

Moda, cibernética y literatura. Una utopía cyberpunk

[Presentado en el II Encuentro de Estudiantes de Letras, Facultad de Filosofía y Letras (UBA), 2006]

moda cibernética literatura

“Los sesenta terminaron el día que vendimos
esa camioneta... el 31 de diciembre de 1969”

Los Simpsons

Carlos Gradin

Voy a analizar una expresión particular del género de ciencia ficción conocido como "cyberpunk". En particular, me interesa señalar los traspasos y la contaminación que afectan a este sub-género respecto de, y hacia, dos campos de la cultura extra-literarios como son la moda y la cibernética. Para ello voy a centrar mi análisis en un libro que recopila artículos de la revista *Mundo 2000*, publicación editada en Estados Unidos a principios de los '90. En los artículos e imágenes de este libro puede observarse un curioso entrelazamiento de literatura, moda y cibernética (esta última, presente tanto en su aspecto teórico-científico como en su vertiente industrial). Si todo sale bien, este trabajo aspira a plantear un interrogante respecto de una manifestación particular de la cultura en las últimas décadas del siglo pasado: ¿Qué fueron el *underground*, la *contracultura*, lo *alternativo*? ¿Qué significan hoy estos conceptos?

Walter Benjamin propuso en diversos pasajes de sus textos una lectura de la moda en términos de utopía. En este fenómeno de la cultura confluyen, según su análisis, representaciones sociales en las que se superponen imágenes de lo nuevo y lo antiguo. La fetichización de la mercancía se constituye como una fantasía que opera en la resolución imaginaria de contradicciones y deficiencias del orden social de producción. La fetichización es el maquillaje con el que la mercancía sale a escena a representar, según Benjamin, “la opereta irónica de un dominio duradero del capital”¹.

Las representaciones más habituales de la moda la asocian a lo glamoroso y celebratorio. La moda es un anclaje en el presente pero que logra evadirse de lo estático para ofrecer una puerta de acceso a la novedad. La moda es, por un lado, una garantía de pertenencia a determinado grupo o sector social, a

¹ Benjamin, Walter. “París, capital del siglo XIX” en *Ensayos*, tomo II, Editora Nacional, Madrid, 2002. (p.166)

la vez que conforma el margen de acción de los sujetos en la construcción de una imagen singular, distinta, personalizada. La lógica de la novedad garantiza esta emergencia permanente de opciones a las que los sujetos podrán recurrir en busca de las estrategias de singularización que consideren más eficaces. Las revistas de moda ofrecerán la descripción detallada de esta vía de acceso a lo "moderno".²

En los productos de la moda puede leerse, según Benjamin, una doble inscripción, referencias cruzadas tanto al futuro como al pasado. La moda presenta una imagen idílica del mundo, en la que los conflictos terrenales acceden eventualmente a una resolución. Esta imagen ideal es asociada por Benjamin a la representación de un momento mítico de la historia, equivalente a la expulsión del hombre del paraíso en la tradición judeo-cristiana. La moda reactualiza ese momento de reconciliación que aparece bajo la forma de una pérdida. Así, si bien la moda intenta desprenderse del pasado reciente que acaba de caer en desgracia (como sucede con las ropas de la generación de nuestros padres), recurre, sin embargo, según Benjamin, a utopías ancestrales de bienestar y armonía, y equipada con estas visiones se proyecta hacia el futuro bajo la forma de una promesa. La moda es la promesa de un mundo mejor al alcance de la mano.

Esta doble inscripción temporal de la moda será importante para el análisis de la revista *Mondo 2000*. Pero antes veamos el otro campo, la cibernética, que, junto con la moda, configura esta particular manifestación del subgénero "cyberpunk" que queremos estudiar.

Para esta revisión rápida de algunos aspectos de las teorías de la cibernética voy a basarme en el libro *How we became posthuman* de Katherine Hayles³. Este libro realiza un recorrido a través de la disciplina mediante el análisis de los escritos producidos por sus principales teóricos desde la aparición de este campo de estudio a mediados de los '30. El libro analiza, además, obras literarias (novelas de ciencia ficción), en las cuáles destaca el desarrollo y puesta en escena de elementos de la cibernética, a la manera de ecos o desprendimientos de las teorías científicas. El eje de su análisis se explicita desde el título, "¿Cómo nos volvimos post-humanos?". Su interés está puesto en las continuidades y transferencias de ideas y concepciones como la de sujeto en diversos ámbitos de la cultura, desde y hacia la cibernética. Cuando

² Sigo en este análisis a las ideas presentadas por Croci, Paula y Vitale, Alejandra en su compilación *Los cuerpos dóciles. Hacia un tratado sobre la moda*, La Marca, Buenos Aires, 2000.

