

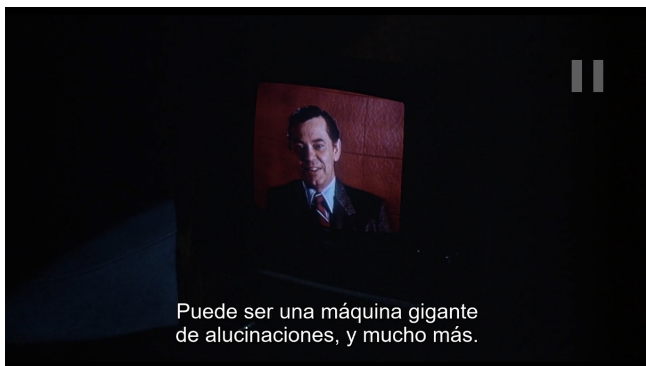
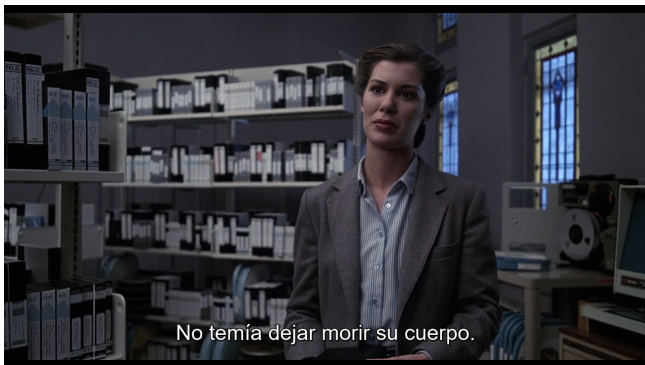
Un amigo mío (Juan R.) está muy interesado en llevar a cabo experimentaciones sobre lo que él llama, y yo llamo aquí, el *filo*, pero buscándolo por la vía del tópico del suicidio. Esto no quiere decir solo "hacer la conceptualización" de este tema predilecto por humanistas (y, por ende, por existencialistas ((mi amigo anda juicioso leyendo a Heidegger))), sino también su incorporación en un sistema poético. ¿Por qué el porno y no el suicidio? Pregunta que sale en medio. Porque el porno es también liminal, como al Juan mismo le gustaría decir. No se trata de la liminalidad de la muerte, sino la liminalidad del deseo, puesto que —creo yo— éste hace piso de la muerte como indeterminación de la vida (la íntima relación entre vida e individualidad). Sin embargo, Juan ha podido entrever que el asunto humanista del suicidio es

tan solo una apertura; para él un problema como el de *salud* se pone en crisis por la intrusión del suicidio como posibilidad ética (tengo que mandarle *Japón*, de C. Reygadas). Claro, y la idea de salud no está separada de sus instituciones. Entonces, creo que lo que tendría que estudiar, además, como lugar común por el que es obligatorio pasar: el suicidio en otras especies animales. Y de ahí que pueda yo ponerme contra la pared y sea el porno el gran tema humanista (como quizá lo apuntaba bien Chuck Palahniuk: "el humano es un animal que ve porno"). Pero mi camino, y el registro que de su recorrido hago, apuntan más hacia un problema que se aleja del humanismo o de un problema antropológico. Creo que, sobrepasado el problema estético del fenómeno del porno, quedan varias preguntas. Una es acerca de la artificialidad de la vida humana y sus procedimientos (como en *Ghost in the Shell*; la primera peli, pero). Quizá apuntaría a

que el porno no solo es un dispositivo (a lo Foucault), sería también —a su modo— un tipo específico de tecnología sexual: una prótesis, un dildo. Un dildo que además es registro. Lo que trae muchas imágenes incómodas respecto del "uso" del porno como dildo. Esta consciencia dialéctica de las cosas que heredamos de Hegel (y luego, porsupollo, de Marx) de que una tecnología es al mismo tiempo un registro histórico, en el porno se me antoja más interesante o atrayente que otros casos. Por otro lado, no sé cómo el suicidio pueda ser tomado como una tecnología. Y: ¿cómo puedo hablar de las tecnologías humanas sin hacer humanismo? Quizá es que en la "pepa" del asunto, como le gustaría decir a mi mamá, en su habitación oscura, en su sudor monádico nada es humano: el sexo, la guerra, el suicidio, la filosofía incluso, etcétera... todo esto está recubierto por las mieles del humanismo, de la religión (más humanismo eludido, barroco).

