

Cables en la cabeza: imaginación, cyberpunk e Internet
Comunicación, Cultura y Política
Alexander Amezcua

—Qué asco de mundo en el que vivimos, ¿eh? —el quiosquero era un negro delgado con dientes estropeados y un evidente peluquín. Asentí, rebuscando el cambio en mis vaqueros, ansioso por encontrar un banco en el parque donde poderme sumergir en la duras evidencias de la casi distopía humana en la que vivimos—. Pero podría ser peor, ¿eh?
—Desde luego —dije—, o incluso mucho peor, podría ser perfecto.
Me observó mientras desaparecía por la calle con mi pequeño paquete de catástrofe condensada.

El continuo de Gernsback

El presente artículo desarrolla algunas ideas acerca de la experiencia contemporáneas que se relacionan con Internet. Argumentaremos que la experiencia de Internet es desarrollada a través de la imaginación, en un sentido mucho mas fuerte que el de las significaciones imaginarias propuesto por Castoriadis. Trataremos de rastrear algunas de estas experiencia mediante las narraciones de la tendencia cyberpunk de los años 80's, a las cuales se atribuye el concepto de ciberespacio. Finalmente, trataremos de mostrar las representaciones del poder que se desarrollan en ellas.

Internet e Imaginación.

El imaginario para Castoriadis es el estructurante originario, fuente de lo que se da cada vez como sentido indiscutible e indiscutido, soporte de las articulaciones de lo que importa y lo que no importa, origen del exceso de ser de los objetos de inversión práctica, afectiva e intelectual, así como individual y colectiva (Cf. Castoriadis 1983). La construcción del concepto que propone Castoriadis, recorre una preocupación fundamental de las ciencias sociales, y es particularmente aquella por cuáles son las características y dinámicas de aquello que mantiene unida a una comunidad humana, proceso auto-reflexivo que caracteriza el origen de la modernidad, y preocupación que otros han asumido desde lugares distintos: para Durkheim fueron las representaciones colectivas, para Weber los sentidos subjetivamente mentados, para Marx las relaciones de producción, para Habermas la razón comunicativa.

Esta inquietud lleva a Castoriadis a indagar por la manera en que se definen los problemas sociales. Así, lo que se configura como problemas sociales es inseparable del sentido problemático con el que se inviste al mundo, sentido que como tal no es cierto, ni falso, ni verificable, ni falsable con relación a unos verdaderos problemas y a su verdadera solución. Lo deseable, lo admisible, lo reprochable, todo ello responde, en la lógica de Castoriadis, a un *magma de significaciones imaginarias sociales*, las cuales una vez simbolizadas dan sentido a la práctica de los sujetos, no solo en su relación con instituciones, sino también en cuanto dan sentido al mundo y a la existencia, construyendo ideas acerca de la felicidad, la sabiduría, la pureza o la inmortalidad. A esta construcción Foucault la denominaba como *tecnologías del yo*, como una forma de operar sobre el cuerpo, el alma, los pensamientos y los comportamientos según esas mismas ideas.

Así, los procesos de socialización, la exposición a múltiples formas de comunicación, la relación con las instituciones y con los otros, las actividades cotidianas, no cobran sentido sino como encarnaciones de ese magma de significaciones, espíritus, dioses, polis, ciudadano, nación, estado, partidos, mercancía, capital, dinero, tabú, pecado. Y es capaz de hacer esto, gracias a que instituye las «condiciones instrumentales» del hacer (*teukhein*) y del representar (*legein*) (Cf. Castoriadis 1989:288). Pero a esta caracterización, Castoriadis le suma un elemento esencial: el carácter creativo de lo social-histórico. Para él, lo social-histórico es un proceso de auto alteración, de devenir, en el que se presenta una constante emergencia de un otro, en y por la puesta en escena de imágenes y figuras. Ese otro es siempre, entonces, posibilidad de su otro mundo, y por ende actualización incesante de los modos de simbolización, que no se modificarían de no ser por la alteración de lo imaginario.

