

Agresivamente tecnológicos: orígenes del cyberpunk y manifestación en la literatura, el cómic y el cine

Diego Maíllo Baz

University of Málaga, España.

<https://orcid.org/0000-0001-7446-3866>

diegomaillobaz@gmail.com

RESUMEN

En este artículo, se ha procurado representar el cyberpunk como un cruce de las preocupaciones medioambientales que se dieron en una época de la ciencia ficción conocida como *new wave*, y la ansiedad con respecto al futuro de la contracultura punk. Además, se ha tratado de destacar la plena actualidad de dicho subgénero de la ciencia ficción, pues sus proyecciones anticipaban muchos de los dilemas éticos y las inquietudes teóricas que existen hoy en día acerca de temas como la introducción de la tecnología en nuestro cuerpo, la creciente brecha entre las clases sociales, y la dicotomía entre el urbanismo y la naturaleza. Finalmente, otro de los objetivos ha sido el de plasmar el cyberpunk como un género temático y estilístico que se ha expresado en prácticamente todas las áreas artísticas, destacando para esta ocasión su despliegue en la literatura, el cómic y el cine.

Palabras clave: cyberpunk, ciencia ficción, punk, literatura, contracultura, urbanismo, tecnología, pensamiento crítico.

Aggressively technological: origins of cyberpunk and manifestation in literature, comics and cinema

ABSTRACT

In this article, cyberpunk has been portrayed as a crossover of environmental concerns that occurred in an era of science fiction known as *new wave* combined with a feeling of anxiety about the future of punk counterculture. In addition, the full relevance of this subgenre of science fiction is highlighted, since its projections anticipated many of the ethical dilemmas and theoretical concerns that exist today regarding issues such as the introduction of technology into our body, the growing gap between social classes or the dichotomy between urbanism and nature. Besides, other of the aims is to capture cyberpunk as a thematic and stylistic genre that has been expressed in almost all artistic areas, highlighting its representation in literature, comics and cinema.

Keywords: cyberpunk, science fiction, punk, literature, counterculture, urbanism, technology, critical thinking.

Agressivamente tecnológico: origens do cyberpunk e manifestação na literatura, quadrinhos e cinema

RESUMO

Neste artigo, tentamos representar o cyberpunk como uma intersecção das preocupações ambientais que ocorreram numa era da ficção científica conhecida como *new wave*, e a ansiedade em relação ao futuro da contracultura punk. Além disso, procurou-se realçar a relevância actual deste subgénero de ficção científica, uma vez que as suas projecções anteciparam muitos dos dilemas éticos e

preocupações teóricas que existem hoje sobre temas como a introdução da tecnologia no nosso corpo, o crescente fosso entre as relações sociais aulas e a dicotomia entre urbanismo e natureza. Por último, outro objetivo foi captar o cyberpunk como um género temático e estilístico que se tem expressado em praticamente todas as áreas artísticas, destacando desta vez a sua implantação na literatura, na banda desenhada e no cinema.

Palavras-chave: cyberpunk, ficção científica, punk, literatura, contracultura, urbanismo, tecnologia, pensamento crítico.

I walked through the city limits (someone talked me in to do it)
Attracted by some force within it (had to close my eyes to get close to it)
Around a corner where a prophet lay (saw the place where she'd a room to stay)
A wire fence where the children played (saw the bed where the body lay)
Joy Division, «Interzone»

INTRODUCCIÓN

La presentación de cualquier sociedad distópica ubicada en un futuro próximo tiene mucho que ver con el punk, ya que este basaba su nihilismo en que los fallos del sistema capitalista eran ya irreparables, y que tanto el desempleo como la contaminación y las guerras no iban a remitir, sino que se agravarían de forma paralela al progreso técnico de la sociedad. Se generaba así una ansiedad apocalíptica que habitualmente iba ligada a la morbosa recreación de ese futuro que supuestamente le esperaba a la humanidad, en lugar de proponer soluciones como el decrecentismo que propugnaron los jipis. Como ejemplo de ello, basta recordar canciones como «Un rayo de sol» de *La Polla Records*, cuyo título supone una alusión irónica al tema homónimo de *Los Diablos*: «Un rayo de sol/ pasa a duras penas por entre el aire contaminado/ alumbrando el mar azul lleno de *full* y los verdes campos/ basureros del plástico sobrante/ los frondosos bosques pelados de lluvia ácida/ la pálida luna está ocupada por rusos y americanos». Sin embargo, aparte de esta generalidad, este artículo pretende mostrar muchos otros elementos más específicos que el cyberpunk debe al punk, además de la raigambre que ambos movimientos tuvieron en la filosofía posmoderna. Por último, espero que también el presente texto sirva para situar estas dos corrientes contraculturales como epistemologías de plena actualidad para comprender las peculiaridades de nuestra sociedad y abordar los retos que están surgiendo con respecto al futuro.

El hecho de que el cyberpunk brotase como un subgénero de la ciencia ficción da cuenta de un curioso proceso de ósmosis, ya que, en primer lugar, los punks originarios cogieron prestados elementos de la ciencia ficción -así como del rocanrol de los años cincuenta y de la pornografía- para dar forma al collage grotesco de sus atuendos. Este *loop* quedó completo años más tarde, cuando la ciencia ficción comenzó a nutrirse de las temáticas y los rasgos estéticos propios del punk, generando de este modo una fertilización cruzada que dio lugar a subgéneros tales como el steampunk, el cyberpunk o el neuropunk (González, 2017). Este último, que tal vez sea el menos

explorado, se trata de una forma ante todo literaria en la que el cerebro se sitúa como centro absoluto del relato, en calidad de motivo, personaje o incluso espacio (Burolo, 2022). En cambio, creo que el más oportuno para mi análisis es el cyberpunk, ya que algunos autores, como Fredric Jameson, le han prestado especial atención con el fin de penetrar en la idiosincrasia posmoderna, bajo la propuesta de que sus bases, igual que las del punk, suponen una hipérbole de la época que «está devolviendo información más fiable sobre el mundo contemporáneo de lo que pueda hacerlo un realismo agotado» (Mazo, 2009, p. 31).