³ Hayles, Katherine, *How we became posthuman?*, The University of Chicago Press, 1999. Le agradezco Pablo Rodríguez del seminario "Filosofía política de la información" dictado junto a Gonzalo Aguirre, por facilitarme este material.

a fines de los '70 surge la corriente "cyberpunk", ya habían transcurrido más de cuarenta años en los que se gestaron las premisas y formas de concebir ese tipo particular de relación entre el hombre y los productos de la técnica. El "cyborg" de William Gibson, para Hayles, existía ya en potencia en los apuntes de Alan Turing para una máquina de calcular.

La "posthumanidad" de la que habla Hayles es un efecto de las teorías de la cibernética, a la vez que una nueva forma de concebir a los sujetos derivada de los artefactos técnicos que dicha disciplina aspiraba a construir. El núcleo de las hipótesis formuladas por la cibernética gira en torno a la posibilidad de diseñar sistemas complejos que funcionen como analogías de sistemas "naturales", como lo son el comportamiento de los animales y de los seres humanos. Dice Hayles acerca de Norbert Wiener, teórico fundador de la cibernética, que:

Ponía en duda que los seres humanos, los animales y las máquinas tuvieran alguna cualidad "esencial" que existiera en ellos mismos, aparte de la red de relaciones que los constituía en campos discursivos y comunicativos.⁴

En su formulación más extrema, la cibernética concibe un único tipo de sistema. Hombres o máquinas pueden ser pensados como cajas negras en el interior de las cuales tienen lugar procesos auto-regulatorios. El ejemplo del Test de Turing es claro al respecto. Un individuo enfrentado a mensajes escritos debe identificar cuáles de ellos provienen de una computadora y cuáles de un ser humano. El "sueño" de Turing era la construcción de una máquina capaz de entablar una conversación con un ser humano y, sobre todo, engañarlo.

"Posthumanos" se refiere, entonces, en el libro de Hayles, a esta tendencia de ciertos discursos, como el de la cibernética, a concebir el mundo (y dentro de él, a los seres humanos) como conjuntos de información infinitamente manipulable. Dentro de este marco pueden surgir predicciones como las del ingeniero Hans Moravec, y su visión de un mundo en el que los cerebros humanos podrían descargarse en el disco rígido de una computadora de la misma manera que cualquier otro software. Dice Hayles:

El gran sueño y promesa de la información es que puede existir liberada de las restricciones materiales que gobiernan el mundo mortal. (...) La implicancia

⁴ Ibidem, p.91.

obvia es que si podemos convertirnos en la información que construimos, podemos alcanzar la inmortalidad.⁵

A partir de estas breves consideraciones sobre la cibernética, podemos ver de qué manera elementos de esta disciplina se introducen en la revista *Mundo 2000*. En principio, digamos que gran parte de estos "sueños" de la cibernética, fueron retomados por el género cyberpunk a mediados de los '70. (ver, por ejemplo, la descripción del cuerpo en *Neuromante* como "datos hechos carne"⁶. La literatura cyberpunk funciona como una fuente de metáforas e imágenes para la revista *Mundo 2000*. Pero más interesante todavía, es observar cómo este discurso proveniente de la ciencia, y procesado por la literatura, se convierte en materia prima para la descripción del presente y, sobre todo, para la construcción de un discurso sobre él que puede ser analizado en términos de moda.

Mundo 2000 A user's guide to the new edge [Mundo 2000, guía de usuario para la nueva frontera] es una recopilación de notas de la revista. Ésta había comenzado a publicarse en 1984, el mismo año de la aparición de *Neuromante*, que dio inicio al género de literatura cyberpunk. Como indica su título, el libro está pensado como introducción a un presente cuya complejidad exige un manual o guía de uso. Se trata de un borde o frontera (edge) poblado de invenciones y fenómenos culturales que convierten a la experiencia de los sujetos en un terreno de experimentación obligado, desde el momento en que se afirma, como lo hace el prólogo del libro, que la emergencia de este nuevo mundo pone en entredicho todos los presupuestos y valores en los que se sustentaban ideas modernas como las de Estado, ciudadano o ser humano. "Está en marcha -dice Rudy Rucker, prologuista- una simbiosis masiva de computadora y ser humano que avanza a mayor velocidad de la que podemos concebir siendo realistas."⁷

El libro consiste en una serie de artículos dedicados a temas que van desde la música electrónica y las drogas sintéticas, hasta la realidad virtual y el hipertexto, pasando por artículos sobre Marshall McLuhan, los hackers o William Burroughs. Antes que crónica periodística, el estilo es el de una serie de testimonios de artistas, hackers, científicos y gurús varios, que no sólo describen el objeto sino que se enuncian como parte del mismo. La elección de Rucker para prologar el catálogo es clara al respecto. Es, además de editor de la revista, escritor de ciencia ficción cyberpunk, y dedica gran parte de su

⁵ Ibidem., p. 13.