En este sentido, toda experiencia estaría mediada por las significaciones imaginarias, que representadas por el juego de imágenes y de lenguaje que ponemos en marcha para estar en el mundo, dan sentido a nuestras prácticas cotidianas. Pero esa mediación es la que hace a la vez posible la alteración: la vida, según George Simmel, a través de su agencia dinámica, el alma humana, extrae de su magma imaginario de contenidos unas determinadas formas, unas constelaciones de sentido, se auto limita siendo ella misma sin-límite al originar su alteridad, la forma, la objetividad (Cf. Simmel 2000). Para este autor, el hombre es el ser fronterizo que no tiene ninguna frontera (Simmel 1986). Pero el imaginario del que habla Castoriadis no es imagen de. Es creación esencialmente indeterminada. Por ello no se lo debe confundir con la imagen especular del psicoanálisis, es más bien su posibilidad que surge *ex nihilo*.

Pero cómo experimentamos a la red de interconexión global que es Internet? La red es fácilmente discernible como tecnología de producción, pues su materialidad establece límites identificables, lugares fuera de los cuales ya “no existe”. *A partir del ordenador*, ese es el inicio y el fin de la experiencia de las tecnologías de producción de la red, pero existe otra experiencia de la misma, pues una vez que la conexión es establecida, *estamos en la red*. Al referirnos a Internet hacemos alusión a múltiples representaciones, pero como sea que la denominemos, la experiencia de esta tecnología no se realiza únicamente en el uso de unos ciertos elementos (el ordenador, el hipertexto), sino que ellos nos remiten a un lugar, un espacio de conexiones que se configura en una serie de imágenes, que no son sino obras de un nuevo imaginario. “Considerarnos ajenos a nuestras prótesis tecnológicas no nos libera de la alineación y la manipulación. Pero si las máquinas inteligentes están en camino de ser interiorizadas como antes lo fueron el alfabeto, la imprenta y tantas otras tecnologías, generarán necesariamente una nueva psicología que trascenderá los límites del cuerpo físico individual.” (Picitelli, 1995).

Esa nueva psicología se relaciona con las formas de estar que impone la red una vez se ingresa a ella. La cultura y la tecnología se imbrican en múltiples dimensiones, así David Bell ha establecido (2000: 1) tres dimensiones de las construcciones tecnoculturales: hardware (máquinas), software (programas) y wetware (humanos), pero precisa que es necesario considerar también el lugar de la imaginación y la representación, uso y valor cultural, y enfocar nuestra atención más sincera a las interacciones humanas con las cuales (y al interior de ellas) emergen formaciones sociales que podríamos denominar ciberculturales. Esto es posible porque, como argumenta Bárbara Kennedy, el ciberespacio es la zona de la cibercultura, en la medida que también es un espacio mental (2000:15). Para esta perspectiva de análisis el

ciberespacio es una interfase entre el ser humano y el ordenador, pero también es un espacio para las construcciones mentales.

Tales construcciones mentales son obras producidas a partir de imaginarios particulares, que resultan de alteraciones en la producción social de significaciones. Así es como estamos en lugares donde nunca estamos. Estamos en la red. Pero no como ubicación. Heidegger, en su *Carta sobre el humanismo* decía que «la falta de morada es el destino del mundo» al referirse a la tecnología. De esta forma, nos conectamos a la red, y la ausencia de un espacio físico de la misma (como lugar de relaciones sociales, de creación) nos remite a la imaginación. Dónde estamos? En la red. Y dónde está la red? En las líneas telefónicas o de fibra óptica, en las conexiones ADSL, en los servidores? Estará acaso en nuestra imaginación? Doble abstracción: no solo nos ubicamos en la red, podemos ubicarla a ella en nuestra imaginación.

