



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

**LA ESTÉTICA CYBERPUNK:
PROPUESTA DE ILUSTRACIONES PARA
“QUEMANDO CROMO” DE WILLIAM GIBSON**

Tesina

Que para obtener el título de:
Licenciado en Diseño y Comunicación Visual

Presenta:
Fernando Aponte Herrera

Director de Tesis: Eduardo Alberto Álvarez del Castillo Sánchez

México, D.F., 2011

*Agradezco a Eduardo Álvarez, Gala Lutteroth,
Oscar Rodríguez, mi familia y amigos.*

«ÍNDICE»

INTRODUCCIÓN

I. CYBERPUNK

1.1 Antecedentes

1.1.1 Ciencia ficción

1.1.2 *Pulp Fiction*

1.1.3 *Film Noir*

1.2 El género literario

1.3 Principales autores

II. LA ESTÉTICA CYBERPUNK

2.1 Personajes

2.2 Escenarios

2.3 Ciberespacio

2.4 Sociedad

2.5 En el cine

2.6 En la música

III. PROPUESTA DE ILUSTRACIONES PARA QUEMANDO CROMO DE WILLIAM GIBSON

3.1 Sobre los cuentos

3.2 Ilustraciones

IV. CONCLUSIÓN

FUENTES DE INFORMACIÓN

INTRODUCCIÓN



A TRAVÉS DE LA HISTORIA,

el hombre ha intentado extrapolar la realidad de su entorno para imaginar el futuro, y a la vez, analizar el presente y el pasado. La ciencia ficción, a través de la literatura y el cine, ha servido como herramienta para que dicho análisis de la temporalidad esté al alcance de un gran público. De esta forma, podemos presenciar un recorrido de la sociedad y la tecnología haciendo uso de la imaginación.

Desde sus primeros antecedentes en el siglo XVI, la ciencia ficción ha tenido como objetivo crear una "especulación realista sobre posibles eventos futuros, basados sólidamente en un conocimiento adecuado del mundo real, pasado y presente"¹ con un enfoque optimista sobre el progreso de la tecnología, aunque con una constante preocupación sobre la pérdida del lado humano en la sociedad. Sin embargo, a principios de la década de los ochentas, se redefinió el género con la aparición de un grupo de escritores que se desprendieron del mito futurista que la ciencia ficción clásica había creado. Así como Hugo Gernsback e Isaac Asimov habían imaginado grandes metrópolis pulcras y funcionales, los nuevos autores del naciente *cyberpunk* creaban un contexto inverso donde el mundo se asfixiaba en la decadencia de su propio progreso. No es una literatura esperanzadora

ni soñadora, sino un crudo reflejo del presente en el que el ser humano adopta una actitud pasiva ante la tecnología que rápidamente lo rebasa. A diferencia de la ciencia ficción clásica, que giraba alrededor del tema espacial y la humanización de las máquinas, el *cyberpunk* exploraba una nueva paranoia social: la transformación del humano en máquina.

Neuromante (1984), de William Gibson, es la novela que definió completamente al género y su estética. En ella se puede observar un universo completamente original, creado a partir del contexto histórico y social del que se desprende, no como una exageración del presente, sino como una advertencia sobre el futuro. De esta forma, la casi anónima importancia de William Gibson en el mundo moderno es tal, que ha sido responsable de acuñar palabras y conceptos tan comunes en la actualidad como "ciberespacio" y "realidad virtual". Bruce Sterling escribe en el prefacio a la antología *Quemando Cromo* de Gibson: "podemos jugar con Grandes Ideas porque el extravagante colorido de nuestros orígenes de revista barata nos hacen parecer inofensivos... Son muy pocos los que se sienten obligados a tomarnos en serio; y no obstante, nuestras ideas se filtran en la cultura, la recorren, burbujeantes, invisibles..."².

¹ Heinlein, Robert A.; Cyril Kornbluth, Alfred Bester y Robert Bloch (1959). *Science Fiction: Its Nature, Faults and Virtues. The Science Fiction Novel: Imagination and Social Criticism*. Universidad de Chicago: Advent Publishers.

² Gibson, William (1986). *Quemando Cromo*. Barcelona: Minotauro; p. 9.



La presente investigación tiene como objetivo describir el universo visual que William Gibson creó desde sus primeros cuentos, reunidos más tarde en *Quemando Cromo*, obra que sirvió como inspiración para la creación de la obra gráfica que acompaña este texto. Así el lector comprenderá la importancia del *cyberpunk* como subgénero literario de ciencia ficción, pero sobre todo, la innegable y creciente resonancia que ha tenido en la cultura popular de la era posmoderna, de la cual seguramente se convertirá en un icono y que podemos definir como un “complejo conjunto de rupturas radicales, resultado de una cultura y estética dominantes, así como del sistema mediático (social y económico) en el que vivimos”.³ Como Frederic Jameson opina: el *cyberpunk* “es para muchos, la expresión literaria suprema del postmodernismo y aún del capitalismo tardío”.⁴ Scott Bukat-

man también sustenta que “aunque el movimiento llegó a su fin casi tan pronto como comenzó..., su impacto se ha sentido y sus técnicas han sido absorbidas, a través de numerosas disciplinas culturales y mediáticas”.⁵

El texto se divide en dos partes: la primera es una investigación sobre la literatura *cyberpunk* y los principales elementos de la estética visual en la obra de William Gibson; la segunda describe el proceso que se llevó a cabo para realizar las imágenes inspiradas en *Quemando Cromo*. Si bien *Neuromante* es la principal fuente de información para esta investigación y para el *cyberpunk* en general, es importante mencionar que para la producción de imágenes decidí ilustrar las obras previas a la primera novela de Gibson, tomando como inspiración los diez cuentos recopilados en *Quemando Cromo*.

I. CYBERPUNK

1.1 ANTECEDENTES

El *cyberpunk* nace de una mezcla de géneros literarios y cinematográficos, retomando cualidades que forman un *collage* visual y narrativo que sumerge al lector en un universo fantástico, y al mismo tiempo, crea una conciencia social acerca de temas contemporáneos. Su origen temático se fundamenta en la inconformidad social y la contracultura, pero se enriquece del abanico visual de la cultura popular de los años ochentas y los efectos visuales del cine de ciencia ficción.

Visualmente, el *cyberpunk* toma elementos de las películas futuristas *TRON* y *Blade Runner* (1982) para crear un paisaje de neón donde predomina la publicidad y los medios masivos. Además, arroja otros elementos del *film noir* de los cuarenta y del movimiento *punk* de los setenta, logrando una combinación única que puede parecer incoherente al principio, pero con fuertes fundamentos bajo el contexto narrativo en que se desarrolla.

1.1.1 CIENCIA FICCIÓN

La ciencia ficción es un género literario que trata el tema del impacto de la ciencia actual o imaginaria en la sociedad o sus individuos. Explora las consecuencias probables de alguna transformación improbable o imposible de la condición básica del ser humano u otro tipo de vida inteligente. Es difícil definir este género, pues abarca un gran espectro de temas y subgéneros que incluyen: teorías del futuro o temporalidades alternativas;

la vida en el espacio exterior y vida extraterrestre; principios tecnológicos o científicos alternativos a la realidad, catástrofe ecológica, etcétera.

Debido a que el consenso para definir este género es complicado, su origen continúa en discusión. Algunos mencionan textos antiguos como el *Poema de Gilgamesh* y la mitología griega, y otros defienden *Frankenstein* de Mary Shelley. Lo que es seguro es que a través de la historia el hombre ha utilizado su imaginación para combinar la ficción y la ciencia y crear universos paralelos que permitan un análisis de la realidad y su contexto histórico.

Literatura semejante a la ciencia ficción moderna surgió en Europa desde el siglo XVI. Los descubrimientos de la ciencia y el despertar de la Ilustración inspiró a la literatura con estos avances. La novela *Utopía* de Tomás Moro, publicada en 1516, dio nacimiento al tema utópico que continúa siendo común en la actualidad. Más tarde, algunos escritores como Johannes Kepler, Francis Godwin y Cyrano de Bergerac, comenzaron una larga tradición de literatura sobre viajes a la luna y otros destinos extraterrestres.

En 1818 se publica por primera vez *Frankenstein* de Mary Shelley, que para muchos es el primer trabajo que se puede etiquetar como “Ciencia Ficción”. Esta novela, comúnmente ligada al género de horror gótico, introduce temas ficticios como el uso de la tecnología para logros aún imposibles en la época y un

³ McCaffery, Larry (1991). *Storming the Reality Studio: A Casebook of Cyberpunk and Postmodern Fiction*. Londres: Duke University Press; p. 2.

⁴ Jameson, Frederic (1991). *Postmodernism, or, the Cultural Logic of Late Capitalism: Post-Contemporary Interventions*. Durham: Duke University Press; p. 419

⁵ Bukatman, Scott (1993). *Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*. Londres: Duke University Press; p. 137.

análisis de la condición humana desde la perspectiva del individuo rechazado o excluido. En ese mismo siglo, la ciencia ficción adquiere una gran notoriedad con los trabajos románticos de Julio Verne y la crítica social de H. G. Wells.

La ciencia ficción americana comienza en 1926, cuando Hugo Gernsback funda la revista *Amazing Stories*, dedicada exclusivamente a publicar cuentos y artículos sobre este tema. En esa época, estos textos no se tomaban con seriedad dentro de la literatura, más bien se vendían como sensacionalistas. Sin embargo, ésta y otras revistas (como *Weird Tales*, *Astounding Stories* y *Wonder Stories*) lograron que el público tomara conciencia de las historias de especulación científica.

Durante las décadas siguientes, continuó creciendo con autores importantes como Isaac Asimov, A.E. Van Vogt, Arthur C. Clark y Robert A. Heinlein, quienes fueron protagonistas de la Época Dorada de la ciencia ficción durante los años cuarentas y cincuentas. También hubo un gran impacto en el cine y la televisión, y obtuvo una gran auge durante esos años.

En los años sesentas, bajo la influencia de William Burroughs, surgió el género *New Wave*. Y mientras que esta literatura no incluía todo el carácter científico de la ciencia ficción, giraba en gran parte alrededor del impacto de la tecnología y la ciencia en la modernidad. El género se volvió más surrealista y psicológico con los trabajos de Frank Herbert, J.G. Ballard, Phillip K. Dick y Theodore Sturgeon.

1.1.2 PULP FICTION

Es un género de ficción que retrata el crimen y la violencia de una forma cruda y oscura. Dio origen a gran número de historias de detectives publicadas durante las décadas de los veintes y treintas. El pionero del género fue Carrol John Daly, pero se popularizó con los textos de Dashiell Hammet y Raymond Chandler. Desde su comienzo, las novelas también conocidas como “*hardboiled*” fueron publicadas por revistas llamadas “*pulp magazines*”, llamadas así por el papel de pulpa de madera de bajo costo en el que se imprimían. Se caracterizaron por ilustrar en sus portadas escenas de crimen y suspenso con vastas insinuaciones de sexo y violencia, dirigidas a los hombres de la clase trabajadora.

