

## Megapolis y ciberpolis en *Snow Crash*, de Neal Stephenson

Mikel PEREGRINA CASTAÑOS  
Filología Española II (Literatura española)  
Universidad Complutense de Madrid  
peretorian@gmail.com

Recibido: 27/09/2011  
Modificado: 04/04/2012  
Aceptado: 30/04/2012

### Resumen

*Snow crash*, como novela perteneciente al subgénero literario del ciberpunk, desarrolla una visión urbana que toma de las ciudades actuales y magnifica en un futuro distópico. Estas ciudades aparecen más fragmentadas y con mayores diferencias socio-económicas. Además, a este espacio de la realidad le aparece un competidor, un simulacro virtual, un no lugar devenido en lugar, que juega con el concepto del *Second Life*. Un estudio comparativo de ambos espacios refleja la fuerza que posee la ciencia ficción para advertir sobre problemas de la actualidad.

**Palabras clave:** ciencia ficción, distopía, ciberpunk, *Snow Crash*, Stephenson, ciberespacio.

**Title:** Megapolis and Cyberpolis in Neal Stephenson's *Snow Crash*

### Abstract

*Snow Crash*, as a novel that belongs to a cyberpunk literary subgenere, develops an urban vision taken from the present cities and blows up this vision in a dystopian future. There are cities more fragmented and with more socio-economic differences. Furthermore, a rival appears to this real space, a virtual simulacra, an unplace become into a place, which plays with the concept of the Second Life. A comparative work between these spaces reveals the force possessed by science fiction to advice about the present troubles.

**Keywords:** science fiction, dystopia, cyberpunk, *Snow Crash*, Stephenson, cyberspace.

### Índice

1. Introducción
2. El ciberpunk
3. Sinopsis
4. La realidad: megapolis
5. La simulación: ciberpolis
6. Conclusiones

## 1. Introducción

La ficción prospectiva presenta la peculiaridad de poner en entredicho conceptos culturales y sociales de la realidad a través de mundos inventados, y en sus visiones urbanas se puede observar otra forma de proyectar esta herramienta de crítica cultural que define al género. En concreto, la novela de Neal Stephenson *Snow Crash* ofrece la posibilidad de un estudio de dos modelos de ciudad prospectivos. Por un lado tendríamos la ciudad real, que he denominado "megapolis" por las características que presenta, dominada por una representación de ciertas ideologías que sustentan el subgénero del ciberpunk y que reflejan una ciudad sucia, muestra de la decadencia del sistema económico actualmente vigente. Por otra parte, está el denominado *Metaverse*, una ciudad simulada, presentada como alternativa y evasión de la realidad, que he llamado "ciberpolis" (ciudad del ciberespacio).

Para este estudio, tomo como modelo el análisis de Lisa Swanstrom (2010), donde observa la novela como un enfrentamiento de dos movimientos, uno de cierre en cápsulas y nódulos, y otro de ruptura y flujo. Swanstrom señala que si bien *Snow Crash* es fundamentalmente una novela sobre la lógica de la reclusión y la fragmentación, "at every turn, however, these same partitions are ruptured; acts of rupture occur in geography, the architecture, the language, the religion, and the technology, functioning as moments of subversion and interconnectedness that fly in the face of dominant role of fragmentation and isolation" (2010: 56). Así, intentaré reflejar cómo la lógica de la reclusión resulta aplicable también a los modelos urbanos de la obra.

## 2. El ciberpunk

Como obra perteneciente al ciberpunk, se pueden indicar las fuertes influencias que recibe del ámbito cinematográfico, aspecto que acaece con muchos escritores actuales si se tiene en cuenta la cultura preminentemente oculocéntrica en la que estamos inmersos. En concreto, se puede destacar el influjo causado por la visión urbana aparecida, primero, en el filme *Metropolis* (1926), de Fritz Lang, y segundo, en *Blade Runner* (1982), de Ridley Scott, además de la imaginería para representar una realidad virtual creada por la película de culto *Tron* (1982), de Steven Lisberger.

Respecto al subgénero, el ciberpunk partirá, en la década de los ochenta, de estos ejemplos cinematográficos para desarrollarse literariamente y conseguir el éxito tempranamente gracias a la obra inicial de William Gibson, *Neuromancer*, que en 1984 ganó los premios más importantes en la ciencia ficción: el Hugo, el Nébulas y el Philip K. Dick. Junto a Gibson, un grupo de escritores, abanderados

principalmente por Bruce Sterling y su *fanzine*<sup>1</sup> *Cheap Truth*, se presentarán como revolucionarios y *antiestablishment*.

Los ciberpunkis, término con el que se autodenominaban los escritores insertos en esta corriente literaria, volcarían sus críticas en unas obras que reflejaban futuros distópicos donde conviven la alta tecnología con la pobreza más absoluta, donde gobiernan magnas corporaciones y los individuos quedan reducidos a meros títeres movidos por los hilos de un sistema que no alcanzan a entender. Por otra parte, estos escritores se asociaban a modas suburbanas como la música punk, con la cual compartirán el gusto por literario por la utilización de jergas, la presencia de las drogas, y técnicas como el *collage* y el *cut-up*.

