

TÓCAME, ESTOY ENFERMO.

(incluyendo apéndices parasitarios)

Pepe Rojo

rojopepe@hotmail.com



INSTRUCCIONES DE USO

1. El texto incluye apéndices parasitarios. Manéjese con cuidado.
2. Los apéndices pueden ser ignorados (bajo su propio riesgo).
3. Se recomienda usar el texto sin apéndices por primera vez.
4. En usos subsecuentes, el manejo de los apéndices será más fácil.
5. En la versión electrónica, hacer click sobre el texto en color permite acceder a los apéndices.
6. Salud, suerte y esperanza.

Dingbats tomados de las fuentes Tax Taxation de Manfred Klein y LDC Paraplegia de The living dead concept.

Texto escrito en 2002, apéndices en 2008. Última corrección en 2009.

PDF crreado para [La langosta se ha posteado.](#)

La nueva carne es una idea delirante, un término que David Cronenberg pone en boca de Max Renn, su personaje en *Videodrome* (1983), para explicar la vagina traga-videos que nace en su estómago, producto de su relación con la tecnología. El delirio es la modalidad de discurso preferida por los profetas, que les permite predecir algo que todavía no entienden. Y "para ser un buen profeta," asegura McLuhan, "no puedes predecir nada que no haya ocurrido ya" (citado en de Kerckhove, 1999). Así, "ya somos cyborgs" (Sirius, 1992) y "el cuerpo es obsoleto" (Citado en Sepúlveda, 2004) han sido *mantras* postmodernas que intentan explicarnos un proceso donde "el límite entre ciencia ficción y realidad social es una ilusión óptica" (Haraway, 1991). Vivimos en tiempos extraños, y todo parece indicar que ya no somos lo que pensábamos, ni lo que éramos. La metamorfosis ha sido anunciado por charlatanes, escritores y cineastas que trabajan en géneros menospreciados, desde los comics (El Hombre Araña, los Cuatro Fantásticos, Hulk), pasando por la literatura (Clive Barker) y el cine de horror (David Cronenberg), llegando a la ciencia ficción, en un viaje que nos lleva del robot y el cyborg hasta el bestiario *cyberpunk* (William Gibson, Bruce Sterling). La nueva carne es producto de locos y charlatanes. Todos dudamos de la salud mental del dr. Frankenstein.

Para Paul Virilio, la II Guerra Mundial enfrentó dos posturas científicas en occidente, la "biopolítica" alemana y la "telepolítica" anglosajona (1996). El proyecto nazi, evidentemente eugénico, fue derrotado por una cultura que apostó a la tecnología de la información, proyecto que dominaría la historia de occidente durante la segunda mitad del siglo XX. Ya sea en Auschwitz o en Hiroshima, el resultado es similar: la exterminación masiva de la humanidad. A principios del siglo XX,



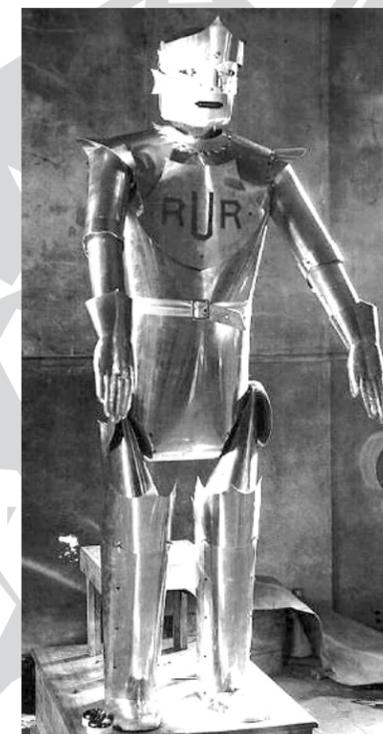
Las dificultades actuales de la ciencia ficción (e incluso su muy anunciada muerte), le permiten al género nuevas libertades. La trayectoria de choque con la realidad, que ya se anunciaba con los "quince minutos en el futuro" del *cyberpunk*, su adopción en el *mainstream* y un estilo de vida altamente tecnologizado la convierten en un nuevo realismo. Una de sus posibilidades de mutación más sugerentes es su lectura como teoría especulativa. La cf siempre ha coqueteado con el ensayo. Steven Shaviro escribe su "Doom Patrols" (1996) como una "ficción teórica". Mark Dery propone una mirada "parallax" para leer "a Freud y Marx como novelas góticas, Baudrillard como ciencia ficción, Ballard como teoría postmoderna y a Phillip K. Dick como teología" (2009). Csicsery-Ronay va incluso más lejos, y en una lectura de Baudrillard y Haraway, propone definir la ciencia ficción como un "modo de conciencia" (1992).



El término "robot" surge de la obra de teatro "R.U.R." (Robots Universales de Rossum, 1920) de Karel Capek, mediante el cual designa criaturas artificiales y metálicas de "extraordinaria memoria e inteligencia racional" que no sienten dolor y no tienen emociones ni miedo a la muerte: son los obreros perfectos. De hecho, la palabra se deriva del checo *robota*, el trabajo que le debe un vasallo a su amo. En eslavo antiguo, *rob* significa esclavo (Ripellino, 1995). La palabra "cyborg" es la contracción de "organismo cibernético" en inglés, acuñada en 1960 por Manfred Clynes and Nathan Kline en un artículo sobre las ventajas de sistemas humano-máquina autoregulados en el espacio exterior (Wikipedia, 2008). Un implante no es suficiente: la característica principal del cyborg es la retroalimentación continua entre el organismo y la máquina.



El grupo de artistas responsables de Marvel Comics a principios de los sesenta, principalmente Stan Lee, Jack Kirby y Steve Ditko, intentaron modernizar el género de los superhéroes haciéndolo más "realista". Además de incorporar los problemas cotidianos de los personajes (Peter Parker sin dinero, la Mole a quien solo puede amar una ciega), un muy particular sentido del humor y el énfasis en los procesos de pensamiento de los personajes (que no dejan de hablar ni de pensar incluso en peleas de dimensiones cósmicas), uno de los recursos más importantes que utilizaron es "naturalizar" los poderes de los superhéroes al explicarlos "científicamente". Así, el Hombre Araña es mordido por una araña radioactiva, los Cuatro Fantásticos quedan expuestos a una tormenta de "rayos cósmicos" y el Dr. Banner se convierte en Hulk después de la explosión de una bomba "gamma". La ciencia modifica radicalmente el cuerpo.

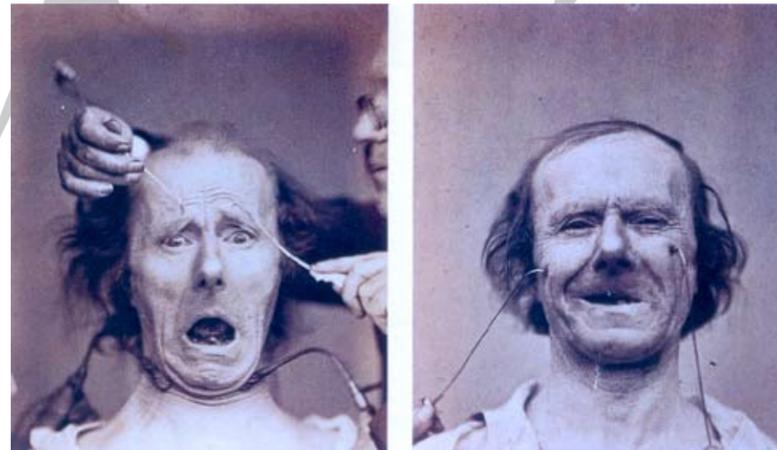


somos testigos de su feliz re-encuentro.

Actualmente, y gracias a la tecnología de la información, somos pacientes mentales sujetos a una terapia de electroshocks *light*, constante e ininterrumpida. Somos seres que necesitan "inyectarse electricidad" (de Kerckhove, 1999) constantemente. Nuestros cuerpos físicos se desvanecen para poder vivir en la nueva dimensión de la telecomunicación (Virilio, 1997), escuchamos, observamos y actuamos a distancia, sin necesidad de mover el cuerpo (o por lo menos moviendo un dedo para activar el control remoto o el mouse). Para McLuhan, todo medio es una "extensión de alguna facultad física y psíquica" (McLuhan, Fiore, 1987), y toda extensión provoca una mutilación de dichas facultades. En cuanto aprendo a manejar (un carro o una bicicleta), evito en lo posible utilizar las piernas. El problema de los medios electrónicos, de esta "auto-amputación desesperada y suicida" (citado en Benedetti, DeHart, 1997) es que extendemos, y por lo tanto mutilamos, nuestro sistema nervioso central. Un individuo relega su cuerpo a un segundo plano cuando ve la TV o navega por Internet, y queda con "los nervios fuera de la piel y las neuronas fuera del cráneo" (McLuhan, 1987).