Su narrativa en primera persona utilizaba un lenguaje popular y oraciones cortas parecidas al del periodismo. Predominaban las historias de detectives en paisajes urbanos representados como corruptos, amenazantes y desorientadores, comúnmente comparados con un laberinto oscuro y confuso que retrata el lado oculto del respetable modo de vida Americano. El personaje principal se caracteriza por ser un investigador solitario y de personalidad severa, que se enfrenta cara a cara con la corrupción y la violencia.

1.1.3 FILM NOIR

Es un término utilizado para describir un género cinematográfico que sobresalió durante la década de los cuarentas. Se destacó por poseer un estilo visual radical, un modo de narración complejo y un evidente interés en el perfil psicológico de los personajes, a través de historias policíacas en las que los individuos se sienten atrapados por el miedo y la paranoia o manipulados por el poder del deseo sexual. Frecuentemente se describen las obras del *film noir* como “*thrillers* psicológicos” o “dramas mórbidos con una poderosa implicación Freudiana”. Este género encontró un nicho importante dentro del Existencialismo francés, reflejando la angustia y pesimismo de los intelectuales de dicho periodo.

Generalmente, los protagonistas son un antihéroe masculino y la *femme fatale* de carácter duro y seductor; la ambivalencia moral, el crimen, las complejas contradicciones en los motivos y eventos, conspiran para que el público experimente la angustia y desesperación del auténtico *film noir*. El contraste entre personajes masculinos y femeninos es claramente marcado: el trabajador de clase media, débil y pasivo ante las pasiones que lo encaminan a escapar de su vida frustrada, se convierte en antihéroe cuando demuestra rasgos de coraje para enfrentar alguna adversidad; en cambio, la *femme fatale* personifica la modernidad a través de su sexualidad insaciable y sed de poder.

Andrew Spicer sostiene que “su iconografía consiste de imágenes de la ciudad nocturna, sus calles húmedas de lluvia que reflejan las parpadeantes luces de neón”⁶, además de un completo repertorio de callejones, embarcaderos y bares. El *film noir* se caracteriza por el uso de altos contrastes y claroscuros en la iluminación, así como complejas composiciones en los encuadros.

Además hay un insistente uso de recursos como *flashbacks* y narradores en primera persona. Entre las obras cinematográficas más representativas del *film noir* están: *The Maltese Falcon* (1941), *Murder, My Sweet* (1944), *Double Indemnity* (1944) y *Laura* (1944).

1.2 EL GÉNERO LITERARIO

La ciencia ficción “clásica” se arraigaba en ideas altamente imaginativas que proyectaban fenómenos científicos, la cual originó historias muy estilizadas de colonias espaciales y naves voladoras. La renaciente ciencia ficción fue diferente porque incorporaba situaciones de la época (sociales y tecnológicas) para imaginar el futuro del mundo. Como Steve Brown señala: en vez de imaginar visiones de un universo completamente nuevo, fueron capaces de reunir “partes de la realidad y retribuirlo a los lectores que ya vivían en el *Sprawl*” de Gibson, fueran conscientes de ello o no”.⁸ Eso cimentó el contexto que ayudaría a categorizarla como un nuevo género llamado *cyberpunk*.

La palabra “*cyberpunk*” apareció por primera vez en 1983, como título de un cuento de Bruce Bethke, publicado en la revista de ciencia ficción *AMAZING*. Originalmente, el término fue creado para definir una yuxtaposición de la rebeldía del *punk* y la tecnología avanzada que representara a los *hackers* adolescentes que aparecen en el cuento de Bethke. La fusión de las palabras *cyber* y *punk* aparenta ser en un principio una combinación de términos opuestos, pero más tarde definiría todo un movimiento de subcultura.

Cyber se deriva de cibernética, ciencia interdisciplinaria que tiene como objeto el control y comunicación en el animal y en la máquina, según Norbert Wiener, padre de esta rama de las matemáticas. Se dice que la cibernética estudia los flujos de información que rodean un sistema, sean animados o inanima-

dos y que se encarga de los problemas de control, recursividad e información. En la actualidad, la cibernética está dirigida a los sistemas matemáticos que programan una computadora o inteligencia artificial.

Por otro lado, el *punk* es un género musical rápido y agresivo, que se desarrolló durante los años setenta en Londres y Nueva York. A pesar del éxito de grupos como The Ramones, The Sex Pistols y The Clash, lo que ha llamado la atención de la sociedad es el movimiento de subcultura y la ideología alrededor del *punk*. Sus tendencias políticas incluyen antiautoritarismo, nihilismo, anarquismo, socialismo, anticapitalismo, y sobre todo, la búsqueda de la libertad individual. Larry McCaffery explica que la influencia del género musical en el *cyberpunk* radica esencialmente en “desafiar las normas estéticas y culturales; una actitud de desconfianza hacia el lenguaje racionalista y demás discursos utilizados por el capitalismo legal, político y consumista”⁹.

William Gibson, uno de los cinco autores asociados al nacimiento del *cyberpunk*, es reconocido por crear los cimientos en su novela *Neuromante*. Bruce Sterling, Rudy Rucker, John Shirley y Lewis Shiner, los otros cuatro escritores que impulsaron el movimiento, coinciden en que *Neuromante* de Gibson influyó tajantemente en la categorización de la nueva ciencia ficción como *cyberpunk*.

La literatura *cyberpunk* generalmente gira alrededor de personajes marginados en un sistema cultural tecnológicamente avanzado. Las historias *cyberpunks* incluyen estos “sistemas” que dominan el entorno, ya sea un gobierno opresor, una corporación totalitaria y paternalista o una religión fundamentalista. Dichos sistemas existen y gobiernan a través de la tecnología, específicamente la que obedece a la información y la comunicación, mediante una ideología de “controlar para mejorar”. Muchas veces, estos sistemas tecnológicos se extienden hasta sus individuos humanos, a través de implantes cerebrales, prótesis mecánicas, órganos clonados o genéticamente modificados,

⁶ Spicer, Andrew (2002). *Film Noir*. Inglaterra: Pearson Education Limited; p. 4.

⁷ La trilogía *Sprawl* se conforma por las tres primeras novelas de Gibson: *Neuromante*, *Conde Cero* y *Mona Lisa Acelerada*.

⁸ Brown, Steve. *Before the Lights Came on*, en McCaffery, Larry (ed.) (1991). *Storming the Reality*

Studio: A Casebook of Cyberpunk and Postmodern Fiction.

⁹ McCaffery, Larry (1991). *Storming the Reality Studio: A Casebook of Cyberpunk and Postmodern Fiction*. Londres: Duke University Press; p. 288. Duke University Press; p. 177.

etcétera. De esta forma, los humanos se vuelven parte de esta “máquina”. J. G. Ballard nos dice: “La ciencia y la tecnología se multiplican a nuestro alrededor. Cada vez más son ellas las que nos dictan el lenguaje en que pensamos y hablamos. Utilizamos ese lenguaje o enmudecemos.”¹⁰

Sin embargo, como en cualquier sistema, siempre existen aquellos que viven en el límite o en “el Filo”, como Gibson lo llama. Los conocemos como criminales, marginados, visionarios, o simplemente aquellos que buscan su propia libertad despreocupadamente. La literatura *cyberpunk* se enfoca en estos personajes y en cómo revierten las herramientas del sistema tecnológico para su propio beneficio.

La publicación de *Neuromante* en 1984 generó un panorama en el que una serie de importantes postulados sobre el futuro de la cultura contemporánea comenzaron a surgir. El movimiento *cyberpunk* presentó una narrativa que incluye, y al mismo tiempo se adelanta, al desarrollo tecnológico de la época. Y aunque el *cyberpunk* ya no es un género que se produzca sin caer en aparente repetición, es innegable que existe una influencia de sus elementos, que han generado una versión resumida, codificada y simplificada, utilizada comúnmente en estrategias de mercadeo que pretenden hacerse pasar como “contracultura”.

Cyberpunk también se ha convertido en un término ampliamente aceptado para describir una forma específica de producción cultural en la música y el cine en la actualidad. Es una fusión futurista de contracultura *tecno* y *punk*, caracterizada por poseer una rebeldía ideológica y que tal vez pueda ser mejor definida como una reinterpretación de la experiencia humana en una era postindustrial, dominada por los medios y saturada de información. Aquí es donde el fenómeno *cyberpunk* adquiere importancia en el estudio social, convirtiéndose en una “síntesis de la ciencia ficción y las tendencias estéticas e impulsos temáticos”¹¹ del postmodernismo.

Cuando *Neuromante* se publicó, produjo una ruptura importante en la ciencia ficción, siendo la primer novela del género que

tocó los puntos principales del arte posmodernista, por ejemplo: eliminar las distinciones de género, la distinción arbitraria entre arte pop y “arte serio” (o entre arte y publicidad, imagen y referente, original e imitación) y las interacciones artísticas que resultaron de este proceso. Una vez que esto fue digerido por el público, fue más fácil para los autores utilizar en su narrativa elementos típicos posmodernistas: mezcla de géneros, recursos cinematográficos, prosa derivada de la música *rock* y publicidad televisiva y el uso de estructuras mitológicas.

De tal manera, el *cyberpunk* fue un reflejo de la sociedad posmoderna, y al mismo tiempo, trata una serie de problemas interesantes: el contraste entre humano y máquina; la naciente relación entre memoria humana y memoria artificial; la desnaturalización del cuerpo; la transformación de tiempo y espacio en el mundo postindustrial; la creciente interacción abstracta entre imágenes y *data*; la primacía de la información y la paranoia creada a partir de un sentimiento de manipulación y conspiración.¹²

1.3 PRINCIPALES AUTORES

WILLIAM GIBSON

Nacido el 3 de marzo de 1948, es un escritor estadounidense-canadiense que ha sido nombrado el creador del *cyberpunk*. En 1982, Gibson acuñó el término *ciberespacio* y popularizó el concepto en *Neuromante*. También es conocido por vislumbrar una red mundial de comunicaciones antes de su popularización en los años noventa. Y es reconocido por anticipar y establecer los fundamentos conceptuales del Internet.

Como consecuencia de frecuentes mudanzas durante su infancia, Gibson fue un adolescente tímido e introvertido que se refugió en la lectura de historias de ciencia ficción. Después de pasar su adolescencia en una escuela privada en Arizona, evadió el reclutamiento de la Guerra de Vietnam emigrando a Canadá

en 1967, donde se sumergió en un ambiente “contracultural”. Más tarde, se convertiría en escritor de tiempo completo.

