

'Cyberpunk', la bio

Cyberpunk és un terme artístic i de subversió compost per al·lucinacions literàries, horror i ciència-ficció, paisatges de sèrie negra, informàtica il·limitada i els infinits riscos i possibilitats de la realitat virtual.

Els integrants del grup musical U2, enfundats en xarol i envoltats per un contingent de monitors de televisió i innovacions tècniques, pontifiquen que no són un grup de rock, sinó traficants de caos. El cantant Billy Idol, bronzejat supervivent de la fúria *punk*, promou productes discogràfics on parla de la unió del metall i la carn, de còpules bioelectròniques, de realitat virtual i *cyberespai*. La literatura actual de ciència-ficció està prenyada de *cow-boys* de la informàtica que viatgen entre les xarxes de dades a la velocitat de la llum. Ja existeixen les drogues intel·ligents. I begudes que exciten una zona del cervell per predisposar a qui en beu a viatjar a mons alternatius creats per la infografia hologràfica. Científics inquietos per les possibilitats eròtiques dels circuits i els microxips han donat peu perquè el setmanari alemany *Der Spiegel* parles en portada del *cyber-sex*, el contacte carnal al món de la videoexistència. Cinema, música, moda, literatura, hemoglobina, fem, cuir, cibernètica. Són pistes per entendre l'apocalíptica cultura *cyberpunk*, civilització que avui camina còmodament per les artèries dels *media*, i que ha travessat la senda que separa els *fanzines* de les botigues de còmics fins arribar a la coberta de *Time*.

Gènesi 'cyborg'. En 1983, l'escriptor Bruce Bethke publicava a les planes d'una revista de ciència-ficció un relat que duia per títol *Cyberpunk*. En aquest conte uns joves se servien de la informàtica per animar, tot desestabilitzant, el món on vivien. El desequilibri computeritzat era la solució per fer fugir el tedi. Les ànsies de confusió i el sentiment lliibertari per posar fi a la rutina diària que impulsa el sistema utilitzant els avantatges de la cibernètica, serviren de segell per marcar un nou estil: el *cyberpunk*, un nou sentit d'expressió dins de les coves estel·lars de la literatura de ciència-ficció. L'electrònica, els implantaments de silici que il·luminen els circuits informàtics, s'unien a l'home, per aconseguir, transformats segons el pas del temps, l'objectiu del moviment *punk* de finals dels

70: el final anàrquic del sistema capitalista que aquesta literatura representa com omínos, totpoderós, temible.

En 1984, William Gibson escriu *Neuromantic*, novel·la que funciona com a Bíblia del moviment. El llibre, guanyador dels premis Hugo, Nebula i Philip K. Dick, els tres més importants de les lletres d'anticipació, va establir les bases d'allò que havia de ser el gènere *cyberpunk*. Les seues pàgines són plenes de pirates informàtics que s'introdueixen en el *cyberespai* (àmbit creat mitjançant ordinador en termes de realitat virtual, que és una realitat diferent a la nostra i concebuda per la informàtica, on es pot viatjar a través de mons interminables de xarxes de computadors), de ciutats podrides per la industrialització i la sobrecàrrega humana, d'holografia subliminal, de droga i de fum, d'estrelles *shuriken* llançívoles, d'ombres de disciplines *ninja* que assagen formes de matar letalment sibil·lines. Als oceans més profunds de la mar, algunes balenes naden durant tota una vida emetent els més trists sons de nostàlgia. Cerquen un company que mai no troben per molt que viatgen a través d'abismes líquats. Alguna cosa pareguda a aquest dolor emet la novel·la de Gibson: un lament violent i infinit a través de mil ciutats, de mil atmosferes asclades per un futur mort, sense esperança.