Esto lo va señalando *Videodrome*; o eso he sentido cada vez que la veo. De ahí esa estética grotesca, lo aparentemente orgánico de las tecnologías de entretenimiento, la forma en que el tv o las cintas de video chupan los cuerpos humanos y viceversa (*the uncontrollable flesh*), la forma en que Max comienza a ser interpelado: solo puede haber comunicación entre dos sistemas si ambos comparten algo. Es la creación del tumor-órgano la viva prueba de que este estado ideal de comunicación puede ser inducido y es el resultado de una exposición parasitaria; en este caso Videodrome mismo opera inoculando a sus "víctimas". Esta es la monstruosidad: las cosas advierten su superficie humana deformada por el poder, para así siempre hacer algo que no tiene cuerpo: transformación y/o deformación, erupción de sentidos, todo aquello que es tan material como el sudor o el aire, aunque casi no reparemos en su visibilidad si no es a través de la

ropa húmeda, de la rama que se mueve. No se trata de un juego freudiano de sublimaciones o de neurosis por el principio de expresión del deseo, sino del desarme continuo y brutal de lo humano alrededor del sexo: un domo donde lo producido es violencia, y ésta solo es inhumana y, ante nosotros, perversa o terrible; solo puede originar locura y se muestra ante nosotros con el rostro de lo humano deformado, porque hemos "babeado" todas las cosas, toda la historia. Y esta baba es también un flujo de ondas que inoculan, en las cosas, los tumores de lo humano. Somos parásitos, pero sobretodo cadenas de parásitos. Las señales de Videodrome traen consigo, pues, un problema clásico de la ciencia ficción: la evolución humana, lo transhumano. De nuevo el problema de lo liminal, del borde de la humanidad como forma autónoma, y su devenir. Es el parásito, el tumor-órgano que aparece por la exposición a estas señales las que sirven de prueba de



la investigación transhumanista. Y la pregunta: ¿en relación a qué nos mantenemos humanos? Pero esta pregunta trae el problema moral a colación; y es aquí donde el poder aparece, como en la escena en la que se le advierte a Max que no se entrometa con Videodrome, porque es algo "más político".

Aunque he anotado que la violencia de las cosas no es humana, no puedo caer en esencialismos, en más metáforas para el alma. Una cosa es el caos, la intersección y superposición extrema, la imposibilidad de la *nada* como "sustancia" o "sustrato" de lo real, como su base. Otra cosa es la violencia que explota o producen las cosas (siempre en relación a otras); y lo peligroso, lo negativo y lo positivo que hay en la superficie dependen de estos flujos entre las turbulencias del caos y el sentido que producen (el vacío vibra): *mónadas* → las habitaciones oscuras que brotan de las cosas y de estas mieles de la diferenciación

exterior de las cosas (las mieles de la parasitación humana, la luz agria humana) (¿qué es esa carne que recubre el arma de Max, esa baba-carne? Sabemos que aparece a causa de su mente intervenida, que no es realmente metamorfosis de su carne, sino alucinación, pero ¿por qué esta forma?). Es decir, lo terrible y lo horrible de algo dependen de la forma en que esta densidad o ruido es seccionado, ordenado y puesto en presencia; y, (quizá) sobre todo, lo horrible y lo terrible de algo depende del residuo que este ejercicio de seccionamiento produce: las *mónadas* de las que hablo, que son realmente una especie de *mónadas* leibnizianas oscuras, antitéticas, en donde se pone en juego lo metafísico en tanto que producción de lo físico. Es en esta comunicación entre las cosas donde se establece un protocolo que, a su vez, se pone en juego dependiendo de las redes con las que dicho protocolo funciona. Cada comunidad opera estos protoco-