Sus primeros trabajos fueron historias obscuras sobre un futuro cercano y abordaban el efecto de los medios masivos y las redes tecnológicas en el ser humano. Recibieron gran aceptación después de ser publicadas en revistas de ciencia ficción y eventualmente provocaron la renovación del género. Las tramas, los panoramas y los personajes desarrollados en estas historias alcanzaron su clímax en *Neuromante*, su primera novela, merecedora de un considerable éxito comercial, virtualmente inaugurando el movimiento literario *cyberpunk*.

Aunque gran parte de la reputación de Gibson está arraigada en *Neuromante*, su trabajo sigue evolucionando en estilo y concepto. Después de expandir el universo de *Neuromante* con otras dos novelas más (*Conde Cero* y *Mona Lisa Acelerada*), creando la trilogía *Sprawl*, el autor contribuyó a definir un subgénero completamente diferente: el *steampunk*, donde la energía a vapor y carbón es el principal motor de la sociedad y propone una estética basada en la época Victoriana. Durante los noventa, escribió la trilogía *Bridge*, que se enfocaba en una observación sociológica del medio ambiente y el capitalismo en el futuro próximo. Sus más recientes novelas, *Pattern Recognition* (2003) y *Spook Country* (2007), se desarrollan en un mundo contemporáneo y han puesto el trabajo de Gibson en las listas de *best-sellers* por más de una vez.

Es uno del más aclamados escritores de ciencia ficción. A la fecha, ha escrito dos docenas de cuentos, nueve novelas de gran éxito y ha contribuido con artículos en varias publicaciones importantes, así como colaboraciones con artistas, cineastas y músicos.

BIBLIOGRAFÍA

NOVELAS:

Neuromante (1984)
Conde Cero (1986)
Mona Lisa Acelerada (1988)
La Máquina Diferencial (1990)
Luz Virtual (1993)
Idoru (1996)

Todas las fiestas de mañana (1999)
Pattern Recognition (2003)
Spook Country (2007)

CUENTOS:

Fragmentos de una rosa holográfica (1977), *Uearth #3*
Johnny Mnemónico (1981), *Omny* (mayo)
 El continuo de Gernsback (1981), *Universe #11*
La especie (1981), *Shadows #4*
Regiones Apartadas (1981), *Omny* (octubre)
Quemando Cromo (1982), *Omny* (julio)
Estrella roja, órbita de invierno (1983), *Omny* (julio)
Hotel New Rose (1984), *Omny* (julio)
El mercado de invierno (1985), *Vancouver* (noviembre)
Combate aéreo (1985), *Omny* (julio)
Quemando Cromo (1986)
Tokyo Collage (1988), *SF Eye #4*
Hippie Hat Brain Paradise (1989), *Semiotext #14*
The Angel of Goliath (1990), *Interpone #40*
Darwin (1990), *Spin* (abril)
Skinner's Room (1990), *Visionary San Francisco*
Cyber Claus (1991), *The Washington Post Book World*
Academy Leader (1991), *Cyberspace: First Steps*
Agrippa "The Book of the Dead" (1992)
Where the Holograms Go (1993), *The Wild Palms Reader*
Thirteen Visions of a Cardboard City (1997), *New Worlds #222*

BRUCE STERLING

Nace el 14 de abril de 1954 en Texas, Estados Unidos; ha sido escritor, conferencista y diseñador. Como uno de los cinco escritores que fundaron el movimiento *cyberpunk* fue el más dedicado a promulgar su ideología. Ganó el premio Hugo de ciencia ficción por sus novelas *Bycycle Repairman* y *Taklamakan*.

Publicó su primer novela *Involution Ocean* en 1978, creando una versión futurista de *Moby Dick*. Durante los siguientes años escribió varios cuentos y novelas sobre lo que eventualmente se conocería como el “universo *Shaper/Mechanist*”. En 1985, comenzó a escribir y editar una gaceta llamada *Cheap Truth*, bajo

¹⁰ Ballard, J.G. (1979); *Crash*. Barcelona: Minotauro; p.10.

¹¹ McCaffery, Larry (1991). *Storming the Reality Studio: A Casebook of Cyberpunk and Postmodern Fiction*. Londres: Duke University Press; p. 11.

¹² *Ibid*; p. 14.

el seudónimo Vincent Omniveritas, en la cual él y varios colaboradores se burlaban de la ciencia ficción existente y exigían que el género tuviera una aproximación más relevante a la cultura actual. Esta ideología influyó en lo que más tarde se conocería como el movimiento *cyberpunk*.

En 1986 editó una antología de *cyberpunk* llamada *Mirrorshades*, considerada uno de los documentos más importantes del género. Para 1988, el *cyberpunk* avanzaba con gran fuerza y Sterling contribuyó con sus novelas *Islands in the Net* y *Crystal Express*. También colaboró con William Gibson en la primer novela del subgénero *steampunk*: *The Difference Engine*, publicada en 1990.

Durante los noventa y hasta la actualidad, Sterling ha sido uno de los principales motores de la contracultura, creando diversos proyectos como *The Dead Media Project*, donde propone un catálogo de distintos medios de comunicación que se han vuelto obsoletos y se extinguieron con el tiempo. Más tarde lanzó el movimiento *Viridian Design*, cuyo principal objetivo es enlazar el pensamiento ecológico con el progreso de la tecnología para mejorar el medio ambiente.

RUDY RUCKER

Nace en Louisville, Kentucky, el 22 de marzo de 1946. Estudia en el Colegio Swarthmore y más tarde en la Universidad Rutgers, donde obtiene una maestría y un doctorado en Matemáticas. Su primer novela de ciencia ficción, *Spacetime Donuts*, no tuvo gran aceptación, pero más tarde, en 1982 publicó una de las principales novelas del *cyberpunk*, *Software*, ganadora del premio Phillip K. Dick y predecesora de la serie "Ware".

Rucker definió su propio estilo de *cyberpunk* como *transrealismo*, término que define la experiencia de escribir sucesos de la realidad con gran detalle, pero bajo un género de fantasía. Esto puede verse en novelas como *The Secret of Life* y *White Light*.

Actualmente, Rucker imparte clases de programación en universidades y continúa escribiendo cuentos y novelas de ciencia ficción.

JOHN SHIRLEY

Originario de Houston, Texas, nace el 10 de febrero de 1953. Es escritor de ciencia ficción y otros géneros, así como músico y compositor. Shirley es considerado el *cyberpunk* por excelencia, por ser el único que realmente estuvo involucrado con la escena *punk* de los setenta y ochenta. Fue parte de varias bandas en San Francisco y Nueva York, una de ellas es *The Panther Moderns*, cuyo nombre salió de un clan urbano terrorista mencionado en *Neuromante*.

El trabajo de Shirley sirvió para influenciar la ciencia ficción de los ochenta con el estilo violento y callejero de sus primeras historias. Su primera novela, *City Come A-Walkin'*, publicada en 1980, sirvió de gran inspiración para que Gibson creara *Neuromante*. Además, Gibson también admite haberse influenciado por otros de sus trabajos, como la colección de cuentos *Heatseeker* y la trilogía conocida como "A Song Called Youth": *Eclipse* (1985), *Eclipse Penumbra* (1988) y *Eclipse Corona* (1990).

Shirley también escribió importantes piezas de terror, así como guiones para cine y televisión. Creó el primer guión para la famosa película *The Crow*, tomada del comic de James O'Barr.

LEWIS SHINER

Nace en Eugene, Oregon, el 30 de diciembre de 1950. Comenzó su carrera como escritor de ciencia ficción y publicó su primera novela, *Frontera*, en 1984. Ésta y su siguiente trabajo, *Deserted Cities of the Heart* (1988) son consideradas piezas importantes del movimiento. Son historias post-industriales, donde reina la anarquía y es evidente la gran influencia del *rock* y el *punk* en su estilo.

Su trabajo se caracteriza por una meticulosidad en los detalles y en la construcción de historias decadentes llenas de humor negro. Shiner afirma que durante su vida, la música siempre tuvo más importancia que la ciencia ficción, impulsándolo a publicar varias historias donde el tema central está relacionado con el *rock* de los sesenta o el *punk* de los ochenta.



II. LA ESTÉTICA CYBERPUNK

La categorización literaria del *cyberpunk* como un subgénero independiente y completamente innovador en los años ochenta, se debió a dos factores importantes: 1) la introducción de un nuevo movimiento social o subcultura, como elemento principal del contexto literario; y 2) la estética que resultó del choque entre los conceptos *techno* y *punk*.

Pero esa contradicción filosófica generada por “punks seguidores de la tecnología”, fue lo que detonó el éxito del *cyberpunk* como género de culto desde su inicio. Tal simbiosis entre dos grupos contrarios, aunque ya establecidos en la corriente suburbana, funcionó perfectamente bajo el contexto social en el que surgió y rápidamente logró que la sociedad joven lo adoptara como un movimiento congruente. Cavallaro nos explica: “amalgama de formas sorprendentes, lo racional y lo irracional, lo nuevo y lo viejo, la mente y el cuerpo; integrando las estructuras hipereficientes de la alta tecnología con la anarquía de las subculturas callejeras”¹⁵.

Este encuentro entre dos extremos en el plano social y cultural también generó una fértil mezcla de elementos, que derivaría en una estética y un lenguaje propios (*techno-slang*) y que más tarde, servirían de gran influencia en la cultura popular visual, sobre todo en los círculos del cine y la moda posmodernista.

2.1 PERSONAJES

Los personajes de la literatura *cyberpunk* son, por lo general, marginados sociales que sobreviven a expensas de su entorno, haciendo uso de sus habilidades en tecnología cibernética o de realidad virtual. No es raro que los protagonistas se presenten

como antihéroos en el desarrollo de la historia y suelen ser personajes ordinarios que de pronto se ven envueltos en situaciones a las que son obligados a enfrentar.

El protagonista *cyberpunk* puede ser un *hacker*, un traficante de información o un experto en realidad virtual, comúnmente llamados *console cowboys* (vaqueros de consola), que simplemente busca sobrevivir o beneficiarse de un mundo decadente en el cual no puede aspirar a un nivel de vida mejor. Casi todos estos personajes de ética cuestionable son manipulados para enfrentar al sistema que domina su entorno, obligados a lidiar con situaciones de las que deben escapar, conformándose con un éxito no heroico o la redención.

Además, la figura principal muchas veces recibe la ayuda de otros personajes, cuya moral puede ser aún más dudosa. Estos individuos juegan el rol de socios, traficantes o asesinos, que están dispuestos a brindarle ayuda, pero sólo a cambio de dinero o algún favor. Las transformaciones genéticas o físicas suelen ser más acentuadas en estas personificaciones, la mayoría tiene algún tipo de implante o prótesis que utilizan como arma o herramienta para facilitar su desenvolvimiento en la sociedad. La co-protagonista de *Neuromante*, la asesina a sueldo Molly, posee cuchillas retráctiles debajo de las uñas y su característica principal son unas gafas cromadas implantadas de forma permanente, elemento recurrente que se volvió símbolo del género.

