

Máquinas deseantes en el desierto de lo real

Intertextualidad y cultura *cyberpunk*

*Fabián Giménez**

El presente trabajo aborda ciertos fenómenos de intertextualidad donde los límites entre la teoría y la ficción se debilitan, se dispersan y, por momentos, se tornan indiscernibles. En ese sentido, un recorrido por los *tropos* del *cyberpunk*—a partir del análisis del concepto de simulación en *The Matrix* de los hermanos Wachowski, de la figuración de lo *biomecánico* en la práctica artística de H.R. Giger y de la noción de *nueva carne* en el universo filmico de David Cronenberg— puede resultar bastante ilustrativo de algunas de las obsesiones más profundas en torno a la metamorfosis del cuerpo, plasmadas en la teoría, la cultura de masas y el arte contemporáneo.

Desiring machines in the desert of the real. Intertextuality and cyberpunk culture.

The present work deals with certain phenomena of intertextuality where the boundaries between theory and fiction weaken, disperse, and at times, become indiscernible. In this sense, a journey through the tropes of cyberpunk—starting with the analysis of the concept of simulation in the Wachowski brothers' film *The Matrix*, the figuration of the biomechanical in the artistic practice of H.R. Giger, and the notion of *new flesh* in the filmic universe of David Cronenberg— proves most illustrative of some of the deepest obsessions with respect to the metamorphosis of the body, materialized in contemporary theory, mass culture and art.

I

DE LA SOCIO-FICCIÓN A LA CIENCIA FICCIÓN, de la teoría de la simulación a la simulación de la teoría, de la filosofía del deseo al deseo de filosofía en la ficción contemporánea. Este ensayo pretende recorrer estos devenires, fenómenos de intertextualidad donde los límites entre la teoría y la ficción se debilitan, se dispersan y, por momentos, se tornan indiscernibles. Baudrillard a veinticuatro

* Doctor en Filosofía por la Universidad Iberoamericana. Investigador del Centro Nacional de Investigación, Documentación e Información de Artes Plásticas (INBA). Responsable del proyecto de investigación “Claves interpretativas de la imagen en la teoría contemporánea”.

cuadros por segundo, las alusiones a la teoría de la simulación son una constante a lo largo del film *The Matrix* (escrita y dirigida por Larry y Andy Wachowsky, 1999, Estados Unidos, 137 minutos), y esto no debería asombrarnos, el propio filósofo previó una suerte de indistinción entre la ficción y la teoría en un texto que acaba de cumplir un cuarto de siglo, me refiero al ensayo “Simulacra and Science Fiction”, el cual forma parte del libro *Simulacra and Simulation*,¹ aún inédito en español. Me parece que en él se encuentran algunas potentes claves interpretativas, no sólo para entender mejor el complejo entramado conceptual de la ciencia ficción contemporánea sino también para develar algunas claves del juego teórico de Jean Baudrillard. Este libro tiene una breve aparición en la película, recordarán el libro falso, o mejor, hueco, vacío (quizás una metáfora de la vacuidad de la teoría), dentro del cual Neo oculta sus programas de computadora piratas, un libro que no es un libro pero que simula serlo, bienvenidos al ABC de la simulación.

Veamos. La ciencia ficción se desarrolla a partir de la articulación entre la esfera de lo real y la esfera de lo imaginario. Es necesaria una cierta distancia entre lo real y lo imaginario para que el juego de corrimientos, proyecciones y transferencias, propio del discurso de ciencia ficción, tenga sentido. Es posible, entonces, distinguir al menos tres momentos en la ciencia ficción que se corresponden, más o menos, a los estados de simulación analizados por Baudrillard. En primer lugar, encontramos en la ciencia ficción un discurso utópico, trascendente, propio del orden natural de los simulacros, luego, un segundo momento, propio del universo de la producción, donde la proyección de la esfera industrial se convierte en la hipóstasis de la máquina, la figura del robot como potenciación del propio modo de producción capitalista y, finalmente, arribamos al modo de información donde la ciencia ficción jugará con el modelo, el código, la propia virtualidad del sistema.

En este sentido, el tercer momento de la ciencia ficción coincide con el entramado conceptual del imaginario *cyberpunk*. Es decir, con la indeterminación del modelo, con la indistinción entre el original y la copia, con la sustitución de uno por el otro, en definitiva, el *cyberpunk* puede considerarse el correlato —literario y filmico— de la teoría de la simulación.

¹ La edición consultada es la traducción al inglés, realizada en 1994 por la Universidad de Michigan, a cargo de Sheila Faria Glaser. La edición original en francés, *Simulacres et simulation*, fue publicada por Éditions Galilée en 1981.

Estoy pensando no sólo en *The Matrix*, algo así como el caso más paradigmático de esta complementariedad entre el concepto y el percepto, pensemos, por ejemplo, en *eXistenZ*, de David Cronenberg, el último parlamento de esta obra abierta es sintomático, “Hey, díganme la verdad, ¿estamos todavía dentro del juego?” *Black out*. La pregunta queda sin respuesta. En este sentido, la problematización de lo real es la característica por excelencia del llamado subgénero de realidad virtual, el cual no es más que la continuación de las obsesiones del movimiento *cyberpunk* y de buena parte de las preocupaciones teóricas del postestructuralismo francés.