los, y las cosas son solamente en y a través de esta interacción (producción de presencia y de residuos o *parapresencias*). De ahí que el Videodrome sea a su vez la expresión de la perversidad del poder político relacionado al capitalismo de forma neoliberal en el que, poco a poco, el mundo estaba entrando desde la década de 1980 y la forma en que las cosas (el televisor, las cámaras, las grabadoras, los casetes, etc.) también expresan esta perversidad y horror. La película se lanzó en el 83.

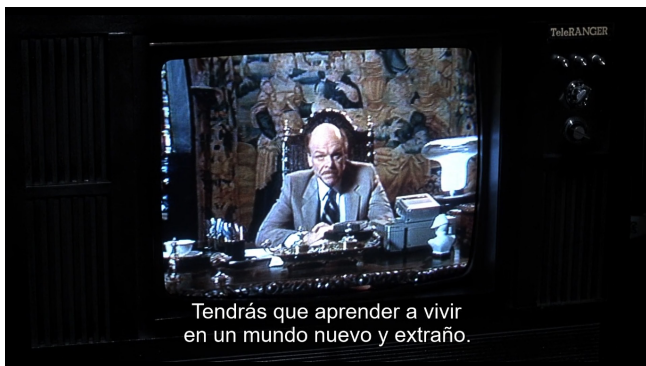
En un fondo inicial medio soso, pero importante, la película trata sobre *competencia en un mercado de entretenimiento*, de la interrupción de un flujo cerrado de imágenes pornográficas y su posibilidad de filtración. El trasfondo menos soso que conocemos al final es el de una gran corporación que quiere usar una pequeña empresa para sus fines políticos (asegurar una máquina de guerra), etc., para hacer AMÉRICA ME-

NOS BLANDA (que por supuesto suena a: MAKE AMERICA GREAT AGAIN). Para hacerlo, la corporación tiene que ingresar en el plano íntimo, molecular: a Max. Por eso hay que entender que nunca se trata "solo de negocios", que la economía es movida también por el deseo y poder, y eso hizo a Max el perfecto conejillo de indias, cayó en la trampa. Termina perdiendo a alguien que desea y matando a sus socios. Igual, no hay nada más peligroso que entrar en la red del Poder perverso, no hay pecado más grande para el hijo o hija de vecina que ingresar, incluso sin querer, en el orden perverso de las sectas del poder. Precisamente porque el subalterno no conoce el Poder, no sabe las formas que este adquiere y usa, no sabe las intenciones: el Poder perverso siempre es deshonesto (como Yahvé). Una gran corporación (que vende desde gafas hasta misiles para la OTAN) con un gran capital, producen un programa (en el amplio sentido de la palabra) como

Videodrome. Esta producción debe ser altamente costosa. Pero, como dice Masha, lo brutalmente peligroso no es que este programa pertenezca a quien pertenece. Lo peligroso es que tiene una "filosofía", es decir unos protocolos de producción, unos regímenes, ciertos agenciamientos, ciertos desechos más o menos específicos.

Así llegamos a O'Blivion y a su discurso. Habla constantemente del cerebro, puesto que este es el instrumento de estabilización y decodificación-codificación por excelencia. Es en el cerebro donde estos problemas son puestos en crisis y en acción, inicialmente. El cerebro es la *gate*. Y la facultad principal en la peli: la visión. Por supuesto, esto es importante para Cronenberg, y por tanto para la naturaleza material del capitalismo global. Lo importante es la visión, el registro visual de las cosas, el continuo "devenir cine" de casi todo fenómeno o producto cultural (la novela,