Aún así, la crítica ha demostrado que el movimiento no es tan reivindicativo como él mismo pretendía, puesto que su innovación literaria no es mayor que la que crearon escritores anteriores, como J. G. Ballard o Philip K. Dick. En palabras de Fernando Moreno, "la mayor parte de sus representaciones resultan a menudo farragosas, caen en personajes tópicamente duros, sin demasiado interés, y pocas veces redondean las propuestas de sus argumentos" (2010: 395).

Resulta curioso que el ciberpunk, al plantear una realidad tan posmoderna, no haya sido capaz de sintonizar su mundo ficcional con un estilo donde plantee los dilemas de la narrativa posmoderna, pues opta, desde la novela antes citada de Gibson, por una exposición de hechos causa-efecto, sin desorden temporal entre fábula y discurso, y con una progresión lineal que toma de la novela negra y de la tradición de la ciencia ficción.

The potential of cyberpunk as posmodern narrative, the possibility of challenging the constitutive codes of our present cultural moment, is largely negated by Gibson's failure to play out at the level of plot and agency the implications of the two-dimensional aesthetic and the decentred individuals he has successfully created. (Sponsler 1992: 636)

Lo que sí consiguieron es una presentación más atractiva de la ciencia ficción para el público y los académicos que ha tenido gran influencia en Hollywood y en las artes visuales, así como la presencia en otros ámbitos culturales como los cómics –especialmente el *manga* nipón–, los videojuegos o los juegos de rol, lo que ha contribuido a generar toda una cultura ciberpunk.

Sin duda, como ya señaló el propio Bruce Sterling en el prólogo a la antología *Mirrorshades* (1986), los ciberpunkis son los primeros

---

<sup>1</sup> Un *fanzine* es una publicación temática, no periódica, organizada por aficionados, sin ánimo de lucro y con pocos o ningún medio.

escritores de ciencia ficción que realmente viven en un mundo de ciencia ficción, y, por ello, en sus obras no se refleja una reflexión sobre el uso de la tecnología, sino que ésta está ahí, convive con los personajes, se convierte en una herramienta para sus fines. Es decir, la tecnología deja de ser buena o mala, simplemente es lo que el hombre hace de ella.

Lo innegable a los escritores del ciberpunk reside en que plasmaron en sus obras realidades ficcionales propias de la posmodernidad, puesto que se vuelcan hacia una visión nihilista del mundo que caracteriza a sus protagonistas, determinados por un individualismo exacerbado y por la búsqueda permanente de un beneficio personal.

En estos futuros, las naciones han sido sustituidas por corporaciones monopolistas que generan un capitalismo de tipo feudal. Así, la entidad económica adquiere tintes religiosos, puesto que se puede equiparar al magnate con un dios o sumo sacerdote, a la empresa con un templo y al trabajador con un adorador en perpetua servidumbre. A este aspecto se le une un darwinismo social potenciado caracterizado por: a) la constante de la competencia con los demás; y b) la reducción de las alianzas a intereses económicos en los que la información constituye la mejor mercancía para conseguir beneficios materiales.

Por las características aquí expuestas, el ciberpunk juega siempre a difuminar los límites entre conceptos tradicionalmente contrapuestos como la simulación y la realidad, lo biológico y lo cibernético, lo orgánico y lo inorgánico, lo natural y lo artificial, la innovación y la tradición, el orden y el caos, etc. Se diluyen también conceptos fijos como la identidad, puesto que una misma persona puede tener dos vidas diferentes, una en la realidad, y la otra en el ciberespacio, es decir, en una simulación digital de la primera.

En el desarrollo de este ciberespacio debe resaltarse el gran peso que posee en la narrativa ciberpunk, y que la caracteriza, la jerga informática. Con *ciberespacio* se hace referencia a un mundo virtual y consensuado donde se desarrolla gran parte de la acción de las novelas del ciberpunk. Para entenderlo mejor, ciberespacio es un no lugar devenido en lugar; una realidad alternativa, que quiere sustituir a la verdadera, aquella en la que estamos insertos; un espacio donde los personajes pueden desarrollar otros roles, otra vida, un *Second Life*, lo que lo convierte en un modo de evasión de la realidad. Además, el ciberespacio cambia los modos de relacionarse de la gente, puesto que una persona puede a la vez estar solo y en relación con todo el mundo, donde no conoce físicamente al resto de usuarios ni tiene necesidad de conocerlos.

Pero, especialmente, hay que indicar que, en este subgénero de la ciencia ficción, adquiere una gran carga simbólica el espacio, confrontado en dos niveles en principio contrapuestos, pero que se

superponen: la realidad, donde destaca la ciudad; y el ciberespacio, el universo virtual. *Snow Crash* planteará también esta confrontación del espacio entre materialidad e inmaterialidad, entre una megapolis, Los Ángeles, donde conviven el lujo más excelso con la miseria más inmunda, y la cibercópolis llamada *Metaverse*, el espacio artificial, la simulación de la realidad que Stephenson concibió como un juego de rol masivo.