La presentació d'un univers destructiu i de les alternatives que ofereix la bioelectrònica per a la subversió del sistema, de la unió home-màquina, donava aleshores peu per poder etiquetar una sèrie de productes, fins aleshores difícilment classificables. Tot i que les premisses de *Neuromantic* eren una creació nova, la novel·la era hereva d'obres antiutòpiques com *La màquina del temps*, de H. G. Wells, *Un món feliç*, de Huxley o *Do the androids dream with electric sheeps?* ('Poden els androids somiar amb corders elèctrics?'), de Phillip K. Dick. Això donava pes específic al nou corrent i la possibilitat d'abonar la idea que l'explosió de *Neuromantic* s'havia anat preparant segons s'anava enfosquint l'estigma del temps. Però més enllà de l'espectre literari, la consigna *cyberpunk* era perfecta



Il·lustració del visionari creador H. R. Giger. Dissenyador dels decorats de les pel·lícules de cinema *Alien* i *Poltergeist III*, Giger ha contribuït a la creació de videojocs interactius de natura *cyberpunk*.

Biomecànica del terror

ARXIU



per poder canalitzar experiències diverses que havien trencat motlles.

Influències i influïts. La primera creació que va ser rebatejada com exemple d'esperit *cyberpunk* fou la pel·lícula *Blade Runner*, la infernal fantasia de Ridley Scott on màquines replicants clonades desitjaven viure com humans en un Los Angeles on els mateixos hu-

mans vivien perduts. La història de novel·la negra, la barreja de races, les possibilitats inusitades de la biomecànica, els decorats foscos, el plugim metàl·lic caient com la mort, els vestits radicals amb efluvis d'elegància oblidada per la decadència de la història encaixen perfectament en les directrius marcades per *Neuromantic*. Així doncs, i a partir d'aquí, l'etiqueta inaugurada per Wi-



ARXIU

William Gibson, s'ha convertit en una mena d'atzucac on ballen totes les flors rares de la indústria de l'art. Per exemple, es va aconseguir finalment poder trobar la casella on arxivar *Videodrome*, excepcional i demencial film de David Cronenberg, que imbrica elements sorprenents: sadomasoquisme, televisió per cable, pel·lícules *snuff* (pornografia ultraviolenta on el que mostra la pantalla succeeix realment, assassinats inclosos), alta tecnologia i la sorprenent presència de la cantant de Blondie, Debra Harry. D'altra banda, *Desafiament Total*, de Paul Verhoeven, on Arnold Schwarzenegger viatjava a Mart en realitat virtual, i *Freejack*, protagonitzada per Anthony Hopkins i Emilio Estévez, amb Mick Jagger a la recerca d'un tipus que viatja a través dels espais i els cossos, són dos exemples de la cara més comercial de les influències de les proclames *cyberpunks*. Però seria *The Lawnmower man* ('El tallador de gespa') de Brett Leonard la pel·lícula que millor ha après les insinuacions dels fanàtics de la realitat virtual. L'argument conta la història d'un jove jardiner retardat mental que fa progressos impensables en la seua malaltia gràcies a un científic i a la seua màquina de simulació virtual. El jardiner evoluciona perquè al món virtual creat pels ordinadors (semblant

Les possibilitats gairebé infinites de la realitat virtual obsessionen els apòstols de la doctrina 'cyberpunk'. Científics de Silicon Valley no paren de descobrir aspectes del món dels ordinadors que fa uns anys no era possible ni tans sols d'imaginar.



als dels videojocs, però amb la peculiaritat que aquí es poden utilitzar els cinc sentits) ell no es veu condicionat per tares físiques i mentals com a la Terra real. Però a poc a poc, el jove acaba expandint de tal manera la seua ment que aconsegueix poders esquizoïdes i insondables, i té així accés a qualsevol base de dades del planeta i es converteix en un perill per a la humanitat. El mateix director del film coincideix amb algunes novel·les *cyberpunks* advertint sobre el perill de la utilització desmesurada de les atmosferes virtuals, encara que es declara convençut dels avantatges que poden reportar.

El dibuixant de còmics Moebius ha insistit també en el terreny virtual en la pel·lícula *Starwatcher*. Les companyies cinematogràfiques Carolco i Walt Disney preparen projectes on és protagonista aquest tipus d'alternativa visual. Les històries de ciència-ficció de còmics com el català *Zona 84*, el francès *Metal Hurlant* o el nord-americà *Heavy Metal*, les il·lustracions de H. R. Giger (dissenyador dels decorats d'*Alien* i de *Poltergeist III*), monstruosament torbadores, les pintures de Dennis Ashbaugh, les escultures d'Alan Rath, els dissenys de roba de Thierry Mugler, Melissa Panages o Jean Paul Gaultier, la gira mundial d'*U2 Zoo Tv tour*, tot està influït —i hi influeix al seu torn— per les premisses d'aquest moviment. Per això, a més a més de per la seua indefinició, s'ha de considerar el *cyberpunk* com un corrent nebulós, que cadascú veu com una llum bruta filtrada a través de prismes d'acer fos. Cada artista en precisa un aspecte, cada creador n'agafa un matís per a profundir en l'essència de la confusió.

