

Putas del vacío



McKenzie Wark

McKenzie Wark

Putas del vacío

y

Filosofía otaku



traducción: Claudio Iglesias

ilustraciones: Flavia Da Rin

Ediciones Microcentro

Putas del vacío

Si lxs escritorxs trans en especial sentimos afinidad por el desastre del mundo, quizás es porque nuestros cuerpos ya son un desastre. Y ahora que el planeta entero siente una especie de disforia, tal vez es nuestra ocasión de brillar.

Es una idea absurda, ya sé, pero hoy en día leemos todo con un grado de delirio.

Yo, por ejemplo, volví a leer un libro para mis clases y de repente me puse a tomar notas nuevas al respecto: se trata de *Psycho Nymph Exile*, de Porpentine Heartscape (Arcadia Missa Publishers, Londres, 2016). Es un libro escrito por, para y sobre “esos espíritus irresueltos, ninfas de linajes exhaustos o que todavía no han nacido”. Ser trans es haberse quedado afuera del diseño del mundo. “Me gustaría que hubiera un mundo para nosotrxs”, escribe Heartscape, y me hace pensar, en fin, que hoy en día parece que ya no queda demasiado mundo para nadie. “El mundo está hirviendo”.

Los (no)mundos imaginarios de *Psycho Nymph Exile* están habitados por “putas del vacío”. Reivindico el derecho de que nos llamemos putas, ya que yo también soy una puta, aunque no una puta del vacío. En cuanto al tipo de puta que soy, ya llegaremos al punto. Por ahora, estas son las cosas que se dicen de una puta del vacío: “Es tan fácil usarlas y tirarlas a la basura, a las que son [como ella]. No cuesta nada, nadie vendrá a reclamar”. “Ser ignorada por los demás durante décadas le permitió transitar por el mundo como si nadie pudiera verla. Es un espíritu sucio”. Ahora que la clase dominante trata francamente a las grandes masas humanas como algo desechable, mandándolas a la basura como si fueran mascarillas de papel, la puta del vacío es una más entre las criaturas que ya no se sorprenden con esto.

Las putas del vacío que aparecen en el libro se llaman Vellus e Isidol. Las dos, mujeres de alrededor de treinta años. No se trata de una historia de amor entre ellas. De alguna manera, las historias T4T (“trans para trans”) no se adaptan a los moldes de la narrativa hétero, gay o lesbiana. Así tenemos oraciones como esta: “Vellus Satowary está pasando el rato con su novia en su departamento. Se drogan y empiezan a chuparse el pito la una a la otra y lloran”.

Nadie aparece mencionadx como trans en el texto, lo que es un alivio. Quizás la palabra tiene mucho peso para acomodarse en un espacio tan íntimo. Es un término sobrecodificado, cargado del imperativo moral de representarse a unx mismo en su mejor perfil. Hay un montón de detalles que resuenan con la vida trans, sin embargo. Dos mujeres empobrecidas “chupan ketchup del sobrecito, temblando felices en un baño de sales”. A una la han despedido de su trabajo como camamera, según

dice “porque los huesos de mi cara son demasiado grandes”. Para la otra, el cuerpo propio es el espacio habitual de la catástrofe. “No pasé mi vida dentro de mi propio cuerpo. Pero siempre observé la vida desde él, como una rata en un edificio derrumbado, atenta a las luces brillantes que lo invaden”.

Dos cosas impiden que un sentido de la identidad trans circule en el texto. La primera es la clase. Los personajes de Heartscape cayeron definitivamente del mundo de la clase media o bien nunca lo tuvieron. Ese mundo parece una irrealidad con efectos especiales. “Estaban sentadas en la mesa del comedor de una casa que tenía una resolución más alta que la de sus cuerpos”. Las trampas de la prosperidad no aparecen como el estándar de lo que cuenta como real. “La cliente vuelve, el cabello húmedo echado hacia atrás del cráneo. Sus pupilas son anchas. ‘Estuvo bueno, ¿no?’ Algo, en algún lugar hipotético de la historia, estuvo bueno.”