Autores como Manuel Castells, Zygmunt Bauman, Jürgen Habermas y el propio Jameson señalaron en sus textos lo tecnológico y lo informacional como las bases de la sociedad contemporánea, elementos que se erigirán como protagonistas de esta y otras manifestaciones artísticas. Igualmente, Jean Baudrillard dividió su concepto del simulacro en tres etapas encadenadas: la utópica, propia de la modernidad, pródiga en relatos sobre mundos lejanos y sociedades alternativas; la ciencia ficción de principios del siglo XX, cuya experiencia con los avances tecnológicos derivados de la Revolución Industrial hizo que aquellos mundos lejanos se fueran acercando paulatinamente al nuestro; y la hiperreal, que comienza a mediados del siglo pasado y constituye una mezcla difusa de dichos mundos imaginarios con la realidad material. En esta época, incluso los informes periodísticos de los medios suponen un acercamiento a la ciencia ficción, y ejemplo de ello serían los discursos referentes a la catástrofe ambiental, la globalización y otros temas similares que este pensador esgrimía para afirmar que «la ciencia ficción se ha vuelto un principio interpretativo de la realidad» (Francescutti, 2011). Es por ello que algunos escritores de ciencia ficción y cyberpunk, como Bruce Sterling y William Gibson -que abordaré a continuación- y cineastas como las hermanas Wachowski, responsables de *Matrix* (1999), se inspiraron en las teorías de Baudrillard e hicieron referencias directas a ellas en sus obras.

MARCO TEÓRICO

La ficción especulativa siempre ha tenido una intención de análisis crítico del presente, como atestigua la siguiente afirmación de la autora Ursula K. Le Guin: «el Futuro, en la ficción, no suele ser más que un modo de mirar el Presente» (García-Teresa, 2009, p. 11). En cambio, a diferencia de sus novelas utópicas de ideología anarcotaoísta, más cercanas al pacifismo y el erotismo conservador del movimiento jipi, el punk insufló al cyberpunk su visión ansiosa y pesimista del futuro, es decir, su distopismo. Para Núñez Ladeveze, la distopía no es más que el reverso de la utopía, su puesta en práctica, y sostiene que la utopía, «al convertirse en hechos, al tratar de sortear la larga aventura que separa las bellas palabras de los actos humanos, genera la distopía» (Franco, 2021, p. 126). La distopía cyberpunk se distingue de la clásica planteada por autores como George Orwell en que gran parte de la producción de esta última tomó como blanco de su crítica a los regímenes totalitarios que emergieron a principios del siglo XX, mientras que la primera se gestó en un mundo en el que la amenaza nazi-soviética estaba aniquilada y el foco de tensión se concentraba en el propio sistema neoliberal.

El estallido rabioso del punk generó el caldo de cultivo perfecto para que una ciencia ficción agónica

se nutriese de su estética y sus peculiaridades ideológicas para dar lugar a un subgénero muy prolífico que se ha mantenido sin solución de continuidad desde la década de los ochenta hasta la actualidad, como puede comprobarse en la aparición en 2020 del videojuego *Cyberpunk 2077*. De hecho, ciertos teóricos han comparado la operación mediante la cual el cyberpunk se separó del entorno mainstream de la ciencia ficción con la reacción del punk hacia las «symphonic elegances of seventies progressive rock» (Sterling en McKay, 1999, p. 54). Un influjo estético que se concreta, por ejemplo, en las referencias constantes a este género musical en algunas de sus obras con una función puramente ambiental, como en *Software* (1982), de Rudy Rucker.

Entre sus precursores dentro de la ciencia ficción, cabe destacar a aquellos integrantes de la new wave, como la propia Le Guin, J. G. Ballard, Philip K. Dick, Michael Moorcock y Norman Spinrad; pero, a pesar de que compartía con estos su carácter contracultural y a menudo nihilista, la new wave fue una corriente caracterizada por la tecnofobia, que acostumbraba a que las tesis de sus escritos recomendaran cierta precaución con respecto a la tecnología y los peligros derivados de su uso irresponsable, por lo que podríamos ligar su ideario al ecologismo de los jipis y a la corriente actualmente liderada por la visión conservadora de la serie *Black Mirror*, de Charlie Brooker y otros, (Wenk, 2023). Sin embargo, existen otras influencias que no pertenecen estrictamente a la ciencia ficción –a pesar de su proximidad–, como los ambientes paranoicos de autores como William S. Burroughs y Thomas Pynchon, de quienes recogieron la sensación angustiosa de vivir en un mundo repleto de conspiraciones, en el que todo está bajo el control de una oligarquía secreta con la que se trataba de representar el poder impersonal que ejercen las empresas transnacionales en el capitalismo global; y el mundo de la criminalidad plasmado en la novela negra, que inspiró personajes similares en su aspereza a los detectives de Dashiell Hammett (Mazo, 2009).

El mencionado Gibson, uno de los primeros exponentes del cyberpunk, comentaba que lo que Burroughs estaba haciendo con la trama, el lenguaje y los motivos de ciencia ficción que vi en otros escritores fue literalmente alucinante (Yu, 2012). Y quizá esto se deba a que la producción de Burroughs se caracterizaba por su llamada a la «revolución del lenguaje, la revolución de la cultura. En todas partes, revolución» (Rocha, 2014, p. 226). Si Jameson interpretó el horror que provoca el capitalismo de las multinacionales y la paranoia de la alta tecnología como la versión posmoderna de lo sublime de Edmund Burke (McKay, 1999, p. 62), Inmaculada Murcia amplió esta idea a propósito de los gigantescos espacios urbanos, el transhumanismo cibernético y los ambientes distópicos propios del cyberpunk, pues todos ellos reflejan

las diferentes perspectivas de la fascinación tecnológica bajo una temática que, al mismo tiempo que resulta familiar al receptor, le transportan a un no lugar, a un simulacro donde todo puede ser posible e ilimitado [...]. El receptor se sentirá sobrecogido ante lo que Burke denominará vastedad. Esta vastedad que embarga los sentidos (Prieto, 2018, p. 99).

Algunos grupos de punk y postpunk reflejaron esta perspectiva en sus letras, como Cabaret Voltaire, cuya difusa conciencia política fue caracterizada por Simon Reynolds como «anarcho-paranoid» (2006, p. 171). Uno de sus integrantes, Stephen Mallinder, reflejó en su música la conciencia de esta

especie de control omnímodo cuyos tentáculos se infiltraban principalmente a través del pensamiento. Tal concepción estaba potenciada –como en el caso de Burroughs– por el abuso de drogas, una «economía del exceso» (Bataille, 1933, s.p.) que les llevó a sentirse atraídos por todas las teorías conspirativas disponibles: «Being in a state of paranoia is a very healthy state to be in [...]. It gives you a permanently questioning and searching non-acceptance of situations» (Mallinder en Reynolds, 2006, p. 171).

Por otro lado, la ciencia ficción de Ballard anticipaba el alto contenido pornográfico del cyberpunk, una estética de *sexploitation* presente en relatos como «Plan for the Assassination of Jacqueline Kennedy» y «Why I Want to Fuck Ronald Reagan», que fueron incluidos en una antología posterior titulada *The Atrocity Exhibition* (1970), a la cual Joy Division aludió una década más tarde en un tema homónimo. Dichos cuentos fundían una obsesiva y grotesca lujuria con ideas cercanas a los análisis sobre la sociedad de la información de Marshall McLuhan, para desentrañar hasta qué punto los medios de comunicación moldean los deseos individuales. Igualmente, el cyberpunk heredó tanto de la ciencia ficción como del punk la exploración de los cuerpos y las mentes inusuales y desviados de la norma, tal vez porque el extrañamiento de sus mundos ha permitido el tratamiento de la discapacidad y la enfermedad desde otras perspectivas más integradoras. Este rasgo se debe a que el género de ciencia ficción tiene el claro potencial de desafiar nuestras suposiciones sobre lo que es normal y deseable acerca de la encarnación física y las capacidades mentales a través del cuestionamiento de la naturaleza "adscrita y no esencial" de la existencia y encarnación humana (Gibson, 2020).