Vamos por partes. Si la ciencia ficción respondió a lo imaginario en algún momento, hoy a lo que responde es a lo real, pero a lo real en términos de utopía, de objeto perdido. Ciencia ficción de la simulación, donde lo real es sustituido por los signos de lo real.² Un ejemplo, Truman Show, true-man, el show del hombre verdadero, lo real convertido en espectáculo massmediático, tendríamos que reescribir a Guy Debord, ya no vivimos en la “sociedad del espectáculo” sino, en cambio, en la espectacularización de lo social. Estamos obsesionados con lo real, *Survivor*, según nos dicen, es el más grande experimento psico-social, lo que no nos dicen es que lo es, justamente, porque la realidad de lo social ha desaparecido en nuestro universo de simulación.

Me pregunto si la teoría de la simulación no es más que un desafío lanzado a una realidad ausente, con la secreta esperanza de que caiga en la trampa y se deje apresar por las palabras que la evocan. De los teóricos a los caza-fantasmas no hay más que un paso. Lo mismo podríamos decir de algunos escritores *cyberpunks*, escuchemos a J.G. Ballard:

Añadiré que a mi criterio el equilibrio entre realidad y ficción cambió radicalmente en la década de los sesenta, y los papeles se están invirtiendo. Vivimos en un mundo gobernado por ficciones de toda índole [...] Vivimos dentro de una enorme novela. Cada vez es menos necesario que el escritor invente un contenido ficticio. La ficción ya está ahí. La tarea del escritor es inventar la realidad.³

Podríamos aislar, del enorme conjunto de discursos que dan sentido a nuestra experiencia en el cruce de milenios, aquellos que se presentan, más o

² Véase Jean Baudrillard, *Cultura y simulacro*.

³ J.G. Ballard, *Crash*, pp. 11-12.

menos explícitamente, como problematizaciones de lo real, es decir, parafraseando a Michel Foucault, aquellas prácticas discursivas y no discursivas que hacen entrar a lo real en el juego de lo verdadero y de lo falso. “Vivimos dentro de una enorme novela” nos dice Ballard, mientras Baudrillard hace suyas las imágenes de la fábula de Jorge Luis Borges “Del rigor en la ciencia”, cuando afirma que vivimos dentro del mapa, no del territorio. Esta figuración baudrillardiana de la simulación encontrará eco en *The Matrix*, a la hora de problematizar lo real en términos de simulación electrónica. Podemos apreciar la existencia de una continuidad entre estas visiones del mundo, donde lo real es concebido como una enorme novela, un vasto mapa que precede al territorio o un mundo de sueños generado por computadora, es decir, una simulación neuro-interactiva llamada la Matriz.

Ensayemos una breve genealogía del concepto que da nombre al film de Andy y Larry Wachowsky. Una de las primeras apariciones literarias de este concepto, se encuentra en la novela más importante del movimiento *cyberpunk*, me estoy refiriendo a *Neuromante*, de William Gibson:

“La matriz tiene sus raíces en las primitivas galerías de juego”, dijo la voz, “en los primeros programas gráficos y en la experimentación militar con conexiones craneales” [...] “El ciberespacio. Una alucinación consensual experimentada diariamente por billones de legítimos operadores, en todas las naciones, por niños a quienes se enseña altos conceptos matemáticos [...] Una representación gráfica de la información abstraída de los bancos de todos los ordenadores del sistema humano. Una complejidad inimaginable. Líneas de luz clasificadas en el no-espacio de la mente, conglomerados y constelaciones de información. Como las luces de una ciudad que se aleja”.⁴

Creo que puede resultar interesante rastrear la fuente de inspiración de Gibson a la hora de concebir al ciberespacio, no es de extrañarse que este concepto sea casi un “objeto encontrado” producto de la cibercultura de la cual Gibson formaba parte. Antes que internet, fueron los videojuegos y la cultura naciente del ordenador personal, a principios de la década de los ochenta, quienes orientaron a Gibson en la creación literaria de esta alucinación consensual que prefiguró la virtualidad que se avecinaba en la década siguiente. Los comentarios de William Gibson al respecto son bastante esclarecedores:

⁴ W. Gibson, *Neuromante*, pp. 69-70.

Los videojuegos no son algo que haya practicado mucho, y en realidad me hubiera sentido avergonzado de ir a estas galerías porque todo el mundo era mucho más joven que yo; pero cuando me fijé en uno, pude ver en la intensidad física de sus posturas lo absortos que estaban estos chicos [...] creían claramente en el espacio que estos juegos proyectaban. Todo aquel que trabaja con ordenadores parece desarrollar una fe intuitiva de que existe cierto espacio real tras la pantalla.⁵

De nuevo encontramos aquí, como origen de la figura literaria del ciberespacio, la problematización de lo real. La virtualidad es, para muchos, el mapa que precede al territorio, la quintaesencia de la simulación, la crisis de lo real o, más bien, si hemos de creerle a Paul Virilio,⁶ el accidente de lo real, el accidente de los accidentes, accidente global que sustituye lo real por el simulacro operacional. La ciencia ficción, así como la teoría, harían un recuento de esta crisis: modo de producción, modo de información, modo de desaparición.

Quizás, un buen punto de partida a la hora de analizar esta idea, el modo de desaparición de lo real que obsesiona a nuestros autores, sea el texto de Jean Baudrillard titulado “La precesión de los simulacros”. La simulación es entendida aquí como una estrategia de desaparición, el desierto de lo real, nuestro desierto, se constituye a partir de la indiferenciación del mapa y del territorio, de lo virtual y de lo real. “Bienvenido al desierto de lo real”, con esta cita baudrillardiana, la cual hace referencia al texto que mencionamos, Morpheus comienza su explicación acerca de la naturaleza de la Matriz ante un desconcertado Neo, quien descubrirá, luego de toda una serie de rituales iniciáticos, la verdad que se esconde detrás de las apariencias: lo real ha desaparecido.

