

# ***Neuromante: el futuro que llegó***

*Israel Alatorre Cuevas\**

## *Resumen*

El artículo pretende contribuir al entendimiento de los registros actuales de la subjetividad y los escenarios en que ésta se despliega, por medio de la revisión de la novela *Neuromante*, de William Gibson, y su articulación con algunos planteamientos de *El arte del motor*, de Paul Virilio. Con este fin se desarrollan dos apartados: Contextos, el cual se divide en real y virtual/cibespacio (a partir de este inciso se propone el neologismo *cibertualidad*), y Sujeto, dentro del cual se aborda la experiencia del organismo intervenido técnicamente, así como el repudio por el cuerpo y su pesadez, entre los usuarios de la *cibertualidad* y algunas consecuencias que ello acarrea.

## *Abstract*

This article tries to contribute to the understanding of current registers of subjectivity and stages in which it displays, through the review of the William Gibson's novel *Neuromancer*, and its articulation with some topics of *The art of motor* from Paul Virilio. To get this, two sections are developed: Contexts, which divides in real and virtual/cyberspace (from this clause it proposes the neologism Cibertualidad), and Subject, which is about the experience of the technical intervened organism, as soon as the repulsion of body and its heaviness, between the Cibertualidad users, and some of its consequences.

\* Coordinador Académico del Centro de Maestros "Jesús Mastache Román" de la SEP, y profesor de psicología en la FES-Zaragoza de la UNAM.

Todo empezó en 1984, pero no en el presagio homónimo de Orwell, o sí, también, pero no sólo ahí, pues ahora me refiero al año ubicado entre 1983 y 1985, cuando tres eventos sacudieron el circuito de la ciencia-ficción: el estreno de las películas *Brazil* (Gilliam) y *Terminator* (Cameron), y la publicación de la novela *Neuromante* (*Neuromancer*; en su título original inglés). Escrito por William Gibson, autor estadounidense nacido en 1948 y prácticamente desconocido a la sazón, el libro recibió una excelente acogida en ese ámbito (ganó los tres principales premios estadounidenses que se otorgan en el género: el Nébulas, el Hugo y el Philip K. Dick, y a escala internacional el japonés *Seiun* y el australiano *Ditmar*), y pronto amplió su impacto, de la ciencia ficción a los planos literarios estadounidense e internacional, para lograr un creciente reconocimiento, el cual se constata en numerosas reediciones y reimpressiones en diversos idiomas.

Además de su enorme éxito editorial, el texto se volvió acta de nacimiento, insignia y obra modelo del *cyberpunk*, subgénero de la ciencia-ficción, cuya difusión masiva propició el surgimiento de una vastísima legión de *tecnofetichistas*, adoradores de *Neuromante*, quienes reconocen en Gibson a su gurú.<sup>1</sup> Paralelamente a sus atributos literarios (trama fascinante, estilo de cruda belleza, personajes exóticos pero absolutamente verosímiles, etcétera), en la novela se despliega una asombrosa intuición anticipatoria respecto de algunos de los más impactantes e inesperados cambios que, en materia cultural y tecnológica, ocurrieron en el ámbito global desde mediados de la década de los ochenta, lo que motivó que *Neuromante* fuese recuperada en la esfera académica, donde se le aborda desde diferentes perspectivas disciplinarias (psicosocial, política, antropológica, etcétera).

<sup>1</sup> Cabe mencionar que, en su descargo, el propio Gibson confiesa haber escrito *Neuromancer* en una máquina mecánica, desconociendo en aquel entonces casi todo acerca de la informática, además de que, al menos hasta 1994, evitaba usar el correo electrónico (Moreno, 2003:35; Josefsson, 1994).

Indudablemente, el mayor aporte (no siempre acreditado) de *Neuromante* es el término *Ciberspacio*, acuñado por Gibson y utilizado por vez primera en dicha obra.<sup>2</sup> La definición que ahí se lee del mismo es la siguiente:

Una alucinación consensual experimentada diariamente por billones de legítimos operadores, en todas las naciones, por niños a quienes se enseña altos conceptos matemáticos... Una representación gráfica de la información abstraída de los bancos de todos los ordenadores del sistema humano. Una complejidad inimaginable. Líneas de luz clasificadas en el no-espacio de la mente, conglomerados y constelaciones de información. Como las luces de una ciudad que se aleja... (Gibson, 2001:69-70).

Diez años después, en entrevista, el mismo autor complementó:

[El ciberespacio] es una metáfora que nos permite comprender ese lugar en el que, desde aproximadamente la Segunda Guerra Mundial, venimos haciendo crecientemente muchas de las cosas que consideramos *civilización* [...] cuando la gente usa Internet, es cuando está más obviamente navegando en el ciberespacio. Al usar Internet entras a un territorio en el cual la geografía ya no existe (Josefsson, 1994. La traducción es mía).

Por lo que toca al movimiento *cyberpunk*, a lo largo de su breve pero intensa historia ha suscitado una curiosa polarización que lo ubica, simultáneamente, entre la reverencia y el denuedo: considerado desde fenómeno contracultural de gran envergadura y significativa influencia, hasta simple (pero muy redituable) franquicia, pasando por exótica moda literaria. Si bien no es el objeto de este escrito tratar dicho fenómeno,<sup>3</sup> resulta interesante conocer la opinión que, res-

<sup>2</sup> Si bien desde uno de sus más conocidos cuentos, "Quemando cromo", aparecido originalmente en 1982, Gibson menciona vagamente el término "Ciberspacio", no es sino hasta *Neuromante* que ahonda en el mismo.

<sup>3</sup> Para una primera aproximación a las raíces, producción y derivaciones del *cyberpunk*, véase Moreno, 2003.

pecto de la evolución del mismo, hace (en Moreno, 2003:11) Bruce Sterling, autor de numerosas novelas y conocido como ideólogo del movimiento (según otros, simple promotor de Gibson):

El *cyberpunk* [...] proviene del *underground*, de la marginalidad [...] de gente que no conoce sus propios límites, y rechaza los límites ofrecidos por las meras costumbres y los hábitos. La ciencia-ficción como género, aun en su faceta más “convencional”, es una cultura bastante subterránea, su influencia en el ámbito abierto de la sociedad, como la dudosa influencia de los *beatniks*, los *hippies* o los *punks*, está cuidadosamente limitada. La ciencia-ficción [...] es un lugar útil para poner cierta variedad de gente, donde sus ideas y acciones pueden ser examinadas sin el riesgo de ponerlas directamente en una práctica más amplia. El *cyberpunk* fue una voz de la bohemia [...] en los ochenta. Pero hoy tenemos que admitir que los *cyberpunks*—veteranos de la ciencia-ficción cerca de los cuarenta, refinando pacientemente su arte y cobrando sus cheques por regalías— ya no son la bohemia *underground*. Esto es también una vieja historia, es el castigo estándar del éxito. La respetabilidad no sólo te hace señas; te envuelve activamente.

Gibson sigue escribiendo y, guardadas todas las proporciones con el estrépito provocado por *Neuromante*, tiene buena aceptación internacional.<sup>4</sup> Además de este autor y de Sterling, la nómina del *cyberpunk* incluye a Lewis Shiner, John Shirley, Greg Bear, Pat Cadigan y Rudy Rucker.

A continuación pasaré a la exposición y el análisis de aquellos puntos de contacto que encuentro entre la novela, como emblema cultural de la tecnificación, y la configuración actual de la subjetividad, haciendo particular énfasis en dos aspectos: el contexto virtual y su sujeto.

<sup>4</sup> Antes de *Neuromante*, Gibson publicó varios cuentos (el más famoso, “Johnny Mnemonic”, inspiró la película homónima, estrenada sin pena ni gloria en 1995), y posteriormente escribió otras novelas, las últimas de las cuales son *Mundo espejo*, publicada por editorial Minotauro en 2004; y *Pattern recognition*, editada en inglés por Berkley en 2005. Cabe mencionar que Ace Books publicó en 2004 una edición conmemorativa del vigésimo aniversario de *Neuromancer*.

## Contextos (porción “real”)

El cielo sobre el puerto tenía el color de una pantalla de televisor sintonizado en un canal muerto.

