

Tacoma y el ciberpunk costumbrista

Alright, Minny — ready to start docking sequence?

De forma intuitiva, casi inconsciente, somos capaces de distinguir con acierto entre ciencia ficción y ciberpunk. Está claro que hay algo de lo primero en lo segundo, pero tal vez no necesariamente al revés. Si quisiésemos entrar en disquisiciones formales y recurriéramos a la primera definición que sale al paso (la de Wikipedia, por ejemplo), podríamos dar en llamar *ciberpunk* a un «subgénero de la ciencia ficción, conocido por reflejar visiones distópicas del futuro en las cuales se combinan la tecnología avanzada con un bajo nivel de vida» [1].

Parece claro, por tanto, que los dos pilares sobre los que se sustenta el ciberpunk más allá de sus influencias futuristas y de ciencia ficción son el componente distópico y la relación de la distopía con la tecnología. Respecto a la distopía, podemos tomar prestadas casi sin objeciones las mismas premisas que plantea Luis Pérez Ochando en su artículo *La distopía neoliberal*. A saber, primero, que «la distopía es una utopía que se ha hecho realidad»; y, segundo, que no estamos tan lejos de conocer una, pues pese a mejoras materiales en el nivel de vida, «hoy vivimos, *de facto*, en la distopía neoliberal» [2].

Respecto al componente tecnológico, es su relación con el progreso la que define el papel que juega en cada género. Frente al *novum* de la ciencia ficción, donde los avances técnicos son motivo de asombro y de creencia ciega en el progreso, el ciberpunk se muestra más reticente en este aspecto. En el encuadre distópico la tecnología se desarrolla aun sabiendo que no tiene por qué ser de ayuda para la mayoría. En definitiva, que como ocurre en *Blade Runner* (1982) y de forma aún más flagrante en su secuela, *Blade Runner 2049* (2017), el progreso tecnológico no conlleva necesariamente progreso social (de la legitimidad de la crítica por omisión hablamos otro día).

En el ciberpunk, por consiguiente, la tecnología se desarrolla en una vertiente social que deriva en la miseria de los ciudadanos de la distopía, que se deja ver en un bajísimo nivel de vida y una pronunciadísima diferencia de clases. Seguramente por lo apremiante de las paupérrimas condiciones de vida, el relato que construye el ciberpunk pasa con frecuencia por la búsqueda de alternativas. Trata sobre escapar de la opresión de un poder orwelliano al tiempo que se construye un ideal de sociedad utópica que guíe la revolución y que sirva de faro incluso para la sociedad supuestamente no distópica en la que se encuentra el lector.

En estos convulsos procesos de liberación, el relato ciberpunk dibuja los rasgos de una sociedad controlada por poderes fácticos sólidos y asentados que, sin embargo, son constantemente atacados y, de cuando en cuando, derrocados. El ciberpunk trata con frecuencia de esa delgada línea entre éxito y fracaso a la que se acercan las revoluciones que pretenden dinamitar las bases de sus sociedades ficticias. En este sentido, como apunta Iria Barro, «puede que la primera tentativa de resistencia organizada en un universo distópico la amagara Ray Bradbury con su *Fahrenheit 451* (1953), llevada al cine en 1966 por François Truffaut» [3]. *Fahrenheit 451* fue tal vez la primera, pero vino sucedida de una serie de obras que trataron este tema con más o menos acierto. Se ha representado de forma explícita con movimientos revolucionarios, como ocurre en *Matrix* (1999) o *La naranja mecánica* (1971) —donde, como comenta Barro, «la revolución es duramente sofocada, acaso por ser esta de esencia nihilista y criminal y por tanto no ser realmente revolucionaria»—. También se ha representado sin revueltas, como hace Haneke en *El tiempo del lobo* (2003), donde se elimina el componente revolucionario por una peregrinación en busca de supervivencia y salvación —con esa secuencia final de un tren que nunca acaba de llegar a la estación—. Podría añadirse incluso que ya antes de la novela de Bradbury, Fritz Lang había representado ese alzamiento contra los de

arriba en su celeberrima *Metrópolis* (1927), aunque ahí el proletariado terminase por darse amistosamente la mano con sus opresores (esta sí una auténtica utopía).