Veamos más detenidamente este correlato filmico de la teoría de la simulación, el *shooting script* es todavía más explícito en sus referencias baudrillardianas:

Has vivido dentro de un mundo de sueños, Neo. Como en la visión baudrillardiana, la totalidad de tu vida ha transcurrido dentro del mapa, no del territorio.⁷

⁵ W. Gibson, citado en Turkle, S., *La vida en la pantalla*, p. 333.

⁶ Véase, P. Virilio, *La velocidad de liberación*.

⁷ Wachowsky, *The Art of the Matrix*, p. 310.

Es interesante que toda la explicación de Morpheus tenga lugar frente a un televisor, el prototipo baudrillardiano de la simulación massmediática, escuchemos al propio filósofo:

La imagen del hombre sentado y contemplando, un día de huelga, su pantalla de televisión vacía, será algún día una de las más hermosas imágenes de la antropología del siglo xx.⁸

Me gustaría, entonces, tomar la imagen de Neo sentado y contemplando, en la pantalla de ese viejo televisor, la “horripilante precisión” del desierto de lo real, como una de esas imágenes que ilustrarían, posiblemente, las obsesiones más profundas de Jean Baudrillard.

El nacimiento biológico nos da un origen, este segundo nacimiento, nacimiento iniciático, le dará a Neo no solamente un origen, sino también un destino. Asistimos así, de la mano de los hermanos Wachowsky, al nacimiento del primer héroe mesiánico de la cultura *cyberpunk*. Parfraseando a Benjamin, podríamos decir que en cada *bit* se abre una puerta por la que podría surgir el mesías. Neo, *the one, the true man*, el elegido o como prefiere llamarlo Gibson, el “héroe de lo Real”.

El objetivo último en *The Matrix* no es la Fuerza sino lo Real. Cuando la figura de Judas en el film traiciona a los héroes, lo hace con el fin de regresar a la ilusión y el engaño, la realidad falsa a la que Neo enfrenta para escapar de ella y superarla. Críticos americanos han interpretado esto en términos cristianos, viendo a Neo como una figura de Cristo. Pero yo prefiero ver en el algo más universal, un héroe de lo Real.⁹

En este sentido, cabría señalar ciertas diferencias entre el universo de la simulación de la socio-ficción baudrillardiana y la visión de los hermanos Wachowsky. Para Baudrillard, lo hiper-real carece de exterioridad, no hay posibilidad de superar la simulación, en cambio, en el caso de *The Matrix*, nos encontramos con un “más allá del espejo” que, si bien no nos conduce a una trascendencia, nos arroja a la inmanencia de nuestra propia corporalidad. Por

⁸ J. Baudrillard, *La transparencia del mal*, p. 19.

⁹ W. Gibson, “Afterword”, en Wachowsky, *op. cit.*, p. 451.

tanto, podríamos decir que esta ficción insufla algo de esperanza a la oscura visión baudrillardiana, una suerte de versión *cool*/de la teoría de la simulación, dónde todavía hay un pequeño lugar para la utopía. Sin embargo, la tensión entre lo real y lo virtual no se resuelve, se mantiene con un dejo de ironía posmoderna; para Donna Haraway, la ironía nos permite lidiar con elementos contradictorios que no se resuelven dialécticamente un una totalidad mayor que los supera, sino que coexisten en su propia tensión contradictoria. Creo que algo similar ocurre en el film, donde la tensión entre lo real y la simulación se mantiene sin resolverse, presentándonos una visión bastante sugerente de la relación entre la VR (virtual reality/realidad virtual) y la RL (real life - rest of life/vida real - resto de la vida).

Neo, más allá de su carácter de Mesías electrónico y de su heroicidad estructurada a partir de una defensa de lo real es, ante todo, un *hacker*. Del *hippie* al *hackery* del *hacker*al intelectual nihilista, mutación en el imaginario heroico, los nuevos héroes de la cultura digital son piratas electrónicos o teóricos de la desaparición, convertidos en héroes contraculturales. Es posible percibir una extraña continuidad entre la figura del *hacker* y lo que Baudrillard llama el “terrorismo de la teoría”. Extraño emparentamiento entre el teórico nihilista y el pirata electrónico, ambos enfrentados a la hegemonía del sistema. La Matriz es, principalmente, control, la teoría de la simulación enfrenta al nihilismo de la neutralización ejercido por el sistema hegemónico con el nihilismo de la radicalidad. Vale la pena mencionar el carácter de reversibilidad que introduce el personaje en el universo fuertemente estructurado de la Matriz. “Algunas reglas pueden torcerse, otras romperse”. Violencia teórica enfrentada al sistema, reversibilidad que trastoca su funcionalidad y produce el colapso como reacción en cadena. Detrás de todo esto, una paradójica vinculación entre nihilismo y utopía, la fascinación por la desaparición puede ser también una estrategia liberadora.

—No trates de doblar la cuchara. Eso es imposible. En su lugar, trata de darte cuenta de la verdad.

—¿Cuál verdad?

¹⁰ Wachowsky, *op. cit.*, p. 340.

—La cuchara no existe.¹⁰

Entre el budismo zen y el nihilismo de Jean Baudrillard sólo hay un paso. Oriente y Occidente parecen jugar el juego de la reversibilidad en la visión de los hermanos Wachowsky.