EL CYBERPUNK A TRAVÉS DE LA LITERATURA, EL CÓMIC Y EL CINE

La primera obra rigurosamente cyberpunk es la novela de 1980 de John Shirley titulada *City Come A-Walkin'*, un clásico de culto que hace más hincapié en los elementos del punk que en los del ciberespacio, ya que está protagonizada por una cuadrilla dispersa de figuras urbanas marginales, procedentes ante todo de entornos homosexuales y sadomasoquistas. Mientras tanto, la aparición de la tecnología se limita a la idea de unas máquinas que conectan la aldea global mediante cartas enviadas electrónicamente, lo cual constituye una proyección que se anticipaba a la invención de internet. Sin embargo, la popularización del subgénero devino tras el éxito de la película *Blade Runner* de Ridley Scott, en 1982 (Gomel, 2018). Y, pese a ello, el acuñado de la etiqueta cyberpunk tendría que esperar hasta el año siguiente, cuando Bruce Bethke (1983) tituló así a un cuento que publicó en la revista *Amazing Science Fiction Stories*, tras lo cual se comenzó a denominar de esta manera la obra de escritores como Gibson, Sterling y Lewis Shiner. Esta corriente estética se ha manifestado en todas las artes, pero sobre todo en la literatura, el cine y los tebeos; de hecho, en el mundo del cómic ya habían aparecido tiempo atrás ciertas megalópolis distópicas como las planteadas por Jean Giraud, Moebius, cocreador de la revista francesa *Métal Hurlant*, editada entre 1974 y 1987, la cual constituye otro de los influjos del género (Franco, 2021). En las ilustraciones de este autor ya nos encontramos con coches voladores que surcan un cielo congestionado por el tráfico, el bombardeo publicitario sin tregua y la extrema polarización de la sociedad, escindida en una

élite que habita edificaciones fantásticas y una periferia profundamente precaria.

En este sentido, el cyberpunk viene a radicalizar un fenómeno urbanístico que comenzó en las ciudades grecorromanas, donde ya se encontraba la semilla de la ecofobia por el hecho de haber erigido muros para apartar la naturaleza y fortalecer un

“nuevo tipo de espacio”. La ciudad antigua, dice Spengler: “contradice a la naturaleza en las líneas de su silueta. Niega toda naturaleza”, mientras que “las gigantescas megalópolis, las ciudades mundo [...], no soportan nada junto a ellas y se establecen aniquilando el paisaje campestre”» (Brown, 1980, p. 328).

Algunas obras icónicas que se basaron igualmente en estos ambientes urbanos futuristas, militarizados e hipervigilados son *Metrópolis*, de Fritz Lang, en 1927 (Lus, 2020) -pionera en su exposición de un mundo dividido entre la superficie y lo subterráneo-, *Blade Runner*, *Ghost in the Shell* (Byeongjin, 2022), de Mamoru Oshii en 1995 y *Matrix*. Asimismo, el desarrollo de espacios urbanos novedosos dentro de la ciencia ficción vivió una gran efervescencia entre 1981 y 1984, con creaciones como *Les Aventures de John Difoole* (1980-1988), también conocida como *El Inca*, guionizada por Alejandro Jodorowsky e ilustrada por el propio Moebius; y el manga *Akira* (1982-1990), de Katsuhiro Ôtomo, cuyos paisajes estaban inspirados por *Metrópolis*.

Una muestra paradigmática de esta urbe sublime la encontramos en la susodicha novela seminal de Gibson, *Neuromancer*, la cual posee una adaptación al cómic y otra cinematográfica y es la que estableció los cánones temáticos y estéticos del cyberpunk, así como Sterling se alzaría como el principal ideólogo del movimiento a través de la recopilación de relatos titulada *Mirrorshades: The Cyberpunk Anthology* (1986). Una de las grandes influencias de Gibson fue Shirley, de cuyas novelas afirmó lo siguiente:

«Puedo escuchar las guitarras, como si hubiera un monstruoso sonido subliminal masticando los bordes del texto», pero también el propio ambiente del punk londinense: «cuando tenía quince años, ese era mi sueño más loco [...]. Hubo un tiempo, al comienzo de todo esto del cyberpunk, en el que contemplé vestirme así, ponerme un mohawk azul de un pie de altura o algo así [...]. Salí con algunos punks en Londres» (Yu, 2012, p. 91-95).

En *Neuromancer* se puede rastrear el nacimiento del concepto de ciberespacio, además de un incipiente desvanecimiento de los límites entre lo digital y lo orgánico y la actualización de la megalópolis propia de la distopía clásica:

El ciberespacio. Una alucinación consensuada que miles de millones de operadores legales de todos los países experimentan a diario, niños a los que les enseñan conceptos matemáticos... Una representación gráfica y abstracta de los datos de todos los ordenadores de la humanidad. Algo de una complejidad impensable. Líneas de luz alineadas en el no lugar de la mente, grupos y constelaciones de datos, parecidos a las luces de una ciudad,

alejándose... (Gibson, 2021, p 69).

Está ambientada en el que devendría el cronotopo por antonomasia del cyberpunk, es decir, en un futuro que se presenta como posible y cercano y en una ciudad inundada por dispositivos tecnológicos y otras formas refinadas de dominio social. Su centro de poder se encuentra situado en mastodónticas edificaciones empresariales, cuyas inteligencias artificiales tratan de monopolizar la información y la gestión de las finanzas en un espacio virtual en el que tratan de penetrar los cibercriminales, encarnados en la figura del jaker. Tal pensamiento se encuentra desarrollado en la obra de Jean-François Lyotard *La condition postmoderne: rapport sur le savoir* (1979), en la que la sociedad ya no se concibe como un tejido físico, sino como «un sistema autorregulado, es decir, el modelo teórico –e incluso material– ya no se percibe como un organismo vivo, sino como un organismo cibernético que transforma el discurso tradicional, moderno y analógico en uno digital» (Prieto, 2018, p. 92).