La inmovilización del espectador es uno de los factores claves en el paso "de lo que los teóricos del cine llaman lenguaje cinematográfico primitivo al clásico" (Manovich, 2002). La creación de una sala oscura en la que los espectadores tuvieran que mantenerse inmóviles y en silencio permitió el desarrollo del cine tal y como lo conocemos ahora. Esta inmovilización del cuerpo ha sido la característica principal de los medios audiovisuales que capturan el movimiento, aunque la TV, la computadora y los *handhelds* le dan un nuevo giro. Si bien en el cine la pantalla es un pedazo de tela al que el espectador

En 1938, en plena Italia fascista, el dr. Ugo Cerletti tuvo una idea brillante y mandó a dos de sus asistentes a un matadero de cerdos. Ahí, sus asistentes observaron emocionados (supongo yo) cómo los cerdos eran apaciguados mediante descargas eléctricas para que después el carnicero les pasara cuchillo y los dejara desangrar. Cerletti pensó que si funcionaba con cerdos también podría funcionar con humanos y así nació la terapia de electroshocks. Hoy en día, la terapia de electroshocks es práctica común en los hospitales psiquiátricos



En el cuento "La Arquitectura de los moteles" (1990a), JG Ballard cuenta cómo el personaje principal, que se dedica al análisis mediático y por lo tanto no sale de su casa, está seguro que hay un intruso en su casa, sin darse cuenta que ya no reconoce ni el olor ni los ruidos de su carne. Para un espectador profesional, el cuerpo es el intruso.



Entre 1862 y 1863, Duchenne de Boulogne publica "Mecanismo de la emoción humana" acompañado de impresiones fotográficas, en el que intenta, racional y científicamente, describir "la gramática y ortografía de la expresión facial humana". Mediante la aplicación de toques eléctricos en ciertos músculos del rostro, Duchenne lograba crear artificialmente la gestualidad emocional que llamaba "gimnasia del alma". En el caso de la primera fotografía vemos, en ambos lados del rostro, "una gradación entre dolor y terror". En la segunda fotografía hay dos expresiones en el mismo rostro: del lado derecho "sufrimiento tenue, piedad" y en el lado izquierdo "risa falsa". Duchenne asegura que el sujeto fotografiado, al sufrir una "complicada condición anestésica en el rostro", no sufrió ningún dolor (Sobieszek, 1999).

se asoma como un voyeur, los medios electrónicos proyectan la luz sobre el cuerpo del espectador, convirtiéndolo en una pantalla. "Todos somos Teletubbies", escribe Nakashima-Brown, "con pantallas incluidas" (2009). Virilio denomina "cuerpo terminal" (1997) al pedazo de carne que se sienta frente a la computadora, punto último de la red global de comunicaciones que acaba con la extensión geográfica (todo está aquí) y la duración temporal (todo es ahora), versión postmoderna del obrero como parte de la máquina, y al mismo tiempo, a ese cuerpo que termina como un objeto de desecho, útil solamente en cuanto permanece inmóvil, donde la persistencia retiniana, según Virilio, queda substituida por la persistencia del cuerpo (1997). Esto permite "la industrialización de la percepción" (Virilio, 1996), y, por lo tanto la homogeneización de las ideas y las referencias de toda una cultura, produciendo un sujeto que no posee ni cuerpo ni opiniones propias. En el ciberespacio no hay individuos.

"La era electrónica", dice McLuhan, "angeliza al hombre, lo descorporaliza, lo convierte en software" (citado en Benedetti, 1997). Al extender nuestro sistema nervioso central no sólo extendemos nuestro cuerpo, sino también nuestras capacidades racionales y nuestros procesos mentales. Así como guardo mis recuerdos en un disco duro, también "externalizo los procesos de pensamiento humano" (Manovich, 2002) y dejo que la calculadora realice las operaciones matemáticas que antes hacía yo (y es la queja de todos los alumnos de primaria mutilados: "¿para qué tengo que aprender a sacar raíces cuadradas si la calculadora lo hace más rápido?") u ordenar y catalogar la información mediante búsquedas electrónicas. La manera más sencilla de entender el relevo de las facultades humanas por la tecnología es enfrentar al hombre y a la máquina como conceptos contrarios. Pero, como



Mark Ryden, Teletubbies.

Con el ímpetu de las vanguardias de principios del siglo XX, Dziga Vertov, cineasta ruso, criticaba el cine occidental para "liberar" a la cámara cinematográfica. Su argumento, elaborado en los años veinte, consistía en que el cine todavía estaba atrapado por el ojo humano. Proponía entonces un "kinoglaz", un novedoso cine-ojo, capaz de "recoger impresiones de una manera que es completamente diferente a la del ojo humano". Su argumento era también práctico, y Vertov jugaba el papel de profeta: "no mejoraremos nuestros ojos, pero la cámara puede ser perfeccionada infinitamente" (Vertov, 1988).



dice William Gibson, "la inteligencia artificial es inteligencia humana" (Priego, 2000), no surge de la nada, y si bien los efectos de los avances tecnológicos rebasan las intenciones de sus inventores, eso no los hace menos humanos. El sueño húmedo es la carne digital, abandonar de una vez por todas el cuerpo biológico, convertirse en pura información sin necesidad de un soporte biológico; mudarse del carbono al silicio. El exponente más radical de dicha idea es Hans Moravec, que propone la capacidad de hacer un *download* de nuestra conciencia a una computadora.

Así, la carne se vuelve plastilina; el gimnasio y la sala de operaciones para cirugías plásticas son métodos primitivos de escultura corporal para un cuerpo que, si es sólo un deshecho, nos permite preguntar ¿por qué no hacerlo más bello, más saludable? Si no me aguanto ni a mi mismo, y todo el mundo se queja de mi estado de ánimo, ¿por qué no limar mis asperezas con un poco de Prozac? Si hace mucho calor, y mi carne suda, hay que comprar un aire acondicionado, o por lo menos un ventilador. Si te molestan los olores, prueba la aromaterapia. Si tu riñón te incomoda, busca un transplante. Mi abuelita es un cyborg. Su marcapasos nos permite seguir conversando.

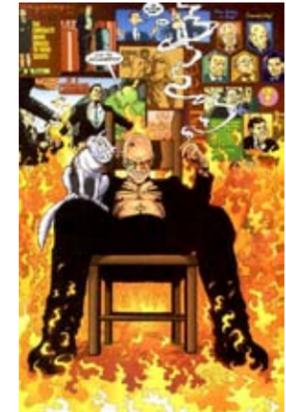
Al mismo tiempo que nuestro cuerpo deja de ser puramente "orgánico", el mundo electrónico nos permite existir de una manera diferente al mundo físico, por lo que puedo adoptar identidades como si fueran vestidos. Las "telepatologías" no sólo me permiten reinventarme psicológicamente, sino que alteran lo que conozco como "privacidad", pues todas mis neuronas están "afuera", expuestas, exponiéndose. Ya no hay "punto de vista", pues ahora está reemplazado por un "punto de ser, mi punto de entrada para compartir el mundo" (de Kerckhove, 1999). La opinión

La lógica es particularmente interesante, tal y como la explica Spider Jerusalem, el periodista radical del comic *Transmetropolitan* a su asistente, cuyo novio pasará su conciencia a un medio artificial: "Moravec se preguntó: ¿si un hombre tiene una pierna prostética, ¿es todavía un humano? Claro que sí. ¿qué pasa si tiene dos piernas artificiales? ¿Brazos artificiales? ¿Huesos de fibra de carbono? ¿Neuronas artificiales? ¿En qué momento deja uno de ser humano? Moravec dedujo que simplemente nunca dejas de serlo, simplemente das un salto, puedes colocar una mente humana en un cuerpo enteramente artificial y esa persona seguirá siendo una persona?" (Ellis, Robertson, 1998)

En la modificación técnica del cuerpo se juega también una inversión fundamental en nuestra cultura. Deyanira Torres le llama "el fracaso de la psicología" (2008). Antes, los problemas de imagen del cuerpo (estoy muy gordo o feo) se resolvían con la lógica del cambio interno: "acéptate como eres". Ahora, esta "interioridad" se traspasa mediante la cirugía plástica. Cambiar el "afuera" (la apariencia, la superficie) es cambiar el "adentro". La interioridad desaparece y es canjeada por una externalidad pragmática y económica.

Esta inversión, este cambio de límites, la explica también JG Ballard. Antes, la realidad, lo objetivo era el mundo externo, mientras que lo subjetivo e imaginario sucedía dentro de la cabeza de los humanos. Ahora, el "afuera" está completamente ficcionalizado: anuncios espectaculares, slogans, canciones, tv y computadora muestran evidentemente lo ficticio de nuestra realidad (como la película *The Matrix* (1999) intenta explicar). Así, el individuo queda con la enorme, y quizá imposible responsabilidad de construir lo objetivo, lo real, lo no ficticio, adentro, en su cabeza (Ballard, 1990b). "Ya sólo nos falta mandarnos mensajes de texto a nosotros mismos" dice Sterling (2009).