En *The Matrix* nos enfrentamos a la ironía objetiva de la técnica, a la venganza de los objetos. El tema del enfrentamiento entre el *homo sapiens* y la inteligencia artificial no es nuevo en la ciencia ficción contemporánea, sin embargo, este enfrentamiento reviste, en este film, algunas características distintivas. Según Baudrillard, sólo el objeto puede seducir, su infinita superioridad radica en que no tiene deseos propios, lo que le permite jugar con los deseos del otro, en este caso, nosotros. Una enorme máquina alimentada por cuerpos sin identidad, la metáfora es clara, el cuerpo como una batería, fantasmas en la máquina. Una visión alucinante de la videosfera como máquina de la muerte. En esta lógica no hay espacio para la densidad simbólica de la muerte, la muerte es licuada para alimentar, de manera intravenosa, a los vivos. Quizás las imágenes que ilustran este proceso sean las más difíciles de digerir de toda la película.

Todo sistema que intenta exorcizar su parte maldita está condenado, tarde o temprano, al gesto excesivo, quizás mesiánicamente revolucionario, del gasto improductivo. El “despertar” de Neo lo convierte en un despojo, deshecho a ser eliminado, expulsado inmediatamente de la máquina productiva. En este sentido, el cuerpo de Neo es liberado de la máquina, esta liberación es, más que nada, abyección, expulsión de lo improductivo. Quizás Neo no es más que eso, la parte maldita, un recordatorio de lo inasimilable por el sistema, las posibilidades de una antropología mitológica son infinitas si nos enfrentamos a lo heterológico, entendido como aquello que no puede ser fácilmente procesado en la máquina social, consumido por la sociedad de consumo. Frente a las máquinas, los seres humanos no son más que un virus, aquello que amenaza la ascéptica transparencia de las redes.

En el film de los hermanos Wachowsky nos enfrentamos, más que a un mesianismo heroico, al poder transgresivo de lo heterológico. Recordarán el parlamento de Mouse: “negar nuestros impulsos es negar justamente aquello que nos hace humanos”.¹¹ Negar nuestra propia negatividad frente a la positividad del sistema, es ingresar al mundo de sueños de la Matriz, es caer en el control absoluto de lo operacional. En contra de lo operacional y de la banalidad del

¹¹ *Ibid*, p. 333.

pensamiento, Baudrillard nos propone una salida patafísica, una ciencia de las explicaciones imaginarias, algo así como un oráculo transmoderno, un pensamiento de lo excesivo e hipertélico.

II

Es claro que el *cyborgya* está entre nosotros, basta contemplar a nuestra abuelita, extraño ser proteico: marcapasos, prótesis de cadera, prótesis dentales, prótesis auditivas, gafas. El híbrido de la ciencia ficción ya está aquí y no ha bajado de un platillo volador, es parte de la familia. La abuela, quién no sabe nada de computadoras, es, sin embargo, la figura arquetípica de la cibercultura. Muchos adorables ancianitos están más cerca del cuerpo amplificado de Stelarc que lo que sus nietos estarían dispuestos a aceptar. En el cruce de milenios, la vejez se convierte en un *performance*.

Desde nuestro espacio mitológico, constituido por los pequeños relatos de la cultura masiva, la máquina como otro y sus perversos entrecruzamientos con el tejido humano genera toda una nueva estirpe de monstruos del Dr. Frankenstein, quizás *Terminator*, *Robocop* y los *Transformers* sean algunos de sus más famosos representantes. Sin embargo, otros personajes más radicales trazan el horizonte simbólico de las obsesiones tecno-fetichistas de la cibercultura, en este sentido, la magia de la técnica tiene más relación con el carácter erótico de la misma que con su funcionalidad, del *gadget* a la *petit mort* no hay más que un paso.

En este sentido, un recorrido por la obra del artista plástico H.R. Giger puede resultar bastante ilustrativo de algunas de las obsesiones más profundas en torno a la metamorfosis del cuerpo, plasmadas en el arte contemporáneo. Giger nos ofrece una serie de figuraciones del cuerpo donde las distinciones entre organismo y mecanismo se diluyen, el biomecanoide es definido por su creador como “una fundición armónica de la técnica, la mecánica y la criatura”,¹² es decir, el biomecanoide ilustra el triunfo de la prótesis, la invasión y colonización del cuerpo por la máquina, un entrecruzamiento de lo orgánico y lo inorgánico, un devenir biomecánico que tiene a H.R. Giger como profeta.

Nuevas figuraciones, esta supuesta fundición armónica no es otra cosa que la desaparición del límite entre hombre y máquina, a favor de una alquimia erótica que juega con la fluidez de los cuerpos convertidos en máquinas de

¹² H.R. Giger, *HR Giger Art+*, p. 48.

placer tecnofílico. Un paso más en la evolución post-humana iniciada en el cuerpo de nuestra abuelita. La diferencia radica en el carácter erótico que reviste la tecnología en Giger, las prótesis de la abuelita no van en contra de la moral y las buenas costumbres, en cambio, esta fusión sensual con la máquina que nos propone Giger prefigura las profecías post-apocalípticas y los sueños húmedos de la cultura *cyberpunk*.

“¿Qué hacer después de la orgía?”, nos pregunta Jean Baudrillard desde sus ejercicios de socio-ficción; Giger parece contestar a esa pregunta delineando nuevos devenires orgiásticos, nupcias de lo orgánico y lo inorgánico, del carbono y del silicio. Una nueva orgía para “después de la orgía”, el futuro se nos ofrece como un paisaje mecano-orgánico, cargado de intensidades, una economía libidinal de cuerpos maquínicos en una orgía transexual y post-histórica, fantasías sexuales más allá de la historia y de la biología.