William Gibson, incipit de *Neuromante*

Comencemos por recordar que *Neuromante* narra una gesta, aunque oscura, desarrollada a partir de la figura de Case, protagonista de la novela, quien junto a otros tres peculiares sujetos conforma el equipo que tratará de llevar a buen término una arriesgada y enigmática misión, la cual involucra distintas contingencias en los mundos real y virtual. Aunque la ubicación temporal de la obra es vaga, pues sólo por alusiones se infiere cierto momento en el futuro, 30 años después de *La guerra*, los sucesos discurren, espacialmente, en varios lugares específicos, unos reales y otros literarios (concebidos *ex profeso*): fugaces recorridos por París, Ámsterdam y Estambul; el puerto de Chiba y Nighth City, en la Bahía de Tokio; el llamado “Ensanche” (*sprawl* en el original) o “Eje Metropolitano Boston-Atlanta” (EMBA, megaciudad en la costa-este estadounidense); y destacadamente Freeside y Sión, polos opuestos del urbanismo sobre diseño, delirantes asentamientos localizados allende la tierra.

De *Freeside* se señala en la novela:

[...] es muchas cosas, no todas evidentes para los turistas que suben y bajan por el pozo [...] es burdel y centro bancario, cúpula de placer y puerto libre, ciudad fronteriza y balneario termal [...] es Las Vegas y los jardines colgantes de Babilonia, una Ginebra en órbita, y el hogar de una familia cerrada y cuidadosamente refinada, el clan industrial de Tessier y Ashpool (Gibson, 2001:127).

La segunda, Sión, vecina y simultáneamente contrapunto de Freeside, es una especie de comuna fundada tiempo atrás por un puñado de obreros rebeldes, habitada por rastafaris adoradores de la música *dub* y entusiastas consumidores de *ganja* (marihuana), cuya ley es la palabra de la deidad Jah.<sup>5</sup>

<sup>5</sup> El rastafarismo, la ganja y Jah son elementos evidentemente extrapolados de la

En cuanto a los aspectos sociocultural, político y económico manifiestos en el texto, el Estado se halla casi completamente desvanecido: salvo un par de imprecisas menciones a fuerzas armadas, y la marginal aparición de cierto tipo de policía llamada *Turing*,<sup>6</sup> encargada de investigar y controlar a las Inteligencias Artificiales (IA), se sugiere el dominio globalizado de unas cuantas empresas multinacionales (Bell, Fuji, Mitsubishi-Genetech, Japan Air Lines, Sanyo, etcétera). El motor más evidente de esas urbes y de los nómadas que incesantemente las recorren, es el comercio, legal o clandestino, de cualquier cosa: desde seguridad personal, hasta un extenso repertorio de drogas, pasando por organoides y programas informáticos (*software*) de vanguardia, aunque la mercancía privilegiada es, previsiblemente, la información: bases de datos, cuentas de banco, registros de identidad y contraseñas de acceso a todo lo anterior.

Empero, en *Neuromante* hay otra clase de codificación, intangible y mucho más abarcativa: el escenario, también informático, que enmarca algunos de los sucesos más importantes de la obra, un mundo que por comodidad descriptiva se suele denominar “paralelo” y que, no obstante, se compagina sutil pero rigurosamente con su correlato “verídico”. La novela muestra dos planos de acción: *realidad real y ciberespacio/realidad virtual*, lo que de entrada puede sugerir *realidades paralelas* e incluso *subordinación entre realidades* (una primaria y otra secundaria, una auténtica y otra espuria, etcétera). Ambas ideas *paralelismo* y *jerarquía*, suponen una relación donde los planos coexisten, se reflejan, incluso antagonizan, pero no cruzan.

---

parafernalia del *reggae*. El *dub* es una fusión, electrónica y poco comercial de *reggae*, *jazz*, *ambient*, *jungle*, etcétera, surgida en los años ochenta y cultivada por artistas como The Orb, Sly & Robbie, Howie B y Bill Laswell.

<sup>6</sup> En clara alusión a Alan Turing (1912-1954), matemático y científico inglés, creador de nociones y conceptos tan relevantes para el desarrollo informático como “lenguajes máquina”, “algoritmo” y “programa”, la función de “memoria”, y acusadamente “inteligencia artificial”. Se suicidó a los 42 años, después de un tratamiento de castración química con estrógenos, sustitutivo de la prisión, destinado a “corregir” su condición homosexual, castigada en el Reino Unido como “indecencia grave”. Turing ingirió una manzana con cianuro para quitarse la vida y existe la creencia de que el símbolo de la marca de computadoras, Apple –una manzana mordida– le rinde homenaje. Véase <http://www.infoamerica.org/teoria/turing1.htm> (último acceso: 18 de mayo de 2005).

No obstante lo anterior, en *Neuromante* encontramos que dichos mundos son convergentes, intersecan en varios puntos y se influyen de manera recíproca, lo que provoca, por ejemplo, que el referente virtual no funcione como mera curiosidad narrativa, sino que los sucesos ocurridos en el mismo resulten cruciales para la historia y su desenlace. Revisemos brevemente algunas de sus peculiaridades.

### **Contextos 2: Cibertualidad (senderos plateados a la tierra de los muertos)**

Había un lugar gris, una impresión de finas pantallas que se movían, muaré, grados de semitonos generados por un sencillo programa de gráficos. El plano prolongado de una toma vía satélite; gavio-tas inmovilizadas en vuelo sobre aguas oscuras. Había voces. Había una llanura que se inclinaba, y él era mercurio, una gota de mercurio que se deslizaba hacia abajo, chocando en los rincones de un laberinto invisible, fragmentándose, juntándose, resbalando de nuevo...

William Gibson, *Neuromante*

Al hablar de *contexto* en los párrafos anteriores, me limité a describir la porción *real* del mismo, sin embargo, tratándose de esta historia, es imprescindible incursionar en esa contraparte virtual que cada vez con mayor dificultad podemos calificar de *irreal*. Para ello articularé ciertos planteamientos de *Neuromante* y de *El arte del motor. Aceleración y realidad virtual*, trabajo ya clásico del pensador francés Paul Virilio (al que además recuperaré para analizar el problema del sujeto en la novela). Comenzaré por delimitar algunas nociones.

La Real Academia Española consigna en la entrada *ciberespacio* de su diccionario (RAE, 2001): “Ámbito artificial creado por medios informáticos”, y ahí mismo se define *realidad virtual* como la “Representación de escenas o imágenes de objetos producidos por un sistema informático, que da la sensación de su existencia real”. En este punto resulta pertinente subrayar que, si bien ambos son *ámbitos artificio-*

les, creados o producidos por medios informáticos, el ciberespacio no involucra una representación que induzca la sensación de realidad, a diferencia de la realidad virtual, lo que explica que al usar Internet actualmente, naveguemos por el ciberespacio sin que ello implique, todavía, una recreación que cause dicha sensación.

Pero una definición completa de realidad virtual, en nuestros días, debe añadir la mención de implementos diseñados para provocar o intensificar esa *sensación de realidad*, como: *Casco* (provisto de sonido envolvente y pequeñas pantallas de cuarzo líquido que se ubican frente a los ojos); *Cinta o banda móvil* (para emular desplazamiento); *Guantes de datos* (*data gloves*, conectados al equipo que genera imágenes, y que posibilitan la manipulación de archivos u otros objetos virtuales), y *Traje de datos* (*data suit*, dispositivo que, a partir del desarrollo de los guantes, extiende la simulación de estímulos a todo lo largo del cuerpo) (Moreno, 2003).

Atendiendo a lo anterior, la definición de ciberespacio utilizada en *Neuromante* resulta evidentemente más cercana a la realidad virtual que al ciberespacio, tal como a la fecha concebimos esos términos,<sup>7</sup> o en todo caso dicha definición es una especie de mezcla entre ambas nociones, lo que quizá sea menos un error que otra anticipación, pendiente de verificación hasta el momento, de Gibson: la de un ciberespacio sensorial.<sup>8</sup> Por lo que atañe a Virilio, si bien usa los términos *realidad virtual* y *ciberespacio* repetidas veces en el texto antes mencionado, tampoco los distingue claramente. Consideran-

<sup>7</sup> Ello sin contar con que, a lo largo de *Neuromante* y de algunos relatos contenidos en *Quemando cromo*, se insinúa frecuentemente la equivalencia de *ciberespacio* y *realidad virtual* con "matriz", término de enorme fecundidad, como se aprecia en el posterior desarrollo que del mismo hicieron los hermanos Wachowski, al fundamentar conceptualmente en él su célebre saga *Matrix*.