El mundo de ellas es un mundo de trabajo en el sector servicios, trabajo sexual o falta de trabajo. Algunas venden su propio pis como si fuera el de una celebridad. Este es un chiste muy común en la industria del perfume de celebridades, como si el trabajo de fabricar el producto efectivamente recayera sobre el reflejo urinario de tal o cual chica. Sus encuentros con el mundo del dinero son una ficción inmersiva. “Esto no es la tierra, en la que todo tiene su peso. Este es el aire, donde imperan las leyes de la pornofísica”, escribe Heartscape. “Un horno en el que cientos de miles de dólares se prenden fuego para que la vida real se parezca al Tumblr de alguien. Deben vivir en esta atmósfera hiper real como pájaros alien”.

La clase ordena cualquier otro sentido de pertenencia, incluso para las que se agrupan debido a su ser trans. “Como si un millón de dólares y la capacidad de parar el dolor pudieran hacer que no sintiéramos que somos animales completamente diferentes a ellos”. Esto es clave, en un mundo en el que ya existe significativamente la subcultura de las mujeres trans asumidas que tienen carreras (en el sector de la tecnología por ejemplo) y pagan su hipoteca. La clase nos divide incluso, o especialmente, cuando celebramos. Para Vellus e Isidol, “todo lo que aprendieron mirando películas de terror y documentales de la naturaleza respecto de los predadores animales y la sangre y el agua aplica en su caso. ¡Esta gente! Quieren que todos la pasen bien.”

El segundo elemento que diferencia al mundo de las putas del vacío es que son sobrevivientes de traumas mayúsculos. Posiblemente han pasado una temporada obligada haciendo “psicoanálisis y terapia grupal, mundos de juguete desconectados del mundo real donde ningún progreso se guarda en el disco y nada cuenta a la hora del resultado final”. Sufren de Síndrome de Desesperación con Fuga Temporal (DSTP), una condición fractal cuyos síntomas incluyen el desplazamiento temporal, la muerte-vida, la psicoirradiación y el envenenamiento hormonal. “No se sabe por qué

las personas desarrollan DSTP. Parece ser algo extremadamente aleatorio. En el medio de la más común de las violaciones, un rayo de luz baja del cielo y golpea a una mujer en la cabeza, irradiando cada célula de su cuerpo”. Esta luz viene en diferentes colores.

Como en *Infect Your Friends and Loved Ones*, de Torrey Peters, los personajes de *Psycho Nymph Exile* sienten afinidad unos por otros debido a los efectos cauterizantes de la experiencia que comparten: sobrevivir al trauma, y luchar (incluso a pesar de las intenciones concientes) para no infligir más daño a los demás. “Que ahora tengan la capacidad de lastimarse una a la otra implica que están llevando una existencia más rica que cuando estaban solas”. Con algo de suerte, pueden aspirar a permanecer con vida. “Vellus vuelve la vista a la catástrofe de su vida y se maravilla de la profundidad de la herida que Isidol trata de mantener bajo control. Ser una chica y la idea de la muerte parecen ser dos asuntos que van por separado, y sin embargo, milagrosamente, en ella conviven en equilibrio”.

El ensamblaje de estos tres atributos –ser trans, la clase y el trauma– marca la situación en la que las putas del vacío hacen lo mejor para vivir como gatitos del desastre, en un mundo que se viene abajo. Este mundo es como una novela de Philip K. Dick pero con el barniz de un animé japonés. Es un mundo con una dimensión propia en la que rota sobre su eje el Pilar Psicópata, una vertical infinitamente larga de trauma cristalizado, que debe mantenerse constantemente con los colores del DTSP. Cuando no ocurre esto, se clonan dimensiones enteras en las que ocurren batallas titánicas. Los mundos pueden desaparecer sin consecuencia, de acuerdo con la ética del *escathon*.¹

Los mundos pueden ser más o menos reales. De alguna manera, “las vidrieras silencian el ruido de los paseantes que caminan detrás. La luz blanca, cegadora, no admite ningún detalle más allá de sus siluetas”. Este mundo parece la reproducción exacta de la cueva de Platón. Pero como si la realidad no estuviese fuera de la caverna. Todo lo que hay son cuevas y cuevas, mundos desechables, mundos encajonados y separados de sus mundos originantes, y nadie sabe si ha podido encontrar el camino de regreso a casa. “No confíes en mundos falsos”. Pero no es que podemos tirar abajo la sociedad del espectáculo, en este texto. Más bien, tenemos que crear otro mundo en miniatura dentro de este desastre. “Me pregunto si estamos en el mundo verdadero todavía”.