Dos pilares básicos de la naturaleza de estas ciudades conforman también dos núcleos de la filosofía de Michel Foucault: el concepto de *heterotopía* y el de *panóptico*. El primero está dictado por la obra de Burroughs y los cuentos de Borges, en los que se manifiesta la inquietante yuxtaposición, «en un solo lugar real, [de] varios espacios, varios emplazamientos que son ellos mismos incompatibles entre sí» (Foucault en Ocaranza y Díaz, 2015, p. 51). La ciudad cyberpunk es heterotópica, pues en ella conviven fragmentos superpuestos de ídoles radicalmente distintas. La de *Neuromancer*, en concreto, se describe como una ciudad a medio camino entre Babilonia y Las Vegas, plagada de prostitutas, criminales y drogadictos, bajo la cual se inserta una fortificación hipertecnológica en la que reside una minoría privilegiada. Respecto al exterior, las inmediaciones naturales se encuentran altamente contaminadas a causa de un desastre ecológico que colmó el cielo de radiactividad y el mar de desechos tóxicos. Esto último es asimismo un motivo recurrente, dado que, cuando en las producciones adscritas al cyberpunk se muestra lo que hay en los márgenes de las megalópolis, suele aparecer el tópico de la naturaleza muerta y estéril, como en *Blade Runner 2049*, de Denis Villeneuve en 2017, donde lo que existe tras los vastos muros de Mega-City Uno es un páramo conocido como la Tierra Maldita (Elyamany, 2023).

Por otro lado, el estudio de Foucault sobre la relación entre espacio, arquitectura y poder dio lugar al término de panóptico, con el que apuntaba hacia las formas de control actualizadas de la posmodernidad, las cuales abandonan las versiones más antiguas de la coacción física a favor de métodos de disciplina interna a través de la vigilancia, «con la intención de convertir a los seres humanos en cuerpos dóciles y útiles» (Ocaranza y Díaz, 2015, p. 51). Por último, otros dos puntos de encuentro de *Neuromancer* con el punk son la celebración de la muerte de la comunidad y de las tradiciones colectivas, pues sus personajes luchan ante todo por su supervivencia individual –a pesar de que para ello se vean obligados a construir alianzas provisionales–; y su gusto por la música jamaicana, manifiesto por ejemplo en Maelcum, un piloto rastafari.

Por otro lado, antes mencioné que Sterling dotó a esta tendencia de una ideología sólida, pues fue él quien fijó la consigna high tech, low life, sobre la intuición de que la tecnología avanza exponencialmente sin una equivalencia necesaria en cuestiones éticas y políticas. Respecto a esto, el

cyberpunk no enarboló las preocupaciones tecnófobas de la new wave, pero su enconada iconoclasia tampoco hizo que fuese especialmente entusiasta del progreso, a la manera de los artistas de la edad de oro de la ciencia ficción. En cambio, sí que trasladó las virtudes de la ciencia al terreno individual, explorando las ventajas que las subjetividades radicales podían obtener de ella en su lucha contra el sistema. La fusión de la tecnología y la contracultura –desde el mismo membrete cyberpunk– denota «“anarchy via machines” or “machine rebel movement”» (Yu, 2012, p. 89), lo que llevó a Sterling a definir el subgénero como «una alianza profana entre el mundo tecnológico y el de la disidencia organizada, el mundo subterráneo de la cultura pop, de la fluidez visionaria y de la anarquía de las calles» (Mazo, 2009, p. 31). Tanto se reflejaba la sensibilidad contemporánea en sus preceptos, que en 1997 apareció un manifiesto cyberpunk escrito por Christian Kirtchev, en el que se defendía que «la Red es nuestra esencia, en la Red somos los reyes [...]. Nosotros construimos nuestros mundos en el Ciberespacio. Un montón de ceros y unos, un montón de bits de información. Construimos nuestra comunidad. La comunidad de los cyberpunks» (Prieto, 2018, p. 92). De ahí que podamos decir que, igual que los punks no idealizaron la vida campestre, a la manera de los jipis, sino que ocuparon los centros de todas las ciudades y conformaron una bohemia actualizada con un carácter agresivamente urbano, los personajes que pueblan el mundo cyberpunk –marginados, jáquers, freaks solitarios y contraculturales– son agresivamente tecnológicos. No obstante, tal idea podría ser una muestra más de la impronta que Burroughs dejó en la ciencia ficción, pues este autor siempre defendió que la tecnología ofrece al usuario nuevas posibilidades para luchar contra un poder que, según él, residía ante todo en nuestra forma de categorizar y organizar el mundo mediante el lenguaje. Por otro lado, otra actitud de carácter individualista que ciertos escritores quizás heredaron del punk fue su repudia hacia dicha etiqueta, como Greg Bear, quien afirmó que el término era una abominación y que no se reconocía en tal movimiento: «The cyberpunks are revolutionary only in name, all they really care about is selling as many of their books as they can» (Yu, 2012, p. 97).

En la década de los ochenta, la tecnología no es ya algo externo, no son ya «esas gigantescas maravillas que escupían vapor, como la presa Hoover, el Empire State Building o las centrales nucleares. La tecnología de los ochenta se pega a la piel, responde al tacto» (Sterling en Mazo, 2009, p. 33). Respecto a esto, Paul B. Preciado advertía que, mientras que en sociedades anteriores las relaciones de poder estaban mediadas por la arquitectura y otros elementos externos al cuerpo, en la actualidad, el espacio privado constituido por el cuerpo se coloniza mediante componentes químicos y microinformáticos, como las hormonas y «su acción sistémica sobre el hambre, el sueño, la agitación sexual, la agresividad o la descodificación social de nuestra feminidad y masculinidad» (2008, p. 66). Por ello, a la manera de los «techno-organes» de los que hablaba el mismo autor para referirse a los teléfonos móviles (2019, p. 59), las invenciones científicas en el cyberpunk forman parte de la subjetividad¹ y resultan indiscernibles de la visceralidad que el punk privilegiaba.

Por su parte, *Transmetropolitan* es una serie escrita por Warren Ellis (1999, 2000, 2001), ilustrada por Darick Robertson y publicada por Vertigo, un subsello de DC Comics. Este cómic posee –a mi juicio– un reflejo integral del punk, ya que el estilo visual y verbal conforman una unidad orgánica que integra todos sus principios estéticos. Está dotado de un espíritu transgresor que empujó hasta el límite la pujante libertad de expresión que comenzó a abrirse dentro de la industria de su época, a diferencia

del puritanismo por el que se caracterizó en décadas anteriores. Y, tal vez debido a la pertinencia de sus temáticas y a la manera de presentar de forma satírica e hiperbólica la sociedad actual a través del futuro, *Transmetropolitan* obtuvo una popularidad sorprendente, además de una considerable atención por parte de la crítica académica y una nominación al premio Eisner. A lo largo de sus sesenta números, se siguen las peripecias de Spider Jerusalem, un periodista muy perturbador para todos los organismos corruptos que siempre termina por destapar los entresijos políticos que existen detrás de cada conflicto social. Se le caracteriza como un personaje obsesionado por relatar la verdad sobre ámbitos como la Iglesia o los medios de comunicación y por airear la inmoralidad que se esconde detrás de las falsas apariencias, motivo por el cual resulta tan odiado como admirado por todos, dado que no se alía con ninguna de las facciones políticas disponibles. Su trabajo periodístico se corresponde con un activismo individualista basado en el planteamiento de que «cada ley que limita mis libertades humanas básicas, cada mentira que me cuentan [...], eso es lo que me hace levantar y acosar a esos cabrones, y lo haré hasta que me muera o el cerebro se me seque o algo parecido» (2001, p. 15).

