

***Seminario sobre
"Extremismos de Derecha"***

EL CONCEPTO DEL CUERPO, DE LA VIDA Y DE LA VIOLENCIA EN LAS NUEVAS TRIBUS URBANAS

Miguel CLEMENTE

Universidad de A Coruña

Resumen: El análisis de la cultura de los jóvenes implica el estudio de la denominada “cibercultura”, y dentro de ésta es importante la noción del cuerpo para así determinar el sentido de la agresión física. Los jóvenes dentro de esta cultura juegan con sus cuerpos y con sus vidas, exhibiendo la posibilidad de que su cuerpo no es nada, de que entre vivir y morir no hay demasiada diferencia. Es posible que la existencia de dichos valores esté creando una nueva juventud para la que la violencia se ha convertido en algo cotidiano.

Laburpena: Kulturari buruzko gazteen analisisak, “ziberkultura” deritzan fenomenoaren azterketa bat suposatzen du, haren barruan berriz, garrantzitsua da gorpuaeren kontzeptua, eraso fisikoen zentzua zehazteko. Gazteek, kultura horren barruan beren gorpuekin jolasean aritzen dira, baita beren biziekin ere, gorpua ezer ez dela adierazten dute, eta heriotza eta bizitzaren artean ez dagoela ezberdintasun handirik. Posible da balore horien egonak biolentzia normalizat hartzen duen gazteri berri bat sortzen aritzea.

Résumé: L'analyse de la culture des jeunes implique l'étude de la “cyberculture”, et dans celle-ci est importante la notion du corps pour ainsi déterminer le sens de l'agression physique. Les jeunes dans cette culture jouent avec leurs corps et avec leurs vies, en exhibant la possibilité que son corps ne soit rien, et convaincus qu'il n'y a aucune différence entre vivre et mourir. Il est possible que l'existence de ces valeurs puisse créer une nouvelle jeunesse pour laquelle la violence est quelque chose de quotidien.

Summary: The analysis of young people's culture implies the study of the “cyberculture”, and is specifically important the notion of body to determine the sense of the physical aggression. Young people belonging to this culture play with their bodies and their lives, exhibiting the possibility that the body is nothing, and believing that there's not much difference between living and dying. It is possible that the existence of these values creates a new youth for which the violence has become something daily.

Palabras clave: Psicología Social, Jóvenes, Valores, Violencia, Cultura, Cibercultura.

Hitzik garrantzizkoenak: Giza psikologia, gazteak, baloreak, biolentzia, kultura, ziberkultura.

Mots clev: Psychologie sociale, Jeunes, Valeurs, Violence, Culture, Cyberculture.

Key words: Social Psychology, Young people, Violence, Culture, Cyberculture.

A menudo, al tratar el concepto de violencia, lo hacemos desde un planteamiento clásico que define como un valor fundamental el respeto a los demás, respeto que incluye, lógicamente, la imposibilidad de agresión, sea ésta física o psíquica. Sin embargo, frecuentemente nos olvidamos de que los jóvenes de hoy no poseen los mismos valores que nosotros, ni aquellos que se reflejan en los códigos. E incluso a pesar de que en muchas ocasiones hemos afirmado que los medios de comunicación nos socializan de manera poderosa, hemos obviado el análisis de qué es lo que gusta y disgusta a los jóvenes, de cara a poder obtener el sentido que hoy tiene para ellos, por ejemplo, la noción de violencia o de agresión. Y hoy en día, el análisis de la cultura de los jóvenes implica el estudio de la denominada “cibercultura”. Dentro de ella nos centraremos sobre todo en la noción que tiene del cuerpo la cibercultura, para determinar el sentido de la agresión física.

Quizá sea interesante comenzar tratando el concepto de “borging”. El término *borging* proviene de la palabra *ciborg*, que fue inventada en 1960 (hace ya nada más y nada menos que cuarenta años) por el científico espacial Manfred Clynes. Para Clynes los avances de la ingeniería biomédica (como los marcapasos recargables, las articulaciones artificiales para rodilla y cadera, etc.) demostraban la permeabilidad de la membrana de separación entre organismo y mecanismo.