Según Roland Barthes, la máquina puede resultarnos poco simpática en tanto representa, en la figura del robot, “la terrible amenaza de la pérdida del cuerpo”, sin embargo, la pérdida del cuerpo nos remite, desde otra perspectiva, a una aventura fuera de los límites de nuestra piel, un salto cuántico a un futuro contrautópico. El alien gigeriano es un extranjero del tiempo más que del espacio, no un ser extraterrestre sino una criatura post-histórica; viene de otro tiempo, no de otro lugar, es un ser ucrónico, no necesariamente utópico. Timothy Leary no contuvo su entusiasmo en su prólogo de *Giger's Alien*, al contemplar las oscuras imágenes surgidas de la fecunda imaginación de Giger, nos enfrentamos, según el gurú de la psicodelia, a visiones del futuro, un futuro que nos habla de un devenir post-humano.

En este sentido, recordemos que la ciencia ficción de los setenta termina permeando el imaginario de los ochenta y los noventa; el novelista Ballard gustaba pensar a la ciencia ficción como “el sueño del cuerpo de convertirse en una máquina”, este sueño se ha convertido en el *leit motiv* de la cultura contemporánea, obsesionada por resignificar la corporalidad desde un horizonte configurado por extrañas visiones del futuro, paisajes biomecánicos donde metálicos cuerpos se mezclan en un éxtasis erótico, producto del *sex appeal* de lo tecnológico. Del organismo al mecanismo y de regreso, hibridaciones, las fronteras se disuelven, la prótesis es el masaje.

Detengámonos un instante frente a la obra “Erotomechanics v”: un trasero metálico, iluminado por un extraño resplandor, se alza al cielo mientras un pene

de considerables proporciones penetra una vulva que se abre gustosa para recibirlo, promiscuidad de unos cuerpos donde la piel brilla por su ausencia, siendo sustituida por algo parecido a un exo-esqueleto surcado por un complejo entramado de líneas que evocan el fuselaje de una máquina. Las visiones gigerianas de cuerpos fríos y susurrantes, como todas las máquinas que funcionan bien (Barthes dixit), nos acercan a una noción de erotismo tecnofílico donde no es el contacto con la máquina sino el cuerpo como máquina lo que nos seduce. Los paisajes biomecánicos son fascinantes ilustraciones de una geografía orgánica, pero, al mismo tiempo, plagada de mecanismos de relojería que convierten esos fragmentos de cuerpos sin rostro en formas intrigantes, donde nos inquieta esa indeterminación de extrañas máquinas supurantes, cubiertas de óxido y secreciones sexuales a la vez. Máquinas, máquinas de máquinas, flujos y cortes de flujos, este paisaje tecno-cárnico hace de la obra de Giger un fenómeno que trasciende el reducido espacio simbólico ocupado por los tatuajes tecno-tribales y la infinidad de *rip offs* de Alien.

Me parece que la argumentación del crítico cultural Scott Bukatman a propósito del film *Tetsuo* del director japonés Shinya Tsukamoto (un film de bajo presupuesto estrenado en 1989, que se ha convertido, a lo largo de los años, en una obra de culto del movimiento *cyberpunk*) puede extenderse a las imágenes que conforman la serie “Erotomechanics” de Giger, dónde nuestra mirada recorre cuerpos de apariencia maquinaica entregados a los goces del amor (¿carnal?), en ellos también podemos leer “un discurso de y sobre el cuerpo blindado en la tecnocultura”. Tecnosurrealismo comparable al del director japonés Tsukamoto, la obra de Giger traza la discursividad erótica del metal en el imaginario *cyberpunk*, en la discursividad del film *Tetsuo*, así como en los paisajes biomecánicos de H.R. Giger, el metal tiene la última palabra. Escuchemos a Tsukamoto referirse al erotismo:

La tradicional idea de erotismo está estrechamente asociada con la carne humana, pero yo quise contrastar esa carne humana, que es frágil y cálida, con el metal, que es duro y frío. Lo que a mí me parece realmente excitante es ese encuentro entre la carne y el metal: la mutación, por tanto, es aquí sumamente sugerente.¹³

¹³ Shinya Tsukamoto, citado en Valencia, M., Guillot, E., *Sangre, sudor y vísceras*, p. 201.

Un erotismo que se nos presenta como el correlato oriental del biomecanoide gigeriano. *Hardware* y *wetware*, metal y carne, he ahí el objeto sexual de una pulsión más allá del deseo freudiano. Nuevos desafíos para los que continúan en la dura lucha por la liberación de su deseo: de la vagina dentada del psicoanálisis a la vagina metalizada de la tecnocultura.

De las “máquinas deseantes” de los filósofos Deleuze y Guattari a la “máquina de follar” que da título a uno de los relatos más divertidos del escritor norteamericano Charles Bukowski hay sólo un paso, uno de los méritos de la obra de Giger es que conjuga, paralelamente, la ontología de la filosofía del deseo y el materialismo sucio de un fin de siglo desencantado, quizás ahí radique parte del encanto de las imágenes de “Erotomechanics”. Estamos más allá de los *pin up* hiper-realistas del artista Hajime Sorayama, donde los cuerpos femeninos, más o menos fetichizados por la tecnología, recuperan su subjetividad en un rostro, una sonrisa, una mirada. En cambio, el gigeriano *medical shot* de una penetración chirriante y oxidada presenta al cuerpo ya no desde la apacible visión *soft-core* de brillantes cuerpos erotizados por el metal, sino que prefigura la apertura del cuerpo maquinizado a un devenir post-humano. *Hard-core cyberpunk*, porno-tecnología para mutantes del nuevo milenio.