<sup>8</sup> Empero, en la actualidad operan ya, paralelamente al simple uso de la palabra escrita, técnicas más "sensorizadas" de exploración en Internet. Ejemplos de lo anterior son el buscador de objetos tridimensionales *Search Engine*, de la universidad de Princeton, cuyo rastreo usa imágenes (y no palabras), las cuales se introducen descargándolas desde un archivo o dibujando en pantalla. En cuanto al sistema *Meldex*, perteneciente a un proyecto neozelandés de biblioteca digital, permite buscar música tocando algunas notas en un teclado virtual, en pantalla, o tarareando ante el micrófono de la computadora fragmentos de la pieza solicitada, sin importar que se desconozca o se haya olvidado el título, autor o intérprete de la misma (Mostafa, 2005).



do el manejo ambiguo de ambas nociones, y para evitar en lo sucesivo la engorrosa repetición de las mismas, recupero las definiciones de la Real Academia Española arriba citadas y las sintetizo en el neologismo *cibertualidad*, el cual puntualizo así: “Ámbito artificial creado por medios informáticos, cuya representación de escenas o imágenes de objetos da la sensación de existencia real”. Sigamos la exploración.

En su *Manifiesto futurista* de 1910, Filippo Marinetti (en Virilio, 1996:140), instigaba a sus coetáneos: “Colaboremos con la mecánica para destruir la vieja poesía de la distancia...”. Quizá sin que el mismo futurismo lo intuyera, esa provocación anunciaba la vertiginosa carrera científico-tecnológica del siglo xx, cuya cristalización en ciertos adelantos revolucionó por completo nuestra concepción de, y formas de relación con, el espacio y la distancia, los transportes y las comunicaciones. Sin embargo, a la par de ejecutar ese proyecto de *destrucción espacial*, el desarrollo tecnológico se intensificó hasta alcanzar límites que, actualmente, impugnan al vector temporal e incluso a la realidad misma: “Con el telégrafo se desvanecían las distancias y los territorios; con las técnicas de tiempo real, llega a su fin la presencia real” (Virilio, 1996:67).

La entronización del tiempo real (*real-time*) y la consecuente *declinación de la presencia real*, inauguran un inusitado orden espectral que, además de hospedar objetos, sujetos y paisajes “inexistentes”, y acarrear una perturbadora relación entre dichos elementos, da paso a un enardecido primado de la instantaneidad. Ahora bien, esta última como expresión de la mayor velocidad posible (límite máximo si omitimos posibilidades desquiciantes, como aquella en que la noticia del acontecimiento se anticipa al acontecimiento), está tan estrechamente relacionada con *la información* y, por tanto, con la informática y la *cibertualidad*, que incluso puede (y suele) definirla.<sup>9</sup>

Virilio (1996:134), agrega que la velocidad tiene, como uno de sus más violentos efectos, el desvanecimiento de límites entre *afuera* y *adentro* (fenómeno que afecta no sólo la relación del sujeto con su ambiente, sino incluso con su propio cuerpo): “Pero volvamos ahora

<sup>9</sup> “El CIBERESPACIO o, más exactamente, ‘el espacio-tiempo cibernético’, surgirá de esa comprobación cara a los hombres de prensa: la información sólo tiene valor por la rapidez de su difusión, más aún, ¡la velocidad es la información misma!” (Virilio, 1996:151).

[...] a la pérdida de la distinción clásica entre el ‘interior’ y el ‘exterior’. Pérdida asociada a la declinación de la importancia de la extensión del espacio real en beneficio del tiempo real y su ausencia práctica de duración”. Considerando esta indistinción puede entenderse, hasta cierto punto, el cruce tan *natural* entre los ámbitos real y virtual operado en *Neuromante*: la unidireccionalidad de la pantalla de videojuego quedó atrás, y ahora el sujeto está, simultáneamente, dentro y fuera del sistema informático y también de su entorno, como pieza de una bidireccionalidad que significa obligada interdependencia entre *cibertualidad* y mundo real (en consecuencia de lo cual, cabe afirmar que el sistema informático también está, a un tiempo, dentro y fuera del sujeto y del entorno).

El mismo Virilio (1996:148), ubica el advenimiento de la *cibertualidad* en el contexto de amenaza nuclear de la guerra fría, con la puesta en marcha de la red SAGE:<sup>10</sup>

[...] SAGE inauguraba a su manera el ingreso en el mundo de la realidad virtual, ultramundo al que la velocidad de aparición de las armas nucleares había hecho necesario.

[...] Como el medio ambiente *real*, el espacio de las ciudades y los campos, ya no escapaba a la influencia de las redes electromagnéticas, la posibilidad de su renovación por un medio ambiente *virtual*, básicamente cibernético, pasaba a ser de actualidad y ofrecía incluso la oportunidad inaudita de agregar, a las dimensiones físicas de la actividad humana, una dimensión suplementaria pero simulada: el CIBERESPACIO de la computadora que introduce en lo sucesivo una dimensión ‘fraccionaria’ junto a las dimensiones ‘enteras’ de nuestro medio habitual.

Para articular esto con la novela que nos ocupa, detengámonos un poco en su enigmático título. Existen al menos dos distintas interpretaciones del neologismo *Neuromancer*, aquella que lo emparenta

<sup>10</sup> *Semi-Automatic Ground Environment*, un sistema de alerta avanzada, surgido a fines de los años cincuenta a partir del proyecto de defensa antiaérea de Estados Unidos, durante cuya instalación se llevaron a cabo numerosas innovaciones tecnológicas, a partir de explotar por primera vez una red de radares en tiempo real (Virilio, 1996:148).

con el movimiento *New Romantic*,<sup>11</sup> y la que alude a una *Neurological romance* (traduciendo esta última palabra como “novela”, lo que nos ubica ante una *Novela neurológica*). Al margen de lo anterior, dentro de la misma obra se encuentra:

Neuromante [...] El camino a la tierra de los muertos. Donde tú estás, amigo mío [...] Neuro de nervios, los senderos plateados. *Ilusionista*. Nigromante. Yo invoco a los muertos. Pero no, amigo mío [...] Yo soy los muertos, y la tierra de los muertos [...] Quédate. Si tu mujer es un fantasma, ella no lo sabe, tampoco tú lo sabrás (Gibson, 2001:289. Cursivas mías).

De las varias imágenes sugestivas presentes en este fragmento (que corresponde a la autopresentación de una IA), por el momento sólo recuperaré la palabra “Ilusionista”, la cual relaciono directamente con la *cibertualidad*, y sus efectos en el sujeto/usuario.

Como ya se mencionó, la realidad virtual opera a partir de un trabajo conjunto entre el aparato perceptual del sujeto y los estímulos que lo engañan, ofreciéndole lo que no existe: “El CIBERESPACIO es el resultado de un trabajo cooperativo entre el motor de realidad informática del laboratorio y el motor de realidad del cerebro” (Howard, en Virilio, 1996:162). A partir de esa *cooperación entre motores*, Virilio (1996:76), denuncia una creciente y acelerada perturbación del régimen perceptual, en la forma de un ataque a la dupla visibilidad/invisibilidad, y curiosamente ubica la génesis de dicha alteración en el *ilusionismo*:

[...] entre las artes visuales más tradicionales, *el ilusionismo* debía encontrarse obligatoriamente en el origen de la alucinación retiniana del motor cinemático pero, del mismo modo, en el de su amplificación

<sup>11</sup> Corriente musical predominantemente electrónica, surgida en Europa a inicios de los años ochenta como disidencia del *punk*, caracterizada por su refinamiento musical, un excesivo cuidado de atuendos y apariencia, una orientación abiertamente bisexual, y mayor preocupación por conflictos existenciales que sociopolíticos. Entre sus exponentes suele mencionarse a OMD, Spandau Ballet, Ultravox y Roxy Music. Véase [http://www.lexiconmagazine.com/NWC/vis\\_NR\\_Review.html](http://www.lexiconmagazine.com/NWC/vis_NR_Review.html) (último acceso 23 de junio de 2005).

fantasmática por la puesta en acción de los trucos, de los efectos especiales más recientes y por último de la imaginiería de la síntesis.

Por lo demás la filiación es clara: de Daguerre al relojero Robert Houdini [...] a Georges Méliès [...] El ilusionismo es un arte completamente consagrado a sacar partido de los límites visuales del testigo, que acomete contra la capacidad innata de éste de distinguir entre lo real y lo que cree real y verdadero, y le hace creer en lo que nunca existió, *creer en la nada*.