La ingeniería genética, en la que secuencias del ADN de un organismo se introducen en otro para crear plantas y animales «transgénicos», es un tipo de morphing. El ratón resistente a los virus, creado en 1992 en la Universidad de Ohio injertando el gen humano del interferón en un embrión de ratón, es un morfo. Lo mismo se puede decir del cerdo alterado genéticamente creado en 1991 para que produjese hemoglobina humana.

Muchos temen (y unos cuantos esperan que ocurra) que los animales transgénicos sean sólo un preludio de los superhombres creados con Ingeniería genética. «Ya somos capaces de superar las limitaciones de una especie en particular y combinar las virtudes (y vicios) de diferentes especies e incluso programar en una especie dada... cualidades que no se hayan dado nunca en cualquier otra especie», señala John Harris. «Podemos, o podremos en algún momento, obtener criaturas “transgénicas” de naturaleza y cualidades sin precedentes. No es ninguna exageración decir que la humanidad se encuentra en una encrucijada».

Pero los morfos no se limitan a los laboratorios de alta tecnología, están entre nosotros. La transexual Tula, protagonista de un reciente desplegable central de *Playboy*, es un morfo que, según expresa ella misma, «necesitaba cambiar mi cuerpo para sentirme en concordancia con la imagen de mí misma». Los productos de la cirugía plástica que decoran las revistas de cotilleos son también morfos, cuyos rasgos más idiosincráticos han sido hechos y deshechos en el nombre de un estándar genérico de belleza. Cindy Jackson ha padecido más de veinte operaciones para parecerse a Barbie. Otro Jackson más famoso, como expresa Dery (1992), se ha reinventado como un cruce de genes de Diana Ross y Peter Pan.

Del mismo modo, los borgs no están confinados a las películas de ciencia ficción. En la cibercultura, el cuerpo es una membrana permeable cuya integridad es violada y su santidad amenazada por rodillas de aleación de titanio, brazos mioeléctricos, huesos y venas sintéticos, prótesis de senos y de pene, implantes cocleares y caderas artificiales. Todas ellas han alcanzado la calidad de mito en la medicina moderna. «Con el cam-

bio de siglo cualquier órgano importante, excepto el cerebro y el sistema nervioso central, tendrá [un] sustituto artificial», afirma el doctor William Dobelle, una autoridad en biónica. Los marcapasos y otros dispositivos biónicos para corazones enfermos ya son comunes, y los investigadores siguen trabajando en un corazón eléctrico implantable.

El futurólogo Alvin Toffler piensa que los ordenadores miniaturizados «no sólo serán implantados [en nuestros cuerpos] para compensar algún defecto físico, sino que finalmente serán implantados para mejorar las capacidades humanas. La frontera entre humano y ordenador llegará a ser completamente difusa».

La tecnología cuestiona ideas antiguas sobre el cuerpo. Vivimos en un tiempo de monstruos artificiales en el que la forma humana parece ser cada vez menos determinada, reducible a partes reemplazables. Yendo más allá, el cuerpo está dejando de ser esa fortaleza de soledad para convertirse en un campo de batalla con escaramuzas ideológicas sobre el derecho al aborto, el uso de tejidos fetales, el tratamiento del sida, el suicidio asistido, la eutanasia, las madres de alquiler, la ingeniería genética, la clonación, etc.

En los últimos años del siglo XX, hemos contemplado el triunfo de una visión mecánica del cuerpo fundamentada en el dualismo cartesiano que divide la realidad en una mente inmaterial y un mundo inerte y material (en el que Descartes incluía el cuerpo humano) completamente explicable en términos mecánicos. La retórica de teóricos de la inteligencia artificial como Marvin Minsky, para quien el cerebro es una «máquina de carne», ha chorreado sobre las páginas de las revistas científicas bajo la forma de una pertinaz metáfora del cerebro como ordenador.

La cibercultura New Age, los seminarios de motivación empresarial y la mejora, en los años noventa, del movimiento del potencial humano de los setenta, muchas veces incluyen técnicas terapéuticas que conciben la mente como una «biocomputadora» capaz de ser reprogramada con las instrucciones correctas. Así, la Programación Neurolingüística, fruto de la colaboración de un lingüista y de un programador de ordenadores, utiliza un procedimiento llamado «modelado» que se basa en la teoría de que los patrones de comportamiento orientados hacia el éxito pueden «instalarse» en el inconsciente mediante autohipnosis, de la misma forma que se instalan programas en un ordenador. «Cada uno de nosotros tiene a [su] disposición el ordenador más increíble del planeta, pero desgraciadamente nadie nos ha dado el manual de instrucciones» escribe el representante de la Psicología Motivacional Anthony Robbins, cuyo método, llamado «Condicionamiento Neuroasociativo» proviene de la Programación Neurolingüística.

