

La ciudad posmoderna representada a través del paisaje urbano cyberpunk

The postmodern city: its representation through the cyberpunk's cityscape

Jorge Octavio Ocaranza Velasco* Verónica Livier Díaz Núñez**

Citar este artículo como: Ocaranza-Velasco, J. O. y Díaz-Núñez, V. (2015). La ciudad posmoderna representada a través del paisaje urbano cyberpunk. Revista NODO Vol. 9 (No. 18): 45-58. Enero - Junio. Bogotá, D.C. Colombia.

Resumen

En el presente trabajo se abordan los temas de revolución tecnológica y virtualidad, bajo la perspectiva de las representaciones de las ciudades posmodernas, incorporando para ello algunas visiones surgidas desde la literatura, el cómic y el cine cyberpunk, que a partir de la segunda mitad de la década de los ochenta, constituye la denominada corriente crítica de la ciencia ficción posmoderna, haciendo una revisión de los elementos clave de este nuevo imaginario, como cyberspacio y realidad virtual, en el contexto de las sociedades de control, en donde lo tecnológico juega un papel primordial. Otra línea la constituye la revisión de los conceptos de heterotopía y biopoder, aplicados al análisis del espacio urbano, la arquitectura y la lectura de la ciudad a partir de los elementos que la conforman, con la finalidad de proponer a discusión conceptos fundamentales que participan en la configuración de nuevos imaginarios durante la época contemporánea, marcada por el debate de temas nodales como la posmodernidad, la globalización y la llamada revolución tecnológica-informacional.

Palabras clave:

Ciudades Posmodernas, Revolución Tecnológica, Ciudad Virtual.

Abstract

In this paper the topics covered are the technological revolution and virtuality, from the perspective of the representations of postmodern cities, incorporating to do this some visions which had arisen from literature, comics and cyberpunk film. In the second half of the 1980's it was known as the critical school of thought of postmodern science fiction, which reviewed the key elements of this new imaginary as cyberspace and virtual reality. In the context of the societies of control where the technology plays a key role. Another line is the review of the concepts of heteropia and biopower, applied to the analysis of urban space, architecture and the reading of the city from the elements that make it up, with the aim of proposing to discuss key concepts that are involved in setting up the new imaginary during the contemporary era, marked by the discussion of pivotal issues such as the postmodernity, globalisation and the so-called technological information revolution.

Keywords:

Postmodern Cities, Technological Revolution, Virtual City.

Fecha de recepción: 10 de noviembre 2014 Fecha de aprobación: 16 febrero de 2015

* Profesor invitado en la Maestría PEGPAU del CUAAD de la Universidad de Guadalajara, estudiante del Doctorado Ciudad, Territorio y Sustentabilidad. Correo electrónico: yolcos@hotmail.com

** Profesora investigadora titular C de la Universidad de Guadalajara. Docente del Doctorado Ciudad, Territorio y Sustentabilidad y de la Maestría PEGPAU. Correo electrónico: veronica.diaz.cuaad@gmail.com

1. El paisaje urbano representado en la imagen de la ciudad posmoderna

Para introducir de forma breve una aproximación al estado del arte en torno al paisaje urbano y su visión posmoderna en el cine, la literatura, cómic y otros formatos, iniciamos con la aportación de Clarke (2005), quien publicó una serie de ensayos que resaltan la interrelación entre ciudad, cine y posmodernidad, con numerosas referencias hacia autores como Benjamin, Baudrillard, Foucault, Deleuze, Lacan y Lefebvre. Clarke propone el neologismo *cinematic city* (traducible como ciudad cinematográfica) para referirse a la construcción de narrativas fílmicas mediante la imagen de la ciudad representada en cine. *Cinematic city* es un concepto tributario tanto de la noción de “imagen-movimiento” de Gilles Deleuze (1984), como de abordajes teórico-exploratorios sobre virtualidad en los paisajes cinematográficos propuesto por Jean Baudrillard (2011) cuando plantea la idea de “panorama urbano como paisaje de pantalla”.

En otra línea, Ana María Moya Pellitero (2011) establece un abordaje teórico-fenomenológico para el análisis del paisaje urbano, aportando la idea de la existencia, dentro de la imagen, de “espacios de percepción” llegando a identificar diferentes modalidades, como espacio virtual, emulativo, háptico, instantáneo y cinematográfico, resultando que “[...] podemos encontrar tanto en pintura, fotografía como cine, video o animación digital los cinco espacios de percepción” (Moya Pellitero, 2011, p. 224): de manera que en un mismo dispositivo o imagen pueden estar ocurriendo hasta dos o tres de ellos a la vez. Precisamente, para Moya Pellitero el espacio de percepción cinematográfico, dadas sus características espaciales, temporales y narrativas, resulta ser una herramienta conceptual muy fructífera para el análisis de la arquitectura, el urbanismo y sus paisajes.

En opinión de Federico López Silvestre (2004) dentro de los medios audiovisuales contemporáneos ha predominado cierto modo tecnológico en

la representación del paisaje urbano, al cual denomina “neobarroco digital” apoyado en la teoría de los regímenes escópicos, desarrollada por Martin Jay en *Trompe-la mémoire. Historia e visualidade*, el año de 1988, la cual muestra que en la historia del arte occidental han existido tres modos para representar el paisaje: “el cartesiano, el empirista y el barroco” (López Silvestre, 2004), cuyas características aparecen en la figura 1.