El lenguaje con el que se describen los mundos en *Psycho Nymph Exile* es más contemporáneo que las metáforas del juego de sombras de la cueva, o la imagen teatral del espectáculo. “Su cara resplandece, como si el sol dejara registrados los detalles de sus rasgos.” Es un lenguaje que procede de los juegos de computadora, la

¹ *Escathon*: en la cosmología cristiana, el momento final del plan divino, el fin del mundo. n.d.t.

cultura raver, el animé y el manga. “Sin dar ninguna señal, el mundo se divide. Hasta que el cielo se pone rojo, hay una angustia tremenda, los humanos expectantes por su estatus canónico.

Hay un mundo en el que Vellus es efectivamente una “exiliada”, es decir una Subrogante de Enlace de Empatía Endoscópica Xeno Integrada,² que es el nombre que se da a las pilotos de los GAIGA (Gigante Armado Irracional de Guardia de Amplitud), mecha femeninos gigantes pero fabricados, principalmente, de carne. “Corren como un perro-araña, con las tetas de punta y púas entre las piernas”. Este tipo de mecha gigante, pilotado por un ser humano, es tal vez de lo más reconocible, para quien tiene un interés superficial en el animé, de Neon Genesis Evangelion, una serie de culto para su propia comunidad de seguidoras transfemme. Algo de moverse con torpeza en medio de un desastre, tratando de controlar un cuerpo que resulta a la vez extraño y enorme. El GAIGA, como la mujer trans, “tiene una probabilidad muy alta de sufrir de osteoporosis”.

Vellus y SUGARCANE, su GAIGA, también me recuerdan a lxs gamers. “Pone los dedos en el joystick, construido en base a una raíz neuronal que al tacto se pone dura como un clítoris.” Un juego es un mundo descartable, en el que unx puede luchar contra sus propios demonixs, poniendo el cuerpo en la armadura de su máquina abstracta. Una chica puede morir en un juego y vivir para luchar al día siguiente. Pero una chica derrotada, si es derrotada en un mundo descartable, enfrenta consecuencias traumáticas. “El GAIGA de Vellus se congela sobre la ciudad, su voz parada en un frame, un grito de un segundo que dura para siempre. El GAIGA cayó en modo buffer”.

La relación entre el piloto y su mecha GAIGA oscila entre el desastre disfórico y la euforia erótica. “Se imagina a alguien, apenas la silueta más débil de otro ser humano, manifestándose tras ella como una medusa, hundiéndose en ella, apretándole la tela del bikini contra el agujero del culo. Sus rasgos no se delinean en partes separadas, sino que infiltran su cuerpo como una especie de baba, expandiéndose al llenar sus orificios... el pito le estira tanto el bikini que se le ven los testículos a un costado. Vellus se frota contra la palma de SUGARCANE, la verga parada se roza con la línea de flotación. Allá afuera, en el cielo, no hay humanos ni cerebros demonio. La gigantez de su GAIGA va a protegerla de todo”.

Isidol es otro tipo de chica, una chica mágica. Nació con un cristal, lo que hace que todos la odien. “El cristal le produce una reacción alérgica al lenguaje. Cada chica tiene una combinación única de palabras-disparador... Estas reacciones alérgicas se manifiestan como erupciones eufóricas de luz prismática, un flujo de adrenalina y regeneración rápida, un sentido alterado de invencibilidad.” Se encienden, se queman

2 EXILE, en inglés. n.d.t.

y salen volando. “El pico de adrenalina y belleza surge de la distancia que debes atravesar cuando caes a la tierra.” Las chicas mágicas me parece que son más similares a lxs ravers que a lxs gamers.

Ya estamos más cerca de mi tipo de puta del vacío, pero todavía falta.