Quizás el asunto más comentado sobre el impacto de la tecnología electrónica sea la desaparición de la propiedad privada, especialmente la propiedad intelectual. La proliferación de la piratería, el cierre de Napster y las copias sin fin de la propiedad intelectual ponen en riesgo el modelo económico de la sociedad de la información. Los cyberpunks lo anunciaban claramente: "la información quiere ser libre". El problema es tan insidioso que K.W. Jeter supone en su novela *Noir* (1999) que el crimen más castigado (más aún que el homicidio) en el futuro de nuestra sociedad será el de robo de derechos de autor. Quizás es la única manera de detener la piratería. De manera análoga, la multitud de problemas ocasionados por tecnologías como Myspace o la memoria de los celulares, donde las esposas descubren a las mujeres con las que son engañadas y los novios aprenden a desconfiar de los números telefónicos que desconocen, muestran que la memoria externalizada e instantánea modifica la noción del espacio subjetivo como algo privado.

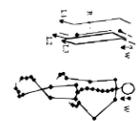
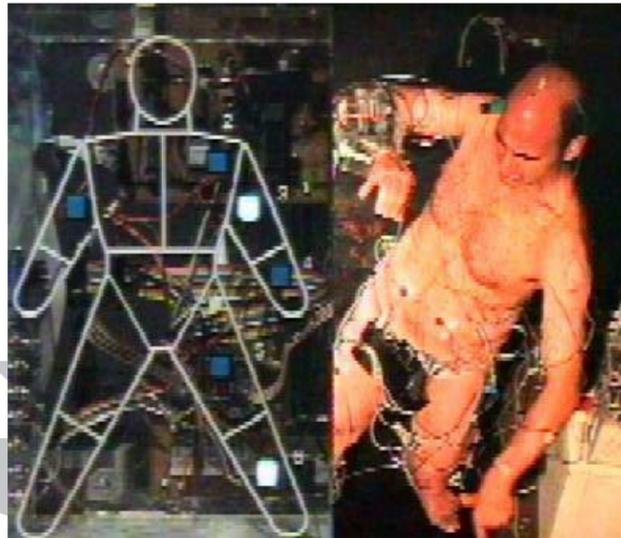


y el juicio quedan reemplazados por una visión kaleidoscópica del mundo, una *praxis* multi-tareas. La inteligencia individual pasa a ser parte de una "inteligencia colectiva", que permite afirmar "soy el mundo mirándose a sí mismo" (de Kerckhove, 1999).

En uno de sus *performance* más famosos, *Ping body* (1996), Stelarc conecta terminales eléctricas a ciertos músculos de su cuerpo y diseña un software para subir a la red de tal manera que cualquier persona que esté conectada puede manipular los músculos de su cuerpo y moverlos, cual "títere de carne" (Gibson, 1984). El control del cuerpo ya no depende del individuo que reside en él y la voluntad pasa a ser un recuerdo nostálgico. El pensamiento, la voluntad y su efecto en el mundo presente se vuelve así una carga, un peso muerto: "deshazte del significado. Tu mente es una pesadilla que te ha estado devorando: ahora cómete a tu mente" (Acker, 1991).

La nueva dimensión, el "tercer intervalo" (1997), que Virilio asegura hemos añadido a nuestra realidad gracias a los sistemas de telecomunicación, nos obliga a existir bajo diferentes coordenadas, bajo distintas reglas y parámetros. En ciertos ámbitos de nuestra vida, los derechos virtuales están reemplazando a los derechos humanos. En los "reality shows", los concursantes ceden su libertad de expresión (bajo cláusulas de confidencialidad que les impiden criticar a la televisora y productora que los contrató), su derecho a la privacidad (son constantemente monitoreados), su derecho al libre tránsito (deben permanecer bajo la vigilancia de las cámaras) e incluso a su propia imagen (que sólo pueden explotar y comercializar los "dueños" de esa imagen según los contratos de exclusividad). Estos individuos son el modelo del ciudadano actual. La promesa de la fama y del reconocimiento, la promesa de una vida virtual,

La idea de un supra-cuerpo, un organismo compuesto por varios cuerpos humanos es planteada por Theodore Sturgeon como un *homo gestalt* en su clásico de ciencia ficción *Más que humano*, novela publicada en 1953. En ella, seis personajes, considerados socialmente como subnormales o desadaptados, se unen, lentamente, hasta formar una nueva unidad evolutiva, más compleja que la suma de sus partes.



Paul Virilio describe el "tercer intervalo" como una nueva dimensión que hemos inventado los seres humanos, realizada en su virtualidad. Mientras Baudrillard aseguraba que "la guerra del Golfo no tuvo lugar" (1995) en cuanto sucedió primordialmente en las pantallas, Virilio asegura que el lugar en el que sucedió dicha guerra (y todas las posteriores) es un nuevo lugar. En nuestras categorías tradicionales, sabemos medir el espacio (aquí, allá, centímetros, kilómetros) y el tiempo (ahora, ayer, mañana, la hora, el mes, el año). Virilio propone el valor de exposición ("expuesto, subexpuesto, sobre-expuesto" (1997)) para medir el nivel de realidad de las nuevas tecnologías. Existe lo que aparece en los medios electrónicos, lo que se expone. En esta nueva dimensión, no eres nadie sin e-mail, Facebook o un número de teléfono celular, de la misma manera que los eventos históricos no "existen" de la misma manera si no son cubiertos por los medios. El extraño hábito de "googlearse" a sí mismo es una comprobación de la existencia del sujeto en el tercer intervalo. "¿Si no hubiera habido nadie para atestiguar la agonía de Cristo, ¿estaríamos salvados? ... si hubiera habido poca audiencia en la crucifixión, ¿habrían cambiado el horario?" se pregunta Tender Branson, en *Superviviente de Palahniuk* (2000). La exposición se vuelve el punto de partida para la formulación de los derechos virtuales.



Por su parte, Clive Barker escribe el cuento *In the hills the cities*, "que expone como mentira la noción, compartida por muchos escritores de horror, de que no hay historias de horror originales", según Ramsey Campbell. En el cuento, dos turistas ingleses homosexuales se encuentran ante una tradición, en la antigua Yugoslavia comunista, que sobrepasa sus parámetros de juicio: dos pueblos rivales se enfrentan formando cuerpos gigantescos, mediante arneses y cuerdas, "los músculos, los huesos, los ojos, nariz, dientes, todos hechos de hombres y mujeres". La imagen, casi inconcebible en su detalle ("la planta de los pies era un rompecabezas de cuerpos sangrientos y aplastados, bajo el peso de sus co-ciudadanos"³⁷), desborda a uno de los personajes, que corre para incorporarse al cuerpo político li-teralizado, desde donde observa el cadáver de su amado: "el amor y la vida y la salud se esfumaron, como la memoria de su nombre, de su sexo o su ambición" (Barker, 1986).

Al mismo tiempo, y como reacción a la creciente virtualización de la experiencia, se genera un "underground realista", grupo radical terrorista que aparece en la película *eXistenZ* (Cronenberg, 1999) dispuesto a todo para refrendar y luchar por la experiencia 'real', en todo el mundo occidental, desde los situacionistas hasta *Fight Club* (Fincher, 1999), pasando por todos aquellos que mandaban cartas con ántrax a los medios masivos de comunicación después del 9/11.

Lo paradójico de la película de Cronenberg es que uno nunca sabe si el "underground realista" es real, o parte del juego inmersivo en el que los personajes viven, y del cual no pueden salir.

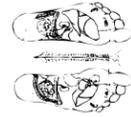


casi inmortal, devalúa los derechos del individuo en favor de los derechos virtuales, cada día más codiciados, pues estos garantizan nuestra existencia en el "no tiempo" (Virilio, 1997), en esa nueva dimensión que la comunicación electrónica introduce en nuestras vidas.

La experiencia extra-corporal se convierte en una modalidad cada vez más común. Hasta ahora, el mayor uso que se les da a los teléfonos celulares es la administración de la carne, del cuerpo biológico, en el tiempo y el espacio ("¿dónde estás?" ¿a qué horas llegas?", "pasa por esto", "¿a dónde vas?"). Bruce Sterling crea a un personaje, "Spider Rose" (1990), cuyo cuerpo es un conjunto de asteroides que protegen el pequeño pedazo de materia donde se encuentra el CPU que controla el movimiento de sus "satélites".

El cuerpo se niega violentamente a desaparecer y denuncia a gritos su existencia en dos modalidades: la pornografía y el gore. Ambos discursos se caracterizan por mostrar un cuerpo fragmentado, literalmente en el gore donde todo es sangre y vísceras, y substituyendo al sujeto con penes y vaginas lubricados por fluidos corporales en la pornografía hardcore. El sensacionalismo gráfico en los medios de comunicación es el último mecanismo mediante el cual el mundo recuerda la existencia del cuerpo. Por esa misma razón Ballard asegura que "la ciencia es el mayor productor de pornografía" (1990b).

Todo este proceso se hace posible gracias a la tecnología de la información, mediante la cual todo es reducible a datos, a operaciones informáticas, a "equivalentes universales", que, según Shaviro "se imponen y homogenizan a lo que antes era un grupo heterogéneo de materiales" (2003). Shaviro identifica cuatro "equivalentes universales" en la actualidad. El primero



Se podría plantear incluso que la re-elaboración de la frontera entre el adentro y el afuera de la cultura electrónica hace inútiles los tests psicológicos que intentan diagnosticar la psicosis (o la sicosis es nuestra nueva normalidad). ¿Oye voces? Cada vez que contesto mi celular. ¿Ve usted cosas que no están ahí? Cada vez que me paro frente a una pantalla. ¿Las voces le dicen qué hacer? Todo el tiempo, todo el maldito tiempo.