Nuestra época de revolución informacional, en donde la influencia de cyberspacio, virtualidad y nuevos imaginarios vinculados a lo tecnológico, participan estrechamente en la configuración física de lo urbano, bajo la idea posible de la *cyber ciudad*, lo cual es un tema de actualidad en el debate y que ha sido abordado en trabajos previos como los de Esteban Contreras Vázquez (2012) o los de Karla Ericka Vega y Ryszard Rózga Luter (2012). Por su parte Fernando Graja I Díaz (2005) pone el acento en el actual cambio de época y de civilización, signado por crisis medioambientales y grandes desafíos para el desarrollo urbano durante la así llamada cuarta revolución tecnológica, con escenarios donde los cambios estructurales del sistema de producción y la globalización económica están operando cambios urbanos aun por explorarse.

La figura 2, que incluye hitos clave modernos y posmodernos de representación artística, literaria y cinematográfica de la ciudad del futuro, muestra ejemplos de ficciones narrativas de entornos urbano-tecnológicos de sociedades de control, sujetas a estrategias de militarización y vigilancia, en donde la pérdida de privacidad por los sistemas de video-vigilancia y circuito cerrado de televisión (CCTV) son permanentes. Aparecen las cintas *Metrópolis* (1927), *Tron* (1982) y *Blade Runner* (1982), el caso de *Neuromante* (basado en relatos previos y la novela publicada en 1984, así como la adaptación parcial en cómic y en cine en 1989 y en 1995), *Ghost in the Shell* en su versión manga (1989) y anime (1995), y la película *Matrix* (1999). Los dos primeros de estos ejemplos son antecedentes y el resto exponentes principales de la ciencia ficción posmoderna del género *cyberpunk*.

Figura 1. Los tres regímenes escópicos de la mirada occidental del paisaje

Tipos de miradas hacia el paisaje en occidente			
	Regímenes escópicos		
	Cartesiano	Empirista	Barroco
Perspectiva	Lineal, analítica	Omnisiente, aéreo	Dispersa, inchoente
Punto de vista	Fijo (la ventana albertiana)	Sin encuadre definido	Múltiple
Tipo de Mirada	Objetiva Estática Solitaria No parpadeante	Ojo cartográfico Sin posición definida Horizonte ilimitado Parece mirar desde lo alto	Asimétrica Interés en los tapanojos Gusto por lo sublime Anamórfica distorsionable
Geometría Espacial	Isotrópico Rectilíneo Uniforme	Superficies detalladas Riqueza en las texturas	Ilegible-desorientadora Deslumbrante Extasiante
Tipo de paisaje	Capta el mundo racionalmente Paisaje ideal	Experimenta el mundo mas allá de las retículas o la ventana albertina	Gusto por lo peculiar Gusto por lo extraño Gusto por lo ilegible
Sistema de pensamiento	Racionalismo de Pascal	Empirismo de Bacon	Mística de la Cotrarreforma
Ejemplos o evidencias en la historia del arte en occidente	Hortus conclusus renacentista Paisajes de Ucello Paisajes de Masolino Jardines de Versailles	Escópica empírica del S. XVII Paisajes holandeses S. XVII Paisajes fotográficos S. XIX Paisajes impresionista francés	Ducros y Turner Dubus y Piranesi Max Ernest y Dali Escher

Fuente: elaboración propia a partir de López Silvestre (2004).

2. Modernidad y posmodernidad en el debate

Definir la situación contemporánea de la ciudad durante la modernidad y la posmodernidad, resulta una tarea nada sencilla. El término de posmodernidad, instalado de pleno en la cultura popular desde mediados de los años ochenta, es tan elusivo y ambiguo como el de la modernidad misma. El término “pos” antepuesto al de “modernidad” hace necesario cuestionarse ¿posterior a la modernidad en qué época y en qué lugar? Para responder a estas preguntas, es necesario revisar el debate

teórico entre los pensadores fundamentales que apoyan o refutan la situación de una pretendida posmodernidad. Algunas visiones contextuales y en perspectiva proponen hablar de lo posmoderno considerado como “un intento de pensar históricamente el presente en una época que, de entrada, ha olvidado cómo pensar de manera histórica” (Jameson, 2012, p. 11).

Este trabajo propone la revisión y discusión de algunas formas de representaciones contemporáneas de la ciudad, surgidas desde la literatura, el cómic y el cine cyberpunk, el cual es parte de una corriente crítica de ciencia ficción posmoderna

que ha tenido gran difusión desde la contracultura underground norteamericana a partir de la década de los ochenta. Según Fredric Jameson (2012), la cultura en las primeras fases de las sociedades industriales, parecía seguir tendencias centrípetas y aglutinantes, a diferencia del momento actual posmoderno, marcado por tendencias centrífugas y fragmentarias.

Ante la imposibilidad de zanjar la polémica modernidad-posmodernidad y con riesgo de caer en reductivismos y esquematizaciones, proponemos una mirada a las ideas destacables en el debate. La figura 3 muestra lo que algunos autores consideran más relevante en la cristalización de las formas de vida en las sociedades contemporáneas, también llamadas sociedades post-industriales, de consumo, de masas, del espectáculo, o simplemente, posmodernas en Castells (1997), Bauman (2009), Beck (2010) y Giddens (2011), seguida por una síntesis de visiones enfrentadas en el debate de la modernidad en Habermas (2010), Giddens (2011) y Jameson (2012), en oposición a visiones de pretendida posmodernidad en Baudrillard (2008), Lyotard (2008) y Foucault (2008), mostrando las posturas y conceptos clave. Todos ellos enmarcan diferentes representaciones artísticas de sociedades contemporáneas en donde lo tecnológico y lo informacional son dos de los rasgos fundamentales.

