



MÀSTER DE FILOSOFIA PER ALS REPTES CONTEMPORANIS

Treball de Final de Màster

**UN ALTRE FINAL ÉS POSSIBLE:
LES RELACIONS ENTRE EL CIBERPUNK I LES
FORMES DE PODER CONTEMPORÀNIES**

Pau Crespo Villalba

Tutora: Alba Torrents González

ÍNDIX DE CONTINGUTS

1. INTRODUCCIÓ I MARC TEÒRIC.....	2
1.1 PODER MEDIÀTIC I DISCURSOS.....	2
1.2 LA PREFERÈNCIA DISTÒPICA I EL GUST CIBERPUNK.....	4
1.3 «DE NEO A TRUMP»: CINEMA I RELATS HEGEMÒNICS.....	6
1.4 LES NOVES FORMES DE PODER: XOC, EXCEPCIONALITAT I EMERGÈNCIA.....	9
1.5 EL DESENCANT DE LA RESISTÈNCIA: DISTOPIA ASSEGURADA.....	13
2. NEÓ, VELOCITAT, CROM I FEM: UNA CARACTERITZACIÓ DEL CIBERPUNK.....	17
2.1 LES FORMES NARRATIVES DEL CIBERPUNK.....	17
2.2 EL CARÀCTER DEL CIBERPUNK.....	19
2.3 EL CIBERPUNK CONTRAREVOLUCIONARI.....	21
3. L'ESTUDI DE CAS: UN RECORREGUT PER LA HISTÒRIA CIBERPUNK.....	23
3.1 L'ORIGEN SUBTERRANI: «THE LONG TOMORROW» MOEBIUS.....	24
3.2 UN ÈXIT DE L'UNDERGROUND: «NEUROMÀNTIC» WILLIAM GIBSON.....	27
3.3 EL PAS AL <i>MAINSTREAM</i> : «DEMOLITION MAN» MARCO BRAMBILLA.....	30
3.4 CONSOLIDACIÓ DEL FUTUR INEXORABLE: «YEARS AND YEARS» DE RUSSELL T.DAVIES.....	34
4. CONCLUSIONS: PER QUÈ LA DISTOPIA I NO MÉS AVIAT UNA ALTRA COSA? LA CONDICIÓ PÒSTUMA COM A ESPAI NO-POLÍTIC.....	37
5. BIBLIOGRAFIA.....	40

Resum

Al present treball es presenta de quina forma operen els paradigmes de poder contemporanis i quines són les estratègies i eines que utilitzen per consolidar-se. S'analitzen quatre casos de diferents obres ciberpunk, ja que les convencions del gènere, la narració, els personatges, les problemàtiques, l'estètica, expressen bé el sentir general sobre els esdeveniments fatals al futur.

Es tracta d'un sentiment de fatalitat, que està present a totes les distopies, però especialment al ciberpunk, i aquest imaginari es vincula amb les idees del discurs hegemònic del neoliberalisme. Aquest discurs es basa en la màxima que l'avanç tecnològic, la depredació dels recursos, l'autoritarisme i l'atomització socials són dinàmiques inexorables. La conseqüència és que aquestes ficcions ciberpunk, o d'inspiració ciberpunk, colonitzen l'imaginari col·lectiu en la idea de la fatalitat, produint un desencant polític que convida a l'immobilisme i la resignació.

La connexió entre aquesta distopització dels imaginaris, juntament en les formes de poder contemporànies basades en el xoc, l'excepció i l'emergència, és la delimitació de l'horitzó d'allò pensable i la possibilitat de teixir una alternativa des del present, per evitar aquest temut futur. Respecte d'aquesta connexió, s'identifica el control dels mitjans de producció i distribució cultural i mediàtica dels poder hegemònics, com a reproductor d'aquests imaginaris, però també com a productor.

Paraules clau:

Ciberpunk, Capitalisme del Desastre, Distopia, Règim Excepcionalitat, Discursos Hegemònics, Imaginari Col·lectiu.

1.Introducció i marc teòric.

1.1 Poder mediàtic i discursos.

Per què pense com pense? Potser és aquesta la pregunta genuïnament filosòfica, sempre dolorosa en la formulació i no necessàriament honesta en la seua resposta. Si hi ha una espurna que encén la curiositat, ha de ser un dubte essencial, radical, com el que ens hem fet.

Guilles Deleuze deia que en allò molecular trobem la forma més bàsica de feixisme (Deleuze, 2004: 218 – 219) en el sentit que tota forma de tancament en pretensions d'esdevenir un mot o concepte universal, etern i immutable, és una forma de violència contra un món que és conjuntural, efímer i canviant. Precisament per això, la primera tasca de tota deconstrucció és fer visible el marc teòric que ens permet viure i conèixer el món (Said, 2008: 21 - 22, 47 - 49), pensar sobre com pensem, i exposar clarament l'origen d'aquest model d'interpretació vital, com li diria Max Weber la imatge del món (Habermas, 1987: 320).

La nostra realitat està plena de llenguatge, llenguatge entès com els marcs conceptuals que delimiten el que és, que construeixen el món com deia Humboldt, (Lafont, 1993), l'arquitectura de les ciutats, la disposició de les cases en pisos, els materials del sofà, l'aparell de televisió, la plataforma on veiem sèries, la història de la sèrie, com és contada, la llengua que es parla, etc. Com diu la frase habitualment atribuïda a Antonio Gramsci: *«La realitat està definida amb paraules. Per tant, qui controla les paraules controla la realitat»*. Qui té el control del poder mediàtic i cultural, té el control sobre el marc conceptual, que és simbòlic i lingüístic, que ens permet conèixer i viure en la realitat. Tant fa que el llenguatge siga visual, plàstic, escrit o sonor, la qüestió és que hi ha tota una gamma de símbols i significants que, bé per desconeixent, bé per omissió, ens passen desapercebuts per constituir la mateixa eina mitjançant la qual el món pren sentit, una cosa semblant a l'escala de Wittgenstein.

El relat és el resultat de l'operació conjunta de tots aquests símbols i llenguatges (Laclau, E. i Mouffe, C., 1987: 215), que produeixen el marc conceptual que situa, acota, les possibilitats del món en uns eixos i no en uns altres, i influeix clarament en l'experiència vital de les persones. Per això recuperàvem el concepte de Weber

d'imatge del món, per posar l'accent en aquesta profunda relació entre llenguatge i realitat. Un exemple: no és possible parlar d'ocupació si no existeix el concepte de propietat privada, igual que la percepció general de l'ocupació potser augmentada o reduïda segons el marc mediàtic i cultural, que construeix el discurs predominant.

Mostrar que totes aquestes coses no són casuals, ni naturals, sinó que formen part d'un sistema de poder que posseeix els mecanismes per difondre aquest missatge i els empra per a perpetuar el mateix sistema, és la tasca a la qual ens aboca la pregunta.

La rellevància del procés de construcció d'un imaginari predominant és adonar-nos que aquest relat no és la consecució lògica d'una participació massiva i deliberada sobre la realitat, sinó que aquesta narració forma part d'un sistema. A més a més, el sistema dominant posseeix les eines materials, humanes i de distribució per situar-lo per damunt de les altres formes de dotació de sentit. No existeix una espècie de judici de la raó o concurs públic de narracions, aquestes es construeixen en els molts tentacles del sistema. Per tant, parlem d'un sol relat predominant o relat hegemònic, quan aquell que s'imposa des de la cúspide de la jerarquia del sistema fins a sota, que per les seues pretensions d'universalitat oculta, desacredita i elimina, els discursos menys dominants o directament oprimits, i que, en darrera instància, pretén mantenir i expandir el seu poder (Gramsci, 1980: 58 – 59).

En l'actualitat allò constitutiu d'un relat hegemònic és la seua generació i reproducció als mitjans de reproducció cultural (Laclau, E. I Mouffe, C., 1987: 169 - 170), que van des dels mitjans de comunicació clàssics, premsa o televisió, fins a les temàtiques d'un congrés universitari, "Congrés per l'Emprenedoria i la Innovació", els currículums escolars, les xarxes socials, la música o la producció audiovisual, entre d'altres. Els mitjans de difusió del relat hegemònic imposen un marc conceptual esbiaixat que a força de ser repetit organitza el pensament de les persones.

La forma de mantenir-se i augmentar el poder és a través dels marcs mediàtics i culturals, és a dir, mitjançant la implantació de l'ideari i l'imaginari que li és propici en les narracions de llibres, pel·lícules, notícies, etc., ocupant «l'horitzó d'allò pensable» i «colonitzant la vida onírica de la població» (Fisher, 2016: 30). Delimitar els espais d'allò imaginable és una de les funcions de la cultura, i ser capaços

d'entendre el nostre imaginari col·lectiu ens permetrà desvetllar aquesta relació entre poder, relat, pensament i imaginació.

Cornelius Castoriadis defineix l'imaginari col·lectiu com un «conjunt significant» per a la societat que «ordena el món», en la mesura que l'estructura i el jerarquitzava (Castoriadis, 2007: 139 -140), si aquest imaginari no és una tria col·lectiva, sinó que en l'actualitat es veu construïda pels poders fàctics que dominen els mitjans mediàtics i de comunicació, conèixer quins són aquests significants hegemònics, ens permet fer una anàlisi que va més enllà de les formulacions generalistes o d'expressions com «sentir d'una generació». Quan estudiem i analitzem en els discursos dominants tenim un accés clar als compromisos, interessos i intencions que hi ha al darrere de tota l'estructura-sistema que pensa, produeix, realitza, dirigeix i distribueix tots aquells significants que conformen el nostre imaginari col·lectiu sobre el món.

En conseqüència, en l'actualitat no podem dissociar les noves formes de poder d'aquest sistema cultural i mediàtic del relat generat per les elits del sistema. Si els poders hegemònics posseeixen els mitjans de producció i distribució cultural, la forma més clara d'entendre el relat que se'ns imposa passa per la comprensió de l'imaginari col·lectiu, dels significants, que es generen des dels dispositius discursius culturals i mediàtics.

1.2 La preferència distòpica i el gust ciberpunk.

El director de cinema Jorge Grau explicava el perquè la gent veia pel·lícules de terror dient que el gènere permetia fer una mena de catarsi de les pors i els temors col·lectius (Grau, 2009: 7 - 9). En l'actualitat el gènere que millor representa aquestes pors col·lectives són les obres distòpiques, perquè, igual que adés ho fera el fantàstic o el cinema de zombis, les obres de major repercussió en l'actualitat són distopies, d'aquí el seu augment en detriment de les utopies (Jameson, 1991: 14 - 15): Els jocs de la fam, El conte de la serventa, WestWorld, El joc del calamar, Years and Years, Black Mirror, Divergent, i un llarg, etc. Un relat és distòpic quan imagina una societat futura negativa, habitualment tecnològicament avançada,

descriuint el funcionament i exposant els dispositius polítics i tecnològics del poder (Martorell Campos, 2021: 58).

Ara bé, quedar-nos en l'explicació de Grau no és suficient. Com afirma Francisco Martorell Campos, la nostra atracció per la distopia és complexa i té molt a veure en la credibilitat que li donem a les obres distòpiques, és el que ell anomena una «distopització dels imaginaris» (Martorell Campos, 2021: 35). Els subjectes contemporanis del nord global som el resultat de la llarga llista de desencants que succeeixen durant el segle XX i XXI: el perill dels avanços tècnics, l'acumulació de poder de corporacions i governs i, finalment, la caiguda de molts dels elements que ens oferien una xarxa de seguretat, com els béns comunals, la degradació d'allò públic o lligams comunitaris, sindicals o polítics (Martorell Campos, 2021: 38 - 44). Les distopies són més que una catarsi, per la seua versemblança ens resulten com un biaix de confirmació, creiem trobar als llibres, còmics, sèries, videojocs i pel·lícules un futur inexorable.