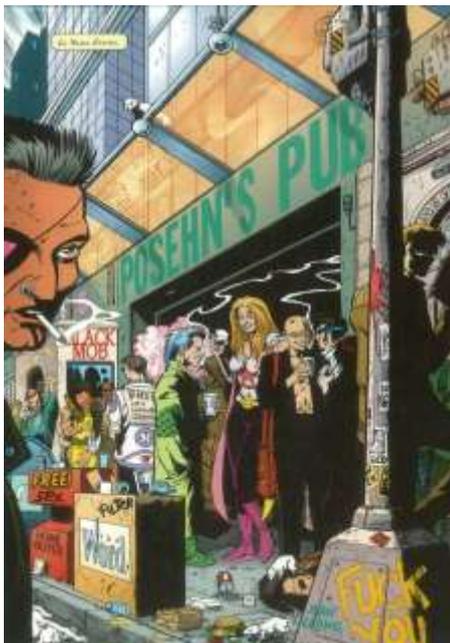
La colección está ambientada en una urbe distópica del siglo XXIII, dotada de una tecnología hiperdesarrollada que ha permitido la expansión de ciertas fantasías transhumanistas. Esta ciudad sin nombre se opone a París, la cual se encuentra asolada por una gran decadencia que se constata en el hecho de que Francia haya aceptado prohibir su lengua oficial con tal de que se levanten las sanciones internacionales impuestas contra su comercio. Las connotaciones clásicas de París se encuentran reflejadas en unos dibujos que se oponen esencialmente a la condición caótica y semióticamente incoherente de la ciudad principal, a la que se representa con tintes estadounidenses. De ello se desprende que los valores norteamericanos han derrotado la hegemonía tradicional europea y su episteme moderna, anclada en el racionalismo de la Ilustración. En este sentido, la ciudad transmetropolitana, producto de la marca anglosajona de la revolución industrial, ha sustituido a la entidad más emblemática de la Ilustración europea, así como las prioridades capitalistas de la explotación y el beneficio han reemplazado los valores revolucionarios franceses de la solidaridad y la mancomunidad.

Dicha ciudad es un espacio carnavalesco en el que la inhibición humana ha quedado totalmente disuelta, pues está representada como un santuario del vicio en el que todos los posibles deseos y perversiones del individuo pueden llevarse a cabo, desde el canibalismo a la prostitución infantil, pasando por la modificación corporal y la clonación humana, como se muestra en la Figura 1. Por ejemplo, en el primer volumen de «Mátame a besos», Spider invita a cenar a todas las mujeres con las que habla, y la primera de ellas le dice que ya no necesita comer porque se ha sustituido el estómago por una colonia de bacterias; otra, que es respiratoria y se asexuó hace poco, etc. Pero, en el otro extremo, el protagonista visita las reservas para una de sus investigaciones, espacios protegidos, idílicos y habitados por comunidades con una forma de vida ligada a la naturaleza, insertos en el ambiente cancerígeno de la ciudad y, al mismo tiempo, ajenos a él. En el momento en que una persona decide establecerse en las reservas pierde toda posibilidad de regresar, pues se le programa para olvidar todos sus recuerdos de la vida moderna y pierde su inmunidad a las enfermedades. Esto puede ser interpretado como una parodia de los proyectos comunales que puso

en práctica el movimiento jipi, ya que muchos de los niños que nacieron y crecieron en esos ámbitos luego sufrieron grandes dificultades para adaptarse a las estructuras del Estado, tales como las escolares o las laborales. Asimismo, las reservas también han sido interpretadas como repositorios del pasado que reflejan la preocupación posmoderna por la historia y su necesidad de comprender tiempos remotos sin ejercer ningún tipo de violencia epistémica sobre ellos (Ferrerías, 2012).

Figura 1

Estética de la ciudad cyberpunk



Fuente: *Transmetropolitan* #5 (Ellis, 1999).

Sin embargo, este mundo en el que la ciencia detenta un poder prácticamente ilimitado, que llega a tener la capacidad de fabricar extremidades y órganos artificiales con los que se pueden curar todo tipo de enfermedades, se rige por una economía neoliberal que impide que tales adelantos se encuentren al alcance de todos los ciudadanos. Por ello, la ilusión de progreso y plenitud que se promociona en el espectáculo mediático contrasta radicalmente con las masas precarizadas, la prostitución infantil y los adictos a las drogas más punteras que pueblan sus calles, expulsados todos ellos a los márgenes de la sociedad por los dispositivos de poder. Sus dos gobernantes políticos en oposición son La Bestia y El Sonriente, dos mandatarios igualmente corruptos y de dudosa moral que suponen vagas reminiscencias de Richard Nixon y Tony Blair, respectivamente (Ferrerías, 2012). Y, en el umbral entre esta posibilidad del cielo y la realidad infernal que se va exponiendo conforme avanza la trama, se encuentra Spider, un ser extremadamente cínico, subversivo y misántropo cuyo trabajo está altamente propulsado por las drogas —en especial, las anfetaminas—, las cuales refuerzan su ya de por sí destacable capacidad crítica y analítica.

Anteriormente apunté que las drogas han sido un ingrediente recurrente desde los albores de la

ciencia ficción; solo que, en un principio, representaban una herramienta de control social que venía a sustituir o complementar a la violencia como método estatal de adocenamiento. Así, a lo largo de la evolución del género, han formado parte de regímenes totalitarios que las suministraban de manera forzosa a la población, o como parte de organizaciones económicas más liberales, para las que constituían otra mercancía alienante más dentro de las costumbres consumistas y adormecedoras, como el soma de *Un mundo feliz* (Aldous Huxley, 1932) y los antidepresivos de *Fahrenheit 451* (Ray Bradbury, 1953). En el cyberpunk, en cambio, los fármacos son un producto totalmente integrado en la práctica social y, a pesar de las prohibiciones, se puede percibir un consumo cuasi necesario para sintonizar con la sobreexcitación sensorial del ambiente. Asimismo, no solo suponen una manifestación lógica del capitalismo tardío, ya que, como vaticinó Burroughs, la droga es la mercancía definitiva, pues el traficante no vende su producto al consumidor, vende el consumidor al producto (2004), sino que, en palabras de Sterling, su normalización le otorga el estatus de «una tecnología como cualquier otra» (Mazo, 2009, p. 34). Según la concepción de la era farmacopornográfica de Preciado, la ciencia es la religión de la posmodernidad, ya que no se limita a describir realidades, sino que las crea, provocando con ello que muchos de nuestros procesos orgánicos, anímicos y sexuales se encuentren mediatizados por sustancias químicas, transformando de este modo «nuestra depresión en Prozac, nuestra masculinidad en testosterona» (2008, p. 32). Así, la moral neoliberal se ha deshecho de los últimos resquicios de la moral cristiana, la cual concebía el cuerpo como santuario sagrado, para situar en su lugar una visión cartesiana radical que entiende sus componentes –por ejemplo, las hormonas– como un programa informático de código abierto y proclive a ser jaqueado.