La visión moderna de la ciudad surgida durante el auge de la sociedad industrial, imaginó y representó a la ciudad como el lugar de encuentro entre el futuro utópico de la sociedad (representado como funcionalista, higiénico y por tanto perfecto). Durante los años 20 esta visión encuentra en *Metrópolis*, película dirigida por Fritz Lang, su expresión artística más lograda al visualizar la ciudad como máquina, constituyéndose como el primer hito "monumental" de la ciudad del futuro en el cine de ciencia ficción. Carlos García Vázquez (2004) expone de manera sintética la manera en que esta visión moderna-funcionalista evoluciona hacia otras visiones tecnológicas (la ciudad chip y la ciudad virtual) que resultan ser algunas de las

capas más recientes de la ciudad contemporánea. Si bien el nuevo proceso tecnológico emerge desde los años 60 y 70, las sociedades informacionales son un hecho ya consolidado hacia la década de los noventa, con el surgimiento del world wide web de internet, fenómeno ampliamente explotado por la cultura de consumo mundial.

3. Características de la ciudad posmoderna

Durante etapas aún tempranas del desarrollo de la posmodernidad, Giandomenico Amendola (2000) previó doce características que definirían las formas espaciales de las ciudades posmodernas, en las cuales el aspecto social del miedo resultaría ser un factor configurante: fragmentación, decanonización, indeterminación, hedonismo, irrepresentabilidad, identidades en crisis, pastiche, subjetivismo, ironía, carnavalización, imprevisibilidad y el carácter de work in progress (Amendola, 2000, pp. 71-72), todo lo cual, concuerda en nuestra opinión, con el carácter heterotópico del espacio, concepto que retomaremos más adelante.

Nezar Alsayyad (2006) coincidiendo con lo observado por Soja (2008) y Davis (2007) sobre la condición de Los Ángeles como paradigma de ciudad posmoderna, señala entre los principales rasgos que definen esta susodicha condición: tiempo, fragmentación, descentralización, militarización y vigilancia, en donde "(...) frecuentemente las aspiraciones utópicas se convierten en un infierno distópico" (Alsayyad, 2007, p. 123). A manera de conclusión preliminar, rescatamos la idea de que la ciudad durante la modernidad fue definida bajo una visión de narrativa central-unificada, mientras que durante la posmodernidad la ciudad será definida bajo diferentes narrativas de "fragmentación", con múltiples verdades simultáneas y heterotópicas. Los doce puntos de la ciudad posmoderna identificados por Amendola (2000) permiten reconocer que la ciudad contemporánea ha extraviado radicalmente la forma y la coherencia modernas, transformándose, y dentro de estos procesos, el

cine aporta representaciones visuales-narrativas de los nuevos mitos urbanos posmodernos, resignificando dicha transformación, lo cual se aborda en el siguiente apartado.

4. La gran ciudad y la anti-ciudad en el cine: mitos urbanos modernos y posmodernos

David B. Clarke (2005) decía que fue Walter Benjamin quien mostró el importante papel que tiene el cine en las transformaciones de la percepción. Para Benjamin el cine es una máquina que abre el “inconsciente visual”, cargando con profundo sentido mítico a la ciudad en cada escena que propone para ser explorada. Durante la modernidad aparece el mito de “la gran ciudad”, un oscuro objeto del deseo, bajo el cual se inscribe la doble pulsión (no siempre consciente) de atracción y miedos del ser urbano. De este modo quedó grabado en el imaginario urbano la gran ciudad como la fuente inagotable de ese “inconsciente cinematográfico” del que mana todo el bien y todo el mal de la vida moderna.

Autores como Neumann (1999), Amendola (2000), Bukatman (2002) y Davis (2007) plantean el estudio de nuevos sentidos míticos de la ciudad posmoderna, y señalan como mitos recurrentes que han alimentado el imaginario colectivo, los de *Ciudad Infierno*, *Ciudad Babel*, *Ciudad Laberinto* y *Ciudad Blindada*, entre otros, mismos que no son sino variantes que expresan el mito posmoderno de la Anti-ciudad. Los tópicos del gigantismo, fragmentación, desigualdad, multiculturalidad y paisajes heterogéneos, han servido para dotar de sentido a lo inimaginable de las megaciudades, sin duda una preocupación central en el imaginario colectivo desde las últimas décadas del siglo pasado, según destaca Néstor García Canclini (1997) al referirse a diferentes fenómenos metropolitanos (sin importar si pertenecen o no a países desarrollados) observados por igual en Ciudad de México, Sao Paulo, Los Ángeles, Nueva York o Tokio. Para Mike Davis (2007) y Edward W.

Soja (2008), la megaciudad de Los Ángeles, ilustra ejemplarmente los mitos posmodernos de la Anti-ciudad.

5. El cyberpunk, historia de un discurso en literatura, cómic y cine

Jameson (2009) observa en la gestación y desarrollo del cyberpunk una corriente crítica de la ciencia ficción posmoderna. Los orígenes del movimiento se remontan a un reducido grupo de escritores norteamericanos reunidos en torno a William Gibson y Bruce Sterling¹, autores de la obra seminal *Neuromante*² (1984) y de la antología *Mirrorshades* (1986) respectivamente. Gibson configuró las historias, temas, paisajes y personajes del cyberpunk, mientras que Sterling fue el ideólogo y propagandista. El eslogan de “alta tecnología y baja vida” sintetiza los rasgos más conspicuos del mundo cyberpunk en donde “[...] la tecnología ha alcanzado un ritmo febril, su influencia está descontrolada y ha llegado a la calle, [...] la revolución tecnológica que remodela nuestra sociedad no se basa en la jerarquía, sino en la descentralización, no en la rigidez, sino en la fluidez” (Sterling, 1998, p. 7).