### 3. Sinopsis

En *Snow Crash* nos vamos a encontrar un futuro distópico donde, tras una enorme crisis económica, de la cual únicamente se hace mención a veces por la hiperinflación que generó, Estados Unidos se ha fragmentado en un montón de empresas, denominadas *franchulates* (fransulados), cada una de las cuales funciona como si fuese una nación independiente, y los barrios de las ciudades, llamados *burblaves* (barclaves), que aparecen como enclaves aislados, igual que departamentos estancos, unidos únicamente mediante las autopistas, también de explotación privada.

Neal Stephenson, casi siguiendo los tópicos del ciberpunk, construye un argumento lleno de tópicos de películas de adolescentes. En *Snow Crash*, los dos personajes principales, el *hacker* y espadachín Hiroaki –Hiro– Protagonist y la patinadora quinceañera que trabaja como mensajera Y. T. (*Yours Truly*), se verán envueltos en un complicado ardid de dominación mundial realizado mediante un virus informático, el Snow Crash, que afecta a las neuronas de los programadores informáticos acostumbrados a trabajar con código binario, y que se transforma, con la sangre de los infectados, en un droga en la realidad. El responsable que se oculta tras dicho plan resulta ser un magnate de los medios de comunicación, L. Bob Rife –personaje que recuerda a empresarios como Ted Turner o Rupert Murdoch–, quien se ayuda para la consecución de sus objetivos de un peligroso delincuente aleutiano llamado Raven (Cuervo).

El título de la novela ya hace referencia a un término informático utilizado para designar un fallo que tenían los ordenadores *Apple* según el cual se estropeaba la parte de la computadora que controlaba el haz de electrones de la pantalla, lo que producía que ésta se llenase de nieve igual que un televisor sintonizado en un canal muerto. Este hecho queda relacionado en *Snow Crash* con el caos y la pérdida de información y supone un guiño a la novela de Gibson arriba mencionada. Por este detalle y otros muchos más presentes en la obra, se desprende la intención de Neal Stephenson de jugar con todos los tópicos del ciberpunk para otorgarles una visión nueva mediante la ironía.

Además de un término informático, aquí ‘Snow Crash’ se refiere, como se mencionó anteriormente, a una droga que afecta a

las áreas cerebrales propias del habla. Con dicha droga el infectado torna a expresarse mediante balbuceos que, según descubre posteriormente el protagonista, Hiro, es una reminiscencia de un perdido lenguaje universalista, que parece retrotraerse hasta la antigua Babilonia y que se justifica mediante mitos de dicha cultura. Esta droga forma parte del plan diseñado por L. Bob Rife con la intención de controlar a las masas. Se trata, pues, de un Babel invertido, en el cual el retorno a un único lenguaje facilita la manipulación mental por parte del magnate de los medios de comunicación.

Son múltiples los rasgos que se pueden destacar en esta novela, tanto en la fábula como de estilo: los nombres de los personajes (el principal se llama específicamente Hiro Protagonist, Héroe Protagonista); la documentación histórica sobre sociedades de la Antigüedad y mitos como *Enkidu*, reinterpretados aquí con teorías lingüísticas sobre la universalidad del lenguaje; el uso del presente para conseguir un efecto de actualidad en una historia ambientada en un futuro próximo; la socarronería de las metáforas; las apelaciones directas del narrador al lector, etc.

No obstante, a la hora de analizar los dos espacios mencionados, el real y el simulado, veremos cómo están determinados por la lógica de encapsulamiento, es decir, por una tendencia a la fragmentación y al aislamiento. Por contra, en la novela constantemente se van a producir rupturas que permiten moverse a los personajes de nódulo en nódulo. Estos dos movimientos concretan tanto Los Ángeles como la simulación del *Metaverse*.

#### **4. La realidad: megapolis**

No son muchas las descripciones que aparecen en la novela que permitan una visión global de Los Ángeles. Sin duda, Stephenson pretende construir un mapa urbano en perpetuo cambio, no delimitable, pues se haya dividido en pequeñas entidades casi independientes y autónomas, *franchulates* y *burbsclaves*, que reflejan la tendencia al encapsulamiento ya indicada. Sin embargo, en un momento de la obra, Hiro contempla la ciudad desde la casa de su amigo Da5id:

The old central neighborhoods are packed in tight below an eternal, organic haze. In other cities, you breathe industrial contaminants, but in L. A., you breathe amino acids. The hazy sprawl is ringed and netted with glowing lines, like hot wires in a toaster. At the outlet of the canyon, it comes close enough that the light sharpens and breaks up into stars, arches, glowing letters. Streams of red and white corpuscles throb down highways to the fuzzy logic of intelligent traffic lights. Farther away, spreading across the basin, a million sprightly

logos smear into solid arcs, like geometric points merging into curves. To either side of the franchise ghettos, the loglo dwindles across a few shallow layers of development and into a surrounding dimness that is burst here and there by the blaze of a security spotlight in someone's backyard. (Stephenson 1993: 190)

En este fragmento aparecen muchos rasgos que caracterizan a la ciudad prospectiva sucia que refleja la degeneración humana causada por un capitalismo hiperbolizado como el que aparece en *Snow Crash*: contaminación, insalubridad, superpoblación, diferencias sociales y económicas, aislacionismo, pérdida de la identidad en la masa... La luz agudiza esa visión con la alternancia de tonos ocres, de zonas oscuras asociadas a la pobreza, y otras luminosas relativas a los carteles comerciales, símbolos del poder de los monopolios empresariales que controlan este mundo futuro.