el cómic, la poesía, la música; menos el meme, por ejemplo, lo que lo hace interesante como punto de partida, como inoculación) (¿cómo el cine escapa de sí mismo?). El gran órgano a hackear es el cerebro, pero su punto débil es la visión, el ojo fetichista del Hombre Blanco Occidental: el paradigma es el propio Max, el "conquistador", el idiota y deshonesto (hasta consigo mismo) Max. De nuevo: *Ghost in the Shell*; pero, claro, sin la asepsia de su universo, donde inocular el cerebro es ingresar un pequeño virus digital al ciborg. No, en *Videodrome* hay que entrar por los ojos, plantar un tumor para luego ingresar brutalmente los códigos en todo el cuerpo, enfermarlo, parasitarlo a través de un nuevo órgano. En la película de Cronenberg no se da esta especie de espiritualización del cerebro y el pensamiento como facultad e institución del yo, como sucede en la obra de Oshii. En *Videodrome*, "se tiene" la consciencia de que



el cerebro solo es en la contingencia del cuerpo como sistema complejo: el cerebro es un órgano más. Que entre la película japonesa y el film norteamericano haya un poco más de una década me resulta llamativo. La clara influencia católica de Oshii demuestra que, en su juego aséptico, en su aparente búsqueda de la superación del cuerpo, el humano termina por convertirse, místicamente, en un Espíritu de pura mentalidad. Cronenberg, menos católico, y por lo mismo más "pornográfico" en su tratamiento de la carne, no puede desligar una cosa de la otra. De ahí la parte final del "suicidio" inducido de Max. (Ahí está, Juano: el suicidio como singularidad... pero como trampa que es a su vez un bucle, un loop en la mente como si fuera una pantalla rota: la carne vive, pero la mente ha sido parasitada y ¿se la lleva a su autodestrucción? Entonces hay una agencia que se presenta metafísica que usa formas de vidas orgánicas como delegados o como he-

rramientas más o menos autónomas, como virus digitales o bots... pero tampoco como si fueran meros ejércitos proxy, sino en la manera en que nos relacionamos funcionalmente con organelos tales como drones, parásitos, *pure flesh*). Oshii y Cronenberg parecieran ir por caminos muy distintos, o mejor: en contravía. El choque es inevitable y maravilloso. Es por eso que las formas en que las imágenes de la mente son configuradas en cada obra, son tan diferentes. Es por eso que el *ghost* es el problema fundamental para Oshii. ¿El alma para Cronenberg solo podría ser un desecho, una alucinación más?

Pero volviendo: para el fallecido Profesor O'Blivion, el cerebro es la gran apertura y la visión, su gran maquinaria (exuberancia y horror). "La pantalla del televisor es la retina del ojo de la mente. Por lo tanto, la pantalla de televisión es parte de la estructura física del

cerebro.", dice el Profesor.¹ Luego, me parece una movida esperable, tiene que hacer el apunte baudriillardiano sobre la hiperrealidad: la vida en video es más real que la vida privada en "carne propia", tal y como sucede hoy con las redes sociales, como si Instagram fuera un Videodrome, el gran Domo de Imágenes contemporáneo. Ni los guionistas de *Black Mirror* se han atrevido a algo así, pienso. Porque, quizá, el problema de lo inhumano y de lo transhumano no ha sido tomado desde sus bases monstruosas (como heredamos de Shelley y su moderno Prometeo; quizá incluso desde el golem judío accionado por la tecnología escolástica por excelencia: el lenguaje). Es este *gap*, entre lo que es y no es humano, en el que apenas reparamos, y tan difícil de estudiar, es el que devela o hace vibrar nues-

1 "The televisión screen is the retine of the minds eye. Therefore, the televisión screen is part of the physical structure of the brain".

tras presencias ante la violencia... como en *2001: Space Odyssey*... no se trata simplemente de un simio, de un humano, sino de las zonas grises. Como el transhumanismo de Arca, más ahora desde que publicó sus últimos sencillos (@@@@ y *Nonbinary*), donde el asunto, precisamente, volcado a la carne es un problema ya no de la mente, sino de la sexualidad y el género. O el otro lado contemporáneo: el sueño transhumanista de Silicon Valley (Grimes y Tesla y su hijo A Æ A-12). Pero, claro, esto ya trae sus problemas densos, que no podré tratar aquí... sobre todo porque todavía no sé cómo.