En *El Mercado de Invierno*, el personaje Lise depende de un esqueleto artificial: “Veía las costillas cuando ella se quedaba quieta así... en la espalda a través del arañado cuero negro de la chaqueta... No podía moverse sin ese esqueleto extra, y lo tenía conectado directamente al cerebro, con un interfaz mioeléctri-

co. Los tirantes de policarbono de aspecto frágil le movían los brazos y las piernas, pero un sistema más sutil, de incrustaciones galvánicas, le controlaba las manos delgadas...”¹⁶

Los personajes femeninos, conocidos como *razorgirls*, tienen una especial importancia en el género por encarnar el lado sexual y violento en las historias. Personifican guardaespaldas o asesinas de carácter fuerte y noble, casi como “samuráis callejeros”. Estas mujeres son el estereotipo *cyberpunk* en la mayoría de las historias: personajes mitad humano – mitad máquina que deben encarar la violencia del mundo real, mientras el protagonista vive inmerso en el mundo virtual. La influencia de este estereotipo femenino es innegable en los personajes que aparecen en las películas *Ghost In The Shell* (1995), *Aeon Flux* (2005) y la trilogía *The Matrix* (1999-2003).

En la literatura *cyberpunk* es raro encontrar un villano encarnado en una persona o grupo de personas, lo que introduce un complot o conspiración en la trama y aumenta la paranoia del protagonista. Generalmente es un villano mitificado como una corporación o una mafia invisible que persigue al personaje principal y a veces es representado por un asesino o traficante.

Todos estos personajes no están dispuestos a cuestionar su entorno ni a producir un cambio en él, solamente aceptan las situaciones a su alrededor y se conforman con encontrar una forma de sobrevivir. Permiten que sean ellos los que deben acoplarse al entorno, hasta el grado de modificar su fisonomía. Alteraciones genéticas, hormonales y mecánicas son comunes en los *cyberpunks*, tanto por entretenimiento, como para facilitar alguna actividad. Según Cavallaro, el cuerpo humano generado por el *cyberpunk* es simultáneamente mitológico, como producto de la fantasía y la imaginación; tecnológico, como producto de la ciencia y la tecnología; y Gótico, como producto del entorno sicótico y fragmentado.¹⁷

La moda en el universo *cyberpunk* recicla elementos del pasado para crear un nuevo estilo. Gibson describe algunos personajes, interesados en la moda, con ropa *vintage* de los años treinta y cuarenta, lo que nos indica que el referente de lujo y elegancia radica completamente en las modas pasadas. El resto de los personajes sigue un estilo callejero con gran influencia del *punk* y el *techno*. Son comunes los *jeans* entallados, chamarras

de piel, botas vaqueras, camisas hawaianas, gafas de espejo y crestas *mohawk*.

Gibson demuestra un particular interés en que cada personaje sea identificado mediante una detallada descripción de la moda, accesorios y decoración. No se limita a que el estilo sea uniforme, “por un lado está asociado a lo negro, pálido y de líneas severas, y por el otro, a lo excéntrico, de extravagancia cromática y exceso en la decoración”.¹⁸ En *Conde Cero*, el estilo típico del “vaquero de consola” es notable en la descripción del personaje Bobby: playera negra con un holograma del ciberespacio, *jeans* negros entallados, botas negras industriales y un cinturón con “estoperoles” cromados.¹⁹

Igualmente pronunciados son los estilos de las distintas subculturas retratadas en *Conde Cero*: los Gothicks son altos, delgados y musculosos, de cabello oscuro y notablemente pálidos¹⁸. En cambio, los adornos barrocos de las chicas Project constan de abrigos largos y chalecos rojos con brocado de seda, camisas blancas que cuelgan hasta las rodillas y diademas atiborradas de adornos.¹⁹ Lupus Yonderboy, cabeza de los Panther Moderns, una pandilla de *hackers* y mercenarios que aparecen en *Neuromante*, lleva el cabello teñido de rosa y un traje de policarbono que replica las imágenes a su alrededor.



¹⁵ Cavallaro, Dany (2000). *Cyberpunk and Cybercultures*. Londres: Athlone Press, p. XI.

¹⁶ Gibson, William (1986). *Quemondo Cero: El Mercado de Invierno*. Barcelona: Minotaur, p. 149.

¹⁷ Cavallaro, Dany (2000). *Cyberpunk and Cybercultures*. Londres: Athlone Press, p. XV.

¹⁸ *Ibid*; p. 193.

¹⁹ Gibson, William (1986). *Conde Cero*. Nueva York: Ace Books, p. 148-149.

¹⁸ *Ibid*; p. 35.

¹⁹ *Ibid*; p. 37.

2.2 ESCENARIOS

A diferencia de la ciencia ficción clásica, las historias de *cyberpunk* se sitúan en la Tierra en un futuro cercano. Hasta hace unos años se creía que estas descripciones del futuro eran extrapolaciones de la realidad, que sólo en el peor de los casos llegarían a ser verdad. Es inevitable intuir que el intervalo entre presente y futuro se vuelve cada vez más estrecho, pues las fantasías futuristas de Gibson en *Neuromante* se están convirtiendo en partes esenciales del aquí y el ahora a medida que la tecnología avanza. Es un ambiente futurista pero poco desarrollado, donde las mafias y tribus urbanas gobiernan las calles y el tráfico de *software* y *hardware* es la principal actividad, situado en medio de ciudades sobrepobladas y decadentes. Estos barrios son lugares, que a la sombra de rascacielos corporativos de más de cien pisos, parecen un mundo subterráneo y están atiborrados de bares y prostíbulos con anuncios de neón y hologramas. Sin embargo, el denso paisaje de luces y colores siempre oculta la oscura personalidad del *Sprawl*: una megalópolis turbia y peligrosa en la costa oeste de Estados Unidos que abarca desde Boston hasta Atlanta. La primera frase de *Neuromante* compara claramente esta sensación con la estática en una pantalla: "El cielo sobre el puerto era del color de un televisor, sintonizado en un canal muerto".²⁰

En el *cyberpunk* se describen ciudades saturadas de publicidad, contaminación, información y placeres mundanos. Este conglomerado mediático que adorna los paisajes urbanos está relacionado al concepto de "adictos a la imagen" al que Bukatman se refiere como la seducción de los medios y que aparentemente resulta en una disminución de los valores morales, la política se convierte en algo trivial para el ciudadano promedio, aumento de analfabetismo, lapsos de atención más cortos y un carácter más propenso a la violencia; todo esto sucede en el consumidor sometido a los medios.²¹

Estados Unidos y Japón suelen ser los países donde las historias se desarrollan, principalmente en las cercanías a Nueva York y Tokio; existen barrios decadentes dedicados al tráfico y mercado negro de armas, drogas e información virtual. Estos barrios, cercanos a puertos, aeropuertos y basureros, son focos de violencia, en los cuales todo tipo de criminales se reúne a comprar o vender lo más avanzado en tecnología. En *Neuromante*, Gibson describe el barrio de Ninsei como el patio de juego donde las mafias arrojan la nueva tecnología para experimentar con mercancía que aún no ha salido al mercado.²² Son lugares llenos de bares, prostíbulos, tiendas de doble comercio y moteles baratos, con calles iluminadas por hologramas y anuncios de neón.

En *Johnny Mnemónica*, Gibson describe el típico bar *cyberpunk*: "El Drome consta de un solo espacio angosto, con una barra a un lado y mesas al otro, atiborrado de rufianes y tratantes, y un misterioso surtido de traficantes."²³ En otros cuentos, Gibson recurre al mismo tipo de lugares donde los personajes se reúnen a hacer negocios y pasar el tiempo. En *Quemando Cromo* aparecen un bar llamado el Gentleman Loser, un prostíbulo oriental conocido como la Casa de las Luces Azules, y en *Neuromante*, el Chatsubo es el bar frecuentado por el protagonista.

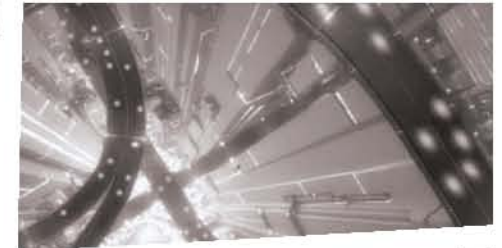
Los hoteles de paso también son representativos del *cyberpunk*. Son lugares descuidados y peligrosos, cuya función está más cerca de un escondite o una caja fuerte que de un hotel. Cheap Hotel y el New Rose Hotel tienen las mismas características: "es un entarimado de ataúdes situado en las ruinosas cercanías del Narita International. Cápsulas de plástico de un metro de alto por tres de largo, amontonadas como dientes de Godzilla sobrantes en un terreno de hormigón situado a un lado de la carretera..."²⁴

También es común que se incluyan clínicas o laboratorios donde se realizan cirugías ilegales, como modificaciones neuronales y hormonales, implantes, etcétera, y que se detallen los procedimientos con aspectos técnicos minuciosos. Por ejemplo, en *Conde Cero* encontramos: "Tomó tres meses que el holandés y su equipo pudieran reconstruir a Turner. Clonaron un metro de piel para él, generado a partir de un trozo de colágeno y polisacáridos de cartílago de tiburón. Los ojos y genitales fueron comprados en el mercado libre."²⁵

A través de la trilogía *Sprawl* y otras lecturas *cyberpunk* se mencionan las "arcologías": estructuras inmensas de alta densidad de población que pretenden ser tan autosuficientes como sea posible. Por lo general, tienen las dimensiones de una ciudad pequeña y son lugares que albergan distintos grupos religiosos. El término arcología se compone de las palabras "arquitectura" y "ecología".

Estos son los escenarios del universo futurista que Gibson imaginó y que a medida que pasan los años, se van acercando a la realidad de forma casi profética. El universo *cyberpunk* es

reflejo de una sociedad que se ha obligado a retroceder a un estado tribal y salvaje, a pesar de que el desarrollo tecnológico sigue avanzando aceleradamente. Estéticamente, el *cyberpunk* es un collage de la humanidad, donde cada ser toma lo necesario de su entorno para sobrevivir y a través de un reciclaje de recursos, se crea un estilo renovado a partir de elementos ya existentes. La arquitectura y la moda reflejan una evidente nostalgia por el pasado, símbolo de la pérdida de identidad en una época apocalíptica.



²⁰ Gibson, William (1984); *Neuromante*. Nueva York: Ace Books; p. 3.