Si en nuestra sociedad el Estado es un árbitro económico entre empresas y ciudadanos, con intención aglutinante, en *Snow Crash*, novela regida por la fragmentación y el aislamiento, el gobierno ha desaparecido como tal. De esta forma, el poder gubernamental ha quedado reducido a los terrenos ministeriales, ahora denominados *Fedland* (Fedlandia) o tierra de los federales, y obligado a participar en el mercado empresarial como una compañía más.

En la novela estos lugares son reminiscencias de un esplendor pasado, un refugio que se cierra a la nueva situación económica mediante una alambrada y fuertes medidas de seguridad. "All of the buildings in Fedland are big and ugly. Human beings mill around their plinths, wearing wool clothing the color of damp granite. They are scrawny and dark underneath the white majesty of the buildings" (Stephenson 1993: 174-175).

Uno de los personajes de la novela, la madre de Y. T., trabaja para los federales. En uno de los capítulos, donde se focaliza<sup>2</sup> la narración sobre este personaje, el narrador aprovecha para exponer los métodos de trabajo esclavista que existen en *Fedland*. Se establece un modelo laboral que busca la sumisión completa y el control férreo del empleado, bajo el lema de deber, lealtad, responsabilidad. Se trata de una situación de sometimiento absoluto que se ha logrado a base de recortes de salarios y de derechos de los funcionarios, justificados por un eterno programa de austeridad.

Siguiendo con los modelos distópicos propios del ciberpunk y la idea de la fragmentación que domina en *Snow Crash*, también los servicios públicos desaparecen y son gestionados por entidades comerciales cuyo principal objetivo es la consecución de beneficios, y

---

<sup>2</sup> Con focalización se hace referencia al término de la narratología que analiza las relaciones de perspectiva en las que se enfocan los hechos, el punto de vista que adopta el narrador.

la protección queda desmembrada en cuerpos de seguridad constituidos también como empresas privadas –*Peace's Enforcers, MetaCops, Crips*–, lo cual subordina la Ley a la economía. Incluso las cárceles aparecen como negocios de particulares, *Hoosegow* (la Jaula) o *Clink* (el Talego).

Sin duda alguna, el detalle que mejor evidencia la lógica de encapsulamiento es la división del espacio urbano en *burbclaves* y *franchulates*. Los primeros son barriadas de viviendas cerradas, perímetros fortificados de exclusión social, diferentes según el nivel de vida de sus habitantes, ya sean lujosas, como "White Columns" – reflejo también de exclusión racial–, y otros de clase media, como en el que viven Y. T. y su madre.

Respecto a los segundos, ya se ha comentado que constituyen las pequeñas naciones económicas en las cuales se ha dividido el territorio estadounidense, destinadas en su gran mayoría al dominio monopolista de una rama de negocios. La única ley a la que deben subsumirse es la del funcionamiento de la economía, que asciende al escalón jerárquico superior.

Tal es así que la ausencia legal lleva muchas veces a enfrentamientos bélicos entre *franchulates*, en especial en lugares donde no domina una facción determinada, como sucede en el barrio de Compton, un lugar marginal lleno de pobreza donde se adentra Jason Brackinridge con su coche de la Mafia y sufre continuos disparos por parte de francotiradores de *Narcolombia* (cfr. Stephenson 1993: 146).

Muchas de estas franquicias poseen nombres cómicos, lo que indica la intención socarrona de Stephenson: *Uptown, Narcolombia, Cayman Plus, Metazania, New South Africa, Nova Sicilia, the Clink*. Lo curioso es que, mientras sus nombres remiten a estereotipos raciales, muchas veces, o bien no cierran la puerta a individuos de otros grupos sociales, como sucede con *Nova Sicilia*, donde trabaja Hiro, o bien usan esos estereotipos como marcas de identidad empresarial, como sucede con Mr. Lee, quien en realidad no habla con el acento chino que caracteriza a la voz publicitaria de los anuncios de su *franchulate*, *Mr. Lee's Greater Hong Kong*.

Por contra, sí se explicita la función de feudo que las caracteriza. En ellas, los trabajadores, casi como un culto, guardan fidelidad a la compañía para la que trabajan, como sucede en el caso del personaje de Jason Brackinridge (cfr. Stephenson 1993: 138-142), un empleado del *franchulate* mafioso de *Nova Sicilia* que controla Uncle Enzo.