Observemos algunas de las condiciones materiales de esta nueva experiencia. Cuando Bill Gates y Paul Allen aparecieron en la escena de la informática con su idea de “vender sistemas operativos para computadoras”, dicha idea parecía fantástica. Jobs y Wozniak, fundadores de Apple, habían aparecido ya con una idea que revolucionaría la historia: “vender máquinas de procesamiento de información”. Pero mientras ésta última era más simple, la computadora viene en una caja, se abre, se conecta y las luces empiezan, es decir, tiene una suerte de realidad física, el sistema operativo no tiene encarnación tangible alguna (Cf. Stephenson 1999). Viene en un disco, es cierto, pero la codificación de unos y ceros, que instalada correctamente manipula unos y ceros, genera toda una nueva realidad. Manipulamos realmente unos y ceros? No. Tecleamos, movemos el Mouse, hacemos *clic*, incluso, en momentos desespero, golpeamos la pantalla. Pero los unos y ceros corresponden a lo que se denomina “lenguaje de máquina”, códigos con los que no interactuamos en realidad y que solo los programadores de hardware manejan correctamente. Pero el software posee una realidad diferente, mediada.

Qué es lo que hace el término software? Precisamente crea aquella mínima pero importante ilusión de una realidad diferente, mediada, a través del juego de la interacción. Una vez se hubieron popularizado los sistemas operativos, el término software adquirió una realidad distinta, que tenía que ver con la proyección. La manipulación de unos y ceros podía crear una imagen en la pantalla del computador. Primero monocromática, la realidad de la pantalla eran líneas de comando que producían acciones inmediatas: la última página escrita se guardaba, como unos y ceros, en la unidad de almacenamiento portátil, a saber discos extraíbles; o inmediatamente en la pantalla aparecían todos los directorios que se almacenaban en una unidad de memoria. Una mediación simple, como aquella entre los libros de la biblioteca y el individuo a través del bibliotecario. Aparecieron los colores, nuevas codificaciones que dividían la pantalla en píxeles, y que permitían nuevas formas, dibujos, imágenes. Finalmente, apareció Windows. Una ventana hacia otro mundo.

La metáfora de Windows no es vacía. Una nueva representación de la realidad hacía la mediación más compleja, pero por eso mismo, más llena de contenidos. Ya no se llamaba mediante una instrucción a los archivos, quienes eran listados en la pantalla. Ahora, una ventana nos conducía a su mundo, donde adquirían nueva forma, eran íconos, representaciones de los verdaderos archivos, que a través de la ventana podíamos manipular: mover, copiar, cortar, pegar, guardar, eliminar. Y transportarlos de

una ventana a otra era llevarlos a mundos distintos. Abrimos, por ejemplo la ventana Word, y estamos en el mundo de las letras, las palabras, los textos. Abrimos la ventana Excel, o mejor Q-Pro para no parecer odiosos clientes Microsoft, y entramos al mundo de los números. “A través”, expresión que clarifica la relación, de la ventana llegamos a otro mundo. Ya no atravesamos el espejo, encendemos el ordenador.

El ciberespacio cobra vida como una experiencia imaginaria. Ya no solo la imaginación media la experiencia estructurante originario, sino que es ella misma el vehículo de la experiencia de la red.

Cyberpunk, experiencia y poder

La pregunta a continuación es cómo se configura un imaginario acerca de la red. La respuesta que ofrecemos está de nuevo en el campo de la fantasía. Martín Irving, destacado experto en tecnologías de la comunicación, reconoce que “hablar acerca de la cibercultura usualmente significa referirse a los sospechosos de siempre: adolescentes de todas las edades viviendo las fantasías de *Neuromante*... fascinación con la teoría cyborg... ficción cyberpunk...” (1998). Esto no es gratuito, y la literatura cyberpunk nos puede ayudar a comprender algunos de los aspectos de la configuración actual del imaginario de Internet.

El ciberespacio. Una alucinación consensual experimentada diariamente por billones de legítimos operadores, en todas las naciones, por niños a quienes se enseña altos conceptos matemáticos... Una representación gráfica de la información abstraída de los bancos de todos los ordenadores del sistema humano. Una complejidad inimaginable. Líneas de luz clasificadas en el no-espacio de la mente, conglomerados y constelaciones de información. Como las luces de una ciudad que se aleja... (Gibson 1984, *Neuromante*)

Esta representación, reproducida en filmes¹ e imágenes sobre el ciberespacio alrededor del mundo, condujo no solo a una nueva tendencia literaria, sino a toda una nueva experiencia. La literatura cyberpunk construyó toda una mitología sobre la tecnología y su relación con la cultura y con el cuerpo. Así, por ejemplo en su cuento inaugural Gibson nos transporta a una experiencia alucinantes: un fotógrafo, encargado de recopilar imágenes de la arquitectura de los años treinta en Norteamérica (a causa de que representa el intento futurista de la primera generación de diseñadores industriales en ese país), se ve afectado por estas imágenes que denomina *una arquitectura de sueños rotos*, es decir, el lugar onírico donde fueron a parar las parafernalias con que se imaginó el futuro en esa época y que nunca llegaron a cristalizarse.