El discurso político actual, en términos foucaultianos de "bio-poder", no hace más que preocuparse por la salud de los cuerpos: Usa cinturón de seguridad, no fumes, come frutas y verduras, examínate los senos. Esto, según Slavoj Žižek, provoca un postulado fundamental de nuestra cultura: "el sujeto es reducido cada vez más a aquello que puede ser lastimado" (1999). La fragilidad (y el miedo) de la vieja carne todavía nos define.

El éxito de programas como "Jackass", donde los protagonistas someten voluntariamente su cuerpo al dolor, provoca que, según Torres, se conviertan en nuestros "mártires", en nuestros "redentores" (2001) pues nos muestran en la pantalla que a veces se puede abusar del cuerpo y el resultado es una carcajada. En Jackass, el goce se aleja del erotismo tradicional, ligado a la reproducción. En Jackass el erotismo se reduce al sólo hecho de tener un cuerpo que puede ser afectado, así como en *The Fight Club*, el único referente a la vida real es el golpearse mutua y amigablemente: "simplemente no me quiero morir sin unas cuantas cicatrices" (Palahniuk, 1996).



Al salir de las pantallas y de su particular intensidad sensorial, explica Virilio, sólo nos queda la búsqueda de accidentes, algo que le dé substancia a nuestro cuerpo, que lo muestre otra vez como locus de sensación. Así, "el naufragio (aparece) como fin último del placer" (1998).

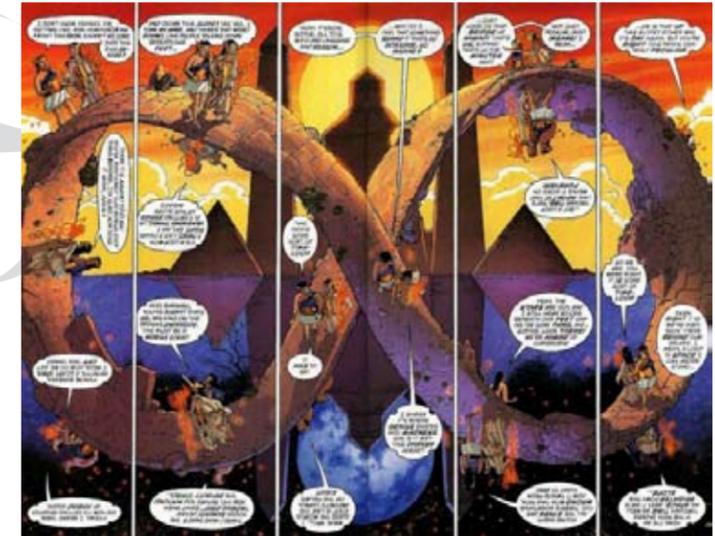
y el más antiguo es el dinero, continuando la lógica marxista mediante la cual el capital pone valor a todo, incluyendo las relaciones humanas. Le sigue la información, reduciendo el mundo a bits y haciendo posible la homogeneización de los medios de expresión.

A mediados de los 90, la genética reemplazó el interés por la informática puesto que el ADN, el tercer equivalente de Shaviro, se postuló como traductor de todo el mundo orgánico creando así una nueva serie de paradojas éticas y filosóficas que reemplazaron la pregunta "¿soy un robot?" por la de "¿soy un clón?" La respuesta, y sólo basta salir a la calle, es evidentemente afirmativa en ambos casos. Es el final, la síntesis feliz, de la II Guerra Mundial.

El cuarto "equivalente universal" para Shaviro es el LSD, una droga sintética, descubierta en un laboratorio, mediante el cual la experiencia psicodélica regula "el flujo de los afectos", puesto que "*Sentio* (siento) y no *cogito* (conozco) es el primer principio psicodélico de la conciencia postmoderna" y provoca que el resto de los flujos (información, dinero y ADN), sean "repetidos en el modo de experiencia sensible" (Shaviro, 2003). A eso se refería McLuhan cuando afirmaba que la cultura electrónica es táctil, puesto que "en la era electrónica usamos a la humanidad como piel" (Citado en Benedetti, 1997). La pantalla electrónica "masajea" mi cuerpo, la experiencia es sensible, no abstracta; la existencia de objetos concretos deja de ser un factor importante. Mi cuerpo, bombardeado por la electricidad, responde en su totalidad, sintiendo, como en una experiencia psicodélica.

Así, se ha reducido a información la totalidad del espectro de la experiencia conocida como humana, y, a través de estos

La palabra psicodelia es acuñada por Humphrey Osmond, colega de Huxley, y significa, etimológicamente, aquello "que revela el alma" (Moore, Williams y Gray, 2006). Ahora la psicodela está programada en los circuitos electrónicos, en la escritura de las drogas de diseñador, en la biotecnología ("tecnología de la escritura" dice Haraway (1991)): el más allá, la metafísica, es una revelación técnica.



"equivalentes universales", se le puede modificar, programar e intercambiar libremente, es decir, la información genética es transformable en dinero, la experiencia sensorial y las emociones en datos y viceversa, el dinero provoca reacciones emotivas y la información afecta la constitución de mi cuerpo.

Todas las esferas se interconectan, y el problema de la nueva carne no es sólo cultural, filosófico y psicológico, sino también económico y político. El discurso de la mayor parte de los entusiastas de la transformación del cuerpo, como los miembros del Instituto de Extropía (Extropy Institute, 2008) en California, va de la mano con una concepción hipercapitalista en la que el mercado libre es la única vía para garantizar la evolución "natural" de los humanos y, por lo tanto, el Estado es un obstáculo en la circulación libre de cuerpos e información. El darwinismo social se naturaliza. Un personaje de Sterling explica que el "anatomía es destino" de Freud se ha transformado en "anatomía es industria" en la novela *Holy Fire* (1997), en la cual las corporaciones médicas dedicadas a la extensión de la vida dominan la economía mundial. Comparten esta opinión todos aquellos que actualmente se dedican al tráfico de órganos. La eugenia se asoma en el horizonte con el Proyecto del Genoma Humano, mientras aumenta el gasto en salud pública a la par de la edad promedio de muerte. Las ciudades funcionan como un *ghetto* donde salir a la calle es un riesgo y los ciudadanos se encierran en cuartos cada vez más caros y pequeño con equipos audiovisuales y computacionales más sofisticados, viajando y actuando en un mundo sin fronteras geográficas. El cuerpo, y la información que de él se puede obtener se ha convertido en mercancía.

Otro desarrollo vital en la segunda mitad del siglo XX es la miniaturización de la tecnología. Si los medios han

La reversibilidad caracteriza estas equivalencias. Richard Dawkins, en su libro "El gen egoísta" (1991), argumenta que la evolución de Darwin no se da a partir de las especies, sino a nivel genético. Los genes son "replicadores" (cuya característica primordial es hacer copias de sí mismos) que crean "máquinas de supervivencia" (los cuerpos, humanos y animales) para seguir reproduciéndose. Para explicar la lógica de los genes, Dawkins utiliza metáforas de programación de sistemas (los genes serían "comandos" particulares). Esto lo lleva a postular que la evolución se da a partir de replicadores en un ambiente que permite su replicación, y que la materialidad de las máquinas de supervivencia es secundaria. Dawkins plantea tres ambientes propicios para la evolución. El ADN biológico, el silicio de las computadoras (y de ahí la proliferación de los temidos "virus") y el cerebro humano. Dawkins intenta esbozar una teoría de la cultura a partir de la replicación de "memes", o unidades de transmisión cultural, "tonadas, ideas, frases hechas, moda, maneras de hacer vasijas o construir arcos". De la informática a la genética a la cultura. Posteriormente, Dawkins hablará de replicadores malignos, "virus de la mente", como la religión (1991).



David Cronenberg, *The Brood*.

En el año 2000, Islandia vendió la información genética de sus 276,000 habitantes a una empresa privada, DeCode Genetics, por \$12 millones de dólares (Strickland, 2001). Ya no hay problemas humanos, sólo hay problemas de mercado.

externalizado partes y funciones de nuestro cuerpo, ahora estas facultades, aumentadas e intensificadas, regresan al cuerpo, a manera de prótesis, y "la tecnología se pega a la piel" (Sterling, 1986): lentes de contacto, marcapasos, iPods, laptops, celulares, etcétera. El proceso de internalización de la tecnología, la "endocolonización" según Virilio (1997), nos convierte inmediatamente en cyborgs. Además, replantea la erotización del cuerpo. Para Lacan, la función erótica está relacionada directamente por la función del corte o borde, y por dicha razón, los orificios básicos del cuerpo son los más erotizados, pues crean una frontera significativa entre el adentro y el afuera, entre el sujeto y el Otro (Lacan, 1995). Por ahí, por los orificios, entran y salen cosas, desde fluidos hasta palabras. Nuestros *gadgets* son objetos eróticos de los cuales nos enamoramos, pues se sitúan siempre en nuestras fronteras. El robo de una laptop significa también el robo de una memoria externalizada (todos mis mails, todas mis fotos, todos mis videos), de un pedazo de cerebro hecho máquina. Es un nuevo dolor.