Hay otros tipos de chica. Las chicas gatunas, que se dedican a las variantes más lucrativas del trabajo sexual, y también están las flaquitas que hacen crush videos.³ Y las trashers, que me recuerdan a lxs viejxs punks, jugando entre los tachos de basura. Solo hay chicas en este mundo: chicas en guerra con mundos falsos, lo que parece un crossover entre *The Guerrillas* de Monique Wittig y *The Story of the Vivian Girls* de Henry Darger.

Después, tenemos a los Animales Rosa Plástico: chicas perversas sin cabeza, como versiones femme del *Acéphale* de George Bataille, que cuando no están en modo feroz son bastante serviciales. “Con el agujero del cuello, el Animal Rosa Plástico le chupa la pija. Está sentada en el sillón, entrecerrando los ojos, mirando la nada en la pared. Está a punto de acabar, con los muslos se afirma al Animal Rosa Plástico, que suelta chirridos como de goma frotada con fuerza. Tiene una imagen casi linda, pero se fragmenta cuando un rayo de DSTP naranja pega en la habitación, iluminándola como una caverna barrosa y húmeda cubierta de fuego. Los recuerdos latentes entonces entonces trepan desde todos los rincones de su cuerpo.”

En un mundo casi enteramente poblado por aquellxs a los que el mundo considera menos que humanos, lxs pobres, lxs locxs, lxs trans, hay nuevos géneros de aquellxs que son menos que menos que humanos: los Animales Rosa Plástico, las flaquitas de los crush videos, con las que no tiene lugar ningún tipo de reciprocidad o reconocimiento. Las chicas no son ángeles morales: la absoluta carencia de poder no significa pureza.

Estos son mundos donde el placer y el deseo de violencia tienen una proximidad íntima, donde el poder real no puede ser visto y, sin embargo, se dobla en un espectáculo que repite su lógica esencial. Hay un reality snuff en la TV que recuerda la obsesión de William Burroughs con la erección de la muerte. “Una mujer con el cuello puesto en la guillotina, mientras su novia la penetra por el ano, ríe, aúlla, chirría sus dientes; la liberación de serotonina sube al ritmo loco de la cogida. Cuando el placer es máximo, la hoja de la guillotina cae y su cabeza sale rodando. El placer de la muerte le frunce el ano contra la verga de su novia y sus orgasmos, mientras eyacula sangre del cuello cortado como una salpicadura de semen púrpura.”

Las formas inmediatas del poder en el mundo primario de Vellus e Isidol son el

³ “Crush videos: grabaciones en las que típicamente aparece una mujer, en tacos altos o sin calzado, matando a patadas y pisotones a un pequeño animal indefenso para satisfacer los fetiches sexuales bizarros de los espectadores” (Animal Welfare Institute, awionline.org/content/crush-videos). n.d.t.

instituto y la academia, partes de un aparato disciplinario que podemos leer, respectivamente, como una guardia psiquiátrica y un reformatorio. Son espacios que militan contra cualquier tipo de solidaridad de chica a chica. “Las ex chicas mágicas y las pilotos biomech y las trash, a todas se las incentiva a espiarse mutuamente a cambio de recompensas pequeñas o inexistentes. La esperanza es que se las devuelva a la sociedad”. Vellus e Isidol son marginales en estos lugares. Tal como dicen, “quién querría establecer algún tipo de relación con las autoridades si, por arte de magia, lo único que buscan es agredirte o escribir algún comentario en un documento para cagarte el futuro”. El tema está fuera de discusión.

En este punto llegamos al tema de qué tipo de puta soy yo. “Las chicas mágicas de mayor edad han acumulado un conocimiento peligroso: o ya están metidas hasta la pera militando para la academia, donde pueden servir como profesoras o reclutadoras, o son bastante viejas y ya están de vuelta: ya saben que las mágicas jóvenes se prestan a que les ocurra todo lo que ellas han sufrido porque nunca nadie les habló del costo de quemar tu cristal durante años y años y años”. Vellus e Isidol se abstienen de la negociación con el sistema que una puta vieja como yo pudo hacer, aunque el libro reconoce que “la gente odia a las viejas porque tienen el conocimiento colectivo de las causas por las que el mundo es un desastre total”.