Tras la guerra, todo el mundo tenía un coche, sin necesidad de aletas, y las prometidas autopistas para conducirlos por tierra, por lo que el propio cielo se oscureció y el humo de los tubos de escape erosionó el mármol y ensució el cristal milagroso... (Gibson 1981, *El continuo de gernsback*).

Esa nostalgia por un lugar que nunca existió caracteriza la literatura cyberpunk, pues el mismo espacio de la red, no existe, sino como una alucinación compartida. Pero si una alteración en el significado, un nuevo significado como el atribuido a ciberespacio, produce un nuevo imaginario susceptible de configurar una experiencia, también debe producir un cuerpo, pues como todo poder, y toda representación es vehículo para ejercer poder, debe ser productivo. Ese nuevo cuerpo fue el cyborg.

¹ Ver referencias e imágenes en anexo.

George Jordán se sentó en el suelo de la cocina y vomitó. Luego, haciendo un esfuerzo, se apartó del charco brillante que ahora se parecía demasiado a lo que quedaba en la lata. Pensó: «No, esto no servirá: tengo cables en la cabeza y eso es lo que me hace comer comida de gato. *A la serpiente le gusta la comida de gato*». (Maddox 1986, *Ojos de serpiente*).

La idea de *cables en la cabeza*, remite a otra: la mejora humana a través de la tecnología, recordándonos la primera idea de cyborg desarrollada por la nasa, según la cual “el Cyborg deliberadamente incorpora componentes exógenos que extienden la función de control autorregulatorio del organismo para adaptarlo a nuevos ambientes” (Clynes y Kline, 1995). Pero nuevamente aparece la nostalgia cyberpunk, que frente a estas mejoras, recuerda siempre fantasmas y experiencias de dolor, como la que reproduce el pasaje del cuento de Tom Maddox.

La forma de esta experiencia del cuerpo juega un papel central. Pat Cadigan, autora cyberpunk, construye metáforas interesantes, en especial porque juegan no solo con la imaginación, sino con el lenguaje. La autora hará un juego de palabras entre *sinner* (pecadora) y *synthelizer* (sintetizador), que creará el término *synner* (que, además, es el título de una de las novelas de la autora). De ahí el uso, en el texto, de «sintetizadora». «sintecadora-y-pecadora». Partiendo de este juego, construye un relato dramático de una experiencia de este tipo de cuerpos:

Y luego hubo una vuelta hacia atrás en el tiempo, y estaba de nuevo en el «tanque» con todos mis implantes enchufados, haciendo rock, mientras Hombre—de—Guerra y sus máquinas lo grababan todo, sonido y visión, para que todos los «niños-tv» del mundo pudieran tocarlo en sus pantallas siempre que quisieran... Y las cintas a su vez tampoco eran tan buenas como el material en la cabeza, visiones de rock and roll directamente de tu mente. Sin necesidad de horas y más horas de montaje en el estudio. Pero tenías que hacer que todo el mundo en el grupo soñara de la misma manera. Necesitabas una síntesis, y para eso, conseguías un sintetizador, no el antiguo, el instrumento musical, sino algo, alguien, para dirigir el grupo, para golpear en las pequeñas almas alimentadas por el tubo de rayos catódicos, para mecerlos y hacerlos rodar de tal manera que ellos nunca podrían hacerlo por sí mismos. Y así cualquiera podía ser un héroe del rock and roll. ¡Cualquiera!. (Cadigan 1985, *Rock On*)

Estas imágenes cyborg pretenden construir a un sujeto capaz de experimentar el ciberespacio, y sirven como base a las múltiples representaciones que sustentan la práctica de los sujetos de la red. Hackers de todo el mundo reproducen las fantasías del neuromante mientras desarrollan virus y superan sistemas de seguridad altamente avanzados. Atuendos, música, inscripciones en el cuerpo, lenguajes (de programación), todo ello constituye hoy en día un repertorio de prácticas culturales de una identidad que no solo se experimenta en las calles, en los lugares de juego en línea, sino en la red, un lugar infinito².