²¹ Bukatman, Scott (1993). *Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*. Londres: Duke University Press; p. 26-28.

²² Gibson, William (1984); *Neuromante*. Nueva York: Ace Books.

²³ Gibson, William (1986); *Quemando Cromo: Johnny Mnemónico*. Barcelona: Minotauro; p. 15.

²⁴ Gibson, William (1986); *Quemando Cromo: Hotel New Rosa*. Barcelona: Minotauro; p. 129.

²⁵ Gibson, William (1986). *Conde Cero*. Nueva York: Ace Books; p. 1.

2.3 CIBERESPACIO

“La *matrix* tiene sus raíces en los videojuegos primitivos, en los primeros programas gráficos y en los experimentos militares con conexiones cerebrales... Ciberespacio. Una alucinación colectiva registrada a diario por billones de usuarios legítimos en cada nación, por niños que aprenden conceptos matemáticos... Una representación gráfica de *data* extraída de los bancos de cada computadora en el sistema humano. Complejidad más allá de la imaginación. Líneas de luz situadas en el no-espacio de la mente, racimos y constelaciones de información. Como luces ciudadinas que se alejan...”²⁶ Así es como Gibson describe el ciberespacio en *Neuromante*, un campo vasto y geométrico, dividido por líneas y vectores que convergen en un infinito de programas e información.

Este espacio electrónico de proporciones abstractas se vuelve una experiencia corpórea y comprensible a través del terreno Cartesiano que Gibson describe, para transformarlo en algo asimilable a la percepción humana. El universo virtual que el *cyberpunk* crea para visualizar un infinito de información se convierte en lo que el protagonista de *Neuromante* percibe: “un origami de flujo de neón, que se desdobra para ser su hogar, su país, un tablero de ajedrez en 3D que se extiende al infinito”.²⁷ Y de nuevo, en *Mona Lisa Acelerada* lo describe así: “toda la información en el mundo reunida como una gran ciudad de neón, para que logres viajar alrededor y tener algo de control, visualmente al menos. De otra forma sería muy complicado intentar encontrar la información específica que necesitas”.²⁸

Gibson tomó como referencia el espacio virtual creado en la película *TRON* (1982), en la que Disney experimentó con animación por computadora para generar un universo tridimensional que representara la forma en la que las computadoras y los videojuegos visualizan el campo de información por el que se desplazan.

Una forma más avanzada del ciberespacio son los simuladores sensoriales, que permiten percibir experiencias virtuales a través de impulsos eléctricos en el cerebro. Estas simulaciones son grabadas con implantes ópticos, comúnmente por ídolos *pop* femeninos y después editadas para el mercado del entretenimiento. Sin embargo, estas simulaciones sensoriales fueron llevadas un paso más adelante en la película *The Matrix*, en la que existe un mundo virtual generado por computadoras, como parte de una simulación interactiva llamada *matrix* (matriz), cuya función es controlar a los humanos.

Para algunos, el ciberespacio adquiere un carácter de experiencia espiritual. En *Neuromante*, el personaje Aerol de la colonia espacial conocida como Zion, ve en el ciberespacio una representación de la Babilonia *rastafari*, un lugar de oscuridad y maldad, en oposición a la idea de paz y libertad que representa el mundo físico de Zion.²⁹ De manera contraria, en el cortometraje animado *The Second Renaissance* (de la compilación *The Animatrix*) la información virtual se representa como un mándala budista que se abre infinitamente, casi insinuando una libertad espiritual que sólo se alcanza dentro del ciberespacio.



²⁶ Gibson, William (1984); *Neuromante*. Nueva York: Ace Books; p. 51.

²⁷ *Ibid*; p. 53.

²⁸ Gibson, William (1988). *Mona Lisa Acelerada*. Nueva York: Berkley; p. 13.

²⁹ Gibson, William (1984); *Neuromante*. Nueva York: Ace Books; p. 107.

³⁰ Bukatman, Scott (1993). *Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*. Londres: Duke University Press; p. 2.

³¹ Gibson, William (1984); *Neuromante*. Nueva York: Ace Books; p. 77.

³² Gibson, William (1986). *Conde Cero*. Nueva York: Ace Books; p. 15.

2.4 SOCIEDAD

La literatura *cyberpunk* ha servido de válvula de escape para una generación preocupada por la creciente sobresaturación de información que existe en el mundo. Es un retrato preciso de la actual dependencia a la tecnología a la que las sociedades se han visto sometidas y que el *cyberpunk* describe fielmente como advertencia de un inminente futuro. Parece que la creciente “tecnología electrónica de la Era de la Información es invisible, circulando fuera de la experiencia humana a través del tiempo y espacio. Esa invisibilidad la vuelve menos susceptible a la representación y finalmente, a la comprensión”.³⁰ La decadente sociedad *cyberpunk* se ve atrapada por un imparable desarrollo tecnológico, impulsado por enormes corporaciones que rigen la economía y corrompen el casi inexistente gobierno.

Entonces, la sociedad se ve obligada a perder cualquier aspiración a algo mejor y en cambio, se deja caer en una espiral donde la violencia, los vicios y el placer simulado se convierten en la única forma de sobrevivir. Esta supervivencia es el impulso principal de los personajes, que bajo este principio, se vuelven individuos que buscan sólo el beneficio propio y se refugian en un mundo virtual.

También existe cierta filosofía sobre la muerte en la que coinciden varios autores del *cyberpunk*. Hay una evidente necesidad de prolongar la vida más allá de la muerte, física y mentalmente, que sólo la tecnología puede satisfacer. Algunos personajes se someten a tratamientos hormonales para prolongar su tiempo vital, pero aún más interesante es que haya otros que deciden transferir toda su información cerebral en una memoria virtual para convertirse en un programa. En *Neuromante*, un famoso hacker llamado McCoy Pauley se gana el apodo de Dixie Flatline por sobrevivir a tres muertes cerebrales (*flat-lines*) en el ciberespacio. Antes de su muerte, una corporación transfiere toda su información a una memoria ROM, “replicando las habilidades de un hombre muerto, sus obsesiones, sus reflejos...”³¹ Esta necesidad de seguir existiendo a través de las máquinas, no como una inteligencia artificial, sino como una extensión de la mente humana, se ve proyectada en muchos de los perfiles psicológicos del *cyberpunk*.

La revaloración de la realidad como la conocíamos es transformada por los cambios culturales que trae la tecnología. Sin embargo, la retórica con que estos cambios son narrados claramente se extrae de tradiciones y creencias antiguas; mitología clásica, vudú, espiritualismo, Cristianismo y una teología completa de inteligencias artificiales son parte del nuevo lenguaje *cyberpunk*, el cual hace eco en la sociedad moderna. En *Conde Cero* la comparación entre la vivencia del ciberespacio y el universo vudú es insistente. Varias figuras de la mitología vudú aparecen como representaciones de inteligencias artificiales o programas que habitan y hasta cierto punto gobiernan el ciberespacio. De la misma manera, en *Mona Lisa Acelerada* se pueden identificar numerosas referencias al vampirismo y mitologías parecidas.

Otro elemento interesante en la estética *cyberpunk*, resultado de la relación tecnología-mitología, es la adoración y preservación de los talismanes: objetos antiguos a los que se les atribuyen propiedades místicas. En *Conde Cero* aparece un robot construido a partir de brazos equipados con pinzas, desarmadores y otras herramientas, cuya función es preservar la reputación mitológica de un imperio corporativo. Este aparato recolecta objetos aleatorios de la familia corporativa que lo crea, para producir cajas que contienen una colección de recuerdos talismánicos: un guante, una muñeca de porcelana, una pluma fuente o un hueso de ave; posteriormente se hacen pasar como misteriosos objetos artísticos: “La caja era un universo, un poema, congelado en los límites de la experiencia humana”.³²



2.5 EN EL CINE

La influencia de la estética *cyberpunk* en el cine, sobre todo en la ciencia ficción de los ochentas y noventas, es innegable. Inconscientemente, el cine se apropió del estilo *cyberpunk* y lo hizo parte de la cultura popular a través de su exposición a las masas, y al mismo tiempo, la literatura se retroalimentaba del espectro visual que el cine podía ofrecer.

La película *Blade Runner*, dirigida por Ridley Scott en 1982 y basada en un libro del escritor de ciencia ficción Phillip K. Dick, se desarrolla alrededor de la relación conflictiva entre androides y humanos. Fue el principal referente visual para que Gibson desarrollara el universo de la trilogía *Sprawl* que comenzaría dos años después con la publicación de *Neuromante*. Bukatman describe el estilo visual de la película como "un futuro en el cual domina la nostalgia por un *simulacrum* de la historia, a través de la estética del *film noir* y la moda de los cuarentas".³³ Es evidente la forma en la que influyó en la estética *cyberpunk*, desde las tomas de la ciudad atiborrada de luces neón, hasta la moda callejera y retro de los personajes.

El director japonés Mamoru Oshii es uno de los más importantes exponentes de la estética *cyberpunk* en la actualidad. Con una larga y exitosa filmografía, ha demostrado que el estilo visual sigue vigente y recibe gran aceptación entre su público. Entre sus trabajos más reconocidos figura la serie *Ghost In The Shell* (1995), compuesta por el largometraje animado y su secuela *Innocence* (2004), así como las dos temporadas de la serie televisiva *Ghost In The Shell: Stand Alone Complex* (2002-2004). La excelente calidad de animación y su estilo visual fue tan impactante que provocó un resurgimiento del *cyberpunk* en el cine. Incluso algunas escenas en la trilogía *The Matrix* aparecen como un tributo al trabajo del director. En *Ghost In The Shell*, la protagonista es un claro referente al personaje Molly de *Neuromante*; Motoko Kusanagi es un androide femenino encargado de investigar los crímenes cometidos por una inteligencia artificial que controla las mentes humanas a través del *hacking*.

Avalon (2001), de Mamoru Oshii, es uno de los ejemplos más fieles a la estética de Gibson. El filme gira alrededor de un jue-

go virtual que simula batallas, el cual ha sido prohibido por lo riesgoso que resulta jugarlo. Sin embargo, sobrevive un extenso mundo subterráneo que se niega a abandonar su lugar en el ciberespacio. La protagonista Ash, posee todas las características del "vaquero de consola" que aprovecha sus habilidades para explotar el sistema, desprendiéndose de la realidad para encontrar su nicho en el plano virtual. Visualmente, *Avalon* logra captar la desolación de una sociedad futurista que ha perdido su contacto con el mundo real: primero, a través del tratamiento en blanco y negro y tonos sepias; y segundo, con la sensación de abandono que hay en todos los objetos y edificios.