Volviendo al protagonista, este personaje está claramente inspirado en Hunter S. Thompson, uno de los pioneros más destacados del nuevo periodismo o periodismo gonzo, cuyos escritos acusaban una preocupación notable por el propio proceso de conseguir la historia. Dicho procedimiento se convertía a menudo en un fin en sí mismo, una particularidad que le valió otro membrete más para describir sus propuestas: metaperiodismo (Nelson, 2014). El primer número de la saga, «De nuevo en la calle», comienza con el momento en que Spider debe volver a la ciudad para cumplir un contrato editorial tras haber pasado cinco años refugiado en una cabaña en la montaña, protegido por minas antipersona y otras armas inteligentes. A pesar de su aversión hacia la sociedad, el carácter ontológico de la ciudad revierte en que su autoexilio sea una condena a la no existencia, lo cual se comprueba en el hecho de que Spider no sea capaz de escribir si no está presente en la metrópoli. Estas primeras páginas contrastan con la estética futurista del resto de la saga, y pueden ser interpretadas como una alusión al rancho en el que se enclaustró el propio Thompson. Asimismo, el hecho de tener que volver a la ciudad obligado por un contrato, el lenguaje que utiliza, su propio aspecto físico y el diseño tan sesentero del coche en el que regresa, son otros de los rasgos que lo vinculan con esta personalidad estadounidense.

En contraste con otros superhéroes anteriores, como Batman o Superman, quienes se encuentran más cercanos a una forma de aventura épica tradicional que a la ciencia ficción, con su correspondiente reproducción de la moral convencional y su escaso nivel de ironía, *Transmetropolitan* introduce dilemas éticos y sociales desde el primer momento. Igualmente, a pesar de su integridad,

Spider no siempre consigue mantenerse ajeno a las influencias de su entorno: por ejemplo, en el tercer volumen de «De nuevo en la calle», decide quedarse viendo la televisión durante todo un día y, a lo largo del capítulo, le vemos comprando lo que le ofrece un canal de teletienda y llamando por teléfono a un programa interactivo. Durante la llamada, en cambio, comienza a insultar al resto de invitados y a desbaratar de tal manera la dinámica del show que termina por aparecer en las noticias. Tal oposición al espectáculo a través de sus propios medios es análoga al escándalo que protagonizaron los Sex Pistols en la televisión británica o las Vulpes en la española, un simulacro de revuelta que él mismo percibe con horror cuando da cuenta de la siguiente revelación: «Dios mío. Me he convertido en televisión» (Ellis, 1999c, p. 17). Igualmente, el siguiente discurso, pronunciado por su editor, informa del carácter autodestructivo de Spider y de su búsqueda voluntaria del odio público:

Le encontré en el baño, cubierto de cinta regenerativa para reinflar y restaurar sus venas, chutándose heroína entre los dedos de los pies. Le sangraban los ojos, porque se los había frotado con cocaína para mantenerse despierto [...]. Acababa de salir su último libro, escribía columnas inmensamente populares, era adorado porque torturaba semanalmente al presidente [...]. Y de pronto, todo se acabó. Era amado, era rico, y ya no podía escribir nada. No como antes. Spider Jerusalem tiene que estar en la ciudad para poder escribir, Yelena... Pero necesita que **le odien** (Ellis, 2000, p. 8).

Después de una airada y muy visual enumeración de los inconvenientes de su regreso a una civilización tan insana y abrumadora, decide entrevistar al jefe de los transientes -«transentir es el derecho a cambiar de especie. Al cambiar de especie, se cambia de perspectiva» (Ellis, 1999a, p. 23)-, que se ha atrincherado en una de las áreas más empobrecidas de la ciudad con el fin de ostentar un territorio propio en el que poder vivir según sus nuevas necesidades. La aparición de este grupo puede leerse como una parodia de los cada vez más ramificados colectivos reivindicativos de la sociedad posmoderna, que han fragmentado la maniquea lucha de clases tradicional en un sinfín de identidades que buscan su legitimación dentro de las narrativas oficiales. No obstante, cuando Spider llega al bar en el que se refugia el líder del movimiento, advierte que se trata de un gurú charlatán y oportunista que está dejando embarazadas y en una situación vulnerable a muchas mujeres pobres del barrio, además de aprovecharse en beneficio propio del discurso de una cruzada bajo la que ha agrupado a los más desesperados de la zona, a quienes empuja al suicidio de manera consciente: «Por grande que sea la idea bajo la que se alzan, la gente es pequeña, débil y asustada. La gente mata todas las revoluciones» (Ellis, 1999a, p. 39). Esto es una muestra de la línea que se mantiene a lo largo de todos los relatos de la saga, en la que subyace un anarquismo similar al desplegado por el personaje de *V for Vendetta*, de Alan Moore entre 1982-1989 (Zarić, 2020). Así, el protagonista está atrapado entre una iconoclasia que desdeña cualquier proyecto revolucionario utópico y una conciencia insobornable de la corrupción del sistema político, por lo que solamente le resta la vía del sabotaje solitario de las estructuras de poder. Tal pesimismo respecto a la sociedad lo encontramos asimismo en una conversación turbulenta que mantiene con el presidente de la nación:

Spider: Me largué de aquí porque convertías esto y todo el país en un reflejo de ti mismo.

Presidente: Y una mierda. Te da miedo la verdadera América. Todos los meones liberales sois iguales.

S: ¡No existe la «verdadera» América! ¡Ni la verdadera ciudad! ¡Existe lo que queremos que exista! ¡Y tú quieres que todo sea una llaga purulenta que supure dinero! [...].

P: La ciudad entera me votó. ¿Sabes por qué? Porque solo quieren televisión decente, cuatro monedas para comprar alcohol, y una mamada el sábado por la noche (Ellis, 1999b, p. 41).