Los orificios de la nueva carne son múltiples y misteriosos y provocan una erotización del cuerpo que va más allá de lo genital. Una de las imágenes más famosas de Gibson, el orificio que sirve de interfase entre la computadora y el cerebro (1984), muestra a un cuerpo que produce un nuevo órgano erótico. Acariciar esa cicatriz es sentir de una nueva manera. Quizás es Ballard, en su novela *Crash* (1979), quien más lejos llevó esta lógica. Las heridas provocadas por los choques automovilísticos se convierten en nuevos órganos de placer. La sexualidad se vuelve por definición perversa, y por lo tanto, se abre a una mayor complejidad de la sensación.

Así, los profetas más literales de lo post-humano esperan con impaciencia la "Singularidad", la aparición de esa alteridad radical, en forma de una inteligencia artificial, que resultará en "un regimen tan radicalmente diferente de nuestro pasado humano como los humanos somos diferentes de los animales" (Vinge, 1993), como lo describe Vernon Vinge, matemático y escritor de ciencia ficción. Esta Singularidad representará, "desde un punto de vista humano, deshechar todas las reglas previas, quizás en un parpadeo, un escape exponencial más allá de toda esperanza de control" (1993). Para Haraway, lo interesante del cyborg es que "no tiene historia de origen" (1991). Quizás la singularidad ya llegó y simplemente no la hemos querido plantear como tal, y quizás a eso se refiere Gibson cuando plantea que "el apocalipsis sucedió ayer" (1998).



Barbara Kruger, *Memory is your image of perfection.*



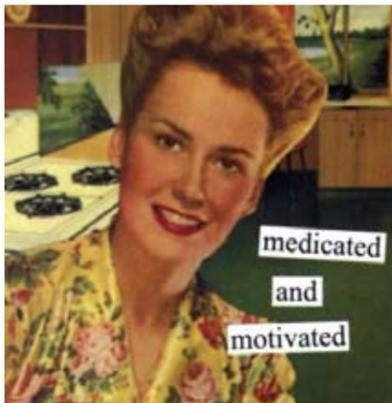
Nos hacemos adictos y pareja sexual de los aparatos que nos invaden, como Harry Benson, personaje central de la novela de Michael Crichton *The Terminal man* (1973), un peligroso criminal a quien se le implanta un dispositivo que estimula los centros de placer en el cerebro cada vez que tiene un impulso violento. El personaje provoca los ataques de ira para sentir placer y se hace inmune a su aparato de control.



Cuando el cuerpo se ha modificado radicalmente, no se puede esperar las conductas sexuales tradicionales. Todo el mundo está seguro que Michael Jackson debe obtener placer de maneras extrañas, e independientemente de la veracidad de las acusaciones que ha recibido, a nadie le extrañaría que haya fornicado con sacapuntas. Un par de cables conectados a la parte correcta de mi cerebro me pueden provocar más orgasmos que mi pareja sexual. Ballard lo formula así: "sexo multiplicado por tecnología igual a futuro" (1984).



La psicofarmacología se vuelve omnipresente (es difícil no conocer a alguien que esté tomando alguna medicina psiquiátrica) y controla también el espectro de sensaciones del cuerpo y su relación emotiva con el mundo. Nuestras pastillas y drogas, sintéticas o naturales, nos provocan placeres y experiencias cada vez más extrañas y radicales. Ya podemos observar anuncios de anti-depresivos en las telenovelas. Nuestro estado de ánimo, nuestros problemas psicológicos son resueltos externamente, mediante sustancias que no sólo alteran nuestras emociones, sino también el funcionamiento de nuestro cuerpo. La estricta regulación sobre el uso de drogas en las Olimpiadas muestra la nostalgia por un "cuerpo natural".



Si los objetos están cada vez más erotizados y aumentan mi variedad e intensidad de intercambio entre el adentro y el afuera, no habría por que extrañarse cuando las máquinas tengan orgasmos, pues el placer corporal se convierte cada vez más en una abstracción, en un concepto, hipótesis que Cronenberg traduce literalmente cuando William Lee (o Burroughs, como prefieran), excita a su máquina de escribir hasta el orgasmo redactando sus informes en "El almuerzo desnudo" (Cronenberg, 1991). La vida emotiva de los objetos se vuelve cada vez más compleja. Rodney



David Cronenberg ha construido su obra a partir de los miedos y la angustia de los seres humanos a la transformación o infección de su cuerpo, utilizando elementos tanto psicológicos (como el embarazo psicósomático para manejar la ira en *The Brood* (1979)) como tecnológicos (la adicción a las cintas snuff de *Videodrome* (1983)). Normalmente, ambos factores aparecen unidos, atravesados por las posibilidades que la transformación radical del cuerpo permite, en términos de deseo y placer. Trabajando entre géneros (aunque el horror es su eje principal), Cronenberg plantea sus personajes como héroes (normalmente con final trágico), como si la enfermedad y los desastres fueran "eventos fertilizantes y no destructivos" (Wikipedia, 2008). En el mundo de Cronenberg, por ejemplo, el embarazo y la medicina adquieren el carácter de infección, que a su vez, genera subjetividades diferentes, que por ser únicas, se vuelven patológicas.



Si alguien organizara unas Olimpiadas alternativas, en las cuales el uso de drogas fuera requisito para competir, el cuerpo humano realmente trascendería sus límites. Además, y pensándolo como negocio, la vida en esa villa olímpica sería digna del mejor "reality show", y los cambios hormonales, sexuales y emotivos de los deportistas, así como los resultados de la experimentación psicofarmacológica, producirían momentos dramáticos francamente entrañables.

Brooks, científico a quien le gusta construir robots "rápidos, baratos y fuera de control" tiene un acercamiento a la inteligencia opuesto al de Moravec, y él prefiere empezar con robots simples, pues para él la conciencia es un "truco barato", una "propiedad emergente que aumenta la funcionalidad del sistema pero que no es parte de su arquitectura esencial" (citado por Hayles, 1996). La tecnología está generando un reacomodo de la relación entre sujeto y objeto que funda a la ciencia. La separación radical entre sujeto y objeto le permite a la ciencia ser objetiva. Pero los objetos se parecen cada vez más a los sujetos, y entre Eliza (el primer programa de computadora que funciona como un personaje, una psicóloga rogeriana que le regresa el discurso a el interlocutor), los Tamagotchis, los Furbies y Lain, no habría que sorprenderse cuando los hornos de micro-ondas y las computadoras sufran colapsos nerviosos. Baudrillard explica su primer interés teórico: "me parecía que el objeto estaba casi dotado de una pasión..." (2002).

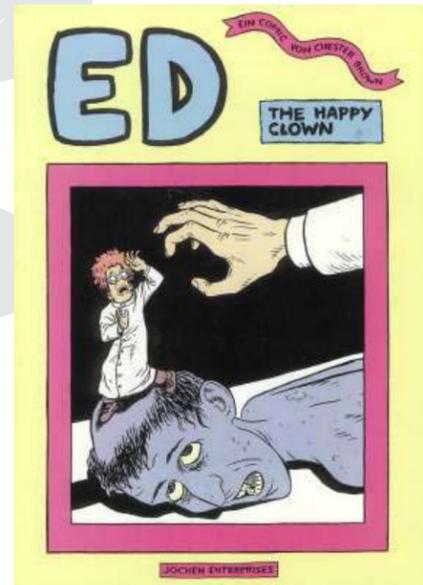
Al mismo tiempo, la fragmentación del cuerpo humano y la consecuente incapacidad de integrar una imagen corporal que ya incluye los órganos internos (a través de radiografías, ultrasonidos y resonancias magnéticas), permite extrapolar situaciones tan extrañas como el relato de Burroughs del hombre que enseñó a su ano a hablar y que acabó siendo totalmente dominado por él, pues tenía mayor fuerza de voluntad (2008); o el cuento "La política del cuerpo" de Clive Barker (1989), en la que las manos del personaje empiezan una sangrienta revolución en contra del yugo al que las tiene sometida la cabeza y la voluntad del individuo. A esto se refiere Cronenberg cuando habla de "la independencia de la carne", esta irreductibilidad del cuerpo que se manifiesta de maneras extrañas. Nuestras patologías serán cada



La independencia de ciertas partes del cuerpo humano es planteada por Slavoj Žižek como "órganos sin cuerpo" (2003), apropiación del "cuerpo sin órganos" deleuziano. Žižek empieza utilizando el término para explicar el *pequeño objeto* lacaniano (que incluye la voz y la mirada además de los tradicionales objetos freudianos) y su curiosa independencia del sujeto ("no se puede culpar a un hombre por la dirección en la que apunta su pene", dice Raúl Julia en *Tequila Sunrise* (Towne, 1988)). Žižek explica con la misma lógica los objetos parciales, como los objetos "encantados" de la literatura y la psicosis, el fetiche que me habla, la muñeca que me mira. Los "órganos sin cuerpo" acaban haciendo referencia a los aparatos de percepción mecanizada, como la cámara de cine que según Žižek ofrece una mirada sin la existencia de un personaje que la sostenga, efecto sistematizado en las películas de Hitchcock. De manera análoga, Virilio habla de la "visión sin mirada" (1998) de las cámaras de vigilancia.