Per què ens sembla ineludible? Doncs precisament perquè la «imaginació política ha col·lapsat» (Martorell Campos, 2021: 42), i la imposició d'un model únic, majoritari i predominant als mitjans, que impregna l'imaginari col·lectiu és el que perpetua l'existència del sistema. Com déiem abans, la gran presència d'un discurs en els mitjans hegemònics no és casual, sinó que necessàriament està relacionada en el relat que es vol produir i reproduir per part de qui té els mitjans de producció cultural, econòmica i política. La conseqüència, és que el relat hegemònic delimita els eixos d'allò existent dins del model i els valors neoliberals, i en aquest sentit és lògic pensar que l'únic futur possible siga una distopia radioactiva, de dominació tècnica, d'aïllament, de desconfiança, de deshumanització i de pobresa, aquí rau l'atractiu de les distopies, les veiem com premonitòries i versemblants.

Un subgènere de les distopies, que se solen clavar al calaix de sastre de la ciència-ficció, és el ciberpunk. El ciberpunk és una expressió cultural els *tropos* de la qual sempre es menegen en un futur no molt llunyà, amb el qual ens identifiquem, on l'impacte de la tecnologia ha transformat per complet les formes d'existència, corporals, psicològiques, de l'entorn, de relació i polítiques. Les convencions del gènere, del qual parlarem en detall més endavant, tenen moltes variants, *biopunk*, *steampunk*, siga com siga, tant si eixe futur és en un desert neofeudal apocalíptic,

com si se situa a una illa-megalòpolis envoltada d'aigua, la seua característica és la irrupció deshumanitzadora, mutant o transformadora, de la tecnologia en la vida humana.

La tria de sèries que hem donat unes línies més amunt era intencionada, moltes d'elles a banda de ser distopies són obres ciberpunk. WestWorld, Black Mirror, Years and Years o Altered Carbon, que en el seu vessant de sèrie contemporània disten de l'estètica tradicional de les pel·lícules del vuitanta i dels noranta, però pel que fa als cànons i convencions essencials del gènere pertanyen al ciberpunk sense cap mena de dubte. És a dir, que el relat hegemònic troba en un subgènere específic de les distopies, el ciberpunk, unes característiques estètiques i narratives que li serveixen per a produir i reproduir l'imaginari que es vol implementar.

És cert que totes les obres mencionades són sèries i açò té una raó de ser. En l'actualitat les grans peces de consum cultural no són musicals o cinematogràfiques, aquelles obres que tenen major presència i incidència en diferents llocs i estaments socials, són les sèries, per aquest motiu les hem emprat com a carta de presentació. Nogensmenys, el gust ciberpunk no queda restringit al món de les sèries, també estan presents al món editorial «Company Town», del còmic «Livewire», dels videojocs «Horizon Zero Dawn» o «Detroit Become Human» o musicals «Le Destroy», encara que per extensió no podrem estudiar aquests casos.

En conjunt, ara per ara ens trobem en disposició d'afirmar que la tesi principal d'aquest treball és que la tendència per les obres distòpiques no és casual i que, específicament el ciberpunk, per les seues característiques, sembla ser un subgènere idoni per la difusió del relat hegemònic.

1.3 «De Neo a Trump»: cinema i relats hegemònics.

«The Matrix» (1999) és la gran obra cinematogràfica del ciberpunk, la que li permet donar el vot al *mainstream* més absolut, consolidant al gènere com un més de la cartellera del moment. La pel·lícula, com totes les distopies, i la majoria d'obres ciberpunk, ens situa en espai que ens resulta reconeixible per dir-nos que, tota la

nostra realitat està construïda de forma virtual, en altres paraules, que vivim en una mentida.

És interessant com la pel·lícula és admirada i s'usa per mostrar l'opressió des de les posicions polítiques més dispars. Un bon exemple d'açò és que per als conspiranoics de Qanon, la mentida de Matrix seria la trama de pederàstia dels demòcrates estatunidencs, però al mateix temps Matrix es fa servir des de col·lectius d'esquerres per denunciar les pràctiques autoritàries de l'extrema dreta en les institucions de l'estat. Francisco Martorell Campos comenta un cas molt semblant en «V de Vendetta» (Martorell Campos, 2021: 81 – 83) per argumentar com les distopies 'per se', encara que sembla que formulen una advertència sobre els perills del futur el resultat de la pel·lícula no és empoderador ni esperançador, al contrari, el seu missatge és més aviat conservador (Martorell Campos, 2021: 87- 88). En el cas de «The Matrix» podria semblar que adverteix sobre la dependència de la tecnologia o el desenvolupament de la robòtica i les intel·ligències artificials (IA), però finalment Neo, el protagonista, claudica a les exigències de la IA, suprimint de la narració, l'imaginari, tota forma de revolta (Martorell Campos, 2021: 83- 84).

Com és possible que el món terrible del ciberpunk i de la resta de distopies no ens mobilitze per evitar arribar a eixe futur tan horrible? Maurizio Ferraris critica com les conseqüències de la crítica postmoderna no han servit per a empoderar les persones ni desfer-nos de les pretensions d'universalitat de la tradició del nord global, sinó que, al contrari, els qui aprofiten les escletxes del relativisme postmodern són els moviments populistes (Ferraris, 2013: 60 – 68). La legítima i interessant crítica postmoderna, produeix un monstre desencantat, les promeses de la modernitat no han sigut complides i, el que queda ara, no és un nou repte sinó una decepció. D'aquesta decepció el que creixen són els nous moviments d'extrema dreta i neofeixistes, que s'alimenten de la por, la desinformació, el relativisme, la mentida i l'espectacularització per difondre els seus missatges i idees.

El procés de «distopització dels imaginaris» és paral·lel a l'absorció per part del sistema capitalista de les crítiques fetes per la postmodernitat. Com descriuen autors com Zygmunt Bauman, Byung-Chul Han, Antonio Negri o Michel Foucault, la gran transformació de les formes de poder des del segle XX fins al segle XXI, és

passar de l'intervencionisme, la rigidesa i la fermesa, a models desregularitzats, flexibles i líquids.

El periodista Adam Curtis retrata de forma exemplar el sorgiment d'aquesta nova forma d'organització i poder líquids al documental «HyperNomalisation» (2016), exposa com el poder polític tradicional és desplaçat pel poder econòmic, que té la possibilitat d'incidir directament en les pràctiques polítiques sense passar pels controls democràtics, però mantenint l'aparença de ser-ho. Com en Matrix, el món sembla una cosa, que en realitat no és. La relació entre el ciberpunk i el nou model neoliberal és essencial, naixen i es produeixen de forma simultània, i encara que la primera podria semblar que denunciava a la segona, va ser absorbida per convertir-se en un mecanisme del neoliberalisme.

En el moment que els poders econòmics copsen tot el poder, aprofiten els mitjans culturals per a generar aquest nou imaginari col·lectiu on la contaminació, l'avanç científic, la desconfiança en la política, etc. El cinema ciberpunk era perfecte per fer açò, un producte de consum de masses que projecta un futur on el nou paradigma neoliberal havia triomfat.

Novament, com en Matrix, sembla que es denuncia els perills d'una societat tecnificada, però la resolució del conflicte no exigeix repensar les lògiques mercantilistes de la tècnica, sinó per acceptar el seu immens poder i arribar a un punt on tan sols es critica el mal ús de la tècnica, no obstant això, no el model en si mateix. Per aquest motiu proposàvem la relació entre Neo i Donald Trump. Aparentment tots dos critiquen el sistema, ens mostren els horrors que aquest produeix, però, tenint el poder per construir una altra forma de viure, el que fan és mantenir les mateixes lògiques que propicien i generen eixe horror.

D'una forma breu, el ciberpunk és innovador en la mesura que situa una sèrie de problemes i temors presents sobre el futur. Parlar del futur ens permet tenir un negatiu fotogràfic del nostre present que ens convida a pensar com vivim i denunciar les injustícies.

Malauradament, aquesta advertència sobre el futur no ve acompanyada per una proposta, per imaginar una alternativa, simplement es queda tancada en la constant i desesperançadora recreació de final del món. Aquesta és la part conservadora del

ciberpunk, i de la majoria de distopies: a força de reiterar com serà de terrible el futur, ens resulta impossible pensar un altre, i, com en una profecia autocomplerta, sabent el futur serà terrible, ens paralizem i acceptem la fatalitat del nostre present.

1.4 Les noves formes de poder: xoc, excepcionalitat i emergència.

Quan Cristòfol Colom va arribar al continent americà i va veure alguns dels seus habitants, pensava que, clarament, es trobaven a la Xina i que aquelles persones eren serfs del Gran Kan. Poc abans havia vist una foca i va escriure al seu diari que pensava que havia vist una sirena (Colón, 1985: 82).

El positivisme imperant durant tantes segles ens ha fet creure que les evidències ens obrin els ulls per elles mateixes, canviant el nostre punt de vista i la nostra cosmovisió. Res més lluny de la realitat, bé per supervivència, psicològica i epistemològica, bé per por, les nostres ments poden arribar a copsar una cosa en la mesura que es pot establir un símil o una comparació en quelcom que coneixem. És a dir, per conèixer una cosa nosaltres, habitualment, recorrem a un marc conceptual de referència mitjançant el qual coneixem el món.

Podria semblar un aspecte menor, però per poder explicar com les noves formes de poder desenvolupen tot el seu potencial, hem de tenir en compte l'aspecte cognitiu, mental, de la qüestió. Michel Foucault conta com els mecanismes de poder són més complexos que com els havia entés la tradició clàssica. Per a Foucault, hi ha un canvi a la forma d'exercir el poder que passa d'emprar la mera violència a «envair la vida completament» (Foucault, 2007: 169). El sorgiment de les disciplines i les seues institucions, com escoles, hospitals, tallers, etc. (Foucault, 2007: 170) esdevenen formes invisibles de subjecció dels cossos i de les ments. Com ja hem vist allò simbòlic, narratiu, dibuixa els eixos delimitats d'allò existent, influeix el nostre pensament i la nostra imaginació i, per tant, la nostra conducta.

Han, entre tants d'altres, culmina aquesta reflexió afegint que allò que no va poder acabar Foucault és una lliçó sobre la biopolítica del neoliberalisme (Han, 2014: 39 – 40), que destacaria que a banda dels cossos, el poder del neoliberalisme rau en la seua immaterialitat. Immaterialitat entesa com l'absència d'una subjecció

exclusivament física, en transcendir el cos i arribar fins a l'autoregularització de la conducta, esdevenir part de la nostra ment, el pensament, una subjecció simbòlica que s'aconsegueix mitjançant els marcs mediàtics, discursius i conceptuals (Han, 2014: 41). Per això Han defensa que els subjectes del rendiment són el resultat del poder neoliberal contemporani, perquè no necessiten algú que vigile, perquè han fet pròpia la disciplina externa i són ells mateixos els qui exigeixen i castiguen (Han, 2014: 46). El neoliberalisme exerceix una nova forma de poder, descentralitzada, obliqua i efímera, que es juga en el camp material, polític, econòmic i social, però també epistèmic, pensament dissident, idees alternatives o imaginaris emancipadors.