⁶ Citado por Hayles, Katherine, p. 5

⁷ Rucker, Rudy, Siruis, R.U. y Mu, Queen, *Mundo 2000. A user's guide to the new edge*, HarperPerennial, Nueva York, 1992. (p.10)

introducción a relatar la historia de su llegada a California (desde algún otro pueblo más conservador de Estados Unidos), sede de la redacción de *Mondo 2000*. Rucker exalta la mentalidad abierta para las nuevas ideas y tendencias que según él caracteriza a los californianos, y la vincula con el espíritu que caracterizó a los jóvenes del mismo estado en otros momentos de la historia, como en los años sesenta en la época de las tribus hippies y el surgimiento del rock, y antes que ellos durante la posguerra y el imaginario beatnik de rutas recorridas al ritmo del jazz.

Rucker compara “escenas” o culturas, y describe ese presente del que la guía va a dar cuenta, como el momento de producción de “LA GRAN OBRA”, un fenómeno colectivo del que participa la mezcla de hackers y ravers ya mencionada, unidos por la conciencia del cambio que se avecina. “El cyberpunk – dice Rucker – trata en realidad acerca del presente.”⁸

En los artículos de *Mondo 2000* abundan las promesas de autonomía y realización personal, y el antagonismo respecto de lo que se consideran formas fosilizadas de la cultura. Lo que surge es el diagnóstico de un cambio necesario, como el reflejo adaptativo con el que corresponde hacer frente a la oleada de estímulos de esta nueva cultura a punto de copar el mundo. El tono general es de inminencia. Como puede percibirse en estas palabras, también tomadas del prólogo de Rudy Rucker, con las que éste termina de definir esa “escena” a la que llama La Gran Obra, y de la que participan todos los miembros del movimiento cyberpunk:

¿Pero qué es exactamente esta Gran Obra que tiene lugar en la Nueva Frontera? No podemos saber QUÉ ES con exactitud. (...) La Gran Obra es como un Gráfico de Mandelbrot del cuál nosotros somos los pixels, o incluso las instrucciones del programa. La Gran Obra es como un cuerpo vivo en el que vos y yo somos como una célula o incluso un proceso químico en particular, como una encima que fabrica diez mil copias de ADN. La Gran Obra es tan grande que ningún ser humano vivo puede ni siquiera darle nombre. (...) Tiene que ver con gente que se mezcla cada vez más con las máquinas, tiene que ver con la filosofía de "hacélo vos mismo", tiene que ver con el sampleo y el collàge, tiene que ver con el fin de la vieja política. Una ola revolucionaria sacude al Planeta Tierra.⁹

⁸ Ibidem, p. 11.

⁹ Rucker, Rudy. *Mondo 2000*, p. 13

El espíritu autogestivo del "hácelo vos mismo" es parte de la herencia del movimiento de música punk de los '70. En él se expresa la misma situación de desamparo y desconfianza del héroe solitario, del cowboy electrónico del cyberpunk que sólo cuenta con sus destrezas y su conocimiento técnico para escapar del control de las megacorporaciones. En el escenario distópico de la literatura cyberpunk, el mundo se encuentra dominado por núcleos de poder económico, para enfrentarse a los cuáles la única salida es el uso de la tecnología en contra de sus propios dueños. La figura que protagoniza estas novelas es la del hacker adicto a la tecnología, conocedor de los bajos fondos del mercado negro y especialista en romper la seguridad de los sistemas informáticos de las empresas. En estas novelas el Estado brilla por su ausencia, y todo el mundo parece sumergido en una frontera sin ley, que quizás no sea tan distinta a la que tenían en mente los editores de *Mondo 2000*. En todo caso, la figura del hacker es la misma reivindicada por la revista y que, en cierta forma, puede pensarse como una suerte de modelo o paradigma del usuario de tecnología en la nueva frontera. El hacker es el más creativo y sofisticado de los usuarios, aquél que logra ir más allá de los usos previstos por los artefactos tecnológicos. Como dice una frase muy citada de William Gibson: "La calle encuentra sus propios usos para las cosas". Esa calle sin control del cyberpunk, en la que abundan los artefactos y las oportunidades de experimentar con ellos, es también esa Nueva Frontera de *Mondo 2000*. En la escena cyberpunk soñada por la revista, hombres y mujeres son hackers armados con lo último de la tecnología y decididos a experimentar con ella hasta hacer volar por los aires el viejo mundo humanista.