El tema principal es la transformación de lo humano bajo los efectos negativos de lo tecnológico, expresado mediante localizaciones urbanas híper-tecnológicas con alta degradación ambiental y fuertemente segregadas, sociedades distópicas, jerarquizadas e híper-vigiladas, escenarios de realidad virtual y cyberspacio³, nuevas formas

1 Los miembros de la generación cyberpunk de los ochenta son William Gibson, Bruce Sterling, James Patrick Kelly, Rudy Rucker, Marc Laidlaw, Pat Cadigan, Greg Bear, Lewys Shiner, John Shirley, Paul di Filippo y Tom Maddox.

2 *Neuromante* de William Gibson, pertenece a la llamada Trilogía del *Sprawl* que incluye además las novelas *Conde Cero* (1986) y *Mona Lisa Acelerada* (1988). Con *Quemando Cromo*, un grupo de relatos, se completa la producción fundamental cyberpunk de Gibson.

3 El término de cyberspacio fue propuesto por primera vez Gibson, y definido como una “alucinación mental consensuada”, un no-espacio mental, pero representado gráficamente, para el

ovejitas eléctricas?, novela de Philip K. Dick publicada en 1968.

Para Moreno (2003) el debilitamiento de la postura crítica se debió a la banalización de los temas a fines de los 90's cuando la cultura de masas absorbió al movimiento. Así el cyberpunk como movimiento cultural surgido desde la literatura, sufre por medio del cómic y el cine industrial su trasvase a la cultura de masas, siendo su apogeo en los ochenta y llegando a sus máximas expresiones cinematográficas en la década de los noventa, de la mano de filmes como *Ghost in the Shell*, anime japonés dirigido por Mamoru Oshii, estrenado en 1995 y basado en el manga de Masamune Shirow, creado entre 1989-1990. Esta cinta fue inspiración para *Matrix* (1999), dirigida por los hermanos Wachowski, películas que en opinión de Moreno (2003) representan la expresión más emblemática del cyberpunk cinematográfico.

6. Ciudad posmoderna y sociedades de control, reflexiones para el análisis de la arquitectura y el paisaje urbano

Las reflexiones de Michel Foucault en torno a la interrelación de espacio, arquitectura, ciudad y poder, condujeron al desarrollo del principio del panóptico, y más tarde al de bio-poder, mediante los cuales Foucault exponen modernos mecanismos de control, donde se sustituye la coacción y la violencia por la disciplina interna, a través de la vigilancia jerárquica, el registro continuo, el juicio y la clasificación, con la intención de convertir a los seres humanos en cuerpos dóciles y útiles. "En esta sociedad disciplinaria que Michel Foucault plantea, el poder funciona no tanto a través de la represión del deseo como mediante la clasificación, tabulación y organización de ese deseo, y en ello juega un papel muy importante la organización de la ciudad y de sus formas arquitectónicas" (Cortés, 2010, p. 25).

Foucault (2002) plantea el concepto de biopoder hacia 1975 en el libro *Vigilar y castigar*, una investigación en la cual expone las estrategias autoritarias de control institucional, llevadas a cabo históricamente a través de mecanismos de manipulación, basados en la razón y aplicados al ser humano para el castigo y corrección del cuerpo y la mente. Foucault desarrolló el tema de la heterotopía en 1967 en la conferencia *Espacios otros: utopías y heterotopías*. La oposición de dichos conceptos aparece también en las primeras páginas de *Las palabras y las cosas*. Foucault señaló que el concepto de heterotopía, inspirado en las ficciones de Borges, tiene un origen espacial y le permite exponer el "hecho inquietante" de yuxtaponer "en un solo lugar real, varios espacios, varios emplazamientos que son ellos mismos incompatibles entre sí" (Foucault, 2008). La heterotopía espacial permite yuxtaponer cosas, locaciones y espacios con funciones y significados contradictorios. Foucault señala que si la heterotopía "inquieta", y representa una crítica al anhelo de ordenar el mundo, las utopías por otro lado consuelan: "[...] porque aunque no tengan lugar real, se despliegan, sin embargo, en un espacio maravilloso y liso; abren ciudades de grandes avenidas, jardines bien plantados, países benignos, aun cuando su acceso sea quimérico" (Foucault, 2008, p. 3).

La heterotopía aplicada al mundo de las cosas, puede usarse para captar el carácter espacial de la ciudad posmoderna, con sus espacios yuxtapuestos sin ningún tipo de orden totalizador y de compleja lectura, en contraposición al espacio territorial medieval claramente jerarquizado, o al espacio que en la ciudad histórica se instaaura a partir de un orden totalizante, o aquel otro de la ciudad durante la primera modernidad, basado en ideas de centralidad y razón. Los nuevos fenómenos asociados al urban sprawl, como la difusión de los límites de la ciudad, la expansión urbana descontrolada, la dispersión, la segmentación así como la yuxtaposición de sus formas y funciones con significados contradictorios, pueden ser leídos en clave de heterotopía, la cual representa una fractura en

el concepto tradicional del espacio- tiempo, con el surgimiento de nuevas formas físicas y sociales.

La época posmoderna puede situarse para los países desarrollados entre las décadas de 1950 y 1960 y su expansión mundial hacia finales del siglo XX. Soja (2008) señala como punto de inflexión la década de 1960, en el contexto de la crisis mundial energética y urbana que a partir de entonces enfrentan las grandes aglomeraciones contemporáneas, expresada materialmente en una pérdida del sentido del orden “[...] crisis mundial (que) pudo demostrar que el auge económico de la posguerra que sostenía al orden urbano de las ciudades industrializadas del planeta, había llegado a su fin” (Soja, 2008, p. 152). Para Soja, los autores clave para entender el nuevo proceso de re-estructuración mundial acelerada en el orden espacial de las viejas ciudades industriales, son de nuevo Foucault y Lefebvre. Este último ha enfatizado lo social en el concepto de “producción del espacio”, mostrando que la espacialidad en el periodo posmoderno-tardocapitalista, se caracteriza por ser una geografía fragmentada (por tanto heterotópica), jerarquizada y que tiende a lo homogéneo.