El poder epistèmic es guanya en la imposició del relat. És el relat el que genera els imaginaris col·lectius que ens donen les eines conceptuals per dotar de sentit al món, i aquests es produeixen i reproduïxen mitjançant els dispositius culturals que depenen dels poders fàctics. Atenint-nos al conjunt de les coses explicades podríem generar una altra afirmació: que les pors col·lectives que representen en les obres ciberpunk, fins ara tan sols podem dir-ho de les *mainstream*, són més que un temor o una advertència, participen activament en la gestació i manteniment d'un imaginari que referma el nou paradigma del poder neoliberal.

L'autora Naomi Klein, és qui millor descriu les formes d'operar del nou paradigma de poder neoliberal. Al llarg del seu llibre «La doctrina del xoc. L'ascens del capitalisme del desastre» (2007) conta com la «croada corporacionista» (Klein, 2007: 609) consisteix precisament a aprofitar «els moments de trauma col·lectiu» per implementar i consolidar el model neoliberal (Klein, 2007: 20). La doctrina del xoc és l'aplicació pràctica d'una teoria ultraliberal on es tracta d'aprofitar els cataclismes i les situacions d'emergència, encara que aquestes també es provoquen mitjançant alçaments militars o alteracions econòmiques, com oportunitats per desplaçar el poder polític, en la seua concepció liberal o d'altres formes d'organització i decisió humana, pel poder empresarial (Klein, 2007: 17, 21, 99, 469).

Klein va escriure el llibre el 2007, i, per tant, va poder arreplegar part dels inicis d'aquest procés de final del segle passat i principi d'aquest, però no arriba a copsar els darrers cops que reafirmen aquest model, la crisi econòmica del 2008 i la pandèmia de la COVID-19 l'any 2019. En pro d'una suposada seguretat col·lectiva

s'han demanat «sacrificis» a les persones que van des de la cosa personal, visitar amigues, passant per allò laboral, eliminar la negociació col·lectiva, fins a suspendre drets que pensàvem essencials, com el dret de reunió en la via pública sense necessitat de notificació oficial. En cadascun d'aquests moments, i en relació amb cada sacrifici demanat, s'ha aprofitat l'ocasió per a externalitzar i privatitzar serveis essencials, aprofitant les situacions de vulnerabilitat, impossibilitat de protesta o directament per a les represàlies legals, laborals i policials, una situació, salvant les distàncies, com la que descriu a l'Iraq Klein (2007: 498 – 499).

Per entendre aquesta paràlisi social front als processos de privatització dels serveis públics o comunals i en detriment de les deliberacions per la governança, sense que siguin els casos militars de Xile o de l'Iraq com estudia Klein, hem de recórrer a un segon autor per entendre la lògica de l'excepcionalitat, Giorgio Agamben.

El filòsof italià exposa al seu llibre «Estado de excepción. Homo Sacer I, II.» (2005), com tots els Estats sostenen una falsa imatge de legalitat que no es correspon en el seu impuls natural cap a l'excepcionalitat (Agamben, 2005: 23). És en l'excepcionalitat on el poder pot desplegar tot el seu potencial, ja que la suspensió del dret és la condició preliminar per deixar a l'arbitrarietat de les autoritats l'aplicació de la legalitat (Agamben, 2005: 25), perquè en estat d'excepció s'obliga a suspendre la mateixa llei, quedant en els límits «entre la democràcia i l'absolutisme» (Agamben, 2005: 26). El punt central és que l'excepcionalitat no té res d'excepcional, és la vàlvula d'escap que suspèn el sistema per mantenir-lo sense cap transformació que no estiga orquestrada per les mateixes autoritats, una forma de legitimar mesures i pràctiques que d'altra manera censuraríem.

El paradigma de poder totalitari, continua Agamben, és la instauració d'un estat d'exempció permanent que subjecta a les persones mentre s'eliminen els drets garantistes de les persones, les i els adversaris polítics i les resistències populars que pogueren fer de contrapoder a l'Estat (Agamben, 2005: 25). Aquí és on la teoria de Klein i la d'Agamben es connecten. Més enllà dels experiments de la CIA i de les teories de l'escola de Chicago, el model neoliberal aprofita aquesta pràctica oculta en la construcció del dret i dels estats, potenciant les seues possibilitats. És interessant com tant Agamben i Klein situen com una fita important de la instauració d'aquest nou paradigma els atemptats de l'11-S del 2001 a Nova York. És aleshores

quan de forma global es comencen a posar en pràctica mesures de control que implicaven una forta intromissió als drets individuals, però sota l'excepcionalitat dels fets es va acceptar, com també es va acceptar una intervenció militar, i les tortures sistemàtiques a persones sense cap procés legal obert, i un llarg etc. En aquest moment es comença a instaurar, i s'acaba desplegant el 2008 i el 2019, l'excepcionalitat permanent que permet maniobrar en la submissió i aprovació general, però mantenint l'aparença de ser un estat de dret.

Finalment, tenim la tercera clau per entendre el nou paradigma de poder, ens la dona la filòsofa Marina Garcés, en el concepte d'emergència. Estar en emergència ens fa sentir en tensió, en adrenalina, en perill constant. Des del prisma de l'emergència resulta molt difícil cuidar-se els uns als altres, i és difícil parar atenció al món (Garcés, 2011: 64), perquè en la pulsio de l'emergència hom tracta de salvar-se, no de salvar els altres. Aquesta falta de cura i de temps trenca les experiències col·lectives, ens aïlla del nosaltres i de la nostra pròpia història, l'anomia absoluta és no poder conèixer perquè no hi ha res en comú. La lògica de l'emergència ens porta a una dinàmica individualista, que a banda es propicia pels discursos culturals, aconseguint una desmobilització social. Tant l'individualisme com la desmobilització són la clau de volta per garantir una servitud perfecta, perquè sense una xarxa de suport qualsevol empresa resulta massa costosa. La servitud absoluta, diu Garcés, és adaptar-se a l'arbitrarietat de l'excepció i l'emergència, una mal·leabilitat que expressa a la perfecció el nou paradigma de poder.¹

Una qüestió interessant és com Garcés i Klein comparteixen la idea de refer el món, però en dos sentits oposats. Quan Klein explica les característiques del capitalisme del desastre, exposa com la crisi és la possibilitat de «reconstruir» (Klein, 2007: 609), a més a més forma literal en l'especulació de Nova Orleans, l'espai perquè siga conseqüent en el nou paradigma. Mentre que Garcés, quan parla de Jacques Rancière, ens conta com la «reconfiguració al camp de l'experiència», reconnectar-nos en els altres, és una forma de resistència a les lògiques imposades pel poder (Garcés, 2011: 69). Recuperarem aquesta idea més endavant, quan arribem a les conclusions, però cal destacar com dues posicions antagòniques, una

1. Algunes de les idees aquí exposades estan extretes dels apunts presos a la conferència «Violència i Poder» feta per Marina Garcés a l'IVAM 04.12.2019.

centralitzadora del poder i l'altra deslocalitzada, comparteixen l'objectiu de refer el món, material, i la imatge del món, discursiva o de relat, segons els seus interessos.

En resum, el règim de poder contemporani es vertebrava mitjançant aquests tres conceptes que ens donen les autores i l'autor exposats. El paradigma de poder genera un context cultural, polític i social que prepara i disposa a les persones a tenir un imaginari determinat, després s'aprofita el xoc d'una situació inesperada, una crisi per exemple, per desarticular aquells espais, pràctiques i institucions públiques o comunals, sota l'argument i la legitimitat de l'excepcionalitat i, finalment, aquesta excepcionalitat s'instal·la de forma permanent per trobar-nos acuitats per una situació imminent que se superposa a una nova, en una sensació d'emergència total. A tot allò que hem dit, hem de sumar que la clau d'aquest sistema roman que no cal algú vigilant, es necessita un imaginari col·lectiu, l'anomenada batalla cultural, i d'una situació material, les mesures laborals i socials abans dites, que faça que els subjectes se subjecten a si mateixos.

1.5 El desencant de la resistència: distopia assegurada.

Reprenem el fil de les preguntes formulades al llarg d'aquest apartat:

- Per què pense com pense?
- Per què sembla ineludible (el futur fatal)?
- Com és possible que el món terrible del ciberpunk i de la resta de distopies no ens mobilitze per evitar arribar a eixe futur tan horrible?

Tal com hem contat aquí, semblaria que la producció del relat hegemònic siga el primer pas per no fer-nos actuar, com l'imaginari es queda paralytat, però el procés també es podria contar de forma inversa, de la pràctica a l'imaginari o el pensament. Tanmateix, no importa, no hi ha un inici original d'aquest procés de generació d'un relat per propiciar un nou paradigma de poder, el treball és simultani, material i immaterial, però la materialitat és relativament fàcil d'estudiar, podem cercar el rastre dels diners per veure quins bancs financen a quins partits polítics, quines són les dues empreses que controlen la majoria dels mitjans de comunicació a l'Estat espanyol, o quina és la constructora que s'emporta el contracte públic d'un hospital

en plena pandèmia. La cosa més complicada, perquè és encara menys evident, quasi irracional, és identificar i caracteritzar el relat predominant, allò immaterial ens condiciona i predisposa de forma inconscient a tenir una imatge del món, una cosmovisió, un marc conceptual, un discurs (sinònims tots que hem gastat indistintament durant l'apartat), i les seues implicacions emocionals, relacionals i polítiques.

El relat hegemònic que prepara el terreny per a les noves formes de poder té un punt essencial: els avanços tècnics, el progrés, no es poden aturar, fins i tot si això implica el final de la vida. La seua implicació pràctica, la que aterra sobre les nostres mentes i els nostres pits, que ens fa sentir feredat, és el desencant, perdre l'esperança d'aturar l'horrible final anunciat (Fisher, 2016: 26). Si pensem que el final és irremeiable és perquè assumim que no existeix una possibilitat de canvi, una alternativa, al model que ens acosta, cada vegada més, al pitjor dels mons possibles. Aquesta idea és el que Mark Fisher anomena «realisme capitalista», la imposició del relat del tardocapitalisme, neoliberal, i la impossibilitat de pensar en una alternativa a aquest model (Fisher, 2016: 29).

Comprendre el mecanisme mitjançant el qual el discurs capitalista es converteix en l'únic «horitzó d'allò pensable» (Fisher, 2016: 30), cal entendre la naturalesa plàstica i depredadora del capitalisme. A aquest respecte, Fisher emprà les idees de Deleuze i Guattari per afirmar que el capitalisme és una ombra que està a l'interior de tots els sistemes socials previs (Fisher, 2016: 27), una màquina que absorbeix cultures i les «dessacralitza» (Fisher, 2016: 27), una idea molt semblant a la de Daniel Inclán, Freddy Pearlman o Antonio Negri. Formulats de forma diferent, el capitalisme té la capacitat de colonitzar els elements previs per reintegrar-los en el seu si neutralitzant aquells aspectes que li són contraris i desvirtuant el sentit primigeni, fins a transformar-lo als seus axiomes fonamentals.

Al nord global, i sent molt sintètics, el que ocorre és que s'aprofita el descrèdit de la modernitat, o del projecte il·lustrat, per algunes de les fites ocorregudes al segle XX, i que ja hem mencionat en un altre punt, essencialment la idea de progrés. El concepte de progrés, de futur lineal ascendent, és una amalgama d'influències prèvies que porten a eixe punt, la cosmogonia cristiana medieval, l'acumulació de capital per la colonització d'Amèrica, els avanços tècnics, etc. (Hölscher, 2014: 73,

116, 125), que fan la sensació del progrés tècnic com quelcom positiu, i per l'altre costat, que els recursos del planeta són inesgotables i estan a la disposició dels éssers humans (Herrero, 2010: 16 - 19). El que ens ocorre és, com descriu Rosi Braidotti, que les promeses de la modernitat no s'han complert i que arran de les crítiques vessades des de la decolonialitat, els feminismes o els col·lectius LGBTIQ+, el model humanista mostra els seus prejudicis i els seus incapacitats (Braidotti, 2015: 66). Aquí és on es posa s'engega el mecanisme de colonització de la vida onírica de la població (Fisher, 2016: 30) i es van aprofitant els moments de crisi, thatcherisme, crisi dels vuitanta, gentrificacions, dissolució de la unió soviètica, guerra d'Iraq, Katrina, la crisi econòmica del 2008, la pandèmia, la guerra russa en Ucraïna, per exemple, per reconstruir el món segons el nou paradigma de poder.