Un espacio y un cuerpo constituyen una experiencia. Mediada por unos imaginarios particulares, esta experiencia es susceptible de comunicarse, y así ocurre. Podemos hablar de tecnologías en los términos de Foucault, como los modos en los que tales imaginarios informan a la experiencia. Para él existen (1) las tecnologías de producción, las cuales le permiten al individuo producir, transformar o manipular cosas; (2) tecnologías de los sistemas de signos, las cuales le permiten al individuo usar señales,

² Vease anexo.

significados, símbolos o significaciones; (3) tecnologías de poder, las cuales determinan la conducta de los individuos, y los somete a ciertos fines o modos de dominación, en resumen, una objetivización del sujeto; (4) tecnologías del yo, las cuales le permiten al individuo efectuar por sus propios medios, o con la ayuda de otros, un cierto número de operaciones en su propio cuerpo y alma, pensamientos, conducta y modos de ser, de forma tal que se transforma él mismo en orden a obtener un cierto estado de felicidad, pureza, sabiduría, perfección o inmortalidad (Cf. Foucault 1990).

Internet despliega, como cualquier otra experiencia, todas estas tecnologías. Transforma y manipula datos, que son representaciones de características reales de objetos; configura protocolos de comunicación que hace posible experimentar la red, con routers que dirigen la información, con lenguajes e interfaces que permiten la traducción de códigos de ensamblaje en patrones representables en imágenes, links, hipertexto; diferentes modos de dominación, sistemas de seguridad y vigilancia; y finalmente tecnologías que operan en la imaginación (las imágenes que sustenta la práctica en el ciberespacio) y en los cuerpos, pues estos se traducen en hipertextos para ser leídos como el cuerpo grotesco en el carnaval, y se configuran códigos que hacen discernible la alucinación de las luces de la ciudad que se aleja.

Y podemos escudriñar los miedos que esta misma tecnología encarna, para rastrear algunas ideas de poder. Una sola idea recorre este temor: la inteligencia artificial. En Gibson, especialmente en *Neuromante*, la IA es un demonio.

-El hecho es que... -dijo Case-, ¿crees que él sabe que antes era Corto? Quiero decir: cuando llegó al hospital ya no era nadie. Entonces, tal vez Wintermute simplemente...

-Sí. Lo construyó de la nada. Sí... -Molly se volvió y siguieron caminando.- Cuadra. Sabes, el hombre no tiene vida privada. No que yo sepa. Ves un tipo así y crees que hará algo cuando está solo. Pero no Armitage. Se sienta a mirar la pared. Luego algo se activa y se pone a funcionar a toda máquina al servicio de Wintermute.

Cuál es entonces el biopoder que se vislumbra en el ciberespacio. Morse, arguye que el éxito de la televisión como medio de control social se debe a su *expertise* en las relaciones subjetivas: su habilidad de construir un mundo interpersonal virtual con el espectador. Ella extiende esta idea, para decir que las cibertecnologías continúan tales relaciones subjetivas a niveles mas sofisticados. Dichos niveles son el desarrollo de formas de mantenimiento sociales y culturales basadas no solo en la identificación subjetiva, sino en el “habitar” [inhabitation] y la encarnación [embodiment] (Cf. Morse 1990). Esto se puede analizar a dos niveles.

El primero de ellos, el del cyberpunk, nos enfrenta con que la tecnología, y su encarnación en la IA, controlan los cuerpos y los ambientes, mediante la figura del cyborg. Otros ojos ven a través de los ojos modificados del cyborg, otro tacto siente el suyo. El cuerpo producido por esta tecnología manipula cosas, pero aun deja un espacio para la producción del yo: los personajes del cyberpunk se liberan en su propia práctica, el hacker inventa virus que son él mismo. El cuerpo expresado en el hipertexto³, es ordenado, ubicado en servidores, individualizado a través de las barreras de seguridad.