Considerar el cuerpo como una máquina es un reduccionismo cartesiano concomitante con considerarlo un bien comercial. Andrew Kimbrell sostiene que la lógica del mercado alcanza su expresión definitiva al tratar el cuerpo como un bien comercial.

Diferentes fuerzas amenazan, literal y figurativamente, con despedazar nuestros cuerpos, nuestras personalidades: prótesis de alta tecnología, ingeniería genética, cirugía plástica, cambio de sexo, debate sobre la política del cuerpo o redefinición del cuerpo como una máquina de sangre caliente o una lucrativa fuente de repuestos. No sabemos qué pensar de nosotros mismos justamente porque somos capaces, más que nunca, de *rehacernos* como queramos. Una confusión que se refleja en la disonancia cognitiva típica de los medios de comunicación de masas, en los que se alternan imágenes del cuerpo presentado como un auténtico templo, con imágenes de ese templo profanado.

“Si obras como *American Psycho* o El silencio de los corderos tienen algo que decir sobre nosotros”, señala Bárbara Ehrenreich, “debe de ser que en este momento histórico hemos llegado a odiar nuestros cuerpos”. El cuerpo, razona, “nos ha abandonado”. Pero el horror al cuerpo también coincide con el síndrome cultural de ansiedad postraumático provocado por el hecho de que una parte cada vez mayor de nuestro trabajo cognitivo y muscular lo ha asumido la tecnología. Esto trae a colación la afirmación de Marshall McLuhan sobre el trauma cultural provocado por la «auto-amputación» tecnológica de las funciones humanas que él veía como rasgo principal de la era informática. «¿Acaso sigue existiendo el cuerpo en algún sentido que no sea el más mundano?», se pregunta Ballard. “Su papel se reduce continuamente, y ya no parece mucho más que una sombra espectral en los rayos X de nuestra censura moral”.

El divorcio entre nuestras mentes y nuestros cuerpos se revela dramáticamente después de una inmersión prolongada en un mundo simulado (ver la televisión, jugar con un ordenador, navegar por Internet, programación o realidad virtual en los juegos recreativos). Volver a la superficie implica unos cuantos segundos de descompresión, una reincorporación lenta de una mente errabunda en un cuerpo vacío.

Perder el cuerpo de esta manera no es algo raro en la cibercultura, en la que cada vez más gente pasa sus días en lo que Dery denomina “observación estática”, desplazando datos en la pantalla. Bit digital a bit digital estamos alienándonos de nuestros cuerpos cada vez más irrelevantes, un sentimiento de incorporeidad bien expresado en la frase feliz de la artista de performances Laurie Anderson: “Estoy en mi cuerpo de la misma forma en que la mayoría de la gente conduce sus coches”. Con esta alienación también llega un *odio al cuerpo*, una combinación de desconfianza y desprecio hacia la incómoda carne, que representa el factor limitante en los ambientes tecnológicos.

Algunos artistas de vanguardia aplican ya, de manera poética, referencias de la cultura postmoderna a la anatomía humana. El «Arte del cuerpo», como lo denomina James Gardner es en realidad un reducto en los noventa del body-art de los setenta que reflexiona sobre el papel de la infografía en la creación de cánones de belleza y en la modificación quirúrgica de tejido vivo de acuerdo con esos cánones. En la cresta de esta nueva ola, se encuentra la artista de performance francesa Orlan.