Com participa el ciberpunk en aquest mecanisme de reconstrucció del sistema neoliberal? Encara que totes les distopies participen d'alguna manera en aquest desencant, el ciberpunk és el subgènere qui millor i més genuïnament reflecteix aquest desencant (Kroker, A. i Kroker, M., 2021: 17). El ciberpunk neix en un moment on la desesperació és tal que es creu, i es treballa, per fer una fugida cap endavant, saltat al ciberespai, deixant enrere totes les misèries i les promeses no complertes, superant el temps, l'espai, desdibuixant els problemes del cos i la matèria (Kroker, A. i Kroker, M., 2021: 19). Al ciberpunk els límits humans se superen en la convivència i integració de la màquina, cosa provoca una nova espècie no-humana o transhumana, que és d'on venen la major part de malsons argumentals que fan atractives i noves, a les obres. Potser aquestes esperances, entre els anys vuitanta i, sobretot, els noranta, conformaven la darrera alternativa en prou pes per a fer cara al relat hegemònic, encara que realment era difícil fugir del tecnoptimisme del capitalisme en el tecnoptimisme dels hackers.

Reprenem la idea de Francisco Martorell Campos, no es coneix cap revolució que haja començat llegint una distopia, més bé a contrari, les distopies es converteixen en simulacres de l'horror que no mobilitzen sinó que paralitzen els seus lectors o espectadors, compleix una funció conservadora (Martorell, 2021: 89 - 90). Al contrari que les utopies, on es planteja un món que podria ser, en les distopies es descriu el món que serà si continuem així, però no inclou, cosa que recriminàvem a Neo i Trump, una alternativa que evite aquesta catàstrofe. Tenim aquí un altre motiu pel qual el paradigma del poder copa el ciberpunk, la desmobilització que li és necessari

es troba inserta en qualsevol distopia, a la qual cosa cal sumar, que el món futur que es dibuixa és el resultat del progrés tècnic, econòmic i del creixement, depredador, amb el qual vol ocupar l'imaginari col·lectiu.

Per cloure aquest punt, al següent apartat exposarem més clarament el perquè d'aquest sentiment predominant al ciberpunk, però ara per ara podem afirmar que els interessos del nou paradigma fita un gènere que els permet difondre l'imaginari que els interessa, dessacralitzant-lo de tot possible crítica (si és que en algun moment hi va haver), per convertir-la en un suau engranatge més de la maquinària del relat, i que li permet desplegar tot el seu potencia en la mesura que la imatge del món ciberpunk es correspon en la imatge del món que li cal al paradigma del poder contemporani per desplaçar tots els possibles relats alternatius, posant al centre la idea que ja estem vivint en la distopia, que tota resistència és inútil, i que no hi ha alternativa possible. En resum, aquesta seria la relació entre el relat hegemònic actual que reforça i consolida el nou paradigma de poder, en el ciberpunk.

2. Neó, velocitat, crom i fem: Una caracterització del ciberpunk.

Habitualment se sol identificar l'origen del ciberpunk a la nova corrent literària de la ciència-ficció nord-americana dels anys huitanta. Bé és cert que el terme cunyat per Bruce Bethke (1983), fa referència aquest grup d'escriptors, resulta ingenu creure que el context de creació del ciberpunk és exclusivament literari. Malauradament, a causa de l'extensió del treball no podem aprofundir en aquest punt, senzillament remarcar que hi ha artistes, músics, escultors, dibuixants o dissenyadores que participen de les idees i principis de les obres escrites.

Justificacions a banda, podem definir el ciberpunk com un moviment cultural, el més rellevant literari, que reflecteix els dilemes, conseqüències, temors sobre la influència de l'avanç tecnocientífic en la vida humana, habitualment en un futur distòpic. Aquí podríem diferenciar, com fa Mark Player, entre el ciberpunk occidental, més preocupat pels problemes de la ment i la realitat virtual, i el ciberpunk japonès, més centrat en l'aspecte corporal, físic, d'aquesta tecnologia (Player, 2011). Nosaltres ens centrarem en el primer, l'occidental, perquè la repercussió d'aquestes obres és significativament més característica i influent per a la difusió i consolidació posterior del gènere.

2.1 Les formes narratives del ciberpunk.

El ciberpunk, sobretot l'estàndard estatunidenc, troba dos gèneres narratius anteriors que, per descomptat a banda de la ciència-ficció i les seues convencions, li permet desenvolupar el seu caràcter, els seus principis: el western i la novel·la negra.

Jesús Palacios defensa que el ciberpunk és una revisió dels codis i de l'estètica del cinema negre en clau tecnològica (Palacios, 2011: 193). Té raó que les obres ciberpunk que ens parlen d'algú que ha estat a la policia, a les forces armades, a una corporació, etc. Però que ha sigut acomiadat o s'ha desencantat el seu treball és un leitmotiv habitual. També es pot fitar en el seu sentit invers, un «delinqüent»

que fugi d'una corporació la policia o altres delinqüents; això no obstant, aquesta persona també està desencantada en el seu món. L'actitud cínica dels detectius hammettians està present als personatges protagonistes del ciberpunk, és aquesta mena d'acidesa escèptica i incrèdula de qui ja ha vist els límits del sistema i es converteix en algú que viu sota les seues pròpies normes, per això, ha sigut expulsat, ha eixit o és una persona marginada, inadaptada. El ritme de thriller, que es desenvolupa en una gran ciutat, que es menega als suburbis i als espais més elegants, mostrant les grans desigualtats socials, les persecucions, el misteri, un gir de guió final, connecten el ciberpunk en la novel·la negra. De fet, com veurem més endavant, una de les obres fundadores dels codis del gènere és un còmic de Moebius i Dan O'Bannon on s'imagina com seria un detectiu en el futur, que serà la indirecta base argumental de la pel·lícula *Blade Runner* (1982).

Altrament, tenim la influència del western. Aquest el posem no com a contrast de l'anterior, sinó com una part complementaria. Al western hi ha una altra forma de detectiu hammettià, normalment en forma de justicier solitari, dur, àcid, al principi inexpressiu i finalment en bon cor, però la clau, més enllà de la idea del justicier que té el seu propi codi ètic que també podríem trobar al detectiu de la novel·la negra, és el desert. La idea de l'aïllament, la solitud, el món apartat, fins i tot el lloc on la tecnologia no arriba, o pertany a una era anterior que ja s'ha oblidat, és també una font d'inspiració per al ciberpunk.

El punt en comú narrativament entre ambdós gèneres, i que el ciberpunk aprofundeix, és que la novel·la negra i el western no tenen un final feliç. Normalment, el final mostra com el sistema no funciona, en certa resignació, com el protagonista no aconsegueix allò que volia, la justícia o la persona que li agradava, sempre hi ha un desencant o una pèrdua. El ciberpunk veu d'açò, el seu final sempre és tan desesperançador o desconcertant com el seu principi, no construeix una alternativa quan s'acaba. Joseph Campbell explicava que totes les històries, des de la perspectiva mitològica, parteixen d'una ruptura de la normalitat, hi ha un personatge que tracta de reconstruir l'ordre perdut, i finalment aquest ordre es restableix (2015: 223 - 224). Doncs bé, al ciberpunk mai hi ha un *happy end*, l'orde que es restableix mai és del tot satisfactori, allò que queda és la desesperació el dolor i el caos, perquè després de tota la lluita no s'ha pogut obtenir res bo, perquè el restabliment de l'ordre anterior és, senzillament, una normalitat infame.

En definitiva, els models narratius de la novel·la negra i el western, li serveixen als autors i autores ciberpunk per emfatitzar els sentiments de la generació *fin-de-millennium* (Kroker, A. i Kroker, M., 2021: 19), travessada per la decepció de la modernitat, per l'individualisme, l'aïllament i per l'actitud punk enfront de les coses.

2.2 El caràcter del ciberpunk.

La sensació amarga de la novel·la negra és fonamental per entendre la incapacitat per reconstruir cap ordre alternatiu al vigent i caure, una vegada rere altra, en la sensació d'impotència i tristesa que genera rebel·lar-se contra el sistema. La ruptura de l'ordre harmoniós és essencial als valors que el ciberpunk transmet, ja que és la clau de volta on es construeix, precisament perquè hi ha un moviment accelerat cap endavant, on l'avanç tècnic és imparable, jo tan sols puc deixar-me emportar per aquest torrent d'energia.

Aquesta mena de *spleen* baudelairià, una reminiscència que osa de relleu les influències neogòtiques en allò estètic però també en allò filosòfic del ciberpunk (Palacios, 2011: 188), és present als autors ciberpunk, però també als seus seguidors i seguidores. La incertesa, la incredulitat i el buit d'un món que ja no es pot refer, que es destruirà a si mateix (Kroker, A. i Kroker, M., 2021: 54, 90), i del qual nosaltres tenim tres opcions: l'hedonisme presentista, la mistificació del caos o l'esperança tecnoutòpica de transcendir el món a la realitat virtual, totes tres desmobilitzen políticament i socialment, deixant la contracultura propositiva sense alternatives, projectant els finals inexorables del sistema imperant.

El moviment ciberpunk construeix un relat que reflecteix a les seues històries l'únic món imaginable. Aquest món el podem caracteritzar en els següents punts²:

- Un futur pròxim o llunyà amb el qual ens sentim identificats.
- Normalment, aquest futur és una distopia o un món post-apocalíptic.

2. Aquests punts estan basats en un article meu anterior anomenat «El Ciberpunk como expresión cultural de la condición póstuma de Marina Garcés: Las series Ciberpunk». Aquí els amplie i eixample.

- La tecnologia jugar un rol important en la vida, bé en el sentit de ser avançada o per estar present a contextos retro-futurs.
- Els espais on ocorren són grans ciutats o erms desolats, però la idea és la mateixa, transmetre una sensació d'aïllament per bigarrament o per buidor.
- El món és insegur bé pel domini que s'exerceix mitjançant la tecnologia o bé que perquè hi ha una absència absoluta d'estructura social, una mena de neo-feudalisme.
- Sempre són mons en profundes desigualtats socials: econòmiques, de classe, de raça o de gènere.
- Els entorns estan contaminats o condicionats per alguna catàstrofe de causa natural o humana.
- Habitualment, els mitjans de comunicació, la publicitat o els dispositius de comunicació tenen una forta rellevància per a la relació entre les persones i el control.
- Els Estats juguen un paper simbòlic o ni existeixen i tot el poder està concentrat en mans d'una gran corporació.
- Freqüentment, hi ha una convivència en robots, cibernets, intel·ligències artificials o ments projectades al món virtual.
- Els individus estan deshumanitzats, alienats i atomitzats socialment.
- L'ús de drogues serveix per a potenciar la sensació de vida present, com una forma de fugida del món real o per emfatitzar les dificultats per diferenciar que és real i que no.
- Els protagonistes solen ser persones que estan dins del sistema, que han estat dins, però han sigut expulsades, o que queden als marges, hackers, bandits, delinqüents, etc.
- El final sempre és amarg, mai hi ha un final feliç.