En este sentido Francesc Muñoz (2010) menciona que la globalización, como proceso económico que incide en la producción de la ciudad, tiende a urbanizar sus paisajes en un proceso homogeneizante que resulta de la sobre producción de espacios dedicados al flujo y el consumo, con una significativa degradación y pérdida de los sentidos de identidad locales. Es así como nuevos cuerpos y funciones heterotópicos re-significan la ciudad, mediante yuxtaposiciones que localizan casi cualquier cosa y en cualquier sitio, sin referencias al contexto y en donde lo simbólico es reducido a una ambigüedad auto-referente.

Sin embargo, la lectura de la ciudad actual puede ser iluminada con provecho a partir de las ideas foucaultianas revisadas y comentadas por Deleuze. Nuestras ciudades contemporáneas y posmodernas actualizan la vigencia de las así llamadas sociedades de control. A partir de Foucault, Deleuze (citado

por Cortés 2010, pág. 28) identifica históricamente tres tipos de sociedades: sociedades de soberanía, sociedades de la disciplina, y sociedades de control, mismas que evolucionan en etapas acumulativas y superpuestas, creando malestares e incomodidades en sus procesos de transición. Las sociedades de control se perciben de manera más nítida tras la segunda posguerra, cuando perfeccionan sus estrategias institucionales de manipulación. En este sentido, actualmente la sociedad posmoderna se caracteriza por usos extensos y diversificados de tecnologías para la vigilancia y el control en modos altamente sofisticados.

En las sociedades de control arquitectura y comportamiento social se relacionan en una dualidad compleja de numerosas interacciones, donde la arquitectura, al incidir cotidianamente en la vida diaria, se convierte en un medio de soporte para las estructuras ideológicas del poder, de manera eficaz y contundente. En la ciudad posmoderna la manipulación se ejerce no tanto por los medios externos de la violencia, si no por medio de la disciplina de las mentes, una técnica de manipulación institucional que utiliza las capacidades de las personas para convertirse en sus propias represoras, en donde la autoridad o quien ejerce el poder, hace pasar por bien común su propio interés controlador.

José Miguel Cortés (2010) reconoce para la arquitectura un rol protagónico, controlador y homogeneizante de cuerpos, conductas, deseos y hábitos del sujeto. La dimensión espacial del poder se ejemplifica en instituciones disciplinares como escuelas, hospitales, fábricas, asilos, prisiones, etc. En este sentido, lo tecnológico no es sino una herramienta más al servicio del biopoder, el cual:

[...] se concreta mediante la regulación de los procesos vitales y a través de estadísticas, censos, utilización de bases de datos, créditos, hipotecas...Se genera mediante procesos como el control de los nacimientos, las migraciones, la fecundidad, el envejecimiento, el ascenso a la cultura [...] Es propio de las sociedades de consumo y de

Figura 3. Conceptos que sintetizan formas de vida en las sociedades posmodernas

Zygmunt Bauman	Modernidad de fase líquida
<ul style="list-style-type: none"> • Ilustra el paso de una fase sólida a una fase de modernidad 	
Ulrich Beck	La sociedad del riesgo
<ul style="list-style-type: none"> • Muestra el paisaje de inseguridad, desigualdad y des-tradicionalización en las sociedades tardo industriales 	
Manuel Castells	La sociedad de la información. la sociedad red
<ul style="list-style-type: none"> • Marca una revolución soci-tecnológica caracterizada por el paso de la sociedad industrial basada en los servicios terciarios, hacia una sociedad del conocimiento basada en la información 	
Anthony Giddens	Modernidad radicalizada
<ul style="list-style-type: none"> • Explica el efecto de cambios societales durante la fase de capitalismo avanzado, observados en las dimensiones institucionales de la modernidad: vigilancia, poder militar, industrialismo y capitalismo. 	
Posturas “pro-posmodernidad”	
Jean Baudrillard	Filósofo e ideólogo de la posmodernidad
<ul style="list-style-type: none"> • Simulacro y virtualidad: Sus antecedentes son la representación como simulacro, en Gombrich y la realidad como simulacro, en Borges. 	
J-F Lyotard	Propagandista de la posmodernidad
<ul style="list-style-type: none"> • El fin de los “grandes relatos” de la modernidad 	
Michael Foucault	Crítico del racionalismo y el poder
<ul style="list-style-type: none"> • Panóptico • Biopoder • Utopía vs Heterología: La yuxtaposición espacial en la ciudad contemporánea 	
Critica a la “pro-posmodernidad”	
Jürgen Habermas	Humanismo racionalista. Hermenéutica filosófica
<ul style="list-style-type: none"> • La modernidad: un proyecto inacabado, discurso pronunciado en 1980, como reacción a Lyotard 	
Anthony Giddens	Dimensión Institucional de la modernidad
<ul style="list-style-type: none"> • Plantea que es más apropiado hablar de unas consecuencias de la modernidad radical, más que de posmodernidad 	
Fredric Jameson	Definición cultural de la posmodernidad
Posmodernidad como lógica cultural del capitalismo avanzado	

Fuente: Fuente: Elaboración propia a partir de (Castells, 1997), (Baudrillard, 2008), (Foucault, 2008), (Foucault, 2008) (Lyotard, 2008), (Beck, 2010), (Habermas, 2010) (Giddens, 2011) y (Jameson, 2012).

control, donde [...] las nuevas tecnologías refuerzan y dotan cada vez de mayor sentido a este tipo de sociedad de control que se sostiene mediante el discurso de la seguridad y la prevención, de garantizar la misma vida que controla (Cortés, 2010, p. 32).