Aparte de en la sala de operaciones de Orlan, no hay otro lugar donde la política del cuerpo, el gusto vanguardista por la provocación y las perversiones de una cultura inundada de imágenes y obsesionada por las apariencias se reúnan de manera tan llamativa y perturbadora. Desde 1990, le han practicado siete operaciones de cirugía estética para producir “*La obra maestra absoluta: la reencarnación de santa Orlan*”, un «arte carnal» en vivo destinado a transformar su cara en un collage de rasgos célebres. Las manos de los cirujanos son guiadas por un «canon facial» compuesto por detalles digitalizados de cuadros famosos. Esta cara compuesta tiene la frente de la Gioconda, los ojos de la Psique de Gérôme, la nariz de una Diana de la Escuela de Fontainebleau, la boca de la Europa de Boucher y la barbilla de la Venus de Botticelli. Cada operación constituye una performance: la paciente, el cirujano y las enfermeras llevan trajes de alta costura, diseñados en algún caso por Paco Rabanne, y la sala de operaciones está adornada con un crucifijo, frutas de plástico y enormes carteles con el nombre de los patrocinadores de la operación, al estilo kitsch de las carteleras de cine de los años cincuenta. El comportamiento de Orlan, que se encuentra solamente

bajo anestesia local, se parece más al de una directora en un plató de cine que al de una paciente; durante una operación en Nueva York en 1993, leyó fragmentos de un libro de psicoanálisis y se comunicó por teléfono y fax con miles de espectadores del mundo entero que iban siguiendo el acontecimiento en directo, vía satélite. Se añade a todo esto la turbia cuestión de su autopromoción: experta frecuentadora de los medios, repite eslóganes de éxito seguro («HE DONADO MI CUERPO AL ARTE», «EL CUERPO NO ES MÁS QUE UN DISFRAZ»), y lo mezcla todo: la sangre, el glamour e incluso la imagen popular de artista excéntrica, todo ello dentro de un envoltorio mediático. «Soy la artista que ha ido más allá», dice en un comunicado para la prensa. Como buena manipuladora de los medios, borra, al estilo de Salvador Dalí, los límites entre el arte y la publicidad, entre producto e imagen pública.

Si el cuerpo no es más que una RAM (memoria de acceso aleatorio) en espera de ser reescrita por nuevos datos, entonces da lo mismo un corte de pelo que otro. Tras el discurso políticamente conveniente de Orlan sobre los estragos del mito de la belleza, se esconde en realidad un sueño no demasiado secreto: convertirse en la primera celebridad posthumana en los círculos artísticos. Una artista que habla de ella misma como de una «replicante» y que declara “Pienso que el cuerpo está obsoleto”, parece estar lista para una transformación ciborg, para su metamorfosis en una de las criaturas extraídas de las pesadillas de Naomi Wolf.

Si le parece una exageración, piensen en Cindy Jackson, la «Barbie que habla» mencionada antes. Se ha lanzado a una campaña “primero para ayudar a otras mujeres a “barbizarse””, y en segundo lugar, según Lord, “para crear un verdadero «ejército biónico””. “En los primeros tiempos de la Barbie, Mattel procuró que la muñeca se pareciera a una estrella de cine de carne y hueso”, escribe Lord. Sin embargo, hoy son los estrellas de cine de carne y hueso –y no gente normal– quienes quieren parecerse a ella ... Ya existen muchas mujeres biónicas alrededor de nosotros.

Wolf dice estar preocupada por los avances en fotografía asistida por ordenador, “que hará que la “perfección” sea cada vez más irreal”, y por la temible perspectiva de una “tecnología que sustituirá al imperfecto y mortal cuerpo femenino, pieza a pieza, por un artificio perfecto”. Paradójicamente, se encuentra otra «no-mujer híbrida» –muy diferente de la de Wolf, eso sí– en la parte central de un ensayo que ha marcado un hito en el pensamiento feminista: el muy controvertido “Manifiesto ciborg” de Donna Haraway. Haraway propone una lectura progresista y feminista del mito ciborg –que es considerado tradicionalmente como una respuesta machista y militarista a las fuerzas que atacan la naturaleza masculina tradicional, o la naturaleza humana en general. Para Claudia Springer, crítica feminista de la cibercultura, Robocop y el Terminator de Schwarzenegger expresan «la nostalgia de una época en la que la superioridad masculina se daba por sentado, donde un hombre inseguro no tenía más que recurrir a la tecnología para encontrar una imagen de poder fálico»

La oposición entre la carne mortal y pesada («carne» en el argot ciber) por un lado, y el cuerpo etéreo de información –el yo desencarnado– por otro, es uno de los dualismos fundamentales de la cibercultura. Para los maniacos de la programación, los piratas informáticos, los adictos a los videojuegos y los navegantes de internet que surfean los tabloneros de noticias electrónicos queda bien decir que el cuerpo es un residuo del que el *Homo sapiens* (el *Homo ciber* de finales del siglo XX) podría prescindir.