Como se indicó al reflejar las características del ciberpunk, en la visión urbana distópica de este subgénero, y, por ende, en *Snow Crash*, las diferencias sociales establecen las fronteras de los nódulos en que se divide la ciudad. El Tercer Mundo, la pobreza extrema, está presente en el mismísimo Primer Mundo, en barriadas de chabolas

donde habitan gente sin trabajo y desechos de la sociedad, como el territorio de los denominados *Crips* (Tullis), o el terreno de miseria y mendicidad denominado "*Sacrifice Zone*" (Zona de Austeridad), claro ejemplo de eufemismo políticamente correcto, y referido a "parcels of land whose clean-up cost exceeds their total future economic value" (Stephenson 1993: 235).

En una de estas zonas se adentra Y. T., junto con un diseñador de sistemas de vigilancia llamado Ng, para recoger una muestra de la droga *Snow Crash*. Las imágenes se despliegan en una oscuridad débilmente iluminada tan sólo por faros de automóviles, mostrando un lugar donde las franquicias brillan por su ausencia y donde prolifera lo más decadente del mundo distópico que se describe en la novela: bidones incendiados, huellas de neumáticos que delatan carreras de coches, montones de agujas hipodérmicas desechadas, drogadictos, indigentes, e incluso gaviotas picoteando el cadáver de un perro.

El modelo de ciudad prospectiva que aparece en la novela cumple con las características apuntadas del ciberpunk. Esta visión urbana está muy influida por la tecnología digital, la cual "tends to ideate the city in immaterial terms of abstract map or network of computer-processed data" (Cavallaro 2000: 133). Dada esta razón, la estructura urbanística presenta muchas similitudes con el mundo informático, puesto que puede ser entendida como la metáfora de un ordenador, dividido en diferentes componentes de *hardware* – *burbslaves*– unidos a través de cables y conexiones –las autopistas– y en funcionamiento gracias a un sistema operativo –la economía– que se compatibiliza con esas piezas gracias a pequeños programas de *software* –*franchulates*–.

La peculiaridad reside en que el espacio urbano aquí aparece determinado por la lógica del encapsulamiento, por la división espacial en zonas aisladas. Ahora bien, una red no puede basarse en el aislamiento completo. Por eso, en un ambiente así aparecen elementos que provocan la ruptura de fronteras para que fluyan la información y las personas.

En *Snow Crash*, este tipo de rupturas las provocan los protagonistas, que aprovechan sus particularidades para moverse de espacio en espacio constantemente, ya sea ideando nuevas formas para eludir fronteras –véase el comienzo de la novela, con Hiro como repartidor–, o aprovechando las vías de comunicación de la red, que en Los Ángeles aparecen representadas por las autopistas.

La más llamativa es Alcan, "The Alaskan Highway", que funciona a modo de transición entre Los Ángeles y el barco llamado *Raft* (la Almadía), y presenta un modelo de ruptura, la única vía de escape usada por los habitantes de la gran urbe californiana. Se trata de una carretera hacia un edén inalcanzable, puesto que sus transeúntes nunca finalizan el trayecto, bien por falta de combustible

o por carencia de dinero. Esto la reduce a una salida sin retorno, desesperanzada, hacia la pobreza o la muerte, sin alcanzar jamás la meta.

Finalmente está el otro espacio destacado de la realidad, *The Raft*, una ciudad artificial que se ha conformado en el océano a base de unir embarcaciones mediante cabos al portaaviones *Enterprise* del magnate L. Bob Rife. Es el espacio más imaginativo de la novela, una ciudad artificial que vaga por el océano Pacífico lentamente arrastrada por corrientes marinas y compuesta por miles de indigentes de muy variadas nacionalidades.

*The Raft* se puede entender como una Babel en el mar, parodia de la mítica Atlántida, pero sin duda su ubicación en medio del océano nos lleva nuevamente a su concepción como otro nódulo, aislado, que corrobora la concepción espacial de cápsulas dominante en *Snow Crash*.

At the center there is a enormous vessels: the Enterprise and an oil tanker, lashed together side by side. These two behemoths are walled in by several other major vessels, an assortment of container ships and other freight carriers. The Core.

Everything else is pretty tiny. There is the occasional hijacked yacht or decommissioned fishing trawler. But most of the boats in the Raft are just that: boats. Small pleasure craft, sampans, junks, dhows, dinghys, life rafts, houseboats, makeshift structures built on air-filled oil drums and slabs of styrofoam. A good fifty percent of it isn't real boat material at all, just a garble of ropes, cables, planks, nets, and other debris tied together on top of whatever kind of flotsam was handy. (Stephenson 1993: 267-268)

El mapa urbano que se desprende de las múltiples descripciones sobre Los Ángeles queda fragmentado, en perpetuo cambio y difícil de delimitar. *The Raft*, por el contrario, como no posee su paralelo en la realidad, sí aparece en la novela descrita en una visión más global, con una estructura de tela de araña. Pero ambas están repletas de gente de muy diversas nacionalidades y etnias, y en ambas reina el caos, la pobreza y el vandalismo. Así, *The Raft*, aunque ciudad imaginaria, crea el mismo desasosiego y desconuelo que su homóloga en la costa. En palabras de Daniel Cavallaro:

Cyberpunk's cities are, to a significant degree, the product of technologies that pride themselves on their ability to penetrate the universe's darkest mysteries. [...] Like its simulates constructs, cyberpunk's settings demonstrate than even in a world exhaustively explored and mapped out by technoscience, space retains obscurities and secrets. (2000: 162-163)

Esta cualidad de la fragmentación del paisaje urbano tiene su correlato en la estructura narrativa. La novela está dividida en pequeños capítulos numerados, sin titulación, y seccionados a su vez en fragmentos textuales más pequeños. Además, en estos capítulos se alterna muchas veces la focalización entre los dos protagonistas, Hiro e Y. T. Sin embargo, es imposible trazar un parámetro en la sucesión del protagonista focalizado, porque muchas veces el mismo personaje vuelve a recibir la focalización sobre sí mismo en el capítulo siguiente, y en otras ocasiones la recibe algún otro personaje secundario, como aquellos centrados en el empleado de *Nova Sicilia* Jason Brackinridge. Este efecto produce una simultaneidad entre las historias de los personajes, y una discordancia en algunos momentos entre el orden cronológico de los acontecimientos narrados y el orden de su exposición.

## **5. La simulación: ciberpolis**

El modelo de ciudad simulada aparece en el *Metaverse* (El Metaverso), una construcción ficticia, digital, programada a partir de código binario, es decir, a base de unos y ceros. Se trata de un "computer-graphic protocol", de "pieces of software" (Stephenson 1993: 25) que recrean un universo consensuado que se basa en nuestro propio universo –de ahí el nombre que le otorgó Stephenson– una alternativa a la realidad, que recrea en la medida de lo posible una ciudad dominada por una vía central, *The Street* (la Calle), donde se sitúan las empresas e interaccionan los usuarios gracias a unos avatares, imágenes digitales que se convierten en su *alter ego* virtual.

The dimensions of the Street are fixed by a protocol, [...] with a radius of a bit more than ten thousand kilometers. That makes it 65,536 kilometers around, which is considerably bigger than Earth. The number 65,536 is an awkward figure to everyone except a hacker, who recognizes it more readily than his own mother's date of birth: It happens to be a power of 2 – $2^{16}$  power to be exact– and even the exponent 16 is equal to  $2^4$ , and 4 is equal to  $2^2$ . Along with 256; 32,768; and 2,147,483,648; 65,536 is one of the foundation stones of the hacker universe, in which 2 is the only really important number because that's how many digits a computer can recognize. One of those digits is 0, and the other is 1. (Stephenson 1993: 24)

Se observa claramente que el *Metaverse* se construye a partir de una base matemática, que estará regida en parte por leyes que propician la ilusión de realidad. Sin embargo, por la funcionalidad y por su naturaleza simulada, también se compone de reglas artificiales y de posibilidades impensables en la realidad. Por ejemplo, para mejorar el tránsito de usuarios en *The Street*, los avatares dejan de ser opacos y pueden ser atravesados. Por tanto, para ser un lugar sin fronteras aparentes, está en todo momento limitado por las infraestructuras tecnológicas de las que depende.

Sin embargo, a la hora de establecer las leyes que rigen esta simulación artificial, se busca un consenso entre usuarios para conseguir el mayor nivel de realismo posible, para lograr que la ilusión sustituya a la realidad. Si se rompen esas leyes, se desmonta la metáfora, se destruye la fantasía porque se recuerda a los visitantes que no se hallan en la realidad.

Aún así, la ilusión nunca es completa y en la novela no se entiende la realidad virtual como sustituto de la propia realidad, sino más bien como una evasión. De esta forma, el *Metaverse* es un lugar, o más bien un "no lugar" devenido en lugar, donde reina la noche, donde la gente interacciona gracias a los avatares, esas representaciones digitales que pueden ser desde su propio sosia a un "gorilla or a dragon or a giant talking penis" (Stephenson 1993: 36). De esta forma, la ciudad simulada del ciberespacio constituye uno de los mejores ejemplos de globalización, un espacio abierto que permite a sus habitantes experimentar con múltiples identidades. Visto así, el *Metaverse* contradice la visión de la realidad marcada por el encapsulamiento y el aislacionismo de *burbsclaves* y *franchulates*, pero también en la simulación hay espacios cerrados, como el barrio de los *hackers*, la presencia de las corporaciones económicas en *The Street*, el cubo negro de L. Bob Rife, o *The Black Sun*.

The Black Sun is as big as a couple of football fields laid side by side. The decors consists of black, square tablespots hovering in the air (it would be pointless to draw in legs), only exception is the middle, where the bar's four quadrants come together ( $4=2^2$ ). This part is occupied by a circular bar sixteen meters across. Everything is matte black, which makes it a lot easier for the computer system to draw things in on top of it. [...] In The Black Sun, avatars are not allowed to collide. Only so many people can be here at once, is solid and opaque and realistic. (Stephenson 1993: 54-55)

De esta forma, se observa que en el *Metaverse* la función social queda reflejada en otras reglas de juego: el acceso restringido a ciertos lugares, como el bar *The Black Sun*; y la posesión de conocimientos técnicos, en especial de programación, ya sea en una sofisticación mayor del avatar del usuario, o en el uso de ventajas, como las que consigue Hiro, por ejemplo, invisibilidad, dominio del programa de los duelos a espada diseñado por él, y control sobre los "daemons" (demonios)<sup>3</sup> del *The Black Sun*.