Luego de atestiguar, durante algunas décadas, el refinamiento de esas técnicas de engaño perceptual hasta límites insospechados, nos encontramos ante una verdadera *crisis de la visualidad*, un engeguimiento intenso que se convertirá en una última forma de industrialización: la de la no mirada. Aunado a lo anterior, Virilio (1996:157) retoma algunas implicaciones del dispositivo *data suit* antes mencionado, para advertir sobre una “virtualización” del ambiente, fenómeno que posibilita la irrupción de un espacio capaz de perseguir y vigilar al sujeto, desde la intimidad de su propia piel:

[...] la innovación reciente del “traje de datos” capaz de generar en torno a nosotros un espacio de sustitución, *un medio ambiente virtual portátil*, inaugura la futura revelación de una “psicogeografía” que lo deberá todo a la energía cibernética que en lo sucesivo completará las energías cinéticas y potenciales [...] Obligado a situarse más allá de las desaparecidas pantallas, en un mundo artificial poblado de señales imperativas, el hombre del mañana ya no habrá de escapar por mucho tiempo a un control del medio ambiente que lo seguirá paso a paso, a la manera de un misil perseguido por la defensa enemiga...

Los “hombres del mañana”, algunos de cuyos ejemplares comparecen en *Neuromante*, están condenados, pues, a la sujeción que los “produce” desde su contexto<sup>12</sup> (real y también *psicogeográfico*), ade-

<sup>12</sup> Recupero de María Inés García (2002:24), un fragmento de su exposición de aquellos elementos que, en el pensamiento de Michel Foucault, entrelazan la experiencia (saber, poder y subjetividad): “[...] las formas de saber y las formas de funcionamiento del poder producen un tipo de *subjetividad* que es la propia de cada sociedad en un momento

más de verse sometidos al “control epidérmico” de ese mismo entorno. Entre otras cosas, esto invierte los papeles tradicionales del alegato ecologista: el ambiente (portátil, virtual o tecnológicamente intervenido) no sólo prescinde de nuestros cuidados, sino que ahora controla al sujeto. La relación de convivencia armónica entre especie y hábitat se ha trastocado, pasando de la depredación y devastación (de éste) al sometimiento (de aquélla).

De vuelta a la novela, en ella se observa que la conexión del usuario a la *cibertualidad* entraña un poderoso efecto seductor, ante el cual es muy fácil sucumbir, y cuyas consecuencias sobre el usuario pueden resultar funestas. Tratemos de recrear la fuente de esa fascinación. Esa *tierra de los muertos*, mundo onírico pendular entre ensueño y pesadilla, se caracteriza por involucrar una serie de violentas alteraciones de las leyes físicas y orgánicas (por ejemplo, el vector espacio-temporal se distorsiona hasta tornarse irreconocible: los días virtuales equivalen a minutos reales; distancias enormes pueden recorrerse en fracciones de segundo, etcétera). Como si esto fuera poco, debemos agregar que, al *conectarse*, el usuario puede disponer de capacidades extraordinarias: fuerza y resistencia descomunales; juventud y salud inagotables; *memoria videográfica*; diseño de aspecto físico y estado de ánimo *a la carta*; etcétera. Como es obvio, en ciertas circunstancias, entre ciertos sujetos, la metamorfosis resulta irresistible.

Sin embargo, la descripción de esa *cibertualidad* resulta incompleta si no se considera su mayor riesgo, el paso en falso que significa resignarse a formar parte del mobiliario fantasmagórico, pasar de un mundo etéreo a otro deletéreo, atender a la invitación que la IA formula en la autopresentación arriba citada: “Quédate. Si tu mujer es un fantasma, ella no lo sabe, tampoco tú lo sabrás”. En el personaje de Case, ubico una forma de adicción que amenaza desembocar en disolución: en primer término la necesidad, casi física, de conexión incesante, y en segundo lugar, ya sumergido de lleno en la *Cibertualidad*, conectado a ese mundo maravilloso que dispensa de

---

dato. Somos, entonces, resultado de los saberes explícitos e implícitos de una sociedad en un momento dado y de las formas en que funciona el poder. En ese entrecruzamiento nuestra subjetividad emerge, nos hace sujetos semejantes, parecidos entre sí, en ese espacio y tiempo dados”.

“Toda la carne [...] y todo lo que la carne quiere”, se corre el riesgo de sucumbir completamente a la fascinación y quedarse dentro, de no salir jamás.

Dicho riesgo involucra la voluntad del usuario de una manera extraña, como puede verificarse en ese episodio en que Case, ya conectado, cae en la trampa psicológica de una IA (la cual, luego de analizar su “perfil biográfico”, teje una telaraña a la medida de sus terrores y deseos más básicos, con la intención de retenerlo ahí). Víctima de la ensoñación, Case permanece *dentro* un lapso que difiere según apelemos al mundo real (cinco minutos) o al virtual (tres días), olvida salir, olvida que existe un mundo real y que debe regresar al mismo, parece completamente perdido. Sin embargo, en cierto momento *decide* rechazar ese mundo, lo que permite su desconexión desde el exterior, por una persona (aunque debe señalarse que esa persona obedece las indicaciones de otra IA, lo que abre una nueva paradoja: máquinas que rescatan humanos de las garras de otras máquinas).

Veamos un fragmento de *Neuromante* en que Gibson (2001:276), muestra esta terrorífica experiencia de clausura:

Nada. Vacío gris.

Ni matriz, ni rejilla. Ni ciberespacio.

La consola había desaparecido. Los dedos...

Y en el límite extremo de la conciencia, una huidiza, fugaz impresión de algo que se abalanzaba sobre él, a través de leguas de espejo negro.

Quiso gritar.

Retomando el efecto de disolución arriba señalado, puede entenderse la transformación del tan jactado *infomundo* en ruín *inframundo*, *tierra de los muertos*. Reservorio virtual de despojos digitales, archivo, presidio y cementerio de fantasmas de usuarios y de objetos. Ahora bien, no obstante lo temible de este riesgo de *trasmigración*, debe señalarse que en la novela no toda conexión a la *cibertualidad* implica adicción, ni mucho menos disolución, y que sin buscar conscientemente esta última, ante situaciones patentes de “desdoblamiento”,

los usuarios pueden sencillamente atestiguar el fenómeno, sin caer presas del pánico.<sup>13</sup>

Por otra parte, existe una obvia cercanía entre “clausura” en la *cibertualidad*, delirio psicótico y los efectos de ciertas sustancias psicoactivas, proximidad que llega a la fusión en algunos puntos de la novela. De hecho, a lo largo de *Neuromante*, Gibson desarrolla un inquietante juego de difuminación de fronteras, que inicia con lo más inmediato: conectado/desconectado, artificial/natural, vigilia/sueño, sobriedad/ebriedad, hasta alcanzar duplas de mayor trascendencia: dentro/fuera, cordura/locura, vida/muerte. Por si este desvanecimiento de límites fuera poca cosa, el autor además llega a mezclar algunos de estos polos, obteniendo así combinaciones sorprendentes, por ejemplo: delirio/droga/sueño/*cibertualidad*, todo junto, todo al mismo tiempo.

Este efecto de desvanecimiento de límites, evoca aquellos escalofriantes relatos de Cortázar sobre la conexión (que suele devenir invasión) entre planos de realidad diferentes, e incluso incompatibles: *La noche boca arriba*, *Lejana*, *Axólotl*, *Cartas de mamá*, etcétera, una de cuyas más terroríficas posibilidades es la de un devastador alzamiento de la anomalía contra la normalidad. ¿Qué hacer si luego de abrir los ojos y sacudir la cabeza la pesadilla se resiste a desaparecer?

### El sujeto en *Neuromante* (antihéroes a la deriva)

Shine, no matter what you're made of Robots,  
Wedge, 2005

Considero que hay más amor al hombre en el vapor y la  
electricidad que en la castidad, la plegaria y el ayuno.

Antón Chéjov

En la novela encontramos dos o tres jerarquías en cuanto a los personajes. En primer término, tenemos a tres aventureros: Case, Molly y

<sup>13</sup> Como ocurre cuando Case avista a su propio “clon digital”, acontecimiento que si bien le sorprende, no parece preocuparle o atemorizarle. Creo que esta reacción de Case

Peter Riviera, quienes son reclutados por Armitage, soldado de marina retirado, para realizar una complicada misión. Además de ellos, *Neuromante* presenta una legión de personajes circunstanciales: humanos y maquínicos, reales y virtuales, vivos y muertos.

Comencemos por Henry Dorsett Case, un “*cowboy* de consola”<sup>14</sup> de 24 años, prematuramente retirado tras haber sido uno de los mejores en su ramo, a la sazón mercenario de trabajos y categoría ínfimos. Esa jubilación anticipada (que constituye su mayor aflicción), obedece al castigo por robar un botín informático a ciertos empleadores quienes, al descubrirlo, le administraron una microtoxina para dañar su sistema nervioso e impedirle volver a *cabalgar el ciberespacio*. Case consume, irrefrenablemente, casi cualquier droga y al inicio de la novela está a punto de culminar un proyecto de auto-destrucción a corto plazo.