Publicadas en 1925 y 1926 respectivamente, *El Proceso* y *El Castillo* ilustran aspectos ejemplares de la sociedad de la disciplina y de la sociedad del control. La obra de Kafka aporta elementos clave surgidos en el periodo previo a la Primera Guerra que prefiguran ya aspectos característicos del espacio posmoderno. Teodoro W. Adorno define el espacio kafkiano como un espacio cerrado, espacial, espeluznante y laberíntico (Adorno, 2003, p. xviii).

En *El Proceso* los espacios representados son pasillos, salas de espera, buhardillas o patios traseros que evocan “[...] una fuerte sensación de agobio y desasosiego que impide respirar, unos lugares lúgubres y desordenados que humillan y empuñeñen aun más a los acusados [...] se dibuja un paisaje urbano claramente desolador [...]” (Cortés, 2010, p. 30).

En la película homónima realizada por Orson Wells, se muestran edificios colmena, con balcones corridos, tipologías cerradas con espacios cubiculares muy sencillos y diáfanos, impersonales, espacios infinitos, donde los individuos siempre están a la vista de los otros, las cuales solo responden en su diseño a las necesidades de control y producción. Los espacios de vivienda aparecen pequeños, sombríos, con techos bajos, pasillos inmensos, puertas enormes. Los espacios de *El Proceso* (tanto en la novela como en la película adaptada) pueden leerse como formas de espacio arquitectónico- urbano yuxtapuesto, para el control social y desesperación de sus protagonistas.

En cuanto al espacio de *El Castillo* representado en Kafka (2003) resulta ser un espacio altamente heterotópico. Ya sea que se trate de un espacio interior, exterior, arquitectónico o urbano, se trata siempre

de un espacio ambiguo, indefinido, angustioso, caótico, poco imaginable, in-penetrable, oscuro, laberíntico y desde luego siniestro y absurdo. Maurice Blanchot (2006) señaló la existencia de un espacio temporal-narrativo de “lo neutro” en la obra de Kafka, en donde el movimiento resulta imposible, como en la paradoja de Aquiles y la tortuga. En este tipo de narrativa la acción y el espacio-tiempo son dominadas por lo neutro que “[...] introduce al lector [...] por el tormento del comentario sin fin” (Blanchot, 2006, p. 255).

Tanto Kafka como Borges, “quien abiertamente asimila y a continuación deliberadamente refleja toda la tradición” prefiguran y delinear fuertemente los rasgos más distintivos de lo contemporáneo, ubicándoles en una posición central del canon de la edad caótica actual (Bloom, 2009, pp. 457-474).

7. Representación espacial física y virtual en la novela *Neuromante*

La novela *Neuromante*⁵ ejemplifica una visión urbana aportada por la ciencia ficción posmoderna, el cyberpunk, corriente crítica y pesimista respecto a un futuro posible y no muy lejano a la realidad. En la novela se representan ciudades altamente tecnológicas y sometidas a formas extremas de dominio practicadas por las sociedades del control. La administración centralizada del poder cobra expresión física en los enclaves urbanos de los grandes corporativos tecno-empresariales, dueños de bancos informáticos y financieros controlados por inteligencias artificiales, cuyos flujos viajan por las redes del ciberespacio, acechados por grupos tecno-delictivos, representados por la figura del hacker. En el cyberpunk como en la vida, no todo es virtual. La élite de las mega-corporaciones se loca-

..
5 Neuromancer, neologismo sustantivo del idioma inglés, y que es el nombre dado por Gibson a una Inteligencia Artificial dentro de la novela. El nombre hace alusión a los términos “neuro” para referirse a los procesos mentales y “mante” referente a la adivinación y magia.

liza en los enclaves empresariales, de hábitat y de ocio, tanto en la tierra como en el espacio exterior, bajo formas espaciales altamente heterotópicas que albergan una mezcla abigarrada de diferentes funciones: puerto libre, ciudad fronteriza, balneario, en exclusivos archipiélagos literalmente “espaciales” (el Freeside), con actividades de centro bancario y ocio, en una extraña mezcla de Las Vegas y Babilonia, un lugar libre para el abuso de las drogas y formas consensadas de prostitución. En el subsuelo de este lugar se localiza un bunker tecnológico: hermético, inaccesible e híper vigilado (las Villas Straylight), el cual presenta en su diseño una estructura laberíntica que lo convierte en ciudad fortaleza y santuario para las élites corporativas.

Otros espacios de heterotopía en *Neuromante* se presentan en los interiores urbanos y los bordes de algunas megaciudades representadas, entre las que se encuentra Tokio, bajo los efectos del desastre ecológico (cielo radiactivo, puerto contaminado por desechos petroleros), y un sky line dominado por gigantescas siluetas de las corporaciones. Otro de los lugares es la zona conocida como Nightcity, distrito de la ilegalidad y el tecno-delito en múltiples niveles. Ninsei es el barrio de los Yakuza, quienes dominan el bajo mundo en la ciudad. Todos estos espacios, de difícil lectura, gracias a sus límites ambiguos y difusos y a sus fronteras peligrosamente insinuadas, conducen a la calle de esta anti-ciudad como el epítome del caos: lugar de riesgo y sitio plagado de negocios que lucran con la muerte y el crimen. La estilística arquitectónica de esta heterotopía urbana presenta una mezcla evidente de pasado y futuro que se corresponde al pastiche (Amendola, 2000), como una de las características emblemáticas del espacio urbano posmoderno.