Aún así, lo más interesante de este mundo virtual está en el concepto del *Second Life*, que perfectamente puede ser ejemplificado

---

<sup>3</sup> "'Daemon' is an old piece of jargon from the UNIX operative system, where it referred to a piece of low-level utility software, a fundamental part of operative system" (Stephenson 1993: 55).

en el caso de Hiro, dado que en la vida real mantiene una sucesión constante de trabajos mal remunerados, mientras que en su vida simulada es un idolatrado *hacker*. Esta diferencia se aplica también al espacio, en especial al comparar su domicilio en la realidad y su casa en el *Metaverse*.

Hiro Protagonist and Vitaly Chernobyl, roommates, are chilling out in their home, a spacious 20-by-30 in a U-Stor-It in Inglewood, California. The room has a concrete slab floor, corrugated steel walls separating it from the neighboring units, and –this is a mark of distinction and luxury– a roll-up steel door that faces northwest, giving them a few red rays at times like this, when the sun is setting over LAX. (Stephenson 1993: 19)

Nuevamente esta descripción remite a las características distópicas de la ciudad de la realidad antes vistas, aquí marcadas por el rasgo de la superpoblación. Ahora los espacios destinados al almacenaje de pertenencias, estos *U-Stor-It*, se han convertido en viviendas, equiparando la condición humana al nivel de objetos. No obstante, "when you live in a shithole, there's always the Metaverse, and in the Metaverse, Hiro Protagonist is a warrior prince" (Stephenson 1993: 63). Por ello, su casa virtual, muy elegante y detallada, poco tiene que ver con la de la cruda realidad.

He materialized in his office, in his nice little house in the old hacker neighborhood just off the Street. It is all quite Nipponese: tatami mats cover the floor. His desk is a great, ruddy slab of rough-saw mahogany. Silvery cloud lights filters through ricepaper walls. A panel in front of him slides open to reveal a garden, complete with babbling brook and steelhead trout jumping out from time to time to grab flies. (Stephenson 1993: 106)

Otro personaje que ilustra muy bien esa característica evasiva que proporciona este espacio virtual se encuentra en el personaje de Ng, el vietnamita diseñador de sistemas tecnológicos de defensa que vive en un estado límbico entre la realidad y el *Metaverse*. En la realidad es un lisiado de la guerra de Vietnam que vive en una enorme furgoneta que él ha modificado. Este vehículo le vale como sustituto de una silla de ruedas, aunque tenga más aspecto de tanqueta militar, la cual controla mediante pantallas de televisión, una maraña de cables de fibra óptica que brota de las extremidades mutiladas de su cuerpo, y un sofisticado mecanismo que responde según unas órdenes de voz que él ha codificado en sonidos onomatopéyicos.

Por contra, en el *Metaverse*, Ng es un hacendado vietnamita, con el pelo engominado, vestido con ropa militar, rodeado siempre de *daemons* de aspecto femenino, y que reside en una recreación

virtual de una formidable villa colonial francesa en el delta del Mekong, rodeada de campos de cultivo y trabajadores.

Estos dos son los ejemplos en los que más se diluye la frontera entre el *Metaverse* y la realidad, pues en *Snow Crash* la trama se desarrolla en ambos planos, pero los personajes siempre tienen presente dónde se sitúan. Este detalle no evita que la realidad virtual, como en muchas otras novelas ciberpunk, altere la percepción sobre la identidad corporal y sobre el espacio al permitir un mundo artificial donde desarrollar otra vida, otra personalidad.

La ciudad cibernética en *Snow Crash* aparece representada por un afán realista, una pretensión de simulacro de la realidad, y, en este punto, una alternativa a ésta. En un mundo fragmentado, compuesto por nódulos aislados, el *Metaverse* puede constituir una ruptura, una huida que permite desarrollar al usuario una vida paralela.

A causa de ese afán de realismo, se pueden observar discrepancias con otras representaciones del ciberespacio plasmadas por otros autores ciberpunk, pues Stephenson consigue una realidad virtual más verosímil gracias a las alusiones provenientes de la tecnología informática de su tiempo, y a las similitudes entre el desarrollo de Internet y el del *Metaverse*.

Sin embargo, el afán de simulacro del mundo real que pretende con este *Metaverse* queda roto constantemente por la aparición de elementos fantásticos, tan sólo legitimados en una realidad virtual, como el cubo de proporciones descomunales de L. Bob Rife, la persecución en moto a Match uno, o los avatares de animales mitológicos. Por este motivo, la ciudad virtual, simulada, desarrollada por Stephenson, conserva una estructura en red conformada por nódulos cuyo aislamiento se rompe con espacios destinados al flujo de información y de personas (*The Street*). En otras palabras, se repite una estructura que mantiene los mismos símiles con la informática señalados en el modelo de ciudad distópica de la realidad. Además, no genera tanta confusión entre los dos planos, pues mantiene una frontera entre realidad y simulación de una forma más clara que otras obras como *Simulacron 3* (1964), de Daniel Galouye.