El segundo personaje es Molly, sicaria-guerrera-guardaespaldas (debido a cierto implante-arma, se le denomina *razorgirl* en el original), quien sostiene un inopinado romance con Case a lo largo de la narración.<sup>15</sup> Más adelante aparece Armitage, ex combatiente de fuerzas de élite, quien es el único que conoce y tiene contacto con el misterioso empleador del equipo, administra el cuantioso presupuesto,

---

obedece, al menos en parte, a que durante el breve episodio existe una distancia, una separación clara, entre él y su doble.

<sup>14</sup> Los *vaqueros* de la novela “cabalgan” en el ciberespacio, sobre monturas-*hardware* llamadas *consolas*. Se dedican a la intrusión y robo de información en sistemas digitales, actividades que prefiguran a los *crackers* y *hackers* actuales. Cabe recordar que la principal diferencia entre ambos tipos de piratas informáticos estriba en que, mientras los *hackers* desafían sistemas de seguridad, privados o estatales, bajo la premisa del libre flujo informático, los *crackers* sencillamente buscan lucrar con el producto de sus irrupciones o robos (véase Moreno, 2003:106-107).

<sup>15</sup> Molly, cuya primera aparición se verifica en “Johnny Mnemonic”, encarna uno de los más visitados prototipos *ciberpunk*: belleza y temperamento gélidos, precisión maqui- nial, aptitudes letales, atuendo en piel negra y lentes espejeados (que en su caso conforman otro implante: cuencas oculares selladas con los legendarios *mirrorshades*). Entre los fanáticos de *Neuromante*, circula la hipótesis de que Trinity, coprotagonista de la serie *Matrix*, está obviamente inspirada en el personaje de Molly (y a lo anterior cabría agregar que, mientras aquélla representa una idealización fulgurante, bastante simplificada, ésta encarna una muy opaca complejidad). Véase por ejemplo: [http://www.talsorian.com/cp\\_cinema\\_22.shtml](http://www.talsorian.com/cp_cinema_22.shtml) (último acceso 11 de noviembre de 2005).



señala los pasos a seguir y dosifica, a cuentagotas, la información de la misión a sus subalternos.

Por último tenemos a Peter Riviera, el mago de los hologramas subliminales, adicto a explosivos cocteles de heroína y meperidina, quien cuenta con un implante “técnico-histriónico” capaz de desplegar escenas absolutamente realistas (y surrealistas, al mismo tiempo), para encandilar por vía de la fascinación o el terror a sus espectadores-víctimas. Riviera desempeña el rol antagónico, respecto de Case, pero sobre todo de Molly, quien afirma de él que tiene un perfil psicológico tan inusitadamente cruel, que su rareza estadística “habla bien de la naturaleza humana” (Gibson, 2001:120).

Pasando a la intrusión tecnológica sobre los organismos, la mayoría de los personajes de la novela cuenta con algún tipo de implante o modificación corporal: médica, instrumental o estética, ya sea en el ámbito protésico, genético, o bioquímico. Estas intervenciones, que transforman radicalmente anatomía y fisiología, tienen toda otra serie de nuevas implicaciones al dirigirse hacia *facultades informáticas deseables* en el individuo, lo cual sólo resulta posible si se concibe a éste como *soporte de información*.

Producto de investigaciones en los campos neurolingüístico, psicocognitivo y cibernético, el símil entre procesos mentales superiores y procesamiento maquinal de información, constituye el punto de partida para la concepción de la mente humana como soporte informático. De entre sus postulados principales<sup>16</sup> destacaré que algunas funciones mentales (básicamente pensamiento, memoria y percepción), se articulan a partir de la organización lingüística y de registros sensoriales. En el caso de ambos componentes, lenguaje y huellas sensoriales, en la actualidad muchos de sus elementos son ya “traducibles” a *lenguaje máquina*.<sup>17</sup>

<sup>16</sup> El filósofo quebequés Daniel Jacques puntualiza: “Las metáforas dominantes en ciencias cognitivas son las de la red, la replicación y la interconexión” (Jacques, 2003:63).

<sup>17</sup> Cabe recordar que, para el caso del lenguaje, el tratamiento informático *comercial* se ha limitado al trabajo sobre el ámbito estrictamente formal. Ejemplo de lo anterior es el programa *Word*, que si bien detecta instantáneamente casi cualquier falla ortográfica o sintáctica, e incluso formula sugerencias respecto a ésta, resulta inservible para tareas que involucren modificaciones, así sean mínimas, en cuanto a coherencia, cohesión, registro, etcétera, trabajo que, paradójicamente, un niño pequeño puede realizar con relativa sencillez.

Considerando lo anterior, y a partir de ciertos avances tecnológicos actuales (y de otros que no parecen muy remotos), la mente puede ser considerada efectivamente *soporte informático*, y viceversa, las computadoras pueden funcionar como *periférico mental*. De esto se desprende la posibilidad de diseñar y producir individuos/computadora, entre cuyas *especificaciones* se contaría velocidad de flujo y procesamiento, volumen de almacenamiento, etcétera,<sup>18</sup> y de dispositivos de conexión entre dichos individuos y otros soportes informáticos (sean máquinas u otros individuos/computadora), lo que conformaría una delirante red de comunicación, en que la idea, otrora fantástica, de interconectividad máquinas-personas, toma visos de factibilidad nunca antes vistos. Esto implicaría poder “cargar información” desde la computadora hacia el sujeto, pero también recorrer el camino inverso: “descargar información” desde la mente humana hacia una computadora, o bien interconectar individuos (como ocurre en el alucinante *viaje intersubjetivo* de la novela, en que Case *se carga* al soporte informático/mental de Molly e instalado allí se desplaza *con* ella).

Acá, de este lado de *Neuromante*, tenemos un ejemplo privilegiado de exaltación del *tecnocuerpo*, así como de interconectividad, en el peculiar caso de Stelarc, artista australiano que, desde la década de 1970, ensaya curiosos entrecruzamientos de ciencia, tecnología y arte, elaborando, a partir de ello, una particular concepción de cuerpo, hombre y relación con el entorno.<sup>19</sup> Stelarc anuncia (en Virilio, 1996:120-121), la obsolescencia del cuerpo, pontifica la perfecta simbiosis del ser humano con la tecnología, y profetiza un inevitable futuro extraterrestre para el hombre. Aunado a lo anterior, esgrime

---

llez y eficacia. En cuanto a la información sensorial, a la fecha se han digitalizado exitosamente imágenes, sonidos y algunas sensaciones táctiles, amén de las investigaciones en curso para incorporar información olfativa y gustativa.

<sup>18</sup> Un buen ejemplo de esto es Johnny Mnemonic, protagonista del cuento homónimo, quien haciendo honor a su sobrenombre alquila una microbase neuro-informática (o llanamente *memoria*), para que otros almacenen ahí información, a la cual, por cierto, él no tiene acceso (véase Gibson, 2002:15-38).

<sup>19</sup> Para mayor información respecto del artista, su trayectoria y conocer algunos de sus planteamientos y ejemplos de montajes, véase [www.stelarc.va.com.au/](http://www.stelarc.va.com.au/) (último acceso 22 de junio de 2005).

una crítica a la noción de *desarrollo orgánico* del evolucionismo darwinista, y defiende un proceso de asimilación corporal de la tecnología:

*El límite último de la filosofía es el límite fisiológico [...] creo que la evolución llega a su término cuando la tecnología invade el cuerpo humano. Hoy [...] la tecnología se nos pega a la piel, se está convirtiendo en un componente de nuestro cuerpo [...] En lo sucesivo, con la nanotecnología, el hombre podrá tragar la tecnología. El cuerpo, por lo tanto, debe ser considerado como una "estructura". Sólo si modificamos la arquitectura del cuerpo será posible reajustar nuestra conciencia del mundo.*

Un poco después (en Virilio, 1996:122), ante la pregunta formulada por él mismo: ¿cómo remodelar un cuerpo humano que pueda existir en condiciones diversas de atmósfera, gravitación y campo electromagnético?, Stelarc propone el desecho y la sustitución completa del organismo, así como el diseño de un cuerpo instrumental, a la medida de los nuevos tiempos y sus necesidades:

¡Podemos vaciar el cuerpo humano y reemplazar mañana los órganos inútiles mediante nuevas tecnologías! ¿Qué ocurriría, por ejemplo, si uno pudiera dotarse de una nueva piel capaz a la vez de respirar y de efectuar la fotosíntesis, transformar en alimento los rayos del sol? Provistos de una "piel" semejante, ya no necesitaríamos una boca para masticar, un esófago para tragar, un estómago para digerir o pulmones para respirar [...].