En resum, el caràcter del ciberpunk es troba fortament lligat al context polític, econòmic i filosòfic on es desenvolupa. Està fortament relacionat en el sorgiment de la condició postmoderna, i aquesta construeix un pilar fonamental per

interpretar-lo, però no l'únic. El caràcter ciberpunk arreplega un conjunt d'influències anteriors, el romanticisme, presentisme i malenconia, els gòtics, reflexió sobre la carn, les drogues i la mort, de la novel·la negra, els espais, personatges i ritmes, i de la ciència-ficció, el futur, la tecnologia i les distopies, aconseguint unes obres que són noves, no tant per la seua forma i contingut, sinó per una flaire que sintetitza la majoria de les problemàtiques essencials per a les persones de l'època.

2.3 El ciberpunk contrarevolucionari.

Quan el moviment punk va sorgir els *punkis* se sentien innovadors, rupturistes, contestataris i, de certa forma, revolucionaris (hi ha una part política del punk que així ho sentia i ho feia). Nogensmenys, el punk va certificar la seua mort al cap de pocs anys d'existir, en el moment que es va fer *mainstream*, els *punkis* «autèntics», ja no en volien saber res.

Al ciberpunk li passa una cosa semblant, i té molt a veure en el caràcter pòstum del nostre temps que exposarem més endavant, de seguida anuncia la seua mort. Ja Bruce Sterling anunciava la defunció del moviment en el moment que es converteixen en part del sistema, deixant la tasca espiritual del ciberpunk als «llibertaris d'Internet [...] o els dissenyadors de videjocs.» (Alonso, A.; Arzo, I., 1992: 9).

Sembla doncs que, el ciberpunk és absorbit, com tot al sistema, per la indústria i els mitjans de comunicació de masses, perdent part del seu esperit *underground*, als fanzins, revistes, xats i blogs, i passant a un altre nivell de difusió on el seu missatge i la seua crítica desapareixen. Això no fa que el ciberpunk perda virulència, al contrari, el ciberpunk *mainstream* té el mateix *spleen*, desencant i tristesa que l'anterior, el que canvia són els entorns on es produeixen i les persones que el consumeixen.

En altres paraules, quan les obres ciberpunk arriben a l'èxit moren en la seua capacitat crítica en el sistema, i passa que és que es converteixen en un memorial de greuges futurs, revelant-se com una peça necessària per a la profecia autocomplerta del capitalisme realista (Fisher, 2016: 29). Les formes de poder

contemporànies, o el nou paradigma de poder, troba al ciberpunk una forma de narració que legitima els valors, el relat i l'imaginari que es vol imposar. El moviment és digerit pel sistema perquè en ell troba una forma fàcil d'aconseguir els objectius del nou paradigma de poder, desmobilització, individualització dels problemes, desencant, inexorabilitat del futur tècnic, etc.

Existeix una retroalimentació entre l'exercici del nou paradigma de poder, polític, i l'espai del relat, cultural, del qual el ciberpunk participa. No hi ha u abans que l'altre, sinó que són dues conseqüències pràctiques de la ideologia neoliberal. Perquè l'imaginari simbòlic sobre el futur fatal afavoreix els interessos polítics del nou paradigma, però les formes d'exercici del poder del nou paradigma reforcen que l'imaginari del ciberpunk.

A tall de conclusió, ens agradaria sintetitzar en dues famoses frases com el ciberpunk participa i consolida, en un determinat moment, els interessos dels models de poder contemporani. La primera és el «*No Future*» dels Sex Pistols, que mostraven d'aquesta manera la seua insatisfacció en un progrés que no arribava als joves, que no generava societats més lliures ni justes. Viure accelerat, morir jove i no esperar a una horrible mort nuclear. L'altra frase és l'atribuïda a Margaret Thatcher quan, referint-se al nu model neoliberal que implementaria a Regne nit va dir «*No alternative*». En aquesta sentència, mantra posterior de totes les crisis, se subjugaven tota la resta d'ideologies a la lògica capitalista, extractivista i productivista, que gradualment perderen la seua capacitat de generar una alternativa real al model capitalista (Fisher, 2016: 33 – 34).

3. L'estudi de cas: un recorregut per la història ciberpunk.

En aquest apartat analitzarem quatre obres ciberpunk per rastrejar quina és la imatge del món, quin relat produeix, des dels orígens fins a l'actualitat. La selecció és cronològica, anem des d'una de les obres més antigues, d'aquestes que se'n diuen proto-ciberpunk, fins a la més actual, aquella que presenta les convencions més característiques del gènere.

A més a més, la tria està feta pensant en la mateixa evolució narrativa, de distribució i de prestigi, del gènere. Començarem en un còmic i una novel·la que situades dins de l'underground dels setanta i dels huitanta, per a passar a una superproducció de Hollywood dels anys noranta, i acabant en una sèrie dels anys dos mil:

- «The long tomorrow» (1976) – Còmic.
- «Neuromàntic» (1984) – Novel·la.
- «Demolition man» (1993) – Pel·lícula.
- «Years and Years» (2019) – Sèrie.

Les obres i els mitjans on es produeixen i distribueixen es troben fortament lligats als hàbits de consum de cada l'època, així és com podem veure l'ascens des dels espais més minoritaris de la ciència-ficció, fins als mitjans i dispositius més majoritaris i massius, en totes les implicacions econòmiques i polítiques que això té, ja que no hem d'oblidar que són els governs i les grans corporacions els qui posseeixen els mitjans de producció i distribució cultural (editorials, televisions, productores, etc.).

En aquesta relació entre l'obra i el mitjà on es produeix i distribueix, volem caracteritzar l'imaginari al qual respon el tipus de relat de cada peça, traçant la seua relació en el paradigma de poder contemporani que hem descrit al primer apartat. Un acte arqueològic que pretén analitzar el possible lligam entre la cosmovisió del moviment ciberpunk i les noves relacions de poder contemporànies.

3.1 L'origen subterrani: «The Long Tomorrow» Moebius.

Mentre Moebius i Dan O'Bannon esperaven que començara la producció de Dune, cosa que Alejandro Jodorowsky mai va aconseguir finalment, parlarem de com seria de divertit fer una historieta de detectius, al més pur estil novel·la negra, però situat a un futur (Moebius, 2013: 4).

El resultat és aquesta historieta, publicada l'any 1976 a la revista francesa «Métal Hurlant», que tracta sobre un detectiu privat contractat per una dona, la típica figura misògina de la *femme fatale*, per arrebregar una maleta, quan li vol entregar ella està morta. Aquesta maleta conté el cervell d'un important membre de la ciutat que vol ser liquidat per uns espies alienígenes. Després d'alguna persecució, el detectiu descobreix que és la mateixa dona que l'havia contractat, i que no està morta, l'espia alienígena. La mata i el cervell pot ser reimplantat.

La història transcorre en un planeta que no és la terra, o en cas de ser-ho sembla un lloc recòndit, apartat i desèrtic d'aquesta. El protagonista es troba a una megalòpolis on tot està construït de forma caòtica i en vertical. De fet, la ciutat és una representació de la societat, als nivells superiors viuen les persones riques, als nivells inferiors les persones més pobres.

Cal destacar la idea d'aïllament i soledat que transmeten els dibuixos, ja que el personatge està sempre aïllat, immers en la massa bigarrada de la ciutat i les masses, però sense parlar en ningú més que en la seua clienta que acaba sent un alienígena, a la qual assassina, l'home que tracta d'eliminar-lo, i que acabarà matant, i el policia que és un robot.

Reprenent el fil, la professió de detectiu, arrebregant la tradició de la novel·la negra, permet recórrer aquest camí vertical entre les classes privilegiades, les que solen contractar els seus serveis, i les classes populars, que ocupen l'espai suburbial i marginat on les injustícies socials destaquen sobre el contrast de l'opulència i excessos dels rics.

En la ciutat conviuen cotxes voladors, en edificis ultramoderns, naus espacials, policies robot i alienígenes espies. La tecnologia està per onsevolga, travessa la mateixa ciutat, la seua construcció i disposició, també la forma de mobilitat, els cossos de les persones i les institucions (com la policia). Nogensmenys, aquests

«avanços» tecnològics no han millorat la vida de les persones, hi ha mutants dels nivells inferiors que furten, existeixen institucions polítiques que no són transparents en la seua gestió (l'androide que serveix de doble al dirigent de la ciutat que ha perdut el cervell), existeixen conflictes bèl·lics, o paramilitars, entre la ciutat i els arcturians, etc.

Sembla que el context i l'argument es col·loquen dins dels eixos de la ciència-ficció, però aquesta historieta no pertany a la ciència-ficció tecnooptimista, que creu que el progrés produirà societats més justes. Altrament, la tecnologia en el futur de Moebius i O'Bannon agreuja els problemes inherents a les formes de vida capitalista.

La cosa que reflecteix el còmic és un món com el que ja hi havia, una ciutat per al consum, la publicitat inunda tot l'espectre visual, per a la mobilitat en automòbils individuals, i que s'organitza segons la classe social que s'ocupe, senzillament els dibuixos mostren una mena d'hipèrbole futurista sobre eixe món, on el que hi ha és un més en tot. La ciutat és més gran, les diferències socials són més grans, la policia és més inhumana (són robots), els edificis estan fets en més ciment i metall, la distància respecte de la naturalesa és més gran (no apareix cap forma de vida orgànica, com una planta, dibuixada en tota la historieta) o més persones circulant pels carrers.

Amb tot plegat, la idea de progrés, l'esperança que l'avanç tècnic millore les condicions de vida i permeta superar les dificultats de la vida, desapareix en les vinyetes per mostrar un món que és igual, o pitjor, que el que vivim. La tecnologia present a la societat ha transformat el formes de vida, però no l'essència dels problemes, i aquest és un punt diferencial del gènere ciberpunk respecte de la ciència-ficció clàssica.

Tanmateix, tot i que tenim clara la pertinència de l'obra a les convencions ciberpunk, perquè aquesta també ens mostra el futur de les seues pàgines com un futur inexorable?

Podem respondre a aquesta pregunta de dues formes. La primera és apel·lant al moment històric de la seua realització, podríem interpretar que ens trobem en un moment on la vinyeta pretén ser un entreteniment que adverteix sobre les possibles

conseqüències de continuar vivint com ho fem. Aquesta és, com hem vist abans, la funció bàsica d'una distopia, encara que aquesta advertència, majoritàriament, no pretén construir una alternativa sinó que acaba esdevenint un mirall de pors, que té una funció més aviat conservadora.

D'altra banda, podem veure-ho com una obra que innova dins dels codis de la novel·la negra. Si ho interpreten d'aquesta manera, hem de tenir en compte que la novel·la negra serveix per a mostrar la part més fosca de les persones, però també de la societat, i en aquesta funció no és especialment optimista. Els personatges hammettians són persones cíniques i descregudes que, al final de la història, sempre han perdut més que han guanyat. En aquesta vinyeta passa igual, el personatge principal no guanya res, no cobra (la persona que l'ha contractat era la persona que «calia» eliminar), no té cap reconeixement, res de res. A tall d'exemple, al final del còmic, quan el personatge està completament aïllat mirant la immensitat de la ciutat es diu:

«Redacté un informe para las autoridades... una historia más que archivar... sin más... solo una historia... hay diez millones así en la gran ciudad enterrada en el infinito...» (Moebius, 2013: 22).