En el aspecto social, resulta notable la inexistencia de prácticas sociales de colaboración y colectividad, ya que todos los personajes (desde la multitud anónima hasta los héroes), luchan por la supervivencia individual. La estructura social se corresponde a la de una sociedad dual o polarizada

en la élite y los desposeídos, y si bien presenta cierta complejidad, en el fondo predominan dos grupos diferenciados: los ricos y la población marginal que negocian el control territorial de manera violenta y en extremo tecnológica. Todo lo anterior puede ser interpretado como crítica extrema a los efectos negativos de una modernidad radicalizada, representada bajo nuevas formas híper-tecnológicas de la sociedad tardo capitalista.

Los temores y miedos surgidos de la alienación tecnológica en el seno de las sociedades de control son proyectados en poderosas imágenes visuales y narrativas de estas nuevas formas urbanas de las ciudades posmodernas. La novela *Neuromante* (con sus representaciones espaciales), fue parcialmente adaptada a novela gráfica en 1989. De manera muy sucinta podemos mostrar algunos aspectos de lo anteriormente expuesto mediante algunas imágenes meramente conceptuales que intentaron ser una representación en cómic de las localizaciones físicas del espacio urbano en este tipo de ciudad, la cual aparece en la figura 4, mientras que la figura 5 muestra una de las primeras representaciones gráficas del cyberspacio.

Aproximando algunas conclusiones

Las reflexiones vertidas en este documento giran en torno a los cambios y procesos propios de la época que estamos viviendo como resultado de una revolución tecnológica, en donde participan conceptos clave como sociedad de la información, cyberspacio y realidad virtual, en relación a otros como sociedades de control, que muestran el papel de la producción material de la arquitectura y de la ciudad, para el mantenimiento del statu quo en el contexto de la globalización, la sociedad de consumo y posmodernidad, así como en formas novedosas de representar la ciudad y la sociedad tecnológicas en la ciencia ficción posmoderna.



“El cielo sobre el puerto tenía el color de una pantalla de televisor sintonizado en un canal muerto.” (William Gibson, *Neuromante*, 1984). Imagen de EMBA, recreación de la novela gráfica a partir de la novela *Neuromante*.

Figura 4. Recreación gráfica-espacial de *Neuromante* en cómic: el Eje Metropolitano Boston-Atlanta, bajo los efectos del urban sprawl

Fuente: Elaboración propia a partir de imágenes tomadas de *William Gibson's Neuromancer: The Graphic Novel Adaptation* (Vol. 1) escrita por Tom de Haven e ilustrada por Bruce Jensen, a partir de la novela homónima de Gibson de 1982 (Byron Preiss Visual Publications Inc. EU, 1989. Texto de la novela tomado de William Gibson (1988).



Figura 5. Recreación gráfica del cyberspacio del cómic *Neuromante*

Fuente: *William Gibson's Neuromancer: The Graphic Novel Adaptation* (Vol. 1) escrita por Tom de Haven e ilustrada por Bruce Jensen, a partir de la novela homónima de Gibson de 1982 (Byron Preiss Visual Publications Inc. EU, 1989)

Analizar lo anterior permite hacer una crítica reflexiva sobre los escenarios posibles y los imaginarios colectivos en el corto y mediano plazo, para prever situaciones análogas a las proyectadas por los mitos posmodernos de la ciudad, que tal vez a menor escala ya se presentan en nuestras ciudades. Escenarios que coinciden grosso modo con algunos mitos posmodernos de la “anti-ciudad” (Amendola, 2000) representados como distopías en clave de “neobarroco digital” (López Silvestre, 2004), que no distan mucho de la realidad, mismos que se nos presentan como oportunidades y desafíos para el desarrollo social, urbano y medioambiental, con importantes roles para lo tecnológico, orientado hacia el diseño y uso del espacio físico, inmaterial o virtual de las ciudades. Solo participando activamente en la reflexión y en el debate de los temas propuestos se puede aspirar a una vida urbana más segura, incluyente y respetuosa del medio ambiente para garantizar mayor calidad de vida a todos los habitantes. El trabajo recupera la visión crítica de los efectos negativos del abuso de lo tecnológico en favor de los grupos de poder. Estas reflexiones intentan ser un acercamiento reflexivo para la generación de nuevas formas de imaginarios, donde lo tecnológico sea un medio de liberación y no de dominio, reconociendo que el proceso donde la tecnología modifica nuestra naturaleza humana, si bien es inevitable, no por ello debe ser algo negativo.