Como todos los espacios generados por ordenador, el Sistema, no es el reino de lo metafísico, sino de una metástasis de la mente humana, especialmente de la memoria. Unirse con una estructura así es desaparecer en un modelo exteriorizado de nuestra propia maquinaria cognitiva, es unirse como Narciso. Así, a imagen y semejanza de Narciso, se cultiva un cuerpo, pero un cuerpo lo más distinto del nuestro, y lo más parecido a una máquina. Tal es la idea del culturismo.

El culturismo reafirma la validez de la fortaleza humana en una era de máquinas inteligentes, aunque está claro que se trata de un deseo anacrónico, un ritual de resistencia a la modernidad industrial. El “furor anabólico”, ataques de furia asociados al uso habitual de esteroides, es como un juego de palabras cuando se aplica al culturismo y a su furor contra las máquinas y a su práctica, que paradójicamente produce humanos que parecen y se comportan como máquinas: es el “furor androico”, el furor del androide. Es significativo que la imaginación tecnológica dé una pincelada de color a las descripciones en primera persona o periodísticas de estos furores “androbólicos”. Los “orgullosos de su cuerpo”, como se decía en *Robocop 2*, refutan la obsolescencia del cuerpo convirtiendo su carne en una mole de acero, reconstruyéndose a imagen de la máquina.

Stuart Ewen señaló que los “principios de la razón instrumental, de la ingeniería y de la organización tecnológica convergen en el gimnasio, donde las personas se van moviendo de una máquina Nautilus a otra, como en una cadena de montaje, para ejercitar diferentes grupos musculares”. El cuerpo se considera como un ensamblaje de componentes similares a las máquinas, y el efecto buscado de hacer que los glúteos, los pectorales y los abdominales resalten con un marcado relieve parece el producto compacto sacado de una prensa.

Parece lógico que el ídolo cultural del final de los ochenta y del principio de los noventa fuese Arnold Schwarzenegger, un antiguo levantador de pesas aficionado a los esteroides nacido en Austria, más conocido por la interpretación que hizo de un ciborg asesino en *Terminator*. Schwarzenegger es al mismo tiempo un cachas hinchado y un autómatas insensible. Su físico reconcilia un desplegable central masculino todo pectorales definidos con la visión interna de un motor de combustión. En *Músculo: confesiones de un culturista increíble*, Sam Fussell describe a Schwarzenegger en términos reveladoramente mecanomórficos. El culturista campeón “utilizaba la sala de pesas como si fuese su herrería, para crear una férrea fortaleza humana... que mantuviese lejos al enemigo”. Este “enemigo” es para Fussell los machotes del patio de recreo y otros abusones del mundo.

En ese contexto, tanto los culturistas como los ciberpunks, aunque por caminos opuestos y con pasados muy diferentes, llegan al mismo lugar: la “metalización del hombre” imaginada por Marinetti. En ese sentido, son dos caras de una misma moneda, aunque la forma en que los cachas veneran un humanismo renacentista sublime, simbolizado en *el David* de Miguel Ángel (encarnación de la idea neoplatónica de que el cuerpo humano perfecto es una prueba de la perfectibilidad humana), les impide percibir la evidente ironía de que sus cuerpos ejercitados en máquinas y muchas veces alterados químicamente, son posthumanos ya. Y esa moneda, como todas, tiene otra cara: los abultados y venosos cuerpos de los culturistas son esencialmente antinaturales, un hecho que ellos reconocen en el término que los describe en su jerga, “freak”, es decir, “monstruo”), mientras que, como piensa Ross, los ciberpunks pueden verse

no como mutantes que se han separado de la trayectoria evolutiva de la humanidad, sino como ejemplos de un “humanismo extremo” para el que las “mutaciones radicales de la ecología del cuerpo” resultan “bienvenidas como avance en la evolución humana”.

En el pasado siempre hemos supuesto que el mundo exterior que nos rodea representa lo real, por muy confuso o inseguro que fuese. Y que el mundo interior de nuestras mentes, con su contenido de sueños, ambiciones o esperanzas, representaba el reino de la fantasía y de la imaginación. Me parece que estos papeles se han invertido.