## **6. Conclusiones**

Los escritores ciberpunkis, al tratar los espacios urbanos en sus novelas, los presentan como piezas de un puzle que debe ser ensamblado. Sin embargo, faltan la imagen modelo y algunos de los fragmentos, lo que permitiría solucionar el rompecabezas y obtener una reconstrucción global. Lo que se nos muestra son varios nódulos representativos de un sistema que tiende a la fragmentación y el aislamiento. Por ese sistema pululan unos personajes cuyas acciones irán quebrando barreras y permitiendo el flujo de información, y el

progreso de la trama. Dani Cavallaro lo expresa de la siguiente manera:

Cyberpunk writers are equally attracted to the detail and to the assemblage in their representation of urban space. The aesthetic and psychological impact of their sprawling megalopolises derives from both a keen eye of minutiae of setting and architecture and a concern with the multifarious ways in which these fragments coalesce into various compounds: the all-engulfing structures of multinational economies, the corporate identities of subcultural groups and, of course, the system of the matrix itself. (Cavallaro 2000: 138)

Como se ha podido observar, en *Snow Crash* se plantean dos modelos urbanos prospectivos: uno real, que presenta la hiperbolización del sistema capitalista sobre las grandes urbes de nuestro tiempo; y el otro, una simulación virtual. Sin embargo, ambas ciudades se conforman según una similitud con la tecnología informática, tan importante en el subgénero del cyberpunk. Nuevamente resulta necesario señalar las palabras de Cavallaro: "In cyberpunk, space is often conceived of in immaterial terms as a product of the electronic mapping of abstract data. Yet its cities are emphatically material" (2000: 133).

Así, en *Snow Crash*, la estructuración del espacio como red responde a dos movimientos. Por un lado, un movimiento de cierre o encapsulamiento, es decir, de división en fragmentos más pequeños, independientes unos de otros. Por otro lado aparece la paradoja, los movimientos de ruptura y de flujo que conectan los nódulos aislados, puesto que un sistema totalmente cerrado es inviable. Los espacios son subdivisibles como representativos de estas dos tendencias: a) el fragmentarismo está representado por *burbclaves* y *franchulates*, o por *The Raft* en el mundo real, y por *The Black Sun* en el mundo simulado; b) La ruptura y el flujo están representados por autopistas como *Alcan* en la realidad, o *The Street* en el *Metaverse*.

No obstante, Stephenson con *Snow Crash* propone un ejercicio especulativo como los que caracterizan a la ciencia ficción, y que aquí se ha estudiado desde el punto de vista del espacio. Una especulación que consiste en tomar un elemento de la realidad y extrapolarlo mediante hipérbole, para observar las consecuencias, a un mundo ficcional distinto del nuestro, creado gracias a un proceso de desfamiliarización. Por eso se ha afirmado muchas veces que la ciencia ficción es una literatura de ideas, cuyas prospecciones futuras funcionan como un aviso para caminantes.

## **Bibliografía**

- CAVALLARO, Dani (2000): *Cyberpunk and Cyberculture: Science Fiction and the work of William Gibson*. London: The Athlone Press.
- GALOUYE, Daniel F. (1964): *Simulacron 3*. New York: Bantam Books.
- GIBSON, William (1984): *Neuromancer*. London: Grafton.
- HAYLES, N. Katherine; y GESSLER, Nicholas (2004): "The Slipstream of Mixed Reality: Unstable Ontologies and Semiotic Markets in *The Thirteenth Floor, Dark City, and Mulholland Drive*". *Publication of the Modern Language Association (PMLA)*, vol. 119, núm. 3, pp. 482-499.
- McHALE, Brian (1986): *Postmodernist Fiction*. London: Methuen.
- MORENO, Fernando Ángel (2010): *Teoría de la Literatura de Ciencia Ficción. Poética y retórica de lo prospectivo*. Vitoria: Portal.
- SPONSLER, Claire (1992): "Cyberpunk and the Dilemmas of Postmodern Narrative: The Example of William Gibson". *Contemporary Literature*, vol. XXXIII, núm. 4, pp. 625-644.
- STEPHENSON, Neal (1993): *Snow Crash*. New York: Bantam Dell.
- STERLING, Bruce (1986): "Prólogo", en *Mirrorshades: una antología ciberpunk*, pp. 17-26. Madrid: Siruela.
- SWANSTROM, Lisa (2010): "Capsules and Nodes and Ruptures and Flows: Circulating Subjectivity in Neal Stephenson's *Snow Crash*". *Science Fiction Studies*, vol. 37, parte 1, núm. 110, pp. 54-80.

## **Filmografía**

- LANG, Fritz (dir.) (1926): *Metropolis*. Alemania: Universum Film.
- LISBERGER, Steven (dir.) (1982): *Tron*. Estados Unidos: Walt Disney Productions.
- SCOTT, Ridley (dir.) (1982): *Blade Runner*. Estados Unidos: Warner Bros.