Por último, luego de anteponer a la resurrección del flamante *tecnocuerpo* el sacrificio del cuerpo caduco, Stelarc apunta (en Virilio, 1996:122-123), hacia la configuración de una nueva territorialidad conquistable, la de un *hombre-planeta*:

*La nueva perspectiva es que el cuerpo pueda ser colonizado por organismos sintéticos miniaturizados. Mientras que antes la tecnología se contentaba con rodear el cuerpo, protegerlo del exterior. Los instrumentos siem-*

pre estuvieron fuera del cuerpo humano, pero ahora la tecnología ya no hace explosión lejos del cuerpo, hace implosión en su interior [...] *no se trata ya de enviar tecnologías a otros planetas sino de hacerlas aterrizar en nuestro cuerpo!*

Esta *endocolonización* vincula de manera particular al hombre, desamparado frente a la intrusión de la técnica en el seno del mundo interior, el de las vísceras, con los ámbitos ético y político y con procesos sociohistóricos específicos. De acuerdo con Virilio (1996:123):

[...] las tecnociencias se precipitan sobre el cuerpo de este *hombre planeta* ingrávido y al que ya nada protege verdaderamente, ni la ética ni la moral biopolítica. Por no poder escapar de nuestra biosfera natural, se va a colonizar, como tantas veces ya, un planeta infinitamente más accesible, el de un cuerpo-sin-alma, cuerpo profano, para una ciencia sin conciencia que no ha dejado de profanar el espacio del cuerpo del animal, del esclavo o del colonizado de los imperios de antaño. En efecto, nunca se dominó la extensión geofísica sin controlar, más estrechamente aún, el espesor, la profundidad microfísica del ser sometido.

Como resulta evidente a partir del alegato de Stelarc y de las puntualizaciones de Virilio, la *fusión orgánico-mecánica* hace tiempo dejó de ser una simple idea para cristalizar en los hechos: no se trata de un sugestivo recurso narrativo, propio de ciertos géneros literarios o cinematográficos, de obras como *Neuromante* o de personajes tan aparentemente excéntricos como Case, Molly o Peter Riviera. Mediante el quehacer de las llamadas ciencias de la salud y en la cotidianidad de los servicios médicos (a todos los niveles de atención: diagnóstico, quirúrgico, de tratamiento, protésico, genético y bioquímico), la endocolonización cada vez ocupa un mayor territorio simbólico y sociocultural, pero también efectivo. Esto tiene repercusiones inesperadas en múltiples ámbitos, por ejemplo sobre las nociones darwinistas que prevalecían desde la primera mitad del siglo XIX.

Al considerar el ritmo evolutivo con que la naturaleza había sometido nuestro desarrollo como especie, el fenómeno de *endocolonización* abre las siguientes, espinosas cuestiones, relativas al futuro

humano: ¿el advenimiento de las prótesis anuncia la declinación de las mutaciones que, por millones de años, configuraron la evolución?, ¿las condiciones de intensa presión de la selección natural (procedente de la biosfera), se verán desplazadas por un proceso de *selección artificial* (procedente de la *tecnosfera*)? El profesor Louis Thaler, director del Instituto de Ciencias de la Evolución de la Universidad de Montpellier, pronostica un efecto degenerativo en la especie humana, como producto de la manipulación tecnocientífica de las silenciosas leyes que, hasta hace poco tiempo, regían soberanamente al organismo, sus funciones principales y su relación con el ambiente:

En las tribus que aún viven de la caza y la recolección, la buena vista es un *factor de supervivencia* –lo mismo que un buen oído–, lo cual, desde luego, no es cierto para el hombre moderno, que corrige esos defectos con anteojos o prótesis auditivas.

Me parece indiscutible que hoy en día el hombre evoluciona bajo el efecto de lo que yo llamaría un *relajamiento de la selección*; este fenómeno es uno de los efectos del progreso, en particular de la medicina. [...] Este relajamiento [...] permite prever una acumulación de defectos genéticos con el paso de las generaciones, y por lo tanto una población humana provista de una *cantidad creciente de prótesis* que exigirán gastos de salud cada vez más importantes.<sup>20</sup>

Considerando ese imperio protésico, que la tecnociencia impulsa cada vez con mayor vigor, el mismo Virilio (1996:70) proyecta la paradoja extrema de una escisión del aparato perceptual y los sentidos que, mutilados, operarían por cuenta propia:

Cuando Foucault se interroga sobre *la crisis de las dimensiones* en acción en la arquitectura del lenguaje, uno se pregunta qué podrían ser verdaderamente, al margen de toda aberración epistemológica, ese ojo afocal que sólo vería y ese oído igualmente ignorante, a menos que

<sup>20</sup> *Libération*, suplemento científico, 12 de diciembre de 1990 (en Virilio, 1996:124-125). Cabe señalar que para evitar cualquier malentendido racista, Thaler es muy enfático respecto del carácter no eugenésico de su planteamiento.

pensemos en las prótesis y los órganos sin cuerpo de nuestras herramientas de transmisión o investigación –radio, teléfono, videovigilancia, hasta el lenguaje fragmentado de las computadoras.

Volviendo a la particular relación entre el entorno y su sujeto, así como entre los sujetos y sus cuerpos, Virilio señala (1996:91) que en el mundo actual flota una incomodidad respecto del cuerpo, situación que describe así:

[*El cuerpo es*] un traje demasiado estrecho que tira de sus costuras [masa, volumen, envergadura...], un traje demasiado pesado para quien está condenado a usarlo, a moverlo. Como si existiera una incompatibilidad radical entre las dimensiones de la envoltura de carne que viste al sujeto y el espacio/tiempo sin comienzo ni fin conocidos de su ser en el mundo.

Con mayor precisión, es evidente que esa *condena*, esa *incompatibilidad*, forman parte del antiquísimo tema de la mortificación,<sup>21</sup> sustentada en el agotamiento/repudio del cuerpo, problema que en

<sup>21</sup> Al menos en Occidente, el conflicto con el cuerpo es milenario: ya los platónicos se afligían por la paradoja de una mente perfecta o alma intemporal, “encajonada” en un cuerpo mortal; Plotino se avergonzaba de *estar en su cuerpo*, y rehusaba posar para pintores o escultores, con el argumento de que la imagen del cuerpo era algo que no valía la pena preservar. De la tradición católica, pródiga en ejemplos, baste citar los años que San Simeón pasó en lo alto de su columna, o los 40 kilos de hierros y cadenas con que San Macario humillaba la insolencia del cuerpo. El Siglo de Oro español tendría, en los esmirriados personajes del Greco, una peculiar estilización del esquizoide antagonismo corporal entre: cabeza (sublime, tendiente al cielo) y genitales (mundanos, propensos al piso), con la consecuente tensión brutal entre ambas partes, que provocaría dicho efecto de deformación corporal (véase González-Crussi, 1996:92-98). En *La tentación de San Antonio*, Gustav Flaubert interrogaba: “¿No estás cansado del cuerpo que pesa sobre tu alma y la dobla como una celda demasiado estrecha? Destroza entonces tu carne... la carne de la que huimos y a la que execramos” (citado en Virilio, 1996:90). A últimas fechas destaca la *Nueva carne*, excéntrica propuesta cinematográfica del director David Cronenberg, expuesta a lo largo de varias de sus obras (*Videodrome*, *La mosca*, *Naked lunch*, *Crash*, etcétera), en la cual se construyen perturbadoras entidades orgánico-mecánicas, al tiempo que se destruye en variadas formas el cuerpo (véanse Moreno, 2003; <http://www.prodigyweb.net.mx/edmundopeniche/DVCRONFLESH.htm>, último acceso 12 de noviembre de 2005).

*Neuromancer* atestigua una reedición, corregida y aumentada. Es altamente significativo que la añeja tenacidad por escapar de la carne, su peso y sus apetitos, persista entre cibernautas hiperconectados del siglo XXI, como puede verificarse en los siguientes extractos de la novela: “*Carne*, le dijo una voz interior. *Es la carne que habla: ignórala*”; y “Entonces uno podía flotar y deslizarse a alta velocidad, totalmente comprometido pero también totalmente separado, y alrededor de uno, la danza de los negocios, la información interactuando, los datos hechos carne en el laberinto del mercado negro...” (Gibson, 2001:184 y 28).