Veamos, las *gynoids* (término acuñado por Sorayama para señalar, todavía más explícitamente, el carácter femenino de sus sensuales robots) son la versión femenina del androide, pero, en ese sentido, no hacen más que espejear el deseo masculino en un espectáculo voyeurístico que traza el espacio de este gineceo tecnológico. Las *gynoids* de Sorayama no son más que *barbies* electrónicas, muñecas de placer y máquinas de follar, objetos-fetiché que juxtaponen la piel femenina, la seda y el metal en una vecindad no carente de sensualidad, pero donde la radicalidad del *cyborg* propuesto por Donna Haraway como metáfora de la mutabilidad cultural de lo femenino está supeditada a las predecibles fantasías masculinas. En lugar de *cyborgs*, las *gynoids* no son más que diosas sexuales, y, como sabemos, la ciberfeminista Donna Haraway prefiere, según nos dice en su *Manifesto*, ser un *cyborg* en lugar de una diosa.

¿Cómo ser *cyborg* y no morir en el intento? Quizás Sil, el alien erótico de la película *Species*, se convierta en un mito fundacional del ciberfeminismo, este personaje extraterrestre y biomecánico nos presenta la sugerente paradoja de una figura femenina que es, al mismo tiempo, madre y depredadora sexual, una máquina-madre liberada del poder de lo masculino. En este sentido, las

múltiples encarnaciones de esta suerte de Lilith biomecánica parecen ocupar un lugar cada vez más importante en el nuevo santoral de la cibercultura.

Cartografías del futuro, la obra de Giger nos seduce en tanto prefigura un devenir más allá de lo humano, el biomecanismo es un post-humanismo, una ontología *high-tech* donde la carne se libera de la subjetividad y se conecta a la intensidad de lo maquínico. Un nuevo futurismo para la época del fin de las vanguardias.

III

El horror corporal —un efecto de sentido, atravesado por conceptos, perceptos y afectos, que recorre la mayoría de los films de David Cronenberg— parece remitirnos a ciertos tópicos presentes en la filosofía de Gilles Deleuze y Félix Guattari a propósito de las máquinas deseantes, los devenires animales y las bodas rizomáticamente contra-naturales. Me gustaría analizar este juego de transversalidad entre el discurso filmico y el filosófico, donde parece perfilarse cierta complementariedad entre la filosofía del deseo y la nueva carne, donde ciertos motivos extraídos de la teratología filmica de Cronenberg encuentran eco en algunas nociones clave de la filosofía maquínica, nomádica y rizomática de Deleuze y Guattari, conduciéndonos a lo que podríamos llamar la abyección tecnológica en la ciencia ficción de lo hiper-real, una suerte de hiper-criticismo al interior del universo de la simulación.

En el universo orgánico de David Cronenberg, el cuerpo ya no es lo que era. El cuerpo sin órganos de Artaud se convierte en el exceso de órganos proteicos de los mutantes cronenbergianos, asistimos a un post-kafkiano devenir maquínico de Max Renn en *Videodrome* y a los bizarros entrecruzamientos eróticos del metal y la carne en *Crash*, mientras que Vaughan, el profeta del accidente erótico, nos confirma, en *Crash*, un postulado de la filosofía del deseo, las máquinas deseantes sólo funcionan estropeándose.

De todo esto se desprende una apresurada afirmación: los estudiosos de Deleuze y Guattari deberían ver más películas de Cronenberg y los fanáticos de Cronenberg deberían leer, aunque sea un poco, *El Anti-Edipo* y *Mil mesetas*. De estas prácticas intertextuales surgiría, quizás, la posibilidad de delinear una suerte de hermenéutica cinematográfica, que nos permita situar el lugar que ocupa el cuerpo —como espacio de experimentación y metamorfosis— en el imaginario de fin de siglo.

Para Deleuze y Guattari, el cuerpo sin órganos no es más que un conjunto de prácticas de desaparición del cuerpo, este proceso “ya está en marcha desde el momento en que el cuerpo está harto de los órganos y quiere deshacerse de ellos, o bien los pierde”.¹⁴ Esta experimentación, estas prácticas inscritas en el cuerpo como si de un tatuaje se tratara, son bellamente cartografiadas en *Mil mesetas*: la destrucción en el cuerpo hipocondríaco, el ataque externo en el cuerpo paranoico, la lucha interna en el cuerpo esquizofrénico, la plurivocidad orgánica en el cuerpo drogado, la clausura hermética en el cuerpo masoquista.

Ahora bien, quisiera añadir una figura más en esta cartografía de las prácticas intensivas sobre el cuerpo, quisiera agregar otras metáforas en la lista de subversiones contra la corporalidad entendida como organismo, como organización armoniosa y apolínea de los órganos del cuerpo. Esta figura será la de la desorganización del organismo, su metamorfosis transgresora, la figura excesiva de lo monstruoso. Aquí la monstruosidad opera como vector de lo excesivo, el monstruo como prefiguración de una corporalidad hipertélica, un cuerpo que, más allá de los dictados de la biología, se excede a sí mismo.