Con todo, muchas de estas obras se muestran a veces más preocupadas no tanto por la miseria como por la alternativa. Son obras centradas en contar el intento de rebelión, asumiendo las bajas condiciones en que se vive, pero sin tanto interés por ponerlas en primer plano. Sin embargo, la eminente vertiente social del ciberpunk obliga a mirar al día a día de sus protagonistas, a alargar el plano en las escenas cotidianas —al estilo Ridley Scott en *Blade Runner*— y, en definitiva, a lanzar una mirada costumbrista de la distopía. Esto es justamente lo que hace el segundo título de The Fullbright Company: *Tacoma* (2017), que encaja perfectamente en el ciberpunk por su componente tanto distópico como tecnológico, con la amenaza de la automatización y el desempleo a la vuelta de la esquina.

La imagen con la que abre *Tacoma* es inevitablemente reminiscente de una secuencia tan famosa como paradigmática en el videojuego futurista y de ciencia ficción: la de *Half-Life* (1998), que abre con un plano general sobre raíles del espacio que nos disponemos a habitar. La secuencia caló tan hondo en el medio que, veinte años después, multitud de títulos han seguido su ejemplo comenzando con imágenes similares [4]. Ahí están *Halo 2* (2004), *Prey* (2006), *Bioshock* (2007), *Dead Space* (2008) o *Dishonored* (2012), entre otros, que comparten, si no el género jugable, sí al menos parte de la ambientación, que oscila entre lo distópico y futurista; justo como *Tacoma*.

Sin embargo, la secuencia inicial de *Tacoma* hace mucho más que ubicar la obra en el género al que pertenece. Principalmente, introduce una idea que jugará un papel clave en su mirada al ciberpunk a lo largo del juego: la familiaridad, la proximidad de lo mostrado con nuestra propia realidad. Lo primero que se escucha, sobre la pantalla en negro, justo antes de empezar, es la voz de la protagonista hablando a la inteligencia artificial de su nave: «*Alright, Minny – ready to start docking sequence?*». Destacan dos cosas. La primera es la interrogación, que pone de manifiesto que la inteligencia artificial no es una máquina a la que se le dan órdenes, sino una compañera con la que se conversa y a la que se le pide un favor. Lo segundo es la apelación, un «*Alright, Minny*» para llamar su atención que recuerda inevitablemente al «OK, Google» o «Hey, Siri» a los que estamos tan acostumbrados.

Esta primera idea de familiaridad entronca con las siguientes dos imágenes del juego. Vemos la Tierra, a lo lejos, y a su izquierda el Sol. No estamos en ninguna galaxia remota, en ningún lugar desconocido. Ese de ahí es el planeta desde el que estamos jugando. La Estación de Transferencia Tacoma, el lugar que el jugador se dispone a explorar, se presenta imponente, oscuro y de enormes proporciones frente al diminuto tamaño de la nave de acceso desde la que nos acercamos a la dársena de acoplamiento. La estación tiene además la forma de una gran hélice que va a engullirnos: la fuerza de Venturis Corporation y, por extensión, la fuerza motriz de la sociedad que habitamos. El poder que gobierna la distopía es imbatible.



viven
vez Oc
sugiere
a está
tivos c
emos
e la R
e pued
ument

como esa. Se trata de una idea reforzada por una imagen anterior, la de la Tierra atrapada por dos brazos metálicos que pertenecen a la estación y, por extensión, a Venturis.

De hecho, no es descabellado decir que la propia protagonista, así como todos los tripulantes originales de la estación pertenecen, a todos los efectos, a la empresa. Poco después de ponernos los visores de realidad aumentada firmamos y aceptamos que todas las conversaciones y escenas grabadas a bordo de la nave pertenecen a Venturis, que todas nuestras intimidades son suyas y solo suyas y que, en definitiva, mientras pisemos el suelo de esas instalaciones, pertenecemos prácticamente por completo a Sergio Venturi y sus accionistas.