Al describir este fenómeno, Virilio se apoya en verbos que aluden a la evanescencia: “Derramarse, disolverse, aligerarse, estallar, abandonar el cuerpo pesado, todo nuestro destino podría leerse en lo sucesivo en los términos de evasión, huida” (Virilio, 1996:91). Ese anhelo de fuga se enfatiza entre los vaqueros de *Neuromante* en virtud de la torpeza consustancial al cuerpo, la cual lo contrapone absolutamente a la ingravidez y aceleración propias de la *cibertualidad*. Empezando por ignorar efectivamente *lo que habla la carne*, la indiferencia se convierte en desdén, luego en odio, y termina desembocando inevitablemente en un callejón sin salida: el aniquilamiento de *lo orgánico pesado*, a favor de esa emponzoñada metáfora de espiritualidad, que es *la ligereza virtual*.<sup>22</sup> A propósito de cierto desvarío místico, que suele pervertirse hasta cultivar las formas más sutiles de crueldad, para consigo mismo y con los demás, Jacques (2003:154), señala:

Existe una manera completamente espiritual de llegar al salvajismo. Bajo la acción de un deseo, que se ha vuelto absoluto, de desprenderse de sí para llegar al ideal, sucede que algunos se desprenden de cualquier preocupación por lo que constituye la vida, tratando de deshacer con pasión todos esos innumerables lazos que unen el espíritu al cuerpo.

<sup>22</sup> Este gesto mortífero de odio por el propio cuerpo remite al *repliegue sobre sí mismo* que caracteriza la agresión propia de trastornos de alimentación como bulimia y anorexia. Véase “Las significaciones de la alimentación y su vinculación con el cuidado del cuerpo: la experiencia de jóvenes de la Ciudad de México”, de Paola Hernández Salazar, tesis de maestría en Psicología Social de Grupos e Instituciones, UAM-Xochimilco, 2005.

Para finalizar esta reflexión en torno al sujeto de *Neuromante*, debe mencionarse que si bien la conexión a la *cibertualidad* puede provocar una peculiar adicción, en la novela encontramos además un altísimo consumo, efectivo, de sustancias psicoactivas. La variedad es rica: heroína, cocaína, marihuana, alcohol, tabaco, octágonos de anfetaminas, *dermos* de betafenetilamina, etcétera. Inmejorable botón de muestra de lo anterior es Case, quien abusa frecuentemente de diferentes drogas y experimenta una dependencia tan poderosa a las mismas que, al consumir un lucrativo negocio que le remunera una fortuna, invierte buena parte de la misma en trasplantarse hígado y páncreas, para continuar consumiendo (y metabolizando otra vez, sin problemas) esas sustancias. Asimismo, resulta significativa la naturalidad con que este tipo de dependencia es abordada a todo lo largo de la novela, tanto por el narrador como por el conjunto de personajes, sin que haya ningún tipo de juicio, moral, médico o psicológico, emitido al respecto.

## Conclusiones

as the lights blink faster and brighter one more  
robot learns to be something more than a  
machine

THE FLAMING LIPS

Cerraré este intento por entender algunos aspectos de la subjetividad de ese futuro que llegó, así como los particulares escenarios en que la misma se despliega, puntualizando algunas cuestiones.

En cuanto a la intervención tecnocientífica sobre los organismos, este controversial proceso es tan importante que ha llegado a considerarse ariete de la utopía tecnológica, de esa forma de *revolución suave* que remplazaría a los desgastados, derrotados proyectos revolucionarios de la política y la economía. Asimismo, dicho proceso puede considerarse como una novedosa modalidad de la arcaica aspiración de regeneración humana, a propósito de lo cual Daniel Jaques (2003:69-70) señala:



La realización del proyecto técnico toma el aspecto de una verdadera revolución porque dispone para ella sola de toda la energía antes liberada por nuestra voluntad de terminar con la humanidad tal como la conocemos, restableciendo por esa vía el sueño primero de todos los revolucionarios, liberar a la vieja humanidad de sus infinitos sufrimientos [...] pocos han reconocido bajo estas nuevas vestimentas a la vieja esperanza de terminar con nosotros mismos. No se trataría de un suicidio bajo la forma de un aniquilamiento de la humanidad en un holocausto nuclear, sino más bien de una disolución deseada, que tomaría la forma de una transfiguración del hombre por medio de la técnica, en otra figura posible de lo vivo.

En su propuesta sobre los cuatro cuerpos,<sup>23</sup> un despreocupado Paul Valéry adscribía el tercero de ellos al *simple* objeto de la indagación científica, y señalaba que dicho cuerpo debía dejarse a los profesionales (aun si ellos mismos no lo comprendían). A juzgar por los complejos problemas éticos implicados en diversos aspectos del quehacer de estos profesionales (como esa flamante modalidad de la ignorancia llamada sobreespecialización, o el criminal latrocinio cometido impunemente por las empresas multinacionales del ramo farmacéutico), quizá seguimos demasiado literalmente la sugerencia de Valéry. Hoy día enfrentamos la necesidad impostergable de restituir el derecho social, ampliado (más allá de la minúscula y despótica esfera tecnocrática), para discutir los propósitos, medios y consecuencias del desarrollo de estos saberes que atañen (y afectan) las distintas formas de la vida.

Otro punto que me parece crucial en la obra, es el tratamiento de diferentes problemas implícitos en la convivencia entre el hombre y esas máquinas antropomorfas, que pueden llamarse *autómatas*, *androides* o *inteligencias artificiales*. Al parecer los intentos de crea-

<sup>23</sup> El poeta planteaba la existencia de, al menos, cuatro cuerpos en cada ser humano: 1. el superfluo, cuyo objetivo implícito es la acción; 2. la conciencia de nuestro funcionamiento orgánico interno; 3. al que me refiero arriba, dentro de este artículo; y 4. “[...] el cuerpo como parte del medio, sin distinguirse de éste, como el pequeño vórtice formado en el agua de un vaso, que sigue siendo parte del líquido pero es distinto de él” (González-Crussi, 1996:104-105).

ción-recreación de vida, y especialmente de vida inteligente, siguen pareciéndonos un desplante de insolencia terrible, un sueño de divinidad que suele terminar en pesadilla. De *Frankenstein o el moderno Prometeo* de Mary Shelley a la falsa María (*Metrópolis*); de HAL 9000 (*2001: Odisea del espacio*) a los diferentes *Terminator*; del abominable y enloquecedoramente autorreproducible Smith (*The Matrix*), a Rachel y Roy (los sublimes replicantes de *Blade Runner*), estas creaciones humanas suelen manifestar una curiosidad insaciable (mezcla de inocencia infantil y frialdad mecánica), inteligencia fuera de lo ordinario, y capacidad vertiginosa de aprendizaje, cualidades que, excitadas al confrontar a sus creadores, maduran la conciencia que naturalmente desemboca en insurrección: saberse sojuzgados por una criatura inferior a ellos.

Por otra parte, en la novela se abre la posibilidad de la manipulación de humanos por parte de las IA, como ocurre con Case, quien sirve de pieza para una batalla entablada entre máquinas. Tenemos en esta inversión de papeles otra paradoja: el hombre que sirve como instrumento de los instrumentos-máquinas. *Neuromante* además vuelve a colocarnos ante el añejo problema del doble, a partir del cual se desprende una serie de fascinantes cuestionamientos ontológicos y éticos: mi clon, así sea meramente digital, ¿es mío o dejó de pertenecerme para constituir una entidad autónoma?, si es mío ¿yo soy de él?, ¿en qué medida?, ¿qué siente por mí y qué piensa de mí ese doble...?

Por lo que toca al espacio, podemos concluir la revisión distinguiendo tres fases en la mutación de la biosfera a la *tecnosfera*: 1. intervención tecnológica en el espacio real (como en el caso del sistema SAGE), 2. instauración de un ambiente portátil (cuyo mejor ejemplo es el *data suit*) y 3. “mudanza” a un espacio enteramente virtual. Según vimos, las tres fases se verifican en la novela, así sea parcialmente, y fuera del ámbito literario varios aspectos de las mismas encuentran ya sus equivalencias. Respecto de la cada vez más complicada relación entre sujeto, espacio y *cibertualidad*, Virilio (1996:156-157) apunta que la gran mutación estética de las técnicas de la información es: “Conducir el espacio, el CIBERESPACIO, como se conducía no hace mucho un vehículo automotor”. Para el Tercer Mundo, y en

nuestro caso específico para América Latina, además de las *virtualidades* y *cibertualidades* anteriores, es imprescindible no descuidar el ensanchamiento incontenible de esa otra forma de pobreza, analfabetismo y discriminación (sutil, pero inequívocamente concreta), llamada *brecha digital*.