No obstante, a pesar de su comportamiento disruptivo y salvaje, su agresividad no se suele materializar en ataques físicos –un rasgo que lo vincula con la violencia performativa del punk–, sino que toda su lucha se desarrolla en el terreno de la información. Exceptuando escasas ocasiones en las que termina por actuar bruscamente, una de sus señas de identidad es su negativa a portar armas, mientras que los cuerpos del orden –agentes de policía, soldados y guardaespaldas– sí que aparecen caracterizados por una acometividad irreflexiva. En este matiz se puede comprobar la distancia comentada anteriormente entre la ciencia ficción –ya sea de corte tecnófilo o tecnófobo– y el cyberpunk: en *Transmetropolitan*, a pesar de todas las implicaciones destructivas que la tecnología pueda tener en manos de los poderosos y de la masa alienada, también se concibe un espacio liminar en el que estos avances pueden ser utilizados de una manera ética que revierta en un beneficio para la comunidad. Así, por ejemplo, la ciencia es el medio que permite a Spider derrotar a El Sonriente y desvelar sus secretos; y antes de esto, es también gracias a los revolucionarios adelantos en la comunicación que el protagonista es capaz de prevenir que masacre de los transientes alcance sus últimas consecuencias.

Por último, cabe hacer una breve mención a la rara avis dentro del medio fílmico que es Tamala 2010: *A Punk Cat in Space* (Raine, 2011), un filme de animación realizado cuasi íntegramente por el artista polifacético Kentaro Nemoto, una oscura personalidad escondida bajo el seudónimo T.o.L. (Trees of Life) que escribió, dirigió y compuso la música de esta película. Su argumento se basa en una complicada conspiración -inspirada probablemente en novelas de Pynchon como *The Crying of Lot 49* (1966; Yi-Chuang, 2022)- ubicada en una galaxia felina cuyas ciudades principales, Tokio y Hate City, cumplen con todos los requisitos del cyberpunk, como la publicidad y la pornografía presentes tanto en las televisiones de las casas como en las enormes pantallas que cubren las fachadas de los edificios. En ella, una empresa llamada Catty&Co., controla casi la totalidad de la mercancía del planeta y, según relata el Profesor Nominos, la historia de esta industria se extiende hasta el antiguo Egipto, vinculada con una religión milenaria adoradora de la diosa Minerva y dirigida por una gata robótica y virtual que solamente existe en los sueños, propagándose a través del ciberespacio y perpetuando un ciclo infinito de destrucción y renacimiento presente en el eslogan de Catty&Co.: «destruir cosas, comprar, destruir cosas, comprar». El estilo de dibujo del filme reproduce la subversión de los elementos de la cultura popular presente en el punk, ya que combina la estética kawaii, visible por ejemplo en los edulcorados osos panda que conducen los taxis, las paredes cubiertas de corazones o la propia protagonista de la historia –una gata de un año en busca de su madre–; con otros componentes sórdidos y callejeros, tales como las gatas prostitutas, los gatos con

piercings y creastas o el propio sustantivo hate que acompaña a todos los productos de Hate City – Hate Taxi, Hate Street, Hate FM, etc.–, como se puede observar en la Figura 2. Además, existe una marcada inclusión de psicodelia visual similar a otras obras de ciencia ficción espacial, como *2001: A Space Odyssey* (Stanley Kubrick, 1968), acompañada por una banda sonora que entremezcla techno, rock y lo-fi beats para otorgar a la película la impronta onírica que la caracteriza.

Figura 2

Hate Tattoo



Fuente: *The Crying of Lot 49* (Pynchon, 1966).

CONCLUSIONES

El punk, pese a toda la simbología y el pensamiento libertario del que hizo gala, con sus parches con la A circundada y sus aullidos en contra del sistema, no se podría categorizar como una continuación del anarquismo proletario clásico de autores como Piotr Kropotkin o Mijaíl Bakunin. Así, toda su ansiedad con respecto al porvenir del planeta no vino acompañada de soluciones colectivas, sino que la mayoría de ellos se automarginó formando una suerte de élite decadente e hizo suyo el peligroso axioma de que su fracaso suponía una demostración irrefutable de su lucidez. De hecho, se hizo necesario acuñar el término anarcopunk para aquellos casos excepcionales de grupos politizados y comprometidos -como los Crass o los Rondos- que proliferaron a principios de los ochenta, tras el declive de la eclosión inicial, lo cual nos informa de que este tipo de actitudes no era lo más común por aquel entonces.

Igualmente, también podemos percibir este continuo asomarse al abismo y esta exploración sistemática de la fatalidad en el cyberpunk, un subgénero de la ciencia ficción que, como hemos visto, constituía un cruce portentoso entre la ciencia ficción contracultural de finales de los sesenta y el punk primigenio. Este tomó de sus ancestros más antiguos la preocupación por la deriva del mundo capitalista, industrial y tecnológico. Sin embargo, en lugar de alertar a la humanidad de los peligros que representaba hipertecnologización de la vida y la explotación desenfrenada del entorno, sustituyó la ingenuidad utópica del ambiente jipi por la mirada torcida y maliciosa del punk, buscando ir un paso por delante de los poderes fácticos y alcanzar cotas de perversidad inimaginables. Así pues, el cyberpunk puede leerse como una celebración trágica del impulso autodestructivo de la

humanidad, una hipérbole paródica de las intuiciones que varios de los filósofos con mayor peso en el siglo XX plasmaron en sus escritos.

Y, para finalizar, quería lanzar la sugerencia de que tales concepciones sobre la imposibilidad de una vuelta atrás en el proceso desencadenado por la economía neoliberal vinculan estos movimientos contestatarios -el punk y sus herederos- con filosofías de vanguardia tales como el aceleracionismo, que desecharon toda nostalgia jipi por un mundo precapitalista. En cambio, creo que aún queda por investigarse a fondo el remanente del punk que acarrearán ciertos movimientos culturales y, concretamente, musicales, que han brotado en décadas posteriores, como el *drum and bass*, un género de electrónica que nació en los entornos clandestinos de la contracultura negra y que ha ido desembocando en estilos como el *neurofunk* (Chapman, 2003). Así pues, dentro del amplio espectro musical que nos ha legado, puede que este último sea el sonido en el que con mayor nitidez reverberan la paranoia y la asfixia paralizante provocadas por la sobreexcitación del presente y la incertidumbre del futuro, las cuales se erigieron como las principales materias narrativas del cyberpunk.