Y una de las manifestaciones “corporales” de esta filosofía son los denominados como “tatuajes biomecánicos”. Hoy en día, una creciente tribu underground de aborígenes urbanos ha retomado por cuenta propia la arcaica concepción del cuerpo como página virgen para la escritura. En las culturas tribales, escribe David Levi Strauss, «las manipulaciones del cuerpo son a menudo sagradas y mágicas, pero siempre sociales; se hace pasar al cuerpo de un estado natural y mudo a un estado social y expresivo mediante las “marcas de civilización” –tatuajes, perforaciones, marcas o escarificaciones–.

Con la ayuda de la motocultura y el sadomaso, son ahora más comunes los tatuajes “tribales” completamente negros –cadenas de runas celtas y también dibujos polinesios con forma de llama– y las perforaciones en narices, pezones, ombligos y genitales típicas de los “primitivos modernos”. “Primitivo moderno” es una denominación genérica que incluye a los fans del tecno hard-core y de la música de baile industrial, a los fetichistas del *bondage*, a los artistas de performance, a los tecnopaganos y, finalmente, a los aficionados a las suspensiones con ganchos subcutáneos y demás formas de mortificación ritual o de “juegos corporales” que, supuestamente, deben engendrar nuevos estados de conciencia. Este fenómeno polivalente es ante todo un ejemplo de lo que los sociólogos han llamado “resistencia por lo ritual”. En su introducción al número de *RelSearch* sobre los primitivos modernos, los redactores, V. Vale y Andrea Juno afirman: “Abrumados por el sentimiento casi universal de la imposibilidad de ‘cambiar el mundo’, los individuos cambian aquello que está en su poder: *sus propios cuerpos*”.

El artista de tatuajes Greg Kulz expresa la misma idea: “La gente quiere *tener control* sobre su cuerpo. Aunque no se puede controlar el medio exterior, siempre se puede hacer algo en el interior de uno. Se puede uno hacer una o varias marcas definitivas sobre las cuales nadie tendrá *nada* que decir”. Coward se preocupa con razón por esta tendencia pues, en su opinión, sustituye la acción política por la emancipación personal, desplazando la responsabilidad de la escena sociopolítica hacia el individuo. Las transformaciones significativas se consiguen mediante una magia compasiva, donde el sujeto juega el papel de una muñeca vudú que representa a la sociedad, táctica que confirma la tesis de la antropóloga Mary Douglas, mencionada en *RelSearch*: “Cada uno trata su cuerpo como una imagen de la sociedad”.

Fakir Musafar, el primitivo moderno prototípico, sostiene que “parece que a la gente que vive en la cultura moderna le falte toda una sección de la vida ... Grupos enteros de personas están socialmente alienados. No pueden acercarse o ponerse en contacto con nada, ni siquiera con ellos mismos... La gente necesita el ritual físico, el tribalismo”. Del mismo modo, Jonathan Shaw sostiene que “la mayoría de la gente ha crecido con la televisión en un mundo en el que sólo pueden entender cómo se supone que somos los humanos a través de lo que se cuentan unos a otros. Los tatuajes y

el piercing indican un deseo de encontrar un camino, rechazar esas informaciones absurdas con las que se nos bombardea, un deseo de regresar a ciertos sentimientos básicos que son comunes a todos nosotros porque somos humanos”. Afirmaciones como éstas parten del presupuesto de la reducción casi total de sensaciones que ha producido la cultura digital con su torrente incesante de imágenes electrónicas, lo que ha provocado esa insensibilidad *terminal* (en el doble sentido de la palabra) que Ballard describe como “la apropiación que hace la pantalla del televisor de cualquier respuesta imaginativa libre u original sobre la experiencia”. Pero una cosa sigue estando clara: el *dolor* sigue siendo una experiencia absolutamente personal; sigue cargado de un valor traumático tangible”.