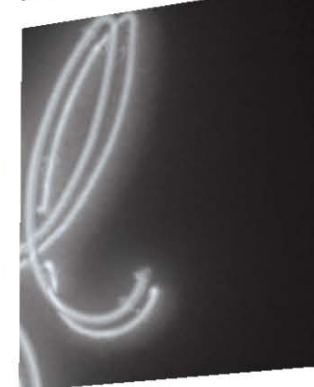
En el 2009, Mamoru Oshii estrena *Assault Girls*, donde se concentra en seguir explorando el mundo virtual del juego *Avalon* y propone una estética futurista donde predomina un entorno desértico. Los personajes femeninos siguen apareciendo como *razorgirls*, al igual que en sus filmes anteriores.

Otros directores como Terry Gilliam (*Brazil*, 1985; *Twelve Monkeys*, 1995), David Cronenberg (*eXistenZ*, 1999), Kathryn Bigelow (*Strange Days*, 1995) y el dúo francés Marc Caro y Jean-Pierre Jeunet (*Delicatessen*, 1991; *The City Of Lost Children*, 1995) hicieron un importante uso de la estética *cyberpunk* en su filmografía.

También en la animación tuvo gran impacto el estilo *cyberpunk*. Varios largometrajes podrían catalogarse bajo este estilo, entre ellos sobresalen: *Akira* (Katsuhiro Otomo, 1988), *Aeon Flux* (Howard E. Baker y Peter Cheng, 1995) y *Renaissance* (Christian Volckman, 2006). En *Akira*, el paisaje urbano de New Tokyo está sembrado de rascacielos inmensos y luces neón, donde pandillas en motocicleta se enfrentan violentamente. Estos grupos rebeldes son mostrados con claras tendencias a las culturas suburbanas del *punk* y el *grafitti*. En el 2009, la película de animación por computadora titulada *9*, utilizó una estética post-apocalíptica para representar el tema de inteligencias artificiales. Así, presenciamos cómo la influencia de la estética *cyberpunk* se introdujo hasta el cine para todas las edades.

En los últimos años, la trilogía *Matrix*, dirigida por los hermanos Wachowski, redefinió y popularizó la estética *cyberpunk*, así como varios conceptos basados en la realidad virtual y la lucha entre el humano y la máquina. La historia transcurre paralelamente entre el mundo real y el mundo virtual y narra la historia de

Neo, un *hacker* que según una profecía es el elegido para liberar a los humanos del control de las máquinas. La trilogía, así como la compilación de cortos animados *The Animatrix*, es la propuesta comercial más importante del género *cyberpunk* en los últimos años.



³³ Bukatman, Scott (1993). *Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*. Londres: Duke University Press; p. 130.

2.6 EN LA MÚSICA

Hasta el momento no existe un género musical que se pueda llamar *Cyberpunk* como tal, sin embargo, existen fusiones de música electrónica y *rock* que tienen una cercana relación, ya sea a través de su filosofía o su estética.

Durante la década de los setentas nació el género "industrial", que mediante la experimentación con aparatos electrónicos y una actitud *punk*, creó una mezcla *avant-garde* que retaba los convencionalismos musicales de la época. La música industrial se caracterizó por utilizar instrumentos comunes, como guitarras y baterías, de maneras únicas para crear un sonido repetitivo y estruendoso que comúnmente terminaba convirtiéndose en un ruido abrasivo. Líricamente, este género abarcó temas políticos y sociales a través de un lenguaje violento y agresivo, con la intención de retar a su público a cuestionar su entorno.

Más tarde, a principio de los ochentas (paralelamente al nacimiento de la literatura *cyberpunk*) surgió una expresión musical inspirada por las nuevas tecnologías y una visión futurista. La música *techno* comenzó como un culto a los *beats* electrónicos acompañados de sintetizadores y secuenciadores, además de una actitud rebelde hacia la industria musical, que más tarde se convertiría en toda una cultura *underground* llamada *Rave*.

El *techno* es creado primordialmente, si no es que completamente, a través de computadoras y otros aparatos electrónicos para lograr *beats* repetitivos en el rango de los 115-160 BPM (beats por minuto). El efecto que crea este tipo de música, a veces aumentado por el consumo de drogas químicas, es un trance hipnótico parecido al de algunos ritos tribales que utilizan tambores y otras percusiones repetitivamente.

A finales de esa década, la mezcla entre la música electrónica, industrial y el *heavy metal*, derivaron en una renovación del género industrial, que tanto filosóficamente como estéticamente tiene un gran acercamiento al *cyberpunk* y su universo ficticio. Actualmente, grupos como *Nine Inch Nails*, *KMFDM*, *Skinny Puppy*, *The Prodigy* y *Ministry* gozan de gran popularidad y éxitos discográficos en la industria comercial, haciendo uso de la estética *cyberpunk* en el arte de sus discos, videos y conciertos.



III. PROPUESTA DE ILUSTRACIONES PARA QUEMANDO CROMO DE WILLIAM GIBSON

3.1 SOBRE LOS CUENTOS

A pesar de que *Neuromante* es el trabajo más significativo de Gibson y de todo el universo del *cyberpunk*, decidí obviar la elección de *Neuromante* como inspiración para las ilustraciones y en cambio, me incliné a escoger una serie de publicaciones previas.

Publicada en 1986, *Quemando Cromo* es una colección que reúne 10 cuentos publicados por separado en revistas y otras antologías. La mayoría de estos cuentos están situados en el ya reconocible universo *cyberpunk*, que más tarde sería explorado con

más profundidad por Gibson en su trilogía *Sprawl*; otros parten de un contexto literario diferente, pero en su carácter ya reflejan el estilo de Gibson. *Quemando Cromo* es el nacimiento del *cyberpunk* de Gibson; y la presente investigación, así como la producción gráfica, son un tributo al universo de ideas e imágenes que William Gibson comenzó y que años después, seguramente se convertirán en símbolo del mundo post-modernista.

JOHNNY MNEMÓNICO

Es un **tráfico de información** que utiliza un sistema que almacena datos en su memoria. La información sólo puede ser extraída por sus clientes a través de una contraseña, pero cuando Johnny se entera que los datos que transporta es información que pertenece a los Yakuza, entonces debe encontrar una manera de deshacerse de ella. En esta situación, la única persona en la que puede confiar es Molly Millions, una asesina a sueldo que le ha salvado la vida y que lo lleva al único lugar donde no lo pueden encontrar: las plataformas colgantes donde vive un clan alejado de la tecnología al que se une para sobrevivir.

Este cuento está situado dentro del *Sprawl* y Molly es el mismo personaje que más tarde aparece en *Neuromante*.

(1)



EL CONTINUO DE GERNSBACK



Un exitoso fotógrafo de modas conoce a Dialta Downes, una historiadora de *pop-art* que trabaja en un proyecto que documenta la estética futurista de los años treinta y cuarentas, llamada el “modernismo aerodinámico americano”. Ella le propone fotografiar la arquitectura sobreviviente de la época; entonces comienza un bizarro viaje a través de los Estados Unidos.

Durante la travesía en carretera por desiertos y ciudades abandonadas, el protagonista tiene alucinaciones del pasado donde la estética de las fotografías cobra vida y proyecta “el mañana que nunca fue”. Naves gigantes y familias con trajes aerodinámicos aparecen frente a él, reviviendo épocas imaginarias que el inconsciente colectivo le ofrece como visiones en un sueño.

(2)



FRAGMENTOS DE UNA ROSA HOLOGRÁFICA



Parker es un programador de cintas PSA (Percepción Sensorial Aparente) que simulan escenas casi reales en el cerebro. Su trabajo es editar los movimientos oculares de las cámaras dentro de los simuladores sensoriales, oficio que lo mantiene conectado a una consola que le ocasiona depresiones y pérdida casi completa del sueño. Además ha perdido a su amante, quien le ha dejado sólo una cinta PSA desconocida y una postal holográfica de una rosa.

Mientras se decide a averiguar lo que la cinta contiene, revive su adolescencia en la frontera en guerra y su escape lleno de drogas y violencia hasta Nueva York, la capital de los simuladores sensoriales.

(3)



LA ESPECIE

UUUUUUUUUU

Un maestro de lingüística llamado Coretti frecuenta los bares de la ciudad para tratar de olvidar su mediocre realidad, que cada vez lo aleja más del éxito y la felicidad. En uno de estos bares conoce a una mujer extravagante que lo seduce con el único fin de conseguir bebidas gratis. Coretti siente una gran atracción hacia esta misteriosa mujer y comienza a acecharla en todos los bares y discotecas, donde él cada vez se siente más excluido y rechazado.

Se da cuenta que esta mujer es parte de un extraño grupo de personas que se alimentan de la vida nocturna y que además son capaces de mutar físicamente para satisfacer todas sus necesidades. Coretti está seguro que si se une a este grupo su calidad de vida mejorará y entonces dejará de ser un perdedor rechazado y solitario.



REGIONES APARTADAS



Toby Halpert trabaja en una estación espacial llamada "el ascensor del Cielo", donde se encarga de recibir a los astronautas recién llegados de la Autopista, una anomalía espacial que manda a cualquiera en un viaje desconocido que nadie ha podido descifrar.

La teniente coronel Olga Tovyevski, o Nuestra Señora de la Autopista, fue la primera en desaparecer en esa órbita. Dos años después su cápsula reapareció con ella dentro; se encontraba muerta, pero su estado creó una confusión general que nadie podía explicar. Desde entonces, decenas de cosmonautas eran enviados y regresaban en estados irreconocibles o con objetos misteriosos. El trabajo de Toby consistía en ser el primer testigo de estos viajes inexplicables y ser conectado telepáticamente a los sobrevivientes de la Autopista. Lo único que mantiene a Toby conectado a la realidad es su compañera, las drogas y algunas diversiones simuladas.



ESTRELLA ROJA

ÓRBITA DE INVIERNO



Mientras la Unión Soviética se desintegra, el coronel Korolev intenta mantener la última base espacial de Kosmograd en órbita, la cual sobrevive de forma decadente y a cargo de algunos oficiales desleales. Cincuenta años antes, Korolev había sido uno de los primeros hombres en el espacio y un héroe nacional, pero ahora es un viejo que vive rodeado de recuerdos y nostalgia en el Museo del Triunfo Soviético en el Espacio.

El funcionario Yefremov ha ordenado la evacuación total de la plataforma espacial, pero algunos se niegan a abandonar el espacio y entonces comienza una lucha psicológica entre el gobierno y los que aún tienen esperanza en el sueño espacial. Finalmente, Korolev logra mantenerse en la base, al precio de ser el único hombre que puede permanecer en el espacio, hasta que un grupo de jóvenes piratas espaciales lo sorprende con un nuevo estilo de vida.