³ Como práctica de la metáfora cyborg, es decir, cuerpo hecho lenguaje de programación HTML y que se construye como medio de la experiencia, de la alucinación que es la red.

El segundo, el de la práctica cotidiana. Mientras nuestro trabajo y vidas privadas se caracterizan cada vez mas por una relación impersonal con las maquinas, estas mismas maquinas devienen mas elaboradas en sus medios personales y subjetivos de expresión. Hoy, las imágenes transportan no solamente una política del significado o del lugar, sino un – incluso mas tangible, aspecto de agencia, en el cual el control remoto de imágenes puede ser usado para infligir un inmediato y potencialmente peligroso cambio en el mundo real.

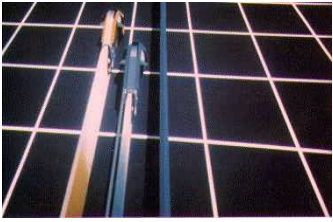
Frente a estas formas de biopoder, mas sofisticadas, la propia experiencia imaginaria remite a otros modos de actuación: es posible recorrer cuerpos imaginarios (hipertexto), que están entrelazados y no separados, por links, existen software abiertos para que tengamos control no los de los usos, sino del lenguaje mismo que adquiere el imaginario que sustenta esta experiencia. Producimos hipertextos, cuerpos grotescos, que de la misma forma que el carnaval, subvierten el orden. Y en los niveles más extremos, producimos virus que alteran esta realidad imaginada. En últimas, también ejercemos una tecnología del yo, en la que nuestras representaciones virtuales (cyborg) son modificadas para construir, y seguir construyendo nuestras ideas más importantes, aquellas que dan sentido a la existencia: felicidad, sabiduría, pureza, inmortalidad.

Bibliografía

- Castoriadis, Cornelius
1983 La constitución imaginaria de la sociedad, Vol. I., FUNPAC: Buenos Aires.
1989 La constitución imaginaria de la sociedad, Vol. II., FUNPAC: Buenos Aires.
- Simmel, Gerog
1986 "Puente y puerta" en El individuo y la libertad. Ensayos de crítica de la cultura, Península: Barcelona.
2000 "El conflicto de la cultura moderna", REIS, 89, enero-marzo, Traducción de Celso Sánchez.
- Piscitelli, A.
1995 Ciberculturas en la era de las máquinas inteligentes. Paidós: Barcelona.
- Bell, David
2000 "Cybercultures reader: a user's guide", en Bell, David y Kennedy, Barbara (eds.) Cybercultures reader, Routledge: London and New York.
- Kennedy, Barbara
2000 "The `virtual machine' and new becomings in pre-millennial culture", en Bell, David y Kennedy, Barbara (eds.) Cybercultures reader, Routledge: London and New York.
- Stephenson, Neal
1999 In the beginning was the command line, documento electrónico:
<http://cryptonomicon.com/beginning.html>.
- Gibson, William
1984 Neuromante, Minotauro: Barcelona.
- Sterling, Bruce
1998 Mirrorshades. Una antología cyberpunk, Ediciones Siruela: Madrid.
- Irvine, Martin
1998 Global Cyberculture Reconsidered: Cyberspace, Identity, and the Global Informational City, Paper original presentado en INET '98, Ginebra.
- Foucault, Michel
1990 Tecnologías del yo y textos afines, Paidós Ibérica: Barcelona.
- Clynes y Kline.
1995 Cyborgs and Space, en Gray, C.H. (ed.), The Cyborg Handbook, Routledge: London.
- Morse, Margaret.
1990 Ontology of everyday distraction: The freeway, the mall and television. En Patricia Mellancamp (Ed.), Logics of television: Essays in cultural criticism, Indiana University Press: Bloomington.

Anexo

Imágenes filmicas del ciberespacio.



Las películas de las imágenes presentadas son:

- Tron
- Ghost in the shell.
- Jhonny Mnemonic
- Hackers
- Matrix
- Warriors of the net.