La conformitat del protagonista amb la qual s'accepta tot el que hem vist al còmic, la injustícia social, l'automatització de la policia, el conflicte entre la ciutat i els arcturians, resulta sorprenent. Aquesta naturalització de la burocràcia, i la resignació amb la qual s'accepten totes aquestes injustícies, produeixen el mateix resultat que el de l'altra interpretació, un final que no convida a la revolució sinó a l'acceptació del *status quo*.

Com a resum, hem vist com «The long tomorrow» consolida la majoria de convencions del gènere ciberpunk, mostrant-nos un món futur no massa esperançador i on tampoc, en cap de les dues interpretacions plantejades, sembla que el resultat de la seua lectura ens convida a tenir esperances per poder canviar-lo. Al contrari, la sensació del sense sentit de la lluita, on totes les experiències acaben en paperassa burocràtica, una història més, etc., deixa angoixant regust de boca. Trobem, doncs, ja als orígens subterranis i minoritaris del còmic dels setanta, aquest relat ciberpunk desencantat en el món i desesperançat respecte a les possibilitats de canviar-lo.

3.2 Un èxit de l'underground: «Neuromàntic» William Gibson.

Tots els gèneres tenen una obra que sintetitza les seues convencions i que serveix de referent per a totes les obres posteriors. En el cas del ciberpunk aquesta obra és «Neuromàntic» que es va publicar l'any 1984 de la mà de l'escriptor William Gibson.

El que pretenia l'autor en aquest llibre era capgirar els codis tradicionals de la ciència-ficció anglosaxona, contextualitzant la història en un futur imperfectament present, reconeixible tant en els seus espais com les seues pors, on la qüestió sobre la realitat virtual i el ciberespai foren centrals (Moreno, 2003: 30 - 32).

La novel·la conta com el seu protagonista, un «cauboi del ciberespai» (Gibson, 1988: 19), és contractat, juntament en una dona, per dur a terme una sèrie de missions. En el desenvolupament d'aquestes missions, recuperar una consciència en ROM i trobar a una IA, descobreix que la realitat de la missió és ajudar que dos IA es puguin ajuntar, encara que la llei o prohibeix. Finalment, les dues IA s'ajunten i generen una superconsciència, el protagonista es separa de la dona amb qui treballava, i refà la seua vida.

Com en «The Long Tomorrow», l'acció de la novel·la ocorre en un futur on la tecnologia ha transformat aspectes de la vida quotidiana, però no aquelles desigualtats de fons.

Case, el protagonista del llibre, pot connectar la seua ment al ciberespai o fer-se modificacions corporals biotecnològiques (Gibson, 1988: 47), però els ambients on viu són els suburbis d'una ciutat on es queden aquells que han estat massa temps connectats, que són drogaddictes, o que sobreviuen de la delinqüència. És un món on existeix una gran diferència entre els qui treballen i pertanyen a les grans corporacions, que són les que tenen el poder econòmic, polític i militar, i aquelles persones que ja no són útils per a aquests conglomerats empresarials. Aquest poder de les corporacions, bé en mans d'una estirp familiar, com la que contracta a Case, bé en formats liberals-mafiosos, ostenten el poder, a priori, perquè posseeixen la tecnologia que impregna el món.

Quan continuem llegint la novel·la, trobem que es dibuixa de forma crítica el poder d'aquestes corporacions destacant la seua relació en grups mafiosos, com els yakuza (Gibson, 1988: 67), és a dir en pràctiques il·legals. Un cas, el de «zaibatsu»

(Gibson, 1988: 53), que posa manifest com rep el poder pel seu control de la tecnologia, per la seua capacitat econòmica, i per la seua connivència en formes de repressió i opressió extrajudicials, paramilitars, com els clans mafiosos. Les empreses del llibre no responen al mite liberal de l'autorregularització i la competència, es mostren grans conglomerats oligàrquics, que es reparteixen el poder aplicant la seua pròpia llei, recurrent als grups «criminals».

En aquest sentit, la imatge del món del llibre està en consonància en la idea que la inèrcia tecnològica és imparabile. Precisament, les corporacions ocupen el paper d'institució, empresa i govern, després d'unes cruentes guerres entre els països-corporacions. Òbviament, en l'imaginari liberal de l'eliminació del poder públic, al futur els governs són les corporacions que tenen el múscul financer i tecnològic per exercir el poder pràctic. Si més no, Gibson no cau en la trampa, precisament, la seua distopia versa sobre un paisatge vital on les corporacions utilitzen a les persones des de la productivitat. Poden modificar el teu cos en aparells que redueixen la teua esperança de vida a la meitat, però que et fan més eficient, o expulsen sense mirament a totes aquelles persones que ja no són productives, les excloses, les altres que sobreviuen a les barriades de la ciutat (Moreno, 2003: 95). L'autor ens mostra la part fosca del «progrés», les promeses no complertes que deia Braidotti, un món que no és entusiastament neoliberal, sinó que és tristament neofeudal.

L'autor nord-americà encara adverteix de les fatalitats del futur, en certa crítica, però contribueix a configurar i perpetuar una imatge del món monolítica, on sembla no haver-hi una alternativa imaginable.

Així mateix, una interpretació de la novel·la, seguint en la idea de la forta influència de la novel·la negra sobre el ciberpunk, és que els seus personatges són uns éssers insignificants, que es troben en mig d'una baralla més gran i important que allò que ells i elles poden fer. Aquest sentiment d'impotència està en perfecta consonància en la imatge inexorablement fosca del futur, condueix a una resignació que paralitza i manté encesa la maquinària del sistema que ens porta a cap allà.

La consciència de ser-hi a un món que no es pot aturar i que ens porta a un final terrible, és un dels molt motius pel qual l'ús de les drogues està ben present a la narració. Durant tot el llibre es consumeixen estimulants, al·lucinògens,

tranquil·litzants, i tota mena de substàncies químiques que tenen un doble ús. El primer és el de potenciar les capacitats, viure de forma més intensa el present, o augmentar les capacitats i el rendiment, una poció màgica contemporània. En canvi, el segon, i el majoritari al llibre, serveixen per a evadir-se dels dolors i els conflictes que s'estan vivint, bàsicament una inhibició, un parèntesi, dels problemes, i una fugida hedonista cap endavant (Gibson, 1988: 39, 52, 61). Una qüestió molt pròpia dels temps accelerats i informacionals, on desapareixen les formes de conèixer i relacionar-se tradicionals, i genera una «poslexia» en la qual és necessari sentir-se constantment connectat, estimulat, tant per sentir el present com per evadir-se d'ell (Fisher, 2016: 54).

Dit tot açò, ens trobem en situació d'analitzar el final del llibre, una altra de les claus del moviment ciberpunk. Si com deia Campbell, la final d'una història sempre és la restitució de l'ordre, en el cas del ciberpunk aquesta afirmació és exacta. A les darreres pàgines del llibre, després de la lluita i la pèrdua, de la unió de les IA en la matriu final, Case i la matriu parlem del que hi ha després de tot:

«(Case) – I on porta això?

(Matriu) – Enlloc. Pertot. Sóc la suma total de tot el muntatge, tot l'espectacle.

[...] - I, ara què? Per ventura ha canviat res? Dirigeixes el món tu, ara? Ets i prou?

- Les coses no han canviat. Les coses són les coses.» (Gibson, 1988: 293).

Una lluita sense sentit, que no cercava la justícia ni el canvi d'un món tan hostil i desigual, sinó que manté les estructures socials i tecnològiques fonamentals per sostenir el poder les corporacions. Què queda després de tot? Res, el mateix món que hi havia abans, l'ordre no es pot restituir perquè mai ha sigut subvertit.

En definitiva, «Neuromàntic» estableix els estàndards principals del ciberpunk: un futur en delinqüència, grans, tecnologia, grans ciutats, drogues, desigualtats socials, realitat virtual, etc. Tot plegat li serveix per a fer una crítica als mites del liberalisme i imaginar un futur on transcendir el cos mitjançant la tecnologia serà possible. Nogensmenys, aquesta imaginació i aquesta crítica s'emmarquen dins dels marcs mediàtics i ideològics del neoliberalisme, i en recrear l'estructura de la novel·la negra, el final és absolutament descoratjador. No hi ha final feliç, tan sols un sabor

agredolç d'haver fet allò que es pensava correcte, encara que no haja servit per a capgirar res.

L'èxit de la novel·la va vindre per la seua originalitat, la seua riquesa i per sintetitzar d'una forma magistral els temors i esperances del seu present, els anys huitanta, imaginant un futur on els individus atomitzats, modificats i drogats, no aconsegueixen transformar els poders que els subjecten a una realitat nefasta. Case arreplega aquest sentiment de tota una generació decebuda i superada en la següent frase:

«*El seu destí era escrit en una constel·lació de crom*». (Gibson, 1988, 26).

3.3 El pas al *mainstream*: «Demolition Man» Marco Brambilla.

Encara que «Neuromàntic» va ser un èxit, estem parlant d'un èxit que prové d'un «gueto» literari, no serà fins al seu salt al mass media, sobretot en el seu vot al cinema, quan la temàtica i estètica ciberpunk esdevinga hegemònica als anys noranta (Moreno, 2003: 50 – 51).

Ara nosaltres volem aturar-nos en aquest ascens des de l'underground minoritari, fins al mainstream més popular. Per aquesta raó hem triat la pel·lícula «Demolition Man» de Marco Brambilla (1993), que no és la més representativa d'aquest gènere en aquesta època, ja que existeixen productes cinematogràfics en una influència més marcada del ciberpunk, des de «Terminator» (1984), passant per «Total Recall» (1990), fins a «Johnny Mnemonic» (1995) i «Matrix» (1999), aleshores, per què agafar una pel·lícula que introdueix aquest gènere però suavitzant-lo? Precisament, perquè és un exponent d'un ciberpunk absolutament domesticat, descafeïnat, desnaturalitzat, convertit en «moda» (Moreno, 2003: 52), en un «producte desterritorialitzat», que manca de la crítica originària, major o menor, per esdevenir una narració asèptica (Fisher, 2016: 27).

La pel·lícula comença a Los Angeles en 1996, on el protagonista, el policia John Spartan persegueix al criminal Simon Phoneix. Després d'un intent fallit de salvar unes persones segrestades tots dos condemnats a la criogenització. Trenta-sis anys després tots dos desperten en una ciutat on, després d'una gran epidèmia mundial,

s'havia establert una societat aparentment idíl·lica gràcies a les normes establertes pel Doctor Cocteau. Finalment, se sabrà que Phoneix ha sigut despertat pel mateix Cocteau per eliminar el líder de les persones que no accepten les estrictes lleis socials, «els esparracs». [Demolition Man: 1:02:25)

La primera cosa a dir, i és un dels punts on el film sembla separar-se del ciberpunk, és que empra una estructura típica de les utopies i distopies clàssiques, algú que dorm, es congela, o es transporta, fins al futur i veu com viuen les persones en una societat futura. Un altre aspecte que a primera ullada també podria semblar diferent, és que aquesta és més una pel·lícula d'acció, i no segueix com a tal el patró de la novel·la negra.

Tots dos aspectes es poden respondre si analitzem detingudament el llargmetratge. Pel que fa al tòpic del viatjant en el temps, és un recurs també freqüent en les distopies, per mostrar la superficialitat d'una utopia que, al remat, no ho és. A banda, la criogenització és una pràctica d'alta tecnologia central en la història, que connecta a la pel·lícula en les convencions ciberpunks, encara que no s'aprofundisca massa en el seu funcionament (cosa que el ciberpunk de «gueto» sí que hagués fet). Tot seguit tenim la qüestió de la novel·la negra i, és veritat que no segueix aquesta estructura, però que el seu protagonista, un policia que acaba esdevenint criminal per aplicar els seus propis codis de justícia, té una forta influència hammettiana, tant en la seua història personal com en la descripció psicològica.