Asimismo, el gran tema de conversación entre los tripulantes es la renovación del contrato. En algunos casos esto supone un anhelo genuino, mientras que en otros se presenta como un mal menor ante una desesperante falta de alternativas. La prolongación del contrato es la enésima constatación de que todos y cada uno de los tripulantes a bordo de la Tacoma pertenecen de manera efectiva a la empresa. Tal y como lo expresa Roberta en una de las conversaciones, entre hastiada y convencida, «*everything on this station is Venturi's property; we are subcontractors. They get to decide what exactly we do and what we have access to*». Así las cosas, el éxito del juego radica, entre otras cosas, en plantear todo esto extrapolando tendencias contemporáneas y presentándolo de forma sutil pero efectiva en su diseño y narrativa ambientales [5].

Con todo, el anhelo de los tripulantes por seguir trabajando para Venturis no parece importar demasiado a sus dueños. El plan es, desde el principio, lograr eliminar la mano de obra humana y sustituirla por inteligencias artificiales plenamente automáticas y jerarquizadas. Es decir, cederle el control total de la estación a Odin, que ya tiene de hecho un control considerable sobre las instalaciones [6].

Salvando la pequeña intervención final de Odin, son los tripulantes humanos de la Tacoma los que se rebelan contra los velados intentos de Venturis por borrar a sus trabajadores del mapa, incluso cuando no saben que el accidente ha sido provocado a propósito. La tripulación trabaja unida en un alarde de optimismo y tesón para salir con vida de allí. De ahí el trasfondo sindical que impregna al juego, que comienza con la celebración del «día de la obsolescencia» y se extiende a pegatinas en sus camarotes y contundentes comentarios en los diálogos. La única razón por la que sigue habiendo humanos trabajando allí, así como lo único que impide que el complejo de apartamentos del Cinturón Orbital Venturis abra sus puertas es el empeño de los trabajadores y sindicalistas, que han logrado medidas legislativas que les amparan (por el momento). El trasfondo sindical de *Tacoma* es la base para esa mirada costumbrista que caracteriza al juego. Un costumbrismo tal vez falso, ya que no pretende sino representar una sociedad —de momento— ficticia, pero que sigue siendo fácilmente verosímil, incluso en su resistencia.

A través de sus conversaciones, de sus voces entrecortadas y grabaciones distorsionadas, el jugador descubre la vida de los últimos tripulantes de la estación que, contra todo pronóstico, logran rebelarse contra ese poder establecido que caracteriza a la distopía. Aunque lo hacen a tientas y con un golpe de suerte. La utilidad de la alternativa que propone *Tacoma* frente a la distopía es incierta. Buscarla y definirla no es el cometido de la obra, más centrada en analizar la vida de los tripulantes que en contar su búsqueda de soluciones. Sin embargo, el optimismo que llena el final del juego es amargo, porque visto en perspectiva no deja de ser algo reducido y limitado. La tripulación se salva al ser rescatada por un crucero espacial de la competencia que, a buen seguro, comparte los mismos intereses que Venturis en cuanto a la automatización de las instalaciones. Asimismo, los archivos y documentos en que Sergio Venturi ordena a Odin la simulación del accidente son publicados, pero cuesta creer que

el control de Venturis Corporation sobre los medios sea tan escaso como para lograr que su imperio se derrumbe.

En cuanto a Odin, es salvada por la protagonista, que representa a un movimiento de resistencia por la protección de los derechos de las inteligencias artificiales. Es tal vez este final el que más define la alternativa que propone *Tacoma*: un intento por hacer que las máquinas y los humanos coexistan y convivan en armonía pero que, de nuevo, puede resultar excesivamente naïf. Al fin y al cabo, el propio Venturi en uno de sus mensajes corporativos se jacta de que «el futuro de Venturis es la inclusión», dando a entender que no hay gran diferencia entre la sociedad en su conjunto y la propia compañía y que él también quiere que los humanos y las IA se lleven bien... antes de despedir a sus trabajadores. Ese falso deseo de integración no persigue sino la completa automatización de sus instalaciones, cuya consecuencia generalizada es que la explosión de superinteligencia artificial (cuando ocurra, si es que en ese mundo ficticio no ha tenido ya lugar) configure una sociedad aún más fragmentada, caracterizada por una élite que tiene el control de la superinteligencia y una gran mayoría que ya ni siquiera tiene dónde trabajar [7].