HOTEL NEW ROSE

En un hotel decadente del Japón futurista a las afueras del aeropuerto de Narita, un espía empresarial se esconde de los asesinos de la Hosaka, mientras recuerda la traición de su amante y el asesinato de su socio. Estaban tratando de secuestrar a Hiroshi, un ingeniero genetista, y venderlo a la mafia más poderosa de Japón para la elaboración de una bomba. Sandii, su novia y socia, se encargaría de seducirlo y venderlo a la Hosaka sin que el biolaboratorio corporativo, para el que trabajaba Hiroshi, se diera cuenta de la operación. La Maas tenía bajo gran protección a sus genios y la única que podría acercarse a Hiroshi podía ser Sandii.

Pero cuando Sandii desaparece junto con sus cuentas bancarias, se dan cuenta que todo el movimiento fue una trampa de la Maas para acabar con los científicos de la mafia a través de un virus virtual.

(?)



EL MERCADO DE INVIERNO



Max es un editor de simulaciones sensoriales en un pequeño estudio llamado el Piloto Autónomo. Durante una fiesta de su amigo Rubin, un excéntrico escultor de basura mecánica, conoce a una chica con una enfermedad degenerativa y el cuerpo lleno de prótesis de policarbono. Lise era casi un robot y su único deseo era ser artista de las sensaciones neuronales. Cuando Max se conecta al cerebro de Lise descubre algo que nunca había experimentado, y se decide a probar suerte con ella.

En poco tiempo, Lise se convierte en una estrella del Mercado y empieza a traducir su cerebro en memoria computarizada para convertirse en un programa inmortal y continuo.



COMBATE AÉREO

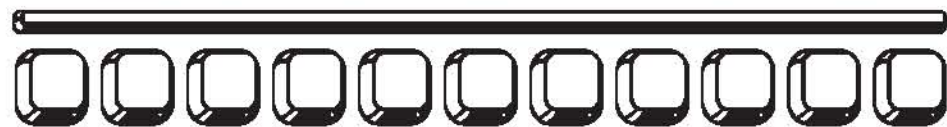


Después de salir de la cárcel, Deke decide viajar al sur sin ninguna meta específica. En el camino se encuentra con un juego virtual que proyecta hologramas de combates aéreos de la Segunda Guerra. Inmediatamente se siente atraído hacia él, y después de conocer a Nance, una rica adolescente que estudia programación holográfica, se sumerge en un mundo subterráneo de apuestas.

Con su ayuda y una dosis de droga “hiper” robada para mejorar las proyecciones cerebrales, Deke decide retar a Tiny Montgomery, un parapléjico que nadie puede derrotar en el juego de combate. Pero aunque logra ganar la apuesta, se da cuenta que nunca podría ser lo suficientemente bueno para conquistar a Nance.



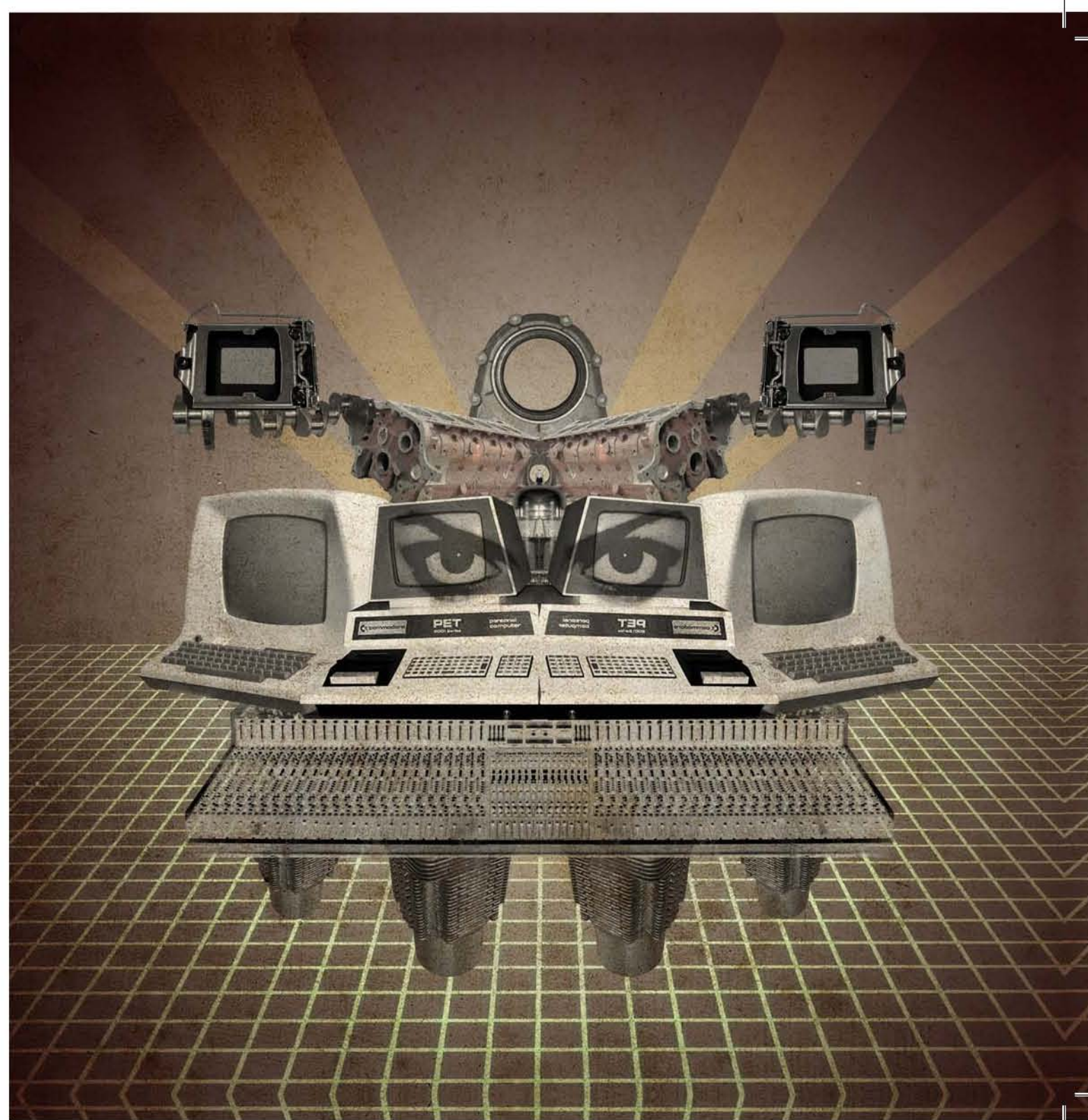
QUEMANDO CROMO



Bobby Quine y Automatic Jack son un par de piratas virtuales que se dedican a robar información de una matriz de simulación. Cuando se topan con un programa ruso para evadir barreras virtuales, se aventuran a estafar a Cromo, el mafioso y adinerado dueño de la Casa de las Luces Azules, un prostíbulo decadente y lleno de criminales.

Rikki fue una de las novias de Bobby, una joven a la que sólo le interesan las cintas *simestim* y algún día convertirse en estrella de ellas. El *simestim* reproducía estímulos simulados grabados a través de prótesis implantadas en los ojos de una persona, los cuales costaban una fortuna.

Después de quemar el "hielo" de seguridad de Cromo y estafar sus cuentas completas, Jack siente compasión por Rikki. Pero sólo descubre que ella ha estado trabajando en la Casa de las Luces Azules para pagar por los implantes Zeiss Ikon, y poco después desaparece.



3.2 ILUSTRACIONES

Para la producción gráfica se crearon diez ilustraciones correspondientes a los diez cuentos publicados en *Quemando Cromo*. Cada una pretende representar la esencia del cuento a través de un collage de imágenes manipuladas digitalmente. No son recreaciones de un personaje o una escena particular, sino interpretaciones de la narrativa según mi punto de vista. El objetivo de las imágenes es abstraer las sensaciones que el escritor proyecta a través de momentos, palabras o lugares y reflejarlas en una superposición de colores, texturas y fotografías.

Así como el *cyberpunk* es una mezcla de las culturas *techo* y *punk*, estas diez imágenes también se componen de una combinación de ambas estéticas. Por un lado, retoman el estilo visual de los collages realizados para la publicidad de conciertos de *punk rock* en Londres y Nueva York en los años setentas, los cuales se componían de tipografías y fotografías recortadas y pegadas; finalmente se fotocopiaban sobre papel de colores brillantes. Esta tendencia reflejaba el espíritu desordenado y despreocupado del *punk* en sus inicios, al igual que el reciclaje de elementos en el movimiento del D.I.Y (Do It Yourself o Hazlo Tú Mismo), reminiscientes de las técnicas utilizadas por vanguardias artísticas como el Dada y el Surrealismo, donde la obra a menudo se producía sobreponiendo objetos representativos de la cultura consumista.

Y por otro lado, transformé este proceso en una técnica digital para representar el lado *techo* del *cyberpunk*. Así los collages se crearon en Photoshop con el uso de imágenes encontradas en revistas, libros y páginas web de stock, para formar composiciones que emulen una estética renovada y actualizada del *cyberpunk* de los años ochentas.

No existe un género de ilustración *cyberpunk* como tal, de la misma forma que no existe el género musical ni cinematográfico. Sin embargo, puedo afirmar que existe un estilo visual que representa de buena forma el género literario, derivado de la ilustración de ciencia ficción y el *anime* japonés. Si bien hay una delimitación difusa entre lo que es y no es *cyberpunk*, hay una gama temática que se puede agrupar dentro de esta estética: ingeniería genética, órganos artificiales, computadoras, fusión

de materia orgánica e inorgánica, realidad virtual y ciberespacio, post-Apocalipsis, megalópolis, sobrepoblación, sexualidad y violencia. Todos estos temas representados de una manera futurista y decadente podrían caer dentro de la categorización de la aún indefinida "estética *cyberpunk*". Yo me atrevería a nombrar a los siguientes ilustradores y artistas como representantes importantes de este nuevo subgénero de ilustración:

Katsuhiro Otomo: dibujante, director y guionista japonés de *anime*. (*Akira*, 1988)

Paul Pope: dibujante y guionista estadounidense de *comics*. (*Heavy Liquid*, 2001; *100%*, 2002-2004)

Tatsuyuki Tanaka: dibujante y animador japonés. (*Akira*, 1988; *Cannabis Works*, 2003)

Hajime Sorayama: ilustrador y pintor japonés. (*Sexy Robot*, 1983)

Las ilustraciones se pensaron como un objeto de colección para ser publicado con motivo del 25° aniversario de la publicación de la antología *Quemando Cromo*. Sería un desplegable de diez ilustraciones (más portada, primera de interiores, contraportada e índice) que imitara los cuadernillos de postales desprendibles que se vendían en sitios turísticos en décadas pasadas. Al reverso de cada ilustración se incluiría un pequeño resumen de cada cuento, así como la ficha técnica del autor e ilustrador. La medida final de cada ilustración sería un formato cuadrado de 12 X 12 cm. Se imprimirían en Offset a 4 tintas sobre cartulina sulfatada de 14 puntos.