El terror corporal de Cronenberg posee la particular característica de ofrecernos una visión de lo monstruoso que nos remite directamente a nuestra carne, espacio donde se conjuga el miedo a la muerte, el erotismo y la metamorfosis supurante de lo abyecto. A diferencia de Artaud, la desaparición del cuerpo se expresa, en la filmografía de Cronenberg, en una suerte de metástasis incontrolable y viral, ya no el cuerpo sin órganos sino el exceso de órganos. Desaparición que nos recuerda a los fenómenos de simulación analizados por Jean Baudrillard, donde asistimos a una mágica forma de desaparición por exceso, no es el juego de la ilusión lo que nos atrae, nos sentimos fascinados por la excrecencia de signos que clausura lo real no por una aséptica sustracción sino por una saturación contaminante.

En este sentido, la dispersión fractal, más o menos imaginaria, de la corporalidad se podría relacionar con las conexiones maquínicas trazadas por una filosofía del deseo. Desaparición que sucede gracias a la contigüidad simbiótica de la materialidad de los cuerpos, a la conexión de los flujos y a los devenires del deseo, en una lógica de lo *trans* donde el cuerpo pierde sus límites precisos.

Arribamos aquí a la problemática de la abyección, en el horror nos enfrentamos a aquello que nos resulta repulsivo, a aquello que nos perturba y rechazamos

¹⁴ G. Deleuze, F. Guattari, *Mil mesetas*, Valencia, Pre-textos, 1997, p. 157.

violentemente convirtiéndolo en límite. Las reflexiones de Julia Kristeva pueden ayudarnos a sobrevolar lo abyecto para, así, poder abordar la paradoja de la abyección en la nueva carne. Pareciera que lo abyecto, en opinión de Kristeva y por lo menos en algún sentido, remite a la impureza, a la muerte que nos amenaza y, también, a la animalidad, a ese espacio donde la humanidad desaparece.¹⁵ Bataille afirmará algo similar al decir que la animalidad, para nosotros, simboliza la transgresión, ya que el animal nada sabe de interdictos, “la humanidad degradada tiene el mismo sentido que la animalidad”.¹⁶

Sin embargo, en la obra de Cronenberg el carácter de lo abyecto estaría ligado mucho más a la máquina que al animal, o bien, a una especie de animalización de lo maquínico, en el sentido de otorgarle a lo tecnológico una significación ligada a la sexualidad y a la violencia, como sucedía anteriormente, con la animalidad. Lo maquínico se convertiría, entonces, en el sustituto simbólico de la animalidad en el imaginario post-industrial. Esta nueva forma de abyección se hará visible en lo que Baudrillard llamó, a propósito de *Crash* de J.G. Ballard, la “ciencia ficción del universo de la simulación”.¹⁷

Entonces, la paradoja de la nueva carne es la de abrazar esta maquínica forma de abyección, esto es, abrazar precisamente lo que rechazamos, abyección tecnológica, si se quiere, ligada a una suerte de tecnofobia ambivalente. Es decir, la máquina convertida en fetiche sadomasoquista se conjuga con la carne, el metal se convierte en ese objeto abyecto que no produce rechazo sino fascinación. La abyección de lo maquínico recorre como un fantasma la totalidad de la obra cinematográfica de Cronenberg, la desintegración de la subjetividad en la tecnofilia se celebra como una fiesta, como el nacimiento de una extraña experiencia interior ligada a una progresiva desaparición del cuerpo. Paralelamente, la subjetividad se convierte en una pieza de la máquina deseante, conexiones y vínculos más allá de la relación mente-cuerpo, dicha relación es sustituida por la que se instaura en el eje subjetividad-máquina, donde los agenciamientos del deseo conectan al sujeto a lo inorgánico, a lo improductivo. Cada multiplicidad maquínica es simbiótica y reversible, una transferencia erótica entre lo orgánico y lo inorgánico que hace referencia a las múltiples conexiones libidinales que

¹⁵ J. Kristeva, *Poderes de la perversión*, México, Siglo XXI, 1988.

¹⁶ G. Bataille, *El erotismo*, México, Tusquets, 1997, p. 203.

¹⁷ Véase, J. Baudrillard, “Crash”, en *Simulacra and Simulation*, Michigan, The University of Michigan Press, 1994.

establecemos con los objetos en el “espacio de nadie” de lo transorgánico. Organismo polimorfo conectado a flujos de intensidades variables, nuevos órganos, devenires más allá de los límites de nuestra piel, quizás una transferencia poética de situación, más allá del final de la orgía.

Crash (1996), de Cronenberg también incursionará por los territorios de una sexualidad más allá de los límites del cuerpo. “Los coches son la tecnología a partir de la que los personajes están reinventando la existencia humana”,¹⁸ afirma David Cronenberg, quien considera que su creación posee cierto espíritu existencialista. La mezcla de sexo y velocidad se convierte en lo que Deleuze llamaría un programa de experimentación en el terreno de las intensidades. Los personajes van recreando su propia existencia, a través de encuentros sexuales, coches conducidos a velocidad de vértigo y, por supuesto, colisiones. Colisiones no sólo automovilísticas sino también sexuales.

Tecno-sexo que abre las puertas de una sexualidad maquínica, donde la velocidad de los cuerpos no produce necesariamente el accidente fatal, caso extremo de erotismo, sino el accidente erótico, la pequeña muerte motorizada. El accidente como acontecimiento, devenir otro en la mixtura maquínica de la carne y la prótesis, exploraciones sexuales en el interior del seno tecnológico que representa el automóvil, la velocidad aumenta la distancia con el territorio real y reenvía a la subjetividad a un encuentro con el otro, descentramiento dromológico que nos libera del espacio y nos conecta con formas de la continuidad, seres discontinuos que alcanzan la anhelada continuidad separándose de lo real en el deslizamiento vertiginoso de las ruedas sobre el pavimento y del encuentro de los cuerpos sobre el cuero maloliente de los asientos del automóvil, convertido en un dispositivo libidinal, en una máquina de intensidades.