La solución que propone el juego se antoja pobre seguramente porque al poner tanto énfasis en representar con detalle las condiciones de vida de la distopía, nos damos de bruces con la «paradoja fundamental del género distópico» a la que se refiere Pérez Ochando: «cuanto mayor es el triunfo al representar la sociedad distópica, menor es el espacio que dejan a la alternativa; cuanto más detallada es su descripción de cada barroto de nuestra prisión, menos posibilidades tenemos de escapar».

Pese a esta paradójica limitación intrínseca, *Tacoma* plantea su análisis y su alternativa: ese tránsito hacia una coexistencia entre humanos y máquinas; una transición entre distopía y utopía que caracteriza en realidad al conjunto de la obra de Fullbright. Este proceso de transición estaba ya en su ópera prima, *Gone Home* (2013), que mostraba lo obsesivo y en cierto modo distópico y de la casa en que vivía Sam. Caminaba —literalmente— hacia una salida que, tanto por propósito como por ejecución, suponía transitar con optimismo hacia una utopía que el jugador sabía inalcanzable.

Siguiendo esta tradición y tratando de nuevo esta transición, la solución de *Tacoma* es la de un final feliz con continuidad incierta. Incluso si la resistencia de los personajes resulta exitosa y desencadena cambios, la primera de las premisas citadas antes a propósito de las distopías nos advierte de los obstáculos que aguardan: «una distopía no es más que una utopía que se ha hecho realidad». La transición hacia la utopía que emerge como alternativa a lo existente se asienta así como nueva distopía; y vuelta a empezar. Con todo, esa es precisamente la esencia dialéctica del progreso a la que se refería —en una vertiente más individualista— Oscar Wilde: «Un mapamundi que no incluya la isla de Utopía no merece la pena ni mirarlo, pues le falta el país en el que todos los días atraca la humanidad. Y cuando la humanidad atraca y mira a lo lejos oteando tierras mejores, siempre zarpa hacia ellas. El progreso es la realización de las Utopías» [8].

Noel Arteche

4/1/2019

BIBLIOGRAFÍA Y COMENTARIOS

1. Artículo de *Cyberpunk* en Wikipedia, consultado por última vez el 4 de enero de 2019.
2. PÉREZ OCHANDO, LUIS (2017) *La distopía neoliberal*, publicado en *Distopía y cine: futuro(s) imperfecto(s)* por la Filmoteca Vasca dentro de la *Colección Nosferatu*.

3. BARRO VALE, IRIA (2017) *Distopía y revolución: la revolución será distópica o no será*, publicado en el mismo tomo que [2].
4. Me baso aquí en una observación de Mark Brown, que recopila en vídeo imágenes de distintos títulos que abren con secuencias similares a la de *Half-Life* ([disponible en Twitter](#)).
5. Algunas de las ideas esbozadas en estos párrafos están ejemplificadas con imágenes en el análisis de *Tacoma* de Errant Signal, disponible en YouTube.
6. La actuación de Odin en el tramo final del juego presenta en sí misma un filón para explorar la relación de la obra y del ciberpunk en general con la inteligencia artificial, pero esto gira entorno a cuestiones más epistemológicas; lo dejo para otro momento.
7. Existe un escenario contrapuesto, en el que la explosión de superinteligencia artificial tiene lugar de forma controlada y llevada a cabo por instituciones públicas, lo que permite una distribución equitativa de la riqueza (en forma de salario básico universal), terminando con la lógica económica y material de la revolución y haciendo que la lucha de clases deje de ser el motor de la historia. Naturalmente, este no parece ser el escenario en que se ambienta el juego.
8. WILDE, OSCAR (1891) *El alma del hombre bajo el socialismo*, consultado en la edición digital libre traducida por Jaime Londoño.