Es significativo que el primitivo moderno tenga un papel destacado en la retórica de Marshall McLuhan, quien afirmó a lo largo de los sesenta que la interconexión electrónica del planeta en una “aldea global” devolvía “los sentimientos primigenios, las emociones tribales de las que, unos cuantos siglos de alfabetización, nos habían privado”. “La generación de nuestros adolescentes ya forma parte de un clan de la jungla”, dijo McLuhan. En sus declaraciones sentenciosas sobre “el fenómeno de vuelta a la tribu provocado por los medios eléctricos”, repetía obsesivamente metáforas tecnotribales, señalando crípticamente que “la televisión tatúa su mensaje en nuestra piel”. Más lúcidamente declaró que “la nueva tecnología eléctrica está haciendo retroceder al hombre occidental de los altiplanos abiertos en los valores de la alfabetización hacia el corazón de las tinieblas tribales, hacia lo que Joseph Conrad llamó “el África interior”.

Recíprocamente, las mismas mutaciones «biomecánicas» (un término de Giger) que inquietan a Shaw son las cosas que componen los sueños postevolutivos de Cliff Cadaver, que en un artículo homenajea a los “ocultistas modernos” que “reflejan su crecimiento espiritual interno... a través de un cuerpo físico en continua evolución». Se trata de una aberración utópica, un “Dios monstruo” hecho a sí mismo que “desprecia todas las supuestas restricciones de la raza, el género, la sexualidad, la religión o la moral para centrarse en su propia esencia individual”. Su lema sería el grito motero «FTW» («FUCK THE WORLD», QUE SE JODA EL MUNDO).

Joseph M. Rosen puede tener un pie en el futuro. Rosen está especializado en cirugía de reconstrucción y es profesor en la Dartmouth College’s Thayer School of Engineering; se le describe como un “héroe ciberpunk” cuyo trabajo con los discapacitados, y cuyas especulaciones visionarias, han atrapado la imaginación de los que se sitúan en las fronteras de la cibercultura.

Aunque no le agradaría semejante etiqueta, Rosen no oculta las direcciones de su investigación: la biónica, interfaces hombre-máquina, implante de nervios artificiales, simulación de operaciones en entornos virtuales y el trasplante de extremidades mediante la inmunosupresión. Los títulos de sus seminarios técnicos suenan a resúmenes de una sola frase de novelas ciberpunk: “El chip neuronal: la centralita biónica” o “Desarrollo de una interfaz hombre-máquina para el control de una bioprótesis”.

En su irónico artículo “Pterigoplastia toracobraquial por transposición de colgajos musculares” sobre la construcción quirúrgica de alas humanas, Brent transporta a sus colegas en un vuelo imaginativo con la esperanza de provocarlos para que “incrementen [su] creatividad”. Su imaginación se puso en marcha con las especulaciones de Leonardo da Vinci sobre velos humanos, y Brent intenta resolver el problema con “principios contemporáneos de transferencia de tejidos y cirugía plástica”. Colgajos

sacados de la piel del pecho, expandidos gracias a implantes inyectados con solución salina y endurecidos con costillas trasplantadas, crearían el *patagium* (la fina membrana que se extiende entre las extremidades delanteras y traseras de las ardillas voladoras y los murciélagos). Los poderosos músculos pectorales de los pájaros podrían simularse recolocando los músculos latos y anclándolos a una extensión del esternón “similar a un espolón” creada con injertos óseos, como el hueso pectoral de un pájaro.

Rosen señala que un humano con alas no podría volar “porque no habría una correspondencia adecuada entre el peso y la superficie de las alas, pero, añadiendo algunos materiales híbridos, se podrían construir alas que permitiesen planear, como una ardilla voladora”. Pero son las aplicaciones gibsonianas de las meditaciones teóricas de Rosen sobre injertos de chips las que le han valido al cirujano unos sorprendentes seguidores entre posibles ciborgs o “cabezas cableadas”. Sus especulaciones técnicas sobre interfaces entre los axones de los nervios periféricos y circuitos integrados, abren la posibilidad de conectar los sistemas neurológicos individuales a la “extensión nerviosa eléctrica de la humanidad”, un sueño que está muy presente en la escurridiza subcultura de los “neurohackers” o “manitas cerebrales” descubierta por Branwyn.

Un prototipo de 1975 de este sistema incluía la mítica conexión craneal. Los cables de conexión del conjunto de electrodos del sujeto salían de un agujero, en la base de su cráneo, y luego proseguían bajo el cuero cabelludo hasta llegar a una conexión de grafito del tamaño de una pequeña moneda sobre su oreja derecho. Allí se conectaba un ordenador enchufado a una videocámara. Cuando la cámara se orientaba hacia una determinada imagen, [el sujeto] veía fosfenos que reproducían esa misma imagen.