En el erotismo dromológico de *Crash*, el automóvil no juega solamente como vector de una subjetividad que se proyecta en los objetos, sino como una reconfiguración de la subjetividad, la cual transgrede los límites de la velocidad y del sexo simultáneamente. Los accidentes modifican la carne, las prótesis la erogenizan, las cicatrices parecen convertirse, junto a éstas, en las verdaderas zonas erógenas de cuerpos que cargan con la violencia de la velocidad y de la sexualidad. Una sexualidad proteica y polimorfa donde la corporalidad

¹⁸ D. Cronenberg, “La entrevista SFX: David Cronenberg”, *SFX*, núm. 3, febrero, 1997, Ediciones Zinco, Barcelona, p. 43.

es la escena por excelencia de una transgresión que se desliza entre los metales retorcidos y el erotismo maquínico. Nomadismo plagado de conexiones, fluidos mecánicos y corporales que se mezclan en la deriva de los cuerpos.

Desde la filosofía del deseo de Deleuze y Guattari, podríamos pensar en una suerte de “poblamiento de la máquina” que, en el caso de la nueva carne, aparece como poblamiento erótico de la máquina, mutación en la subjetividad y en el cuerpo de los que la habitan. La nueva carne resulta ser, entonces, la corporalidad desnuda ante la caricia abyecta del metal, la somática anti-utopía post-industrial presente en el imaginario cultural de fin de milenio. J.G. Ballard se preguntaba, proféticamente, en 1973:

¿Qué heridas serían capaces de revelar las posibilidades sexuales de las tecnologías invisibles en las cámaras de reacción termonuclear, de las salas de control de mosaicos blancos, de los misteriosos argumentos en un circuito de computadoras?¹⁹

Del terreno del valor al terreno de las formas, quizás el pensamiento encuentre pistas en este espacio intersticial, en este recorrido, de ida y vuelta, entre la teoría y la ficción. Reversibilidad entre las apariencias y el sentido. De esta manera, podríamos tomar a la imagen y convertirla en un *ready made* filosófico en un juego con las simulaciones que nos envuelven, travestismo de la teoría que juega con la ficción y asume sus signos excesivos. Tal vez, el camino de la filosofía sea ese, una teoría con efectos especiales, problematización de lo real en una pirotecnia del sentido.

¹⁹ J.C. Ballard, *Crash*, p. 203.

Bibliografía

- Ballard, J. G. (1996), *Crash*, Minotauro, Barcelona.
- Barthes, Roland (1994), *Mitologías*, México, Siglo XXI.
- (1987), *El susurro del lenguaje*, Paidós, Barcelona.
- Bataille, Georges (1997), *El erotismo*, Tusquets, México.
- Baudrillard, Jean (1993), *Cultura y simulacro*, Kairós, Barcelona.
- (1993), *La transparencia del mal*, Anagrama, Barcelona.
- (1994), *Simulacra and Simulation*, University of Michigan.
- (1996), *El crimen perfecto*, Anagrama, Barcelona.
- (2000), *El intercambio imposible*, Cátedra, Madrid.
- Borges, Jorge Luis (1995), *Historia universal de la infamia*, Alianza, Madrid.
- Cronenberg, D., “La entrevista SFX: David Cronenberg”, SFX, núm. 3, febrero-1997, Ediciones Zinco, Barcelona.
- Deleuze, G., Guattari, F. (1997), *Mil mesetas*, Pre-textos, Valencia.
- (1985), *El Anti-Edipo*, Paidós, Barcelona.
- Dery, Mark (1998), *Velocidad de escape*, Siruela, Madrid.
- Gibson, William (1998), *Neuromante*, Minotauro, Barcelona.
- Giger, H. R. (1989), *Giger's Alien*, Morpheus, Hong Kong.
- (1993), *HR Giger Arh+*, Taschen, Alemania.
- (1995), *Species Design*, Morpheus, Hong Kong.
- (1999), *Biomechanics*, Morpheus, Hong Kong.
- (1999), *Necronomicon II*, Morpheus, Hong Kong.
- Haraway, Donna J. (1995), *Ciencia, cyborgs y mujeres*, Cátedra, Madrid.
- Jones, Stephen (comp.) (1997), *Clive Barker's A-Z of Horror*, Harper Prism, Nueva York.
- Kristeva, Julia (1988), *Podere de la perversión*, México, Siglo XXI.
- Sorayama, Hajime (1999), *SORAYAMA 1964-1999*, Sakuhin-sha, Tokyo.
- Springer, Claudia (1996), *Electronic Eros*, University of Texas.
- Rodley, Chris (ed.) (1997), *Cronenberg on Cronenberg*, Faber and Faber, Londres.
- Turkle, Sherry (1997), *La vida en la pantalla*, Paidós, Barcelona.
- Valencia, M., Guillot, E. (1996), *Sangre, sudor y vísceras*, La Máscara, Valencia.
- Virilio, Paul (1997), *La velocidad de liberación*, Manantial, Buenos Aires.
- Wachowsky, Larry y Andy *et al.* (2000), *The Art of The Matrix*, Newmarket Press, Nueva York.
- Yehya, Naief (2001), *El cuerpo transformado*, Paidós, México.