En un giro particular de esta lógica, tenemos a Ed the happy clown, de Chester Brown (1986), quien, entre sus múltiples y bizarras desventuras, sodomiza a otro personaje cuyo ano es un portal a otra dimensión, con tal mala suerte que la cabeza de su pene es suplantada por la del Ronald Reagan miniatura de la otra dimensión, que no deja de molestarlo e insultarlo durante el resto del cómic. Esta inversión del ano parlante de Burroughs, hace del pene, instrumento tradicional de placer, un tirano fascista y superyoico, un intruso en el cuerpo del personaje.



vez más sofisticadas, nuestros tumores más necios, y la escisión entre cuerpo y pensamiento cada vez más infranqueable.

“La filosofía social y sexual del asiento eyectable une el primer vuelo de los hermanos Wright con la invención de la píldora”⁸⁸, dice Ballard (1979). Y la píldora logró separar el sexo de la reproducción. Hoy en día, se puede uno imaginar una gradual separación del cuerpo y la procreación, desde la inseminación *in vitro* hasta la implantación del huevo fertilizado *in utero*, y el “diseño genético” puede cambiar radicalmente la manera en que nos concebimos como especie sexuada, hasta llegar a un mundo “post-género”, como plantea Donna Haraway: “prefiero ser un cyborg que una diosa” (1991). En un futuro en el cual se puede vislumbrar la posibilidad de que el embarazo se lleve a cabo en el útero de un gorila genéticamente modificado y en el cual cerdos alterados con genes humanos puedan funcionar como “bancos de órganos” para transplantes, en un mundo donde los genes se compran en boutiques, “lo obscuro e irresponsable será abandonar a los bebés al azar biológico” (Wilkie, 1996).

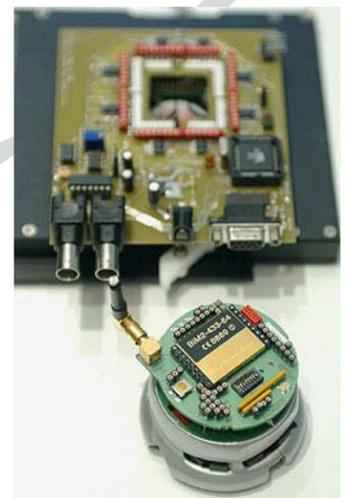
“Cuando averigüen como implantar penes”, dice una stripper en el cómic Hellblazer, “todo el mundo va a tener uno” (Azzarello, Frusin, 2002). En el comic Transmetropolitan, los “temps” se divierten los fines de semana injertándose pieles de animales que tienen un efecto contagioso temporal para gozar de su cuerpo en otra manera, mientras que los “transientes” defienden su derecho a cambiar de especie (Ellis, Robertson, 1998). El diseño corporal implica también un cambio en la estetización del cuerpo humano y el de los demás seres biológicos. La nueva carne es la de los travestis que, a falta de presupuesto, se roban pistolas de silicón de las tiendas de autoservicio para inyectárselo en las caderas y así poder dar un paso más en su metamorfosis.

En el comic “Post bros.”, Matt Howarth cuenta la historia de una mujer embarazada que hace transparente su epidermis para poder ver constantemente, y exhibir, a su feto. Con este gesto estético-corporal, la mujer anula la diferenciación social de por lo menos tres espacios: el museo, la calle y el hospital.



En el año 2000, y bajo el nombre de arte transgénico, Eduardo Kac encargó a un laboratorio el diseño y la creación de un conejo fosforescente, *Alba* (2001), que brilla verdoso cuando se apaga la luz. La creación del conejo ha generado varias polémicas, incluyendo enfrentamientos entre Kac y el investigador responsable del proyecto, Lous-Marie Houdebine, quien declaró ante la prensa que el conejo había muerto (cosa que Kac, cuyo proyecto artístico terminaba con el conejo como mascota familiar), no creyó, dudando de las razones para dar la noticia (Philipkoski, 2002).

El siguiente giro es el del *hybrot*, o robot híbrido, “organismo cibernético en la forma de un robot controlado por una computadora que consiste de elementos biológicos y electrónicos” (Wikipedia, 2008). El dr. Steve Potter logró la creación de un *hybrot* utilizando un chip de silicón accionado por neuronas de rata. Potter califica como “semi-vivo” al estado de su creación, “le hemos dado un cuerpo artificial al animat” (Georgia tech, 2002). Este *hybrot* es el primer paso en la literalización del “wetware” ficcionalizado por Ruddy Rucker (1997) en la novela homónima. Modificar, a nivel celular, lo orgánico, utilizando elementos orgánicos: la programación de la carne.



Las posibilidades de la transformación del cuerpo llevan a Stelarc a afirmar que "lo que será significativo no es la distinción cuerpo-mente, sino la separación cuerpo-especie" (1998) y el problema se vuelve entonces biológico y taxonómico. La capacidad de modificar nuestro cuerpo y la manera de reproducirnos nos puede llevar a un divorcio con nuestra propia especie. En *Schismatrix* de Bruce Sterling (1996), la raza humana está extinta y en su lugar quedan dos especies "posthumanas", con ideologías ligadas a una concepción de la carne: los "Formadores", que le apostaron al diseño genético, y los "Mecanicistas", que llenan sus cuerpos de prótesis eléctricas, químicas y mecánicas.

Y así definen los optimistas a la nueva raza que sucederá al *Homo Sapiens*: "posthumanos". La terminología es tan precisa que el término "transhumano", acuñado por el filósofo F.M. Esfandiary en 1966, determina el estado transicional de una especie a otra. Esfandiary, que confesaba tener "nostalgia por el futuro", decía que los siguientes síntomas eran característicos de los transhumanos: "prótesis, cirugía plástica, uso intenso de telecomunicaciones y un estilo de vida que incluye viajes constantes, androginia, reproducción mediada, ausencia de creencias religiosas y un rechazo a los valores familiares tradicionales" (Wikipedia, 2008).

El narrador posthumano de la novela "Las partículas elementales" de Michel Houellebecq (2001), cuenta la terrible vida de Michel Djerzinski a finales del siglo XX, el científico cuyas teorías hicieron posible la reproducción asexual y la inmortalidad, purgando al

La idea de la separación de la humanidad en dos razas sigue siendo sugerente y aparece en otros contextos. En la novela *Super-Cannes* de JG Ballard, los habitantes de Eden-Olympia, un parque de negocios de alta tecnología en la Riviera francesa son "una nueva raza de personas desarraigadas, exiliados internos sin lazos humanos pero con enorme poder" (2002). Este poder, según Shaviro, "no está fundado directamente en la propiedad de los medios de producción, está mediado en su acceso privilegiado a las redes globales de transacciones financieras y en sus conexiones laterales y flexibles" (Shaviro, 1996). Esta segregación auto-impuesta de trabajo incesante, lujos, medicina y alta tecnología (en realidad no hay diferencia entre las últimas tres) provoca la necesidad de una "terapia psicopática" (Ballard, 2002) en las aldeas y villas de los alrededores, donde la elite corporativa golpea a miembros de minorías raciales, roba, organiza círculos de pornografía infantil, etc. Los beneficios de dicha terapia, en términos laborales y de producción, resultan altísimos.

Para Codrescu, "un posthumano es un humano que ha puesto a la naturaleza (incluyendo la propia) entre paréntesis (o que se ha convencido de que todo lo no humano es humano, y por lo tanto, humano=naturaleza)". Así, en el mundo posthumano, todas las fronteras se convierten en "diferencias estéticas", respaldadas por "sistemas morales arbitrarios" (2009).

Golf entre barriadas, Tegucigalpa, Daniel L.R.



La pobreza se vuelve un factor clave en el desarrollo de la especie. Para cierta clase social, las modificaciones corporales se vuelven un lujo y una señal de estatus. Pero para otra, una obligación. Las presiones laborales pueden obligar a un sector de la población a buscar mejoras corporales puesto "que no se pueden dar el lujo de permanecer humanos", como dice Sterling (2009). Sin embargo, como escribe Torres, "el tercer mundo (la pobreza) garantiza la vieja carne" (2008).

Así, estas ciudades "fallidas" se convierten en escenario bélico: "Estaremos peleando en terreno urbano por los próximos cien años", dice un asesor del Pentágono (Turse, 2008). La división de clases se convierte en división de una elite se convierte en una división racial. El acceso a la tecnología de comunicaciones y a la biotecnología hace la brecha entre ricos y pobres cada vez más radical. Las fuerzas del orden defienden a la clase dominante con tecnología cada vez más especializada, enfrentándose a los cuerpos tradicionales. A este tipo de guerra se le denomina asimétrica.

Virilio habla de la "desurbanización" (1997) como un proceso que se ha dado en la civilización occidental durante la segunda mitad del siglo pasado debido a la existencia del tercer intervalo. Virilio se refiere al abandono de la ciudad, no solamente en términos de migración hacia los suburbios sino en términos de abandono de la calle. Los ciudadanos con acceso a la tecnología electrónica tienen cada vez más miedo a la calle y a estar en lugares no protegidos por las fuerzas del orden o cámaras de vigilancia. Las calles han sido criminalizadas por los que no caminan en ellas. El espacio público es abandonado. ¿Para qué salir a la calle si desde mi casa estoy comunicado con el mundo entero, y en mis pantallas aparece todo lo que me pueda imaginar?