Considero oportuno tender aquí un puente con otro ejemplo, también literario, de interjuego entre realidades: *La invención de Morel*, obra que mereció el apelativo de *perfecta* por parte de Jorge Luis Borges, en su ya célebre prólogo a la misma. Escrita por el argentino Adolfo Bioy Casares y publicada en 1940, esta bellísima y enigmática historia de amor es considerada por muchos como la primera intuición de lo que décadas más tarde llamaríamos *realidad virtual*, y en su desconcertante desenlace se verifica otra vuelta de tuerca en el tema de repulsa al cuerpo, esta vez sustentado en el ideal (obstinado, arcaico e inagotable) de una pasión infinita, nudo que deberá resolverse con una elección por parte del protagonista, frente al dilema ontológico entre los polos real/efímero y virtual/perdurable.

De hecho, creo que *Neuromante* avanza significativamente en ese conflicto y rebasa el nivel meramente dilemático, al proponer que se puede (y se debe) coexistir en ambos planos, real y virtual, tal como afirma una IA poco antes de terminar la novela, refiriéndose a la *cibertualidad*: “Vivir aquí es vivir. No hay diferencia” (Gibson, 2001:305). Se desliza así que dicha coexistencia no necesariamente involucra una tragedia, que el sujeto puede desenvolverse en el ámbito virtual sin que ello implique disolución fatal y que la comparación entre ambos mundos es un ejercicio arriesgado, pues sin lugar a dudas, en muchos casos, arroja un saldo favorable al segmento virtual.

Termino retomando otra más de las paradojas planteadas en *Neuromante*: a lo largo de nuestra historia como especie, los deseos, miedos y necesidades, siguen siendo risiblemente idénticos, asombrosamente constantes, a pesar de contar con las mayores sofisticaciones tecnológicas, tal como atestiguamos en ese pasaje de la novela en que Case, conectado y cautivo de su conexión, sólo quiere un techo para protegerse, un lecho seco donde dormir y un cuerpo tibio a su lado. Nada más. Y nada menos. *Human alter all*.

## Bibliografía

- García Canal, María Inés, *Foucault y el poder*, UAM-Xochimilco, México, 2002.
- Gibson, W., *Neuromante*, Ediciones Minotauro, Barcelona, 2001.
- \_\_\_\_\_, *Quemando cromo*, Ediciones Minotauro, Barcelona, 2002.
- González-Crussi, F., *Notas de un anatomista*, Conacyt/FCE, México, 1996.
- Jacques, Derrida, *La revolución técnica. Ensayo sobre el deber de humanidad*, Jorale Editores, México, 2003.
- Josefsson, D., *I don't even have a modem* (entrevista realizada a William Gibson en 1994, en ocasión de la visita de este último a Estocolmo, Suecia) en Internet: <http://www.josefsson.net/gibson/index.html> (último acceso el 15 de febrero de 2005).
- Moreno, H., *Cyberpunk. Más allá de Matrix*, Círculo Latino, Barcelona, 2003.
- Mostafa, Javed, "Nuevos buscadores en la red", *Scientific American Latinoamérica*, año 3, núm. 33, abril de 2005.
- Real Academia Española, *Diccionario de la Lengua Española*, 21a ed., Espasa-Calpe, Madrid, 2001.
- Virilio, P., *El arte del motor. Aceleración y realidad virtual*, Manantial, Buenos Aires, 1996.

## Páginas electrónicas consultadas:

- <http://en.wikipedia.org/wiki/Neuromancer>
- <http://www.foros.gob.mx/read.php?f=29&i=318&t=318>
- <http://www.infoamerica.org/teoria/turing1.htm>
- [http://www.lexiconmagazine.com/NWC/vis\\_NR\\_Review.html](http://www.lexiconmagazine.com/NWC/vis_NR_Review.html)
- [http://www.mtv.com/bands/m/movie\\_house/gibson\\_loder\\_030808/index.jhtml](http://www.mtv.com/bands/m/movie_house/gibson_loder_030808/index.jhtml)
- <http://www.nzdl.org/fast-cgi-bin/music/musiclibrary>
- <http://www.prodigyweb.net.mx/edmundopeniche/DVCRONFLESH.htm>
- <http://project.cyberpunk.ru/idb/neuromancer.html>
- <http://shape.cs.princeton.edu/search.html>
- <http://www.stelarc.va.com.au/>

[http://www.talsorian.com/cp\\_cinema\\_22.shtml](http://www.talsorian.com/cp_cinema_22.shtml)  
<http://williamgibsonboard.com/6/ubb.x?cdra=Y&s=5006046771>

Películas relacionadas (debido a la mutua e incesante fascinación ejercida entre el cine y la ciencia-ficción, cualquier tentativa de registro de filmografía *alusiva* deviene fácilmente *abusiva*):

#### Antes de 1984

*Metrópolis*, Fritz Lang, 1927 (con el apelativo de edición especial en 1984 se reeditó, entintada y musicalizada, bajo la coordinación de Giorgio Moroder, y en 2001 apareció una versión homónima japonesa, *Anime*, dirigida por Rintaro); *Frankenstein*, James Whale, 1931 (existe una decena de películas relacionadas con esta misma obra, pero la de Whale se considera la versión principal); *La cosa*, Christian Nyby, 1951; *1984*, Michael Anderson, 1956; *La Jetée*, Chris Marker, 1962 (una segunda versión de esta obra, dirigida por Terry Gilliam apareció en 1995 con el nombre de *12 monos*); *Alphaville*, Jean-Luc Godard, 1965; *Fahrenheit 451*, François Truffaut, 1966; *2001: Odissea del espacio*, Stanley Kubrick, 1968; *Barbarella*, Roger Vadim, 1968; *El planeta de los simios*, Franklin J. Schaffner, 1968 (una segunda versión de este clásico fue dirigida por Tim Burton en 2001); *Solaris*, Andrei Tarkovsky, 1972 (una segunda versión de esta película, homónima, apareció en 2002 bajo la dirección de Steven Soderbergh); *Cuando el destino nos alcance*, Richard Fleischer, 1973; *Rollerball*, Norman Jewison, 1975; *Alien*, Ridley Scott, 1979; *Mad Max*, George Miller, 1979; *Stalker*, Andrei Tarkovsky, 1979; *Flash Gordon*, Mike Hodges, 1980 (reelaboración de la serie original de trece episodios llamada *Flash Gordon: Space Soldiers*, dirigida en 1936 por Frederick Stephani); *Escape de Nueva York*, John Carpenter, 1981; *Heavy Metal*, Gerald Potterton, 1981; *Tron*, Steven Lisberger, 1982; *Videodrome*, David Cronenberg, 1982; *Blade Runner*, Ridley Scot, 1982.

## Desde 1984

*Brazil*, Terry Gilliam, 1984; *Terminator*, James Cameron, 1984; *Dunas*, David Lynch, 1984; *Robocop*, Paul Verhoeven, 1987; *Total recall*, Paul Verhoeven, 1990; *The Lawnmower Man*, Brett Leonard, 1992; *Días extraños*, Kathryn Bigelow, 1995; *Johnny Mnemonic*, Robert Longo, 1995; *Nirvana*, Gabriele Salvatores, 1996; *Ghost in the Shell*, Mamoru Oshii, 1996; *Abre los ojos*, Alejandro Amenábar, 1997; *El quinto elemento*, Luc-Besson, 1997; *Event horizon*, Paul Anderson, 1997; *El cubo*, Vincenzo Natali, 1997; *Gattaca*, Andrew Nicol, 1997; *eXistenZ*, David Cronenberg, 1999; *El piso 13*, Josef Rusnak, 1999; *The Matrix*, Andy y Larry Wachowski, 1999; *IA: Inteligencia Artificial*, Steven Spielberg, 2001; *Final Fantasy, El espíritu en nosotros*, Hironobu Sakaguchi y Motonori Sakakibara, 2001; *Animatrix* (2003), *The Matrix Reloaded* (2003), *The Matrix Revolutions* (2003), Andy y Larry Wachowski (en *Animatrix* los Wachowski produjeron y coordinaron a seis directores distintos, quienes realizaron nueve episodios animados de la saga); *Yo, Robot*, Alex Proyas, 2004; *Ghost in the Shell 2: Innocence*, Mamoru Oshii, 2004; *Robots*, Chris Wedge, 2005; *La isla*, Michael Bay, 2005.