Tancant aquestes idees prèvies, recalquem que era necessari fer aquests apunts perquè podria semblar que no és una obra ciberpunk, però és precisament aquesta dificultat per identificar-la com a tal el que ens interessa.

El film és una distopia de tall huxlià, una societat en un líder totpoderós que governa mitjançant l'hedonisme i la infantilització, que resulta una història reconeixible per l'espectador mitjà, al mateix temps que no suscita cap crítica rellevant al sistema vigent. Ara bé, aquesta distopia està banyada en elements ciberpunk molt potents: la presència de la tecnologia present a la vida quotidiana, com l'ús de la criogenització per controlar l'abundant càrrega de persones a les presons, l'automatització dels protocols policials o l'ús d'amplificadors neuronals per mantenir relacions sexuals segures; el nou ordre social neix després de la propagació d'un virus mortal, el poder està concentrat en una gran corporació, la del Doctor Cocteau,

la societat té dues classes socials clarament marcades, els ciutadans i els esparracs, d'estètica molt ciberpunk, i que segueixen la màxima ciberpunk d'alta tecnologia i baixa vida («high tech, low life»), i, per cloure, tenim la presència de la delinqüència violenta i sense sentit, dels baixos fons, que representa Simon Phoneix.

La coctelera d'elements ciberpunk blanquejats serveixen a la pel·lícula per a enfortir el seu missatge principal: ha d'haver-hi persones que estiguen per damunt de les normes i consensos i tinguen la força personal d'aplicar una mena de justícia del sentit comú. En altres termes, una justificació de la violència policial, tant cap als delinqüents, com cap als poders. Per poder transmetre aquesta idea la cinta pren aquells elements que susciten més temor del ciberpunk: futur tecnològic, però feixista, un nou ordre social, posterior a una catàstrofe, societat avançada, no obstant això, en classes socials, robotització dels processos, inutilitat dels membres automatitzats, i la idea que l'ànnsia de poder, tant de Phoenix com de Cocteau, mai desapareixen.

En un monòleg de Phoenix, on la idea principal és que en el futur la gent és massa tova, aspirar a tornar al caos de 1996, que havien fet la ciutat inevitable per la seua violència:

«Ara Los Angeles és una versió edulcorada d'ella mateixa, governada per una colla de marietes [...] Saquegeu, mateu, tortureu, feu les coses estupendes que féiem abans que la societat degeneres, el futur serà nostre i tornarà a ser com abans». [Demolition Man: 1:27:20 – 1:27:55]

Aquesta postura és la defensada per l'antagonista, però els altres dos personatges que representen aquest futur, la tinent Lenina Huxley i el líder dels esparracs Edgar Friendly defensen coses semblants. Lenina Huxley en conversa en l'agent Alfredo Garcia diu:

«(Garcia)- Per què ets addicta al segle XX? A la seua cruessa a la seua brutalitat? [...]

(Huxley)- No t'agrada que passin coses? [...] Jo trobo a faltar l'acció.» [Demolition Man: 16:08 – 16:42]

En aquest sentit Edgar Friendly també defensa al seu monòleg la mateixa idea:

«Segons el seu gran pla sóc l'enemic perquè tinc cervell, m'agrada llegir, vull llibertat d'expressió i de l'acció, soc dels que entra en un llardós i diu: avui demano bistec o costelles a la brasa en guarnició de creïlles fregides? Vull tenir colesterol! [...] Per què? Per què aquell dia m'ha sortit dels ous! He vist el futur, sabeu que és? Una verge de cinquanta anys amb un pijama beix, bevent gasosa i cantant soc una salsitxa Oscar Mayer [...]». [Demolition Man: 1:25:53 – 1:26:28]

Tots els elements ciberpunk de la pel·lícula no fan una crítica a la concentració de poder de les grans corporacions, a les desigualtats socials o al control tecnològic, ni adverteixen, com a mínim, sobre els seus perills, sinó que són la coartada perfecte per fer un al·legat dels principis del neoliberalisme, al·legant que tota pèrdua de la llibertat individual és, clarament, una forma de degeneració.

L'arribada del ciberpunk al sistema hegemònic fa que aquest agafe aquells elements més reconeixibles i que identifiquem els temors d'aquesta època, la pel·lícula es va rodar durant l'alçament de Los Angeles en 1992 on pobresa, racisme, bandes i delinqüència es combinaven produint una violència brutal per la ciutat, però els enfoca en un sentit absolutament oposat, la crítica de la pel·lícula no capgira res, aspira a tornar al passat, és a dir, al present de la pel·lícula. Resumint, aquí les convencions del ciberpunk serveixen per a generar un discurs conservador, on es valora el sistema neoliberal que s'estava implementant com allò més valuós i naturalment desitja per les persones.

Per tancar aquest punt, el final del llargmetratge deixa clara aquesta proposta conservadora. Una vegada Spartan ha mort Phoneix, que al seu temps havia mort a Cocteau, es troben Friendly, líder dels esparracs, i el cap de policia en enfront de Spartan. La conversa és la següent:

«(Policia) – I què farem ara? Com viurem?

(Friendly) – Que què farem? Beure fins que el cor ens digui prou? Deixar la ciutat cap per vall. [...]

(Spartan) – Alto, alto, alto, ja us ho dic jo el que heu de fer: vostè massa net, i tu no ni vas gens, doncs el que heu de fer és... en fi ja us ho fareu.» [Demolition Man: 1:48:55 – 1:49:17]

Descobrim aquí, com ja havíem vist en Martorell Campos, un discurs que no és propositiu, que senzillament juga en les pors més presents per donar arguments a favor del sistema vigent, enfortint la idea que, el futur, per descomptat inexorable, tecnològic i postapocalíptic, a tot el que pot aspirar és a tornar al present ja conegut, al model neoliberal. Per això havíem triat aquesta obra, perquè és el millor exponent de com el ciberpunk acollit pel mainstream perd tota la seua força crítica i es converteix en una peça més del relat i l'imaginari hegemònic.

3.4 Consolidació del futur inexorable: «Years and Years» de Russell T.Davies.

El devorament del gènere ciberpunk que es va començar als anys noranta, continua la seua absorció al llarg dels anys dos mil fins a arribar al nou format audiovisual predominant l'actualitat: les sèries.

Aquesta és la raó per la qual hem triat la sèrie «Years and Years» (2019), perquè és una sèrie, pel seu enorme èxit i per què és un bon exponent d'aquesta absorció i transformació de les convencions ciberpunk que, si ja era difícil en «Demolition Man», ens pot costar més encara identificar en la sèrie anglesa.

«Years and Years» conta la història de la família Lyons al llarg de quinze anys. Comença en un «incident» nuclear, que transforma molt aspectes socials i polítics, i acaba en una subversió al govern autoritari de Vivienne Rook.

És una sèrie coral, on a través dels membres de la família es veuen tota una sèrie de problemes, des del col·lapse social fins a les transformacions en les relacions familiars, per aquest motiu acotarem la nostra anàlisi a aspectes generals de l'obra.

Abans que res, els elements ciberpunk que podem trobar són, sobretot, la forta presència de la tecnologia, en les formes de comunicació, relació i en la vida quotidiana, les aspiracions transhumanistes que combinen modificacions corporals en l'ideal yuppie del ciberespai, formes de repressió i control policials, un esdeveniment catastròfic previ a la història, una gran ciutat o entorns urbans, desigualtats socials que generen classes clarament diferències, un final obert, incert

o agredolç, etc. Si més no, la història manca de l'estètica neogòtica o punk, de la forma narrativa de novel·la negra, tan característiques de la primera etapa.

El serial anglès conté aquests elements, però ja no pertany al ciberpunk clàssic sinó que, s'ha convertit en una altra cosa, en una altra obra, que en les mateixes convencions i sentirs, perd la seua acidesa crítica i esdevé, simplement, premonitòria.

La interpretació de la sèrie com una predicció del futur té prou de fonamental. Una característica interessant, que ja havíem començat a veure en «Demolition man», és la proximitat del futur que se'ns conta des del primer capítol. No és estrany que al ciberpunk, i les distopies en general, el futur siga més o menys pròxim. Però en aquest cas, la sèrie arranca en l'any de la seua estrena i acaba quinze anys després. Això vol dir que la sèrie vol ser una reflexió sobre el present més immediat, sobre una possible línia de successos que es troba construïda des de la més absoluta versemblança. El Brexit, guerra d'Ucraïna, una crisi financera, precarització laboral, ascensos de l'extrema dreta i de l'esquerra als diferents països, totes aquestes són coses que ja vivim, i vivíem, el 2019.

La telesèrie és més un telediari del futur que una obra de ficció clàssica, cerca més dades versemblants i realistes, que figures de la imaginació, una diferència, per cert, molt gran en el ciberpunk clàssic. «Years and Years» és una «distopia realista» que mostra el «col·lapse de la imaginació» (Martorell Campos, 2021: 62), i no ens deixa veure més enllà de les coses que creiem a ciència certa que passaran: una catàstrofe, una forta presència de la tecnologia, un govern autoritari i grans desigualtats socials.

La clau es troba en el fet que aquestes creences són una part de la nostra realitat, però no ha de ser necessàriament el nostre futur. La colonització del futur pel «realisme capitalista» ens porta a produir ficcions que no proposen alternatives sinó que tornen a aprofundir en l'herència simbòlica de la ciència-ficció, emprant alguns dels seus elements; això no obstant, fent asèptica qualsevol crítica o proposta alternativa.

Podem trobar aquest descrèdit en la igualació que es fa a la sèrie entre l'extrema dreta i l'extrema esquerra (Martorell Campos, 2021: 85 – 86), on se situen a tots dos

moviments com la mateixa cosa. El resultat? Doncs que qualsevol opció política és igual a l'altra, així que no és necessari participar ni creure en les possibilitats de canviar el món per aquesta via.

El final de la sèrie consolida aquesta creença en dos moments. El primer moment és quan comencen a emetre des dels camps de concentració on porten les persones migrades i les dissidents. Després d'aquest moment tenim un gir de guió, i s'adonen que tot és un flashback d'Edith Lyons, on, siga com siga, el resultat de la revolta no acaba en la instauració d'un nou sistema, no s'aprofundeix sobre com teixir alternatives al sistema que ha abocat a aquesta situació.

Al contrari tenim, una advertència d'Edith, parlant sobre si està satisfeta per la detenció de Vivienne Rook:

«Sabeu que diu la meua àvia? Espereu el següent. Et lliures d'un monstre i seguidament el següent ix de la seua cova.» (Capítol 6, 45:50 – 46:00)

Tot seguit apareix una escena on l'àvia està veient la tele i veu a la televisió a un home dient: «Bo, com vaig a saber? Jo soc un ignorant! Què en sé jo de política? Tan sols soc un bufó» (Capítol 6, 46:00 – 46:10).

El desencant i l'escepticisme, tant ciberpunk, es veuen reforçats en una història que ha jugat a ser realista i versemblant. El missatge és clarament conservador i immobilista, no paga la pena fer res perquè sempre tornaran a aparèixer «monstres», dit en altres paraules, de forma inexorable el futur, del qual no hem imaginat ni un poc com podria ser d'una altra manera, sempre serà terrible i perillós.