El efecto colateral es la "favelización" del mundo, que el sociólogo Mike Davis explora en su libro *Planet of Slums* (2006). Por primera vez en la historia de la humanidad, hay más personas viviendo en ciudades que en el campo. Este fenómeno "post-urbano" (pues trasciende los límites tradicionales de la ciudad en 'regiones metropolitanas extendidas') va de la mano con la pobreza extrema y condiciones miserables de salud. El espectáculo de la pobreza invade las calles desocupadas, trabajando, formal e informalmente, en el área de "servicios". Esta urbanización no planeada (e implaneable, según Davis) va de la mano con la construcción de infraestructura (supercarreteras, por ejemplo) que unen las partes más opulentas de la ciudad, "un desempotramiento de las actividades de élite de los contextos territoriales locales, un intento cuasi-utópico de apartarse de una matriz sofocante de pobreza y violencia social" (Davis, 2006).



Policía anti-motines en Tbilisi, Georgia.

mundo de la "crueldad, el egoísmo y la ira" de una raza diferenciada sexualmente. La novela, nostálgica, incómoda y agrisulce, indica que la reproducción y diferencia sexual es el origen de los múltiples problemas de la humanidad. Y sin embargo, todavía se oyen los ecos de la advertencia de Baudrillard: ahora estamos condenados a jugar el "juego de la indiferencia sexual" (Baudrillard, 1991). El problema es el estatuto del sexo, según Cronenberg: "¿qué es el sexo ahora que está desconectado de su corelativo biológico? ¿Arte? ¿Sólo placer? ¿Política? ¿Guerra? Probablemente un poco de todas." (Sirius, 1997)

"Matar con pistola es como coger con condón" asegura un conservador asesino en *Hellblazer* (Carey, Manco, 2004). Y nos escandaliza. Lo cierto es que en nuestra cultura lo que está prohibido es el contacto, la cercanía de los cuerpos. La limpieza, la salud, el ejercicio, y la profilaxis se han convertido en el estándar del cuerpo aceptable social y sexualmente. "No es absurdo pensar que el exterminio del hombre comienza con el exterminio de su genes", dice Baudrillard (1991). Coger sin la prótesis del condón no es sólo un riesgo mortal sino una falta de modales. "Tócame, estoy enfermo" cantaba Mudhoney (1988). Si el orgasmo y el placer ya no son genitales y "el mejor órgano sexual es la cabeza" como dicen por ahí, si la reproducción está separada del sexo, el único refugio que le queda a la sexualidad es el contagio. Y si la sexualidad es lo que nos define como seres humanos, el núcleo irreductible de la humanidad es



Los activistas anti-tecnología son los primeros en hacer el diagnóstico de nuestra patología y además, intentar una cura. De hecho, podríamos hablar de una sintomatología, que tendría que incluir que para el 2020, según la Organización Mundial de la Salud, la depresión será la segunda enfermedad más debilitante del planeta (Lasn, 2006). Al parecer, mientras más conectados estamos a través de nuestras máquinas, más solos nos sentimos.

Dawkins especula, al final de *El gen egoísta*, sobre la posible fusión e indiferenciación de un parásito y su huésped: "en el tiempo evolutivo, puede que (el parásito) coopere con él (el huésped) y que llegue a fundirse con sus tejidos, resultando totalmente irreconocible como parásito" (1993). En estos términos, habría enfermedades que se convierten en especie. "Puede ser que nuestras células hayan realizado hace mucho ese proceso", dice sobre el ser humano, y permite imaginar que cada uno de nuestros órganos internos fue, en algún tiempo, un parásito. "Quizás", sigue especulando, "todos los genes cromosómicos 'propios' deberían considerarse como parásitos mutuos" (1993). Burroughs ya había considerado la posibilidad de que "si un virus alcanzara un estado total de equilibrio benigno con su célula huésped", dejaría de ser considerado como tal ("y sugiero que la palabra es ése virus" (1970)). Habría que replantear el código binario (quizás nuestra infección originaria: la distinción básica entre una y otra cosa) convertido en señal eléctrica como un virus nuevo. La mutación que produce es la nueva carne.



El lenguaje es otro nodo que define a la humanidad, y tanto el lenguaje como la sexualidad son leídos como enfermedades. Thierry Bardini sostiene que "el virus es la figura retórica maestra de la posmodernidad (sea lo que sea ésta)" (2006). En su intento de rastrear la progresión de la "pandemia", Bardini asegura que "hemos redefinido la cultura como una ecología viral". La lógica de la infección y el parasitismo explica cómo no puedo dejar de tararear la canción que tanto odio y también explica la necesidad imperativa de usar un celular ("no puedo vivir sin él", dicen los más adictos). Baudrillard, por su parte, confiesa que "virtualidad y viralidad se confunden en mi cabeza" (2002). La modalidad de nuestros días es la metáfora haciéndose real, mecanismo que explica a los subgéneros (incluyendo la ciencia ficción), la psicosis, el tercer intervalo, y la ciencia-tecnología. Así, la distinción entre abstracto y real, materia e ideal, parece innecesaria para vivir en este mundo. Los post-humanos se han sentido conmovidos más veces por los personajes que aparecen en una pantalla que por las personas con que se cruzan día a día. Quizás habría que empezar a considerar a la tecnología electrónica de la información como nuestra más reciente infección.

William Burroughs es el primero en identificar al lenguaje como un virus, "y esto no es una comparación alegórica" (1970). Burroughs habla de un virus que produce modificaciones en nuestra laringe para poder hablar. El mecanismo básico del virus es el verbo "ser", "mensaje precodificado de daño, el imperativo categórico de condición permanente" (1970). A esto le añade el artículo "El" y la fórmula "y/o": la programación básica de nuestra realidad, de nuestra identidad. Jacques Derrida encuentra en el virus, "en lo que podría ser llamada una parasitología, una virología ... la matriz de lo que he estado haciendo desde que empecé a escribir" (citado en Bardini, 2006). La lógica de un virus, que "introduce el desorden en la comunicación, incluso desde el punto de vista biológico, ... y al mismo tiempo, que no está ni vivo ni no vivo" (citado en Bardini, 2006), explica la intención desestabilizante del proyecto de la deconstrucción de opuestos binarios (habla/escritura, hombre/mujer, etc.), de esa *differance* que permite la construcción de un discurso y que al mismo tiempo imposibilita su verdad totalizadora. Derrida siempre habló de infección, e incluso podemos hablar en estos términos del uso que le da a la palabra *pharmakón*, al mismo tiempo antídoto y veneno.



Varios años antes, en la abadía de Thelema, Aleister Crowley utilizaba una metodología particular para sus aprendices en el terreno de la magia. Les tenía prohibido utilizar ciertas palabras, como el pronombre "yo". Al que lo decía, le obligaba a hacerse una cortada en el brazo (Sutin, 2000). La identidad tenía que desaparecer. En este caso particular, la letra con sangre sale.

su estatus de contaminación, de polución, de enfermedad.

Hay quienes dejarán escapar una nostálgica lágrima por la desaparición de la raza humana. Quizás no habría que preocuparse tanto. Quizás tengamos más probabilidades de supervivencia como enfermedad que como especie.

Para explicar la manera en que las escenas de posesión demoníaca de "El Exorcista" afectan a los espectadores, Slavoj Žižek utiliza el concepto lacaniano de *objeto a*, en particular la voz, que normalmente utilizamos como sinónimo de identidad, como algo único de cada individuo. Para Žižek, la voz es el intruso extraño, y "nosotros mismos somos los alienígenas controlando nuestro cuerpo animal" (en Fiennes, 2006). El efecto de horror entonces, queda del lado de lo ominoso según Freud, aquello no familiar que nos estremece por que en algún momento fue familiar. Hemos sido testigos de nuestra propia posesión.



Shaviri explica la solución posmoderna al dilema rastreándola hasta Burroughs: "como todos saben, la inoculación es el arma preferida en contra de los virus y la inoculación sólo puede ser efectuada a través de la exposición" (citado en Shaviri, 2006), Shaviri propone entregarse a la dinámica del cambio, "acelerar el proceso de replicación viral: para así incrementar la posibilidad de mutaciones" (2006). La analogía en francés la propone Baudrillard: la única opción ante un mundo delirante es ser más delirante aún.



"Recuerda, Allen, que humano es siempre un adjetivo, nunca un sustantivo", le contestaba Burroughs a Ginsberg en una carta (citado en Watson, 1995).



Una alumna le comenta emocionada a su maestra que después de una visita a un hospital psiquiátrico se dio cuenta de que era "super mega humana", refiriéndose a su capacidad de conmoverse ante las desgracias de otros, y al mismo tiempo, aclarando que no le quedaba claro pertenecer a esa categoría anteriormente. Así, lo humano se reduce al *pathos* de empatía, a esa modalidad retórica que apela a los sentimientos y emociones del público. Ese *pathos* que pasó a convertirse en sufrimiento, funda la patología, el diagnóstico de enfermedades, de padecimientos. Infección-afección-afecto. Lo humano. Lo contagioso. Lo empático. Lo patético.