En su obra maestra, *Videodrome* (1982), el director recrea la frase de Visual Mark: “PRIMERO VES VÍDEO. LUEGO LLEVAS VÍDEO. LUEGO COMES VIDEO. LUEGO ERES VÍDEO”. Como observa O’Blivion, “Después de todo, no hay nada real más allá de nuestra percepción de la realidad, ¿no?”. En el mundo electrónicamente mediante de *Videodrome*, los pensamientos son omnipotentes: la convicción de los primitivos de Freud (su capacidad de alterar el mundo exterior con un simple pensamiento) se reproduce inesperadamente en una cultura cibernética en la que las sensaciones cinéticas y táctiles han sido superadas en su mayor parte por el consumo sedentario de imágenes en pantallas de vídeo. “La pantalla de televisión es la retina del ojo de la mente”, declara O’Blivion. “Por tanto, la pantalla de la televisión es parte de la estructura física del cerebro. Por tanto, todo lo que aparece en la pantalla es una verdadera experiencia para los que la miran. Por tanto, la televisión es la realidad y la realidad es menos que la televisión”.

Al mismo tiempo no podemos evitar pensar en la terrorífica observación de Ballard sobre cómo “la derrota de los sentimientos y de las emociones” en un mundo así “ha allanado el camino para todos nuestros placeres más reales y tiernos: en la excitación del dolor y la mutilación; en el sexo como ruedo perfecto... para realizar todas las verónicas de nuestras perversiones”. La inerte y fría Nicki Brand disfruta con el placer sadomasoquista quemando su piel con cigarrillos encendidos. “Vivimos en unos tiempos de sobreestimulación”, afirma.

Aunque es lo más alejado de un científico, William Burroughs, defensor desde siempre de la mutación llevada a cabo por uno mismo, sugiere que “el caos político y social que vemos por todas partes refleja una crisis biológica subyacente: el final de la raza humana”.

La solución final al problema mente/cuerpo, según la lógica dominante en la cibercultura, es la reducción de la conciencia a su pura quintaesencia. La idea de Hans Moravec de “descarga” (pasar las redes neurales idiosincráticas de nuestras mentes a la memoria de un ordenador haciendo que el cuerpo sea superfluo) proporciona una solución altamente teórica, aunque exhaustivamente trabajada, al difícil problema de cómo extraer la mente del cuerpo.

Cuando consideramos que *nosotros mismos* (nuestros propios cuerpos) somos cosas entramos en la insensible pesadilla de neón de *Crash*, donde las personas no son más que “maniqués vestidos con ropas absurdas» y sólo una colisión violenta les puede hacer recuperar el sentido”. El analista social Walter Benjamin predijo un mundo así a principios de los años treinta, cuando señaló que “la humanidad ha alcanzado un grado tal de alienación que puede contemplar su propia destrucción como un espectáculo estético de primer orden”.

Podríamos pensar (ya que pocos parecen hacerlo) en las consecuencias inmediatas del posthumanismo en los ámbitos sociales, políticos y éticos, especialmente en lo que se refiere a la reducción del cuerpo del *Homo ciber* (*sea hombre o mujer* como insiste Sobchack) a una máquina orgánica. Como indica Andrew Kimbrell, “la idea de que somos máquinas biológicas tiene consecuencias. Pensemos en lo siguiente: ¿Qué derechos tiene una máquina biológica? ¿Qué deberes y obligaciones se le deben a una máquina biológica? ¿Qué dignidad y que amor deberían dársele a una máquina biológica? Todo el sistema constitucional de derechos, deberes y respeto está basado en la anticuada idea de que somos valorados como personas, no como máquinas.

Sin llegar tan lejos (aunque quizá no lo sea tanto al ritmo que discurre la humanidad) lo cierto es que los jóvenes de la cibercultura juegan con sus cuerpos (los tatuajes lo demuestran) y juegan con sus vidas, exhibiendo posiblemente la posibilidad de que el cuerpo no es nada, de que entre vivir y morir no hay demasiadas diferencias. Es posible que la existencia de dichos valores, en gran parte inoculados por la “ciencia” y en parte por la “ficción”, esté creando una nueva juventud, para la que la violencia se ha convertido en cotidianeidad.