El segon moment, és ja el final del tot, quan Edith digitalitza la seua ment per esquivar la mort. Més enllà de saber si realment les paraules que surten de l'assistent de veu són seues o no, aquest sabor agredolç i incert del ciberpunk, aquesta situació xoca directament en l'actitud prèvia d'Edith, que prenia certa distància de la tecnologia. Finalment, com passa en la seua pràctica política i d'activista, qui volia estar fora del sistema acaba per sucumbir. Un nou missatge es deixa llegir, a més a més de no haver-hi un altre futur i desacreditar tota forma de transformació, els qui critiquen el sistema, també acaben dins d'ell, no hi ha escapatòria.

En conclusió, «Years and Years» aprofita molts elements del ciberpunk, però es treu de l'espai de la ficció i els porta a un terreny realista i creïble, el resultat del qual és una sèrie reflexiva, coral i en personatges diversos, tanmateix, que en els seus missatges finals referma el discurs de la inexorabilitat del futur terrible i desautoritza tota forma de transformació política.

4. Conclusions: Per què la distopia i no més aviat una altra cosa? La condició pòstuma com a espai no-polític.

Les coses comunes que tenen les obres analitzades és que totes contenen alguns dels elements que conformen el gènere ciberpunk, de forma més tradicional (crua) i de forma més híbrida (soterrada), i especialment les formes com imaginem el futur i tanquen les històries.

En «The long tomorrow» el detectiu tanca la història dient que és una entre d'altres moltes, en «Neuromàntic» Case segueix en resignació la seua vida sense repensar l'ordre establert, «Demoliton Man» amplia la tradició distòpica i clou en una final que, obertament, no s'interessa per les formes de reconstrucció social després d'acabar amb els roïns, i, finalment, «Years and years» trasllada el missatge que cap solució és definitiva, i que el perill d'un sistema injust sempre torna.

No són totes iguals, «Neuromàntic» és pessimista i fosc, però no s'escriu en la intenció de versemblança, és un joc de ficció futurista que parla del lloc des d'on s'escriu, en canvi «Years and years» sí que té una intenció de ser versemblant i creïble, i s'escriu des del present no per fer reflexionar sinó per perpetuar l'imaginari que res canviarà, una invitació des del futur a l'immobilisme al present.

Tota colonització és pràctica i simbòlica. La «distopització dels imaginaris», és el resultat d'una batalla cultural que es porta des dels mitjans de producció i distribució cultural controlats pels poders hegemònics, neoliberals. Aquests poders identificaren al ciberpunk una bona síntesi dels temors i esperances del nord global, absorbiren la seua estètica i la transformaren en una poderosa arma simbòlica, per la nostra capacitat d'identificar-nos aquesta imatge del món, que sosté l'ideari i els valors que constitueixen el poder vigent: atomisme, productivitat, despolitització, desencant, consumisme, fatalitat, etc.

La idea de fatalitat és la clau de volta per entendre com funciona aquest mecanisme conservador i immobiliista del relat neoliberal, i al mateix temps ens permet obrir la imaginació i les pràctiques a altres formes de vida.

La condició pòstuma és la millor conceptualització possible per acostar-nos a aquesta idea de la fatalitat que ens travessa en l'actualitat. La condició pòstuma és una mort que no és «la nostra mort real» sinó la mort «històrica» (Garcés, 2017: 24). Aquesta condició no és casual, sinó que, com diu Garcés, és relat predominant, és a dir, hegemònic. La condició pòstuma es produeix i reproduïx, està lligat a la distopització dels imaginaris i l'assumpció dels axiomes del realisme capitalista. La fatalitat actual és exactament això, ser conscient de les conseqüències de l'antropocè, de les desigualtats del capitalisme, dels perills dels discursos d'odi, com el final de l'existència, fins i tot de la vida, però manca d'un horitzó on imaginar com canviar aquests foscs futurs. Si la política és imaginar altres formes de ser, la condició pòstuma viu i crea un espai no-polític, un espai sense imaginació.

L'espai no-polític és condició necessària per als nous paradigmes del poder, on apel·lant a xoc posttraumàtic, l'excepció, l'emergència, o l'objectivitat tècnica, s'aprofita l'immobilisme de l'impacte per sostenir aquesta manca d'imaginació fins a desarticlar les alternatives polítiques vitals, «elaborar el sentit i les condicions del que és vivible» (Garcés, 2017: 57 – 58). Per aquesta raó, com hem explorat al llarg del treball, el ciberpunk és ideal per difondre el relat hegemònic que permet la consolidació d'aquest paradigma de poder: reelabora un imaginari del futur fatal que s'empra per a desarticlar qualsevol possibilitat de pensar i organitzar una subversió al sistema, i consolida els valors neoliberals.

Per això, una de les preguntes més subversives que ens podem fer és: per què la distopia i no més ve una altra cosa? Es poden donar moltes respostes, però en aquest curt apartat ens atrevirem a suggerir que una de les més rellevants és obrir-nos a altres racionalitats, ja que, com diu Mafe Moscoso: «*No es nuestro mundo el que se acaba, ni nuestro futuro el que se agota*» (Indigenous Action Media; Iki Yos Piña Narzáez Funes; Yásnaya Elena, A. G., 2022).

Si fem un exercici d'humilitat i crítica històrica, hem de repensar l'universalisme eurocèntric, copsar que la nostra condició pòstuma, no és l'única condició possible.

Hi ha altres formes de pensar el futur i l'existència, i serà precisament la mort de la nostra imatge del món, quan arribe la fatalitat, la que permetrà sorgir en més força a aquelles que han sigut excloses i colonitzades (Indigenous Action Media; Iki Yos Piña Narzáez Funes; Yásnaya Elena, A. G., 2022: 39).

En resum, pensar que un altre final és possible, començar a imaginar un món alternatiu, repensar la imaginació hegemònica i obrir-la a altres narracions, recuperar l'esperança, és el primer pas per generar resistències als nous paradigmes de poder.

5. Bibliografia.

Fonts Primàries

Novel·la

Bethke, B. (1983). «Cyberpunk». Recurs en línia en: Infinity Plus. Enllaç: <http://www.infinityplus.co.uk/stories/cpunk.htm> (Consultat el 15.06.22)

Gibson, W. (1988). «Neuromàntic». Traducció de Joan Fontcuberta i Gel. Edicions Pleniluni: Badalona.

Còmic

Moebius. (2013). «The long tomorrow». Norma Editorial: Barcelona.

Fonts Secundàries

Alonso, A.; Arzoz, I. (1992). «Nota preliminar». En: «Crystal express» de Bruce Sterling. Traducció de Rafael Marín Trechera i Domingo Santos. Ultramar Editores: Barcelona. Pàg 9 – 16.

Barbrook, R.; Cameron, A. (1996). «The Californian ideology». *Science as Culture*, 6 (1), 44–72.

Crespo, P. (2019). «El Ciberpunk como expresión cultural de la condición póstuma de Marina Garcés: Las series Ciberpunk». En: Centro de Estudios Filosóficos, Políticos y Sociales Vicente Lombardo Toledano 23.07.19. Enllaç: <https://www.centrolombardo.edu.mx/el-ciberpunk-como-expresion-cultural-de-la-condicion-postuma-de-marina-garces-las-series-ciberpunk/>

Dery, M. (1998). «Velocidad de escape: la cibercultura en el final del siglo». Traducció de Ramón Montoya Vozmediano. Ediciones Siruela: Madrid.

Hölscher, L. (2014). «El descubrimiento del futuro». Traducció de Carlos Martín Ramírez. Siglo XXI: Madrid.

Indigenous Action Media; Iki Yos Piña Narzáez Funes; Yásnaya Elena, A. G. (2022). «Futuro Ancestral». Ona Ediciones: València – Chiapas.

Kroker, A.; Kroker, M. (2021). «Hackeando el futuro. Estética de choque, teoría pulp y ciberpunk». Holobionte Ediciones: Salamanca.

Moreno, H. (2003). «Cyberpunk: más allá de Matrix». Circulo Latino: Barcelona.

Palacios, J. (Ed.) (2011). «Neonoir: cine negro americano moderno». T&B Editores: Madrid.

Player, M. (2011). «Post-Human Nightmares – The World of Japanese Cyberpunk Cinema». En: *MidnightEye* 13.05.11 Enllaç: <http://www.midnighteye.com/features/post-human-nightmares-the-world-of-japanese-cyberpunk-cinema/>

Lectures filosòfiques

Agamben, G. (2004). «Estado de Excepción. Homo Sacer II, 1». Pre-textos: València.

Braidotti, R. (2015). «El desafío posthumano». En: *Lo posthumano*. Barcelona: Gedisa. p. 51-70. ISBN 9788497848114

Campbell, J. (2015). «El héroe de las mil caras». Fondo de Cultura Económica y Joseph Campbell Foundation: Madrid.

Castoriadis, C. (2007). «La institución imaginaria de la sociedad». Tusquets Editores: Buenos Aires.

Colón, C. (1985). «Diarios. Relaciones de viajes». SARPE: Madrid.

Deleuze, G. (2004). «Mil Mesetas. Capitalismo y esquizofrenia». Pre-textos: Valencia.

Laclau, E. i Mouffe, C. (1987). «Hegemonía y estrategia socialista: hacia una radicalización de la democracia». Siglo XXI Editores: Madrid.

Ferraris, M. (2013). «Manifiesto del nuevo realismo». Biblioteca Nueva: Madrid.

Fisher, M. (2016). «Realismo capitalista. ¿No hay alternativa?». Caja Negra: Buenos Aires.

- Foucault, M. (2007). «Historia de la sexualidad. 1. La voluntad de saber I. SigloXXI: Mèxic.
- Garcés, M. (2017) «Nova Il·lustració radical». Anagrama: Barcelona.
- Garcés, M. (2019). «Violència i poder». Conferència a l'IVAM 04.12.2019.
- Gramsci, A. (1980). «Notas sobre Maquiavelo, sobre la política y sobre el Estado moderno». Ediciones Nueva Visión: Madrid.
- Grau, J. (2009). Prólogo. De muertos y resucitados. En: «Cine Zombi» de Ángel Gómez Rivero. Calamar Ediciones: Madrid. Pàg. 7-9.
- Habermas, J. (1987). «Teoría de la acción comunicativa I. Racionalidad de la acción y racionalización social». Taurus Ediciones: Madrid.
- Han, B.-C. (2014). «Psicopolítica». Barcelona: Herder.
- Herrero, Y. (2010). «Una mirada crítica al concepto de progreso». En: Claves del ecologismo social. Libros en acción: Madrid. Pàg. 15-20.
- Jameson, F. (1991). «Teoría de la posmodernidad. La lógica cultural del capitalismo avanzado». En: <https://ingobernable.net/wp-content/uploads/2020/05/Fredric-Jameson-Logica-cultural-del-capitalismo-avanzado.pdf>
- Klein, N. (2007). «La doctrina del xoc. L'ascens del capitalisme del desastre». Editorial Empúries: Barcelona.
- Lafont, C. (1993). «La razón como lenguaje. Una revisión del 'giro lingüístico' en la filosofía del lenguaje alemana». Visor: Madrid.
- Martorell Campos, F. (2021). «Contra la distopía. La cara B de un género de masas». La caja Books: Algemés.
- Said, E.W. (2008). «Orientalismo». Random House Mondadori: Barcelona.
- Sanmartin, J. (2017) «Identificación, conexión e influencia en la experiencia cinematográfica». En: SCIO: Revista de Filosofía, ISSN-1887-9853, N°. 13, 2017, pàgs. 189-229.

Filmografia

Brambilla, M. (1993). *Demolition Man*. [Pel·lícula]. Silver Pictures.

Curtis, A. (2016). *HyperNormalisation*. [Pel·lícula]. BBC.

Russell T. Davies , Russell T. (Creador). (2019). *Years and Years*. [Sèrie]. BBC One, HBO, Canal+, Red Production Company.