El sujeto moderno, que se funda con el "yo pienso" cartesiano y su proyecto racional, acaba siendo definido por su *pharmakon*, su virus, su veneno-antídoto: lo emocional, lo irracional. El psicoanálisis lacaniano explica al ego de la conciencia, la identidad, como un síntoma, quizás como "el" síntoma. Nos identificamos con nuestra enfermedad.

Para McLuhan, el humano vive viendo "hacia adelante viendo por el espejo retrovisor" (1987), lo que quiere decir que todos los procesos de identidad y realidad a los que nos sujetamos son cosa del pasado, mientras sugiere un accidente debido a nuestra incapacidad de ver y entender el presente. El sujeto cartesiano es el sujeto de la imprenta, de la escritura, del punto de vista y el juicio individual, del alfabeto fonético. Y quizás por eso Burroughs proponía la adopción de un alfabeto de pictogramas. Al identificarnos como humanos, nos identificamos con la enfermedad que tuvimos la semana pasada, de la cual casi apenas sobrevivimos.

BIBLIOGRAFÍA

- Acker, Kathy (1991). "Beyond the extinction of human life" en *Storming the reality studio*, editado por McCaffrey, Larry. Durham: Duke University Press.
- Azzarello, Brian y Frusin, Marcelo (2002). *Hellblazer 172*. Nueva York: Vertigo Comics.
- Ballard, J.G (1979). *Crash*. Barcelona: Minotauro.
- Ballard, J.G (1984). "Quotes" en RE/Search 8/9 editado por Vale y Juno, Andrea. San Francisco: RE/Search Publications.
- Ballard, J.G (1990a). *Mitos del futuro próximo*. Barcelona: Ediciones Minotauro.
- Ballard, J.G. (1990b). *The Atrocity exhibition*. San Francisco: RE/Search publications.
- Ballard, James Graham (2002). *Super-Cannes*. Nueva York: Picador.
- Bardini, Thierry (2006). "Hiper-virus: A clinical report". Ctheory. <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=504>
- Barker, Clive (1986). "In the hills the cities" en *Books of blood vol. 1*. Berkley Books; New York.
- Barker, Clive (1989). *Sangre*. Barcelona, Ediciones Roca.
- Baudrillard, Jean (1991). *La transparencia del mal*. Barcelona: Anagrama.
- Baudrillard, Jean (1995). *The gulf war did not take place*. Bloomington: Indiana University Press.
- Baudrillard, Jean (2002). *Contraseñas*. Barcelona: Anagrama.
- Benedetti, Paul y Dehart, Nancy (eds.) (1997). *Reflections on and by McLuhan*. Ontario: Prentice-Hall.
- Brown, Chester (1986). *Ed the happy clown*. Ontario: Vortex.
- Burroughs, William (1970). "The electronic revolution". Versión electrónica: <http://archive.groovy.net/dl/elerev.html>. Accesado 02-10-08.
- Burroughs, William (2008). *El almuerzo desnudo*. Buenos Aires: Editorial Leviatán.
- Carey, Mike y Manco, Leonardo (2004). *Hellblazer 194*. Nueva York: Vertigo Comics.
- Codrescu, Adrian (2009). *The posthuman dada guide*. Princeton: Princeton University Press.
- Crichton, Michael (1973). *The Terminal Man*. Nueva York: Bantam Book.
- Cronenberg, David (director, 1979). *The Brood*. Canadian Film Development Corporation.
- Cronenberg, David (director, 1980). *Videodrome*. Op. Cit.
- Cronenberg, David (director, 1983). *Videodrome*. Canadian Film Development Corporation.
- Cronenberg, David (director) (1991). *El almuerzo desnudo*. Film Trustees Lmted. et al.
- Cronenberg, David (director,1999). *eXistenZ*. Alliance Atlantis Communications et al.
- Cronenberg, David. Wikipedia: http://en.wikipedia.org/wiki/David_cronenberg. Accesado 06-10-08.
- Csicsery-Ronay Jr., Ivan. *The SF of theory: Baudrillard and Haraway*. Science Fiction Studies vol. 18 part 3. Accesado 03-08-09 en <http://www.depauw.edu/SFs/backissues/55/icr55art.htm>
- Cyborg: Wikipedia: http://en.wikipedia.org/wiki/Cyborg#cite_ref-9. Accesado el 08-10-08
- de Kerckhove, Derrick (1999). *La piel de la cultura*. Barcelona: Gedisa.
- Davis, Mike (2006). *Planet of slums*. Nueva York: Verso.
- Dawkins, Richard (1991). "Viruses of the mind". Versión electrónica: www.cscs.umich.edu/~crshalizi/Dawkins/viruses-of-the-mind.html
- Dawkins, Richard (1993). *El gen egoísta*. Barcelona: Salvat Editores.
- Dery, Mark (2009). Conferencia en "Mundos paralelos". Festival de la Ciudad de México en el Centro Histórico. Marzo 2009.
- Ellis, Warren, y Robertson, Darrick (1998). "Boyfriend is a virus", *Transmetropolitan 8*. Nueva York: DC Comics.
- Ellis, Warren, y Robertson, Darrick (1998). *Transmetropolitan vol. 1: Back on the streets*. Nueva York: Vertigo Comics.
- "EX1: Extropy Institute": <http://www.extropy.org/>. Accesado el 05-10-08.
- Fiennes, Sophie (director, 2006). *A pervert's guide to cinema*. Gran Bretaña: Amoeba Film.
- Fincher, David (director, 1999). *Fight Club*. Fox 2000 Pictures et al.
- "Georgia Tech Researchers Use Lab Cultures to Control Robotic Device" (08.12.02). Georgia tech. <http://www.gatech.edu/newsroom/release.html?id=125>. Consultado el 01-10-08.
- Gibson, William (1984). *Neuromancer*. Nueva York: Ace Books.
- Gibson, William (1998). Conferencia Magistral. Colegio Nacional. XV Festival de Centro Histórico de la Ciudad de México.
- Haraway, Donna (1991). *Manifiesto cyborg*. Versión electrónica: <http://manifiestocyborg.blogspot.com>. Accesado el 01-08-08
- Hayles, N. Katherine (1996). "Narratives of artificial life" en *Future Natural*, (Robertson, Tickner, Bird, Curtis y Putnam, editores). Londres: Routledge.
- Houellebecq, Michel (2001). *The elementary particles*. Nueva York: Vintage Books.
- Hybrot". Wikipedia. <http://en.wikipedia.org/wiki/Hybrot>. Consultado el 01-10-08.
- Jeter, KW (1999). *Noir*. Nueva York: Bantam Books.
- Kac. Bioart. <http://www.ekac.org/> Consultado el 3 -10-08.
- Lacan, Jacques (1995). *Seminario XI: Los cuatro conceptos fundamentales del psicoanálisis*. Buenos Aires: Paidós.
- Lasn, Kalle (2006). *Design Anarchy*. Vancouver: Adbuster's media.
- Manovich, Lev (2002). *The language of new media*. Cambridge: MIT Press.
- McLuhan, Marshall y Fiore, Quentin (2001). *El medio es el mensaje*. Barcelona: Paidós, 2001.
- Moore, Alan y Williams III, J.H. y Gray, Mick (2006). *Promethea 5*. La Jolla: America's best comics.
- Mudhoney (1988). "Touch me, I'm sick" (EP). Seattle: Sub Pop Records.
- Nakashima-Brown, Chris Conferencia en "Mundos paralelos". Festival de la Ciudad de México en el Centro Histórico. Marzo 2009.
- Palahniuk, Chuck (1996). *Fight club*. Nueva York: Henry Holt and Company, LLC.
- Palahniuk, Chuck (2000). *Superviviente*. Barcelona: Muchnik Editores
- Philipkoski, Kristen. "RIP: Alba, the Glowing Bunny". *Wired*. www.wired.com/medtech/health/news/2002/08/54399. Accesado el 03-10-08.
- Priego, Ernesto (2000). "La invención de la realidad: Entrevista a William Gibson". en *Planeta X #5*. México, 2000.
- Ripellino, Angelo Maria (1995). *Magic Prague*. Londres: Picador.
- Rucker, Ruddy (1997). *Wetware*. Nueva York: Eos.
- Sepúlveda, Luz (2004). *La utopía de los seres posthumanos*. Ciudad de México: Fondo Editorial Tierra Adentro.
- Shaviro, Steven (1996). *Doom patrols: a theoretical fiction about postmodernism*. Londres: Serpent's tail.
- Shaviro, Steven (2003). *Connected*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Sirius, R.U. (traducción fonética: ¿Hablas en serio?) (1992). "Evolutionary Mutation", en *Mundo 2000: A User's guide to the New Edge*. London: Thames & Hudson.
- R.U. Sirius, R.U. (1997). "Sex Machine: interview with David Cronenberg". *Wired* 5.05 May 1997. The Condé Nast Publications Inc.
- Sobieszek, Robert (1999). *Ghost in the shell: Photography and the human soul 1850-2000*. Los Angeles: LACMA + MIT.