Pràctiques neuromàntiques. Els adoctrinats dels ensenyaments del desordre bioelectrònic tenen mitjans per poder incrementar la percepció, comprendre el so més complex i les idees abstractes, i per facilitar les incursions en la realitat virtual creada per la informàtica. Tenen les anomenades drogues intel·ligents, que incideixen en els neurotransmissors que alerten les neurones del cervell, com també begudes intel·ligents, amb noms com Psuper Psonic Psyber Tonic, per aguditzar la predisposició als viatges cap als universos computeritzats. No obstant, aquest últim element s'ha aïllat en gran mesura dels objectius per als quals fou creat i s'utilitza en discoteques com la valenciana Puzzle com a alternativa a l'alcohol.

A banda de les immersions sensibles en planetes de microxips, els científics interessats en el desenvolupament del *cyberpunk* intenten potenciar el *cybersex*, el sexe a través de representacions virtuals. Aquest tipus de pràctica tracta de complaure els sentits mit-

jançant fantasies eròtiques cibernètiques. En la pel·lícula *Proyecto Brainstorm*, interpretada per Christopher Walken, uns investigadors creaven una primitiva versió dels ordinadors que ja ofereixen experiències virtuals. Una de les experiències viscudes pels investigadors era la possibilitat de sentir infinitament la intensitat d'un orgasme amb la persona desitjada. Això és només un inici de les possibilitats del *cybersex*, que intenta donar l'oportunitat de practicar sexe en realitat virtual amb els humans escollits a través de xarxes de persones connectades als circuits d'un computador mare determinat. També estudiaven mètodes per excitar el cervell com a principal òrgan sexual. De fet, aquesta teoria enllaça de ple amb la ideologia de *Neuro-mantic*: venerar la unió del cervell i la tecnologia com a instrument màxim de poder. L'òrgan d'expansió d'aquesta filosofia, tocant als aspectes sexuals, és *Future Sex*, revista que propugna els avantatges del sexe virtual com a alternativa a l'avoriment eròtic que, segons els editors, pateix la parella de final de segle. Altres aspectes del *cyberpunk* tenen reflex en publicacions especialitzades com *Wired*, *Mondo 2000*, *Extropy* (editades als Estats Units), o les europees *Evolution* i *Ego 2000*, que lluiten per consolidar-se com els grans navegants mediàtics dels rius contraculturals.

Entre els mestres primigenis del *cyberpunk* pràctic, més enllà de l'art, podem trobar William Burroughs, l'escriptor ionqui que va volar d'un tret el cap de la seua dona i que va crear el terme "interzona" per denominar el punt de trobada entre la tecnologia i la subversió. La Meca de les investigacions *cyberpunks* de realitat virtual és Silicon Valley, al nord de San Francisco, capital cultural del moviment. Allí hi ha agrupades les companyies punta d'aquesta recerca tecnològica, com ara Sense 8 o Autodesk. Entre els científics, destaca el matemàtic Jason Lanier, creador del revolucionari equip Reality Built Two (RB2), compost d'un casc i uns guants extraordinàriament tecnificats que augmenten la sensorialitat de l'usuari en el multiunivers virtual. Les càbales dels més escèptics apunten que els milions de dòlars invertits en aquestes investigacions no tindran cap altra aplicació que una millora superlativa de la tecnologia per a videojocs que enriquirà encara més les indústries japoneses, o les aplicacions per a estratègia militar ultrasofisticada. Però els apòstols del *cyberpunk* i de les innovacions virtuals vaticinen un futur buit, on no importen les nacions ni la territorialitat, amb un estat negre producte d'una època condemnada a mutar. I on només els creients en els missatges de la biomecànica veuran un nou regne *cyborg* ressorgir de l'extermi del sistema.

Joan M. Oleaque