Entonces... el humano que mira porno siempre será una zona gris ("en el coito todos somos médiums", reza la canción de Pilar Rubí y A. Fernández Mallo). Esto quiere decir varias cosas: a) que se puede ser tan idiota y tan violento como Max, con todo y su destino como arma que es llevada a la locura y al suicidio, presa de los dispositivos pornográ-

ficos; b) que activar esta posición de manera crítica significa denunciar nuestra debilidad por la mirada, significa aceptar que el Domo ya está instalado y que la mirada pornográfica de Max, la que lo hizo susceptible inicialmente a las ondas de Videodrome, ya está en muchos y muchas de nosotras; por lo que: c) esta zona gris es también la posibilidad de una nueva acción, o de nuevos protocolos de camuflaje, movilización, para recuperar poder sobre nuestro cuerpo y "devolverla" a otros. Por otro lado, ¿cómo la exposición y uso de las tecnologías actuales, de sus plataformas (como Instagram o YouTube o PornHub, si se quiere) están alterando la estructura física del cerebro, no solamente las subjetividades? Una duda muy cercana la escuché una vez a Luciana Cadahia en Bogotá, una vez que dio un pequeño conversatorio sobre Hito Steyerl. El asunto vuelve sobre las *imágenes*, sobre el problema de la percepción, sobre nuestra manera

de tratar las imágenes percibidas (y por tanto producidas). Si Instagram actúa precisamente como parte de la realidad mental e imaginaria del humano, como lo sugiere el comentario del Profesor O'Blivion, estamos entregados a la esquizofrenia completa de no saber qué es más o menos real en todo lado, pues la hipertrofia de la mirada nos hace susceptibles a la "tragedia", a esta esquizofrenia de la que Max es uno más de otros posibles ejemplos, ¿no les parece? Videodrome sería entonces esta red (un *them*) paraca, red de muerte. ¿Y cuál es la vía que se desarrolla en la película?, pues parasitar a esta máquina de muerte, la red llamada Videodrome. La agente: Bianca O'Blivion. El sacrificio: la vida de un supuesto gentil, el que estaba "mal parado", ni en un lado ni en el otro, el pequeño susceptible al horror y al terror: Max Renn y su lucha por la "carne nueva". Hacia el final de la película, Max Renn pierde rasgos de su "individuali-

dad"; su discurso suena al de un sectario. Este héroe de Cronenberg no tiene casi nada loable, y su destino como pequeño magnate del entretenimiento televisivo es fatal. La gran duda sigue ahí: no sabemos, ni parece que sea la intención enterarnos si fue posible destruir Videodrome. Es probable que no, que el programa ingresado por Bianca O'Blivion haya desembocado en inducir el suicidio en Max Renn, en la negación de su *ghost*, pero quizá no fue suficiente para dismantelar toda la organización detrás del proyecto de Videodrome. Sospechamos, pues, como lo hacía en ese tiempo M. Foucault, que todo ataque frontal al poder no hace más que blindarlo, trabajando por el buen funcionamiento de la máquina, de esta "bestia magnífica" que es el poder. Lo que hace mucho más sospechosa la imagen de la familia O'Blivion y su "proyecto de beneficencia", dándole una pantalla a cada habitante de la calle en su refugio. No sabemos,

tampoco, qué hay detrás realmente de esta causa benéfica y "altruista", del mismo modo en que no conocemos el fondo y los alcances reales de la empresa S.O.C.



este fanzine se imprimió en
algún lugar de la güaca sur
gracias a RI-SA, "la última
risográfica del nudo de los
pastos"

pocos meses luego del
FM del mundo

-0-