Referencias

- Adorno, T. (2003). Prólogo. En K. Franz, *El Castillo* (P. Uriarte, Trad., Cuarta Edición ed., págs. vii-xxxiii). México D.F.: Porrúa.
- AlSayyad, N. (2007). *Cinematic Urbanism: A History of the Modern from Reel to Real* (2a Reimpresión ed.). Nueva York: Routledge.
- Amendola, G. (2000). *La Ciudad Postmoderna. Magia y miedo de la Metrópolis Contemporánea*. (M. G. Sustersic, Trans.) Madrid: Celeste.
- Baudrillard, J. (2008). *Cultura y Simulacro* (Novena edición ed.). (A. V. Roira, Trans.) Barcelona: Kairós.
- Bauman, Z. (2009). *Tiempos líquidos* (2a. Edición ed.). (C. Corral, Trans.) México D.F.: Tusquets Editores.
- Beck, U. (2010). *La sociedad de riesgo. Hacia una nueva modernidad*. (Tercera impresión ed.). (D. J. Jorge Navarro, Trans.) Barcelona: Paidós.
- Blanchot, M. (2006). *De Kafka a Kafka* (2a. Reimpresión ed.). (J. Ferreiro, Trans.) México D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- Bloom, H. (2009). *El canon occidental. La escuela y los libros de todas las épocas* (Quinta edición ed.). (D. Alou, Trans.) Barcelona: Anagrama.
- Brown, S. T. (2010). *Tokyo Cyberpunk. Posthumanism in Japanese Visual Culture*. New York: Palgrave Macmillan.
- Bukatman, S. (2002). *Blade Runner* (4a. Reimpresión ed.). London: British Film Institute.
- Castells, M. (1997). *La era de la información: Economía, Sociedad y Cultura*. (Vol. 1. La sociedad red). Madrid: Alianza.
- Cavallaro, D. (2000). *Cyberpunk and Cyberculture: Science Fiction and the Work of William Gibson*. London & New Brunswick: The Athlone Press London & New Brunswick.
- Clarke, D. B. (2005). Previewing the cinematic city. In D. B. Clarke, & D. B. Clarke (Ed.), *Cinematic Cities* (pp. 1-14). New York: Taylor & Francis e-Library.
- Contreras Vázquez, E. (2012, abril-junio). *Civilización y barbarie en el ciberespacio. Ciudades. Análisis de la coyuntura, teoría e historia urbana, año 23(94) Ciudades del ciberespacio*, : 2-5.
- Cortés, J. M. (2010). *La ciudad cautiva. Control y vigilancia del espacio urbano*. Madrid: Akal Arte Contemporáneo.
- Davis, M. (2007). *Ciudades muertas. Ecología, catástrofe y revuelta* (Edición digital ed.). (M. M. Dina Khorasane, Trans.) Madrid: Traficante de Sueños.
- Deleuze, G. (1984). *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1*. (I. Agoff, Trans.) Barcelona: Paidós.
- Dick, P. K. (1997). *¿Sueñan los Androides con Ovejas Eléctricas?* (Quinta edición ed.). (C. Terrón, Trans.) Barcelona: Edhasa. Retrieved marzo 06, 2014, from www.philosophia.cl: www.philosophia.cl/biblioteca/dick/runner.pdf
- Dick, P. K. (1976). *UBIK*. Martínez Roca.

- Elias, H. (2009). *Cyberpunk 2.0 Fiction and Contemporary* (2a. edición ed.). (C. H. Elias, Trans.) Covilhã: LabCom Books.
- Foucault, M. (2002). *Vigilar y castigar. El nacimiento de la prisión* (1a. reimpression ed.). (A. G. Camino, Trans.) Buenos Aires: Siglo XXI.
- Foucault, M. (2008). *Las palabras y las cosas* (Trigesimotercera reimpression ed.). (E. C. Frost, Trans.) España: Siglo XXI Editores.
- Gaja I Díaz, F. (2005). *Revolución informacional, crisis ecológica y urbanismo* (2a. edición ed.). Guadalajara: UdeG CUAAD.
- García Canclini, N. (1997). *Imaginario Urbano*. Buenos Aires: Editorial Universitaria de Buenos Aires.
- García Vázquez, C. (2004). *La Ciudad Hojaldrada, Visiones urbanas del siglo XXI*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Gibson, W. (1988). *Neuromante*. Barcelona: Minotauro.
- Giddens, A. (2011). *Consecuencias de la modernidad* (Quinta edición ed.). (A. L. Ramón, Trans.) Madrid: Alianza Editorial.
- Habermas, J. (2010). *El discurso filosófico de la modernidad* (1a. reimpression ed.). Buenos Aires: Katz.
- Jameson, F. (2009). *Arqueologías del futuro. El deseo llamado utopía y otras aproximaciones de ciencia ficción*. (C. P. Aldao, Trans.) Madrid: Akal.
- Jameson, F. (2012). *Posmodernismo. La lógica cultural del capitalismo avanzado*. (Vol. I). (M. Glikson, Trans.) Buenos Aires: La marca editora.
- Kafka, F. (2003). *El Castillo* (Cuarta edición ed.). (P. Uriarte, Trans.) México, D.F.: Editorial Porrúa.
- López Silvestre, F. (2004). *El Paisaje Virtual. El cine de Hollywood y en neobarroco digital*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Lyotard, J.-F. (2008). *La condición postmoderna. Informe sobre el saber* (Décima edición ed.). (M. Rato, Trans.) Madrid: Cátedra.
- Moreno, H. (2003). *Cyberpunk, más allá de Matrix*. Barcelona: Círculo Latino.
- Moya Pellitero, A. M. (2011). *La percepción del paisaje urbano*. Madrid: Siglo XXI.
- Muñoz, F. (2010). *Urbanización. Paisajes comunes lugares globales* (1a. edición, segunda tirada ed.). Barcelona: Gustavo Gili.
- Neumann, D. (1999). Introduction. In D. Neumann, D. Albercht, A. Kaes, A. Vidler, M. Webb, & A. P. Belloi (Ed.), *Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner* (pp. 7-9). Munich, London, New York: Prestel.
- Soja, E. W. (2008). *Postmetrópolis. Estudios críticos sobre las ciudades y las regiones*. (V. H. Cifuentes, Trans.) Madrid: Traficantes de Sueños.
- Sterling, B. (1998). Prólogo. In B. Sterling, W. Gibson, T. Madox, P. Cardigan, R. Rucker, M. Laidlaw, P. di Filippo, & B. Sterling (Ed.), *Mirrorshades: una antología ciberpunk* (A. A. Arzoz, Trans., pp. 5-9). Madrid: Siruela.
- Vega, K. E., & Rózga Luter, R. E. (2012, abril-junio). *Nuevos espacios públicos: Ciudades Inteligentes y Virtuales. Ciudades. Análisis de la coyuntura, teoría e historia urbana*, 23((94) Ciudades del ciberespacio): 6-12.
- Webb, M. (1999). "Like Today, Only More So": The Credible Dystopia of Blade Runner. In D. Neumann, D. Albercht, A. Kaes, A. Vidler, M. Webb, & A. P. Belloi (Ed.), *Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner* (pp. 44-47). Muchich, London, New York: Perstel.