BIBLIOGRAFÍA

- Bataille, G. (1933). La noción de gasto. *La critique sociale*, 7. <https://philosophia.cl/biblioteca/Bataille/la%20nacion%20de%20gasto.pdf>
- Bethke, B. (1983). Cyberpunk. *Amazing Science Fiction Stories*, 57(4), 94-110. https://archive.org/details/Amazing_Stories_v57n04_1983-11_Gorgon776/page/n1/mode/2up
- Bradbury, R. (1953). *Fahrenheit 451*. Ballantine Books.
- Brown, N. O. (1980). *Eros y Tánatos. El sentido psicoanalítico de la historia*. Joaquín Mortiz.
- Burolo, F. (2022). Brains on the asphalt: Three punk expressions of crisis. *Punk & Post-Punk*, 11(1), 35-49. https://doi.org/10.1386/punk_00105_1
- Burroughs, W. S. (2004). *Naked lunch*. Grove Press
- Byeongjin, K. (2022). City drawn by subculture: "City" and anarchism in Ghost in the Shell. *Journal of Japanese Thought* 日本思想, 42, pp. 31-59. <http://dx.doi.org/10.30615/kajt.2022.42.2>
- Chapman, D. (2003). Hermeneutics of Suspicion: Paranoia and the Technological Sublime in Drum and Bass Music. *ECHO: a music-centered journal*, 5(2), 1-18. <http://www.echo.ucla.edu/volume5-issue2/chapman/chapman.pdf>
- Ellis, W. (1999a). *Transmetropolitan #1. De nuevo en la calle 1/4*. Norma.
- Ellis, W. (1999b). *Transmetropolitan #4. De nuevo en la calle 2/4*. Norma.
- Ellis, W. (1999c). *Transmetropolitan #5. De nuevo en la calle 3/4*. Norma.
- Ellis, W. (2000). *Transmetropolitan #16. El año del bastardo 2/3*. Norma.
- Ellis, W. (2001). *Transmetropolitan #27. Acoso y derribo*. Norma.
- Elyamany, N. (2023). Postcyberpunk dystopian cityscape and emotion artificial intelligence: A spatio-cognitive analysis of posthuman representation in Blade Runner 2049 (2017). *Convergence*, 29(5), 1199-1225. <https://doi.org/10.1177/13548565221122913>

- Ferreras, D. (2012). Postmodern Doom and Transmetropolitan Redemption. *Ángulo Recto. Revista de estudios sobre la ciudad como espacio plural*, 4(1), 153-170. http://dx.doi.org/10.5209/rev_ANRE.2012.v4.n1.39288
- Francescutti, P. (2011). Baudrillard, una sociología de ciencia ficción. *Espéculo. Revista de estudios literarios*, 47, 1-7. <https://www.biblioteca.org.ar/libros/150647.pdf>
- Franco, C. (2021). Desarrollos urbanos para futuros distópicos: de *Metrópolis* a *Cyberpunk 2077*. *Liño. Revista anual de historia del arte*, 27, 125-138. <https://doi.org/10.17811/li.27.2021.125-138>
- García-Teresa, A. (2009). A la armonía por el cambio. Pautas, claves y ejes narrativos de Ursula K. Le Guin. *Hélice. Reflexiones críticas sobre ficción especulativa*, 11, 5-16. https://www.revistahelice.com/revista/Helice_11.pdf
- Gibson, R. (2020). Graphic Illustration of Impairment: Science Fiction, *Transmetropolitan* and the Social Model of Disability. *Medical Humanities*, 46, 12-21. <http://dx.doi.org/10.1136/medhum-2018-011506>
- Gibson, W. (2021). *Neuromante*. Minotauro.
- Gomel, E. (2018). Recycled Dystopias: Cyberpunk and the End of History. *Arts*, 7(3), 1-8. <https://doi.org/10.3390/arts7030031>
- González, N. (2017). El *neuropunk* y la ciencia ficción hispanoamericana. *Revista Iberoamericana*, 83, 345-364. <https://doi.org/10.5195/reviberoamer.2017.7504>
- Huxley, A. (1932). *Brave New World*. Chatto & Windus.
- Lus, L. M. (2020). Mass Media and the postmodern urban experience. From Metropolis to Blade Runner: from cinema to virtual reality. *Culture & History Digital Journal*, 9(1), 1-14. <https://doi.org/10.3989/chdj.2020.002>
- Mazo, P. (2009). Alicia se conecta. Tecnología, drogas y *cyberpunk*. *Hélice. Reflexiones críticas sobre ficción especulativa*, 11, 31-35. https://www.revistahelice.com/revista/Helice_11.pdf
- McKay, G. (1999). "I'm so Bored with the USA": The Punk in Cyberpunk. In R. Sabin (ed.), *Punk Rock: So What? The Cultural Legacy of Punk* (pp. 49-67). Routledge.
- Nelson, A. A. (2014). *Hunter S. Thompson, Transmetropolitan, and the Evolution from Author to Character*. Thesis. Victoria University of Wellington. <https://doi.org/10.26686/wgtn.17007583>
- Ocaranza, J. & Díaz, V. (2015). La ciudad posmoderna representada a través del paisaje urbano *cyberpunk*. *NODO*, 9, 45-48. <https://revistas.uan.edu.co/index.php/nodo/article/view/117>
- Preciado, P. B. (2008). *Testo yonqui. Sexo, drogas y biopolítica*. Anagrama.
- Preciado, P. B. (2019). *Un appartement sur Uranus. Chroniques de la traversée*. Grasset & Frasquelle.
- Prieto, P. (2018). De la estética *cyberpunk* al *vaporwave*: Un estudio de las prácticas digitales contemporáneas. *Tsantsa. Revista de investigaciones artísticas*, 6, 85-114. <https://publicaciones.ucuenca.edu.ec/ojs/index.php/tsantsa/article/view/2652/1711>
- Pynchon, T. (1966). *The Crying of Lot 49*. J. B. Lippincott & Co.
- Raine, E. (2011). The Sacrificial Economy of Cuteness in *Tamala 2010: A Punk Cat in Space*. *Mechademia*, 6, 193-209. <https://doi.org/10.1353/mec.2011.0003>

- Reynolds, S. (2006). *Rip It Up and Start Again. Postpunk 1978-1984*. Faber and Faber.
- Rocha, S. (2014). *Nada es verdad, todo está permitido*. Alpha Decay.
- Shirley, J. (1980). *City Come A-Walkin'*. Running Press
- Wenk, A. F. (2023). In rhetorical sense(s): exploration of difference reflected through *Black Mirror*. *Popular Communication*, 1-12. <https://doi.org/10.1080/15405702.2023.2262982>
- Zarić, M. (2020). *(Anti)Fascism and Superhero Comics: An Anthropological Examination of Innovativeness in Comic Books As Exemplified by V for Vendetta*. *Etnoantropološki Problemi Issues in Ethnology and Anthropology*, 15(4), 1059-1099. <https://doi.org/10.21301/eap.v15i4.5>.
- Yi-Chuang, E. L. (2022). The Economic Wonderland of Thomas Pynchon's *The Crying of Lot 49*. *Critique: Studies in Contemporary Fiction*, 63(2), 131-143. <https://doi.org/10.1080/00111619.2022.2065904>
- Yu, Z. (2012). What Put Punk into the Cyber World?-The Punk Flavor in the Cyberpunk. *Science Fiction, Comparative Literature: East & West*, 1, 88-102. <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/25723618.2012.12015531>