Sin embargo, la utopía de *Mondo 2000* y el imaginario cyberpunk no coinciden por completo. La "calle" o "frontera" de las novelas cyberpunk es un mundo caótico en el que los personajes actúan bajo constantes amenazas, sometidos a la suerte de complots cuyas tramas nunca logran resolver. *Mondo 2000*, en cambio, ofrece un índice ordenado alfabéticamente. En las novelas los cirujanos clandestinos de Chiba City son, a veces, el último recurso de los personajes para equiparse con los implantes a bajo precio que les permiten cumplir su trabajo, o sobrevivir. *Mondo 2000*, en cambio, ofrece una última sección llamada "Centro comercial", una lista de direcciones y números de teléfono donde conseguir los discos, programas y drogas que la revista describe. *Mondo 2000* pasa en limpio el borrador del mundo cyberpunk. Blanqueado y catalogado, se lo puede recorrer tal como hoy, a quince años, cualquiera puede sentarse frente a una computadora y buscar en *De Remate* (www.deremate.com.ar/) el último accesorio tecnológico. Los sueños distópicos de las novelas se reactualizan como

utopía, y bajo la forma de mercancías fomulan esa promesa que según Benjamin caracteriza al discurso de la moda. *Mondo 2000* no sólo describe las últimas novedades de la cultura, también le da forma al mercado en el que se podrá acceder a ellas.¹⁰

Este compilado de textos de *Mondo 2000* fue publicado en 1992. La revista había recorrido circuitos de distribución reducida durante los ´80, pero en los últimos años había alcanzado una popularidad que elevó su tirada de 15.000 a 100.000 números. Ese mismo año la revista *Time* les dedicó la tapa de su edición, centrada en su mayor parte al "movimiento cyberpunk". Algunos años después un periodista le preguntaba a uno de los editores de la revista: "¿Cuándo murió el cyberpunk?". "En 1993", respondió R.U. Sirius, "Con la publicación del disco de Billy Idol."¹¹

Hoy todos los artículos de tecnología se presentan en el mercado como accesorios para la vida cotidiana. Tan importante como sus funciones es el diseño de la imagen que proyectan sobre el grupo de usuarios al que están destinados. De alguna manera, el experimento de *Mondo 2000* y sus sueños de una cultura cyberpunk se desintegró en las miles de agencias de publicidad y departamentos de marketing que acompañaron el boom tecnológico de los ´90. Basta pensar en las estéticas asociada a los nuevos teléfonos celulares o a los reproductores de música como los Ipod de Apple. Si se investigan los cambios entre fines de los ´80 y principios de los ´90 en las publicidades gráficas de tecnología, es probable que se perciba el surgimiento de esta estetización de la tecnología, y en ese caso se podría pensar en la "movida cyberpunk" como la vanguardia de ese proceso.

Hoy la moda cyberpunk resulta anacrónica. En este sentido me interesaba destacar esto: el nacimiento y desaparición en cinco o seis años, de una expresión imaginada como cultura alternativa. Otra vez, entonces, ¿Qué fueron los movimientos "underground"? ¿Qué significa hoy el concepto de "contra-cultura"?

Bibliografía

Benjamin, Walter (2002). *Ensayos*, tomo II, Madrid, Editora Nacional.

¹⁰ En palabras de R.U. Sirius, otro de los editores de *Mondo 2000*: "...la industria informática de alta tecnología ya superó los límites de lo que un público conformista (...) puede encontrar útil. (...) la tecnología de la información y las comunicaciones requiere un nuevo consumidor, ACTIVO, para no estancarse. Esta es una de las razones por las que estamos amplificando el mito del hacker de la realidad, sofisticado, hiper complejo, de respuesta inmediata, inteligente, activo y creativo.", ibídem, p. 75.

¹¹ Boulware, Jack, "A history of Mondo 2000" en totse.com (http://www.totse.com/en/ego/literary_genius/mondo2k.html)

Boulware, Jack (1995). "A history of Mondo 2000" en *SF Weekly*, San Francisco (<http://www.suck.com/daily/95/11/07/mondo1995.html>).

Croci, Paula y Vitale, Alejandra 2000. *Los cuerpos dóciles. Hacia un tratado sobre la moda*, Buenos Aires, Marca.

Gibson, William, *Neuromante* (1993). Madrid, La Marca.

Hayles, Katherine, *How we became posthuman?* (1999). Chicago, The University of Chicago Press.

Rucker, Rudy, Siruis, R.U. y Mu, Queen, *Mondo 2000. A user's guide to the new edge* (1992). Nueva York, HarperPerennial.