El proceso para la elaboración de las ilustraciones comenzó con una selección de anotaciones durante la lectura de los cuentos: elementos figurativos o abstractos que me parecían importantes. A veces podía ser la forma de vestir de algún personaje, un objeto común que jugaba un papel importante en la narrativa o una frase que representara el carácter único de cada cuento. Al mismo tiempo realicé una búsqueda de imágenes en distintos medios impresos y digitales. Revistas, libros y sitios web fueron las principales fuentes para esta colección de fotografías, texturas y referencias. Algunas imágenes tuvieron una fuerte relación a ciertos cuentos desde el principio, y debido a esto, fue fácil lograr que la ilustración girara en torno a uno de estos elementos.

Por ejemplo, durante la búsqueda de imágenes encontré una fotografía de un joven con cresta *mohawk* y una cicatriz en la cabeza, y aunque el protagonista de "Johnny Mnemónico" no cuenta con una cicatriz dentro de su descripción, ésta sirve como símbolo de los Implantes de memoria artificial que son parte esencial del cuento. Otras ilustraciones tuvieron un proceso inverso: primero surgió el concepto y posteriormente la búsqueda de imágenes para el collage.

Para lograr que existiera unidad entre las diez ilustraciones utilicé elementos similares que aparecieran en todas o la mayoría de ellas. Las texturas de fondo (papel, cartón, etc.) fueron el recurso principal para lograr esto, además de dar un aspecto desgastado y simular un collage físico. También fue constante el uso de figuras geométricas (círculos, triángulos y otros polígonos) para dar un ambiente futurista, parecido al que se utilizaba durante los años ochentas en portadas de libros, discos y videojuegos. Para esta finalidad también fueron referencias importantes los trabajos de diseñadores como Mark Weaver, Julien Pacaud y Kerry Roper.

Las composiciones, en su mayoría, se construyen a través de ejes centrales y simétricos: símbolos del orden que deriva del lado cibernético y matemático dentro de un flujo de información. Sin embargo, sólo una ilustración tiene una composición diferente que sale del grupo compositivo. "El Continuo de Gernsback" es un cuento distinto a los demás; sale del tema *cyberpunk* para ridiculizar la visión futurista de los años treinta desde un punto de vista sociológico y estético. De esta forma, aunque la ilustración sigue la misma línea visual que las demás, hay una variante compositiva que la hace un poco distinta, al igual que su contenido literario.

Una vez que se definieron las imágenes que contendría cada ilustración siguió un proceso largo de "prueba y error" para lograr los resultados finales. Con el uso de recortes, transparencias y yuxtaposiciones en Photoshop se pretendió dar un estilo retro-futurista, moderno y desgastado al mismo tiempo.



VI. CONCLUSIÓN

Al comienzo de esta investigación mis conocimientos sobre *cyberpunk* y su relación con la cultura popular visual eran meramente superficiales. No tenía una idea clara sobre la verdadera naturaleza del género y su fuerte influencia en la ciencia ficción actual. Si bien la ciencia ficción siempre ha estado entre mis géneros literarios y cinematográficos favoritos, sólo recientemente empecé a profundizar sobre subgéneros más actuales como el *cyberpunk*.

Quemando Cromo fue mi introducción a la obra de William Gibson. Inmediatamente noté un estilo único en la narrativa, pero sobre todo en las detalladas descripciones de las megalópolis futuristas y el ciberespacio. También fue fácil identificar numerosos elementos visuales que dieron forma a una estética completamente original y que casi 30 años después continúan haciendo eco en la cultura popular. Aún más sorprendente es que dicha estética se filtre desde la cultura *underground* y siga teniendo un atractivo visual vigente. Prueba innegable de esto es el reciente estreno de la película *TRON: Legacy* (2010) secuela del film que influyó directamente a la estética *cyberpunk* en los ochentas.

Además, ha servido como inspiración y referencia de distintos movimientos filosóficos postmodernos como el transhumanismo, el posthumanismo y la hiperrealidad. Los primeros dos defienden el uso de la tecnología para mejorar las capacidades físicas y mentales del ser humano, convirtiéndolo en un "humano mejorado" libre de sufrimiento, enfermedad y envejecimiento. Y la hiperrealidad es el término que se utiliza para denominar la incapacidad de la conciencia de distinguir la realidad de la fantasía, especialmente en una sociedad donde el consumismo y la tecnología moldean y filtran la forma en que se percibe la "realidad".

Podría seguir dando ejemplos de cómo la Estética *Cyberpunk* se ha infiltrado en el arte, la filosofía, la moda y el diseño, convirtiéndose en parte importante de la cultura popular y la ciencia ficción; y sin embargo, aún me sorprende que después de un cuarto de siglo permanezca fiel a sus principios de movimiento *underground*. El objetivo de la presente investigación fue describir la estética que se ha producido alrededor de este movimiento para que el lector pueda identificar los elementos que la conforman y reconocer su influencia en los campos del arte y el pensamiento antes mencionados.

FUENTES DE INFORMACIÓN

<<< BIBLIOGRAFÍA >>>

Ballard, J.G. (1979); *Crash*. Barcelona: Minotauro.

Bukatman, Scott (1993). *Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*. Londres: Duke University Press.

Cavallaro, Dani (2000). *Cyberpunk and Cyberculture*. Londres, Nueva Jersey: Athlone Press.

Gibson, William (1986). *Conde Cero*. Nueva York: Ace Books.

Gibson, William (1988). *Mona Lisa Acelerada*. Nueva York: Berkley.

Gibson, William (1986). *Quemando Cromo*. Barcelona: Minotauro.

Gibson, William (1984). *Neuromante*. Nueva York: Ace Books.

Heinlein, Robert A.; Cyril Kornbluth, Alfred Bester y Robert Bloch (1959). *Science Fiction: It's Nature, Faults and Virtues. The Science Fiction Novel: Imagination and Social Criticism*. Universidad de Chicago: Advent Publishers.

Jameson, Frederic (1991); *Postmodernism, or, the Cultural Logic of Late Capitalism: Post-Contemporary Interventions*. Dirham: Duke University Press.

McNeil, Legs; McCain, Gillian (1996). *Please Kill Me: The Uncensored Oral History of Punk*. Nueva York: Grove Press.

Mojo Magazine (2006). *Punk: The Whole Story*. Nueva York: Dorling Kindersley.

McCaffery, Larry (1991). *Storming the Reality Studio: A Casebook of Cyberpunk and Postmodern Fiction*. Londres: Duke University Press

Spicer, Andrew (2002). *Film Noir*. Inglaterra: Pearson Education Limited.

Weiner, Norbert (1948). *Cibernética*. Cambridge: MIT Press.

<<< FILMOGRAFÍA >>>

Acker, Shane (2009). *9*. Estados Unidos: Focus Features.

Bigelow, Kathryn (1995). *Strange Days*. Estados Unidos: Lightstorm Entertainment.

Caro, Marc; Jeunet Jean-Pierre (1995). *The City of Lost Children*. Francia: Club d'Investissement Média.

Gilliam, Terry (1985). *Brazil*. Reino Unido: Embassy International Pictures.

Kamiyama, Kenji (2002-2003). *Ghost In The Shell: Stand Alone Complex*. Japón: Production I.G.

Kamiyama, Kenji (2004). *Ghost In The Shell: SAC 2nd GIG*. Japón: Production I.G.

Kosinski, Joseph (2010). *TRON: Legacy*. Estados Unidos. Walt Disney Pictures.

Kusama, Karyn (2005). *Aeon Flux*. Estados Unidos/ Alemania: Paramount Pictures.

Lisberger, Steven (1982). *TRON*. Estados Unidos/ Japón: Walt Disney Productions.

Neale, Mark (2000). *William Gibson: No Maps For These Territories*. Reino Unido: Mark Neale Productions.

Oshii, Mamoru (1995). *Ghost In The Shell*. Japón: Bandai Visual Company.

Oshii, Mamoru (2001). *Avalon*. Japón/ Polonia: Deiz Production.

Oshii, Mamoru (2004). *Ghost In The Shell 2: Innocence*. Japón: Bandai Visual Company.

Oshii, Mamoru (2009). *Assault Girls*. Japón: Deiz Production.

Otomo, Katsuhiro (1988). *Akira*. Japón: Akira Comité Company Ltd.

Proyas, Alex (1998). *Dark City*. Australia/ Estados Unidos: Mystery Clock Cinema.

Scott, Ridley (1982). *Blade Runner*. Estados Unidos/ Japón: Ladd Company.

Volckman, Christian (2006). *Renaissance*. Francia: Onyx Films.

Wachowski, Andy; Wachowski, Larry (1999). *The Matrix*. Estados Unidos: Warner Bros Pictures.

Wachowski, Andy; Wachowski, Larry (2003). *The Matrix Reloaded*. Estados Unidos: Warner Bros Pictures.

Wachowski, Andy; Wachowski, Larry (2003). *The Matrix Revolutions*. Estados Unidos: Warner Bros Pictures.

Wachowski, Andy; Wachowski, Larry (2003). *The Animatrix*. Estados Unidos: Warner Bros Pictures.

WIMMER, KURT (2006). *Ultraviolet*. Estados Unidos: Screen Gems.

<<< SITIOS WEB >>>

Ciencia Ficción. http://es.wikipedia.org/wiki/Ciencia_Ficción. 11 de septiembre, 2007.

Cyberpunk. <http://es.wikipedia.org/wiki/Cyberpunk>, 11 de septiembre, 2007.

Cyberpunk, a short story by Bruce Bethke. <http://www.infinityplus.co.uk/stories/cpunk.htm>. 11 de septiembre, 2007.

Cyberpunk Project. <http://project.cyberpunk.ru>. 30 de septiembre, 2007

Cyberpunk Review. <http://www.cyberpunkreview.com>. 26 de agosto, 2010.

Cyberpunk Sci-Fi: an Overview. <http://www.scholars.nus.edu.sg/cpace/scifi/cpunk.html>. 11 de septiembre, 2007.

Cyberpunk Timeline. <http://www.scholars.nus.edu.sg/landow/cpace/scifi/cyberbib/Timeline.html>. 11 de septiembre, 2007.

Postcyberpunk. <http://es.wikipedia.org/wiki/Postcyberpunk>. 11 de septiembre, 2007.



La estética cyberpunk: propuesta de ilustraciones para "Quemando cromo" de William Gibson, se terminó de imprimir en el mes de abril de 2011. El diseño editorial es de Óscar Rodríguez. Para su composición se utilizaron las fuentes Kredit, Neon Lights y la familia Auto.