En su psicopático exilio de ninfas, Vellus e Isidol tienen que crear otras formas de vida pero, como podemos imaginarnos, no es fácil que surga un sentido de solidaridad o comunidad entre las chicas. Vellus “ve a otra ciborg hormonal en la calle, caminando adelante, con una cinta negra colgándole del hombro, las piernas desnudas bajo una pollera de tenis rosa. La reconoce por cómo desea no haber quemado cristal nunca, por el cuerpo que distorsiona su realidad y rompe las imágenes en astillas a su paso. Se siente angustiada, enferma. Ya conoce esta sombra de empatía, esta pizca de sentir colectivo que la invade y que sabe que va a desaparecer pronto, cuando vuelva a sentirse no canónica y la gente corra la mirada a su paso para no verla. ‘No podemos ayudarnos una a la otra’, piensa. ‘Estamos demasiado separadas. Demasiado encriptadas. Este siglo no es el nuestro, no es el siglo de nuestra aparición. Pero, ¿qué pasa con todas las que ya hemos aparecido?’” Este lenguaje nos permite reflexionar en esta situación común, mejor que si la etiquetáramos con un mote como ‘transfobia internalizada’ o algo por el estilo.

El concepto de familia por elección también tiene sus matices. “Si las relaciones de sangre se consideran superiores porque preceden a la intención, crear deliberadamente un vínculo de ese tipo es algo muy potente, como la creación de un vínculo en las sombras”. La creación de este tipo de vínculos puede ser la condición de posibilidad de la supervivencia entre las ruinas del mundo. “Se rumorea acerca de un edificio ocupado donde reciben a ex mágicas, en el centro comercial abandonado

de los pantanos de sangre GAIGA [...] allí tratan de aprender nuevas palabras, y teorizan que la fragmentación del cristal no fue una pérdida de poder lingüístico sino una reorganización, y que más allá de la grilla del lenguaje conocido hay movimientos nuevos, extraños”.

El exilio del poder se cruza aquí con el exilio lingüístico, en el punto de intersección entre los mundos de la experimentación formal y la necesidad de tener un lenguaje en el que poder vivir el tipo de vidas lastimadas que padece cierto tipo de chicas.

La experimentación tiene lugar no solo con el lenguaje, sino también con los placeres del cuerpo. Las chicas mágicas en particular conocen el placer de la rave. “Fiesta para chicas mágicas en un sótano. La luz estróbica es una chica mágica que produce transformaciones hiperveloces, lanzando espuma de su mente en una sobredosis de golpes de pito cortado con cristales de pis biomecánico”. Las chicas mágicas bailan hasta la mañana “con la tensión que les produce saber en el fondo de sus mentes que la euforia se está acabando, y eso es terrible porque la vida no tiene sentido para ellas, y solo esta euforia extraña con la que se penetran la piel parece una buena razón para vivir, esta visita extraterrestre que reciben, que viene y va, pero no es algo que su propio cuerpo pueda producir.”

Lo que principalmente mantiene a Vellus e Isidol en pie es la vida que comparten. Que no es siempre grandiosa, aparte. “A veces lo que hace con Vellus parece un placer intelectual, un jolgorio susceptible de ser calculado en una tabla. Para poder decirse después: ‘He satisfecho las condiciones de mi disfrute.’” Y a veces de verdad es así. “No hay nada como compartir una habitación a oscuras, esperando que algo pase, algún borroso evento divino en nuestro futuro que a la luz de las tácticas actuales resulta irreconocible: el mismo sentimiento romántico que imponen los medios de que un día, algún día, todo cambie”.

Uno de sus síntomas es la abstinencia de futuro. La narrativa romántica no puede ser vivida como la posibilidad de lo que siempre pudo haber ocurrido pero que trágicamente no ocurrió. Es Romeo y Julieta pero al revés: lo que deben hacer es no matarse por amor para no tener un futuro juntas.

“Cogé con mi cuerpo mutilado, con mi cerebro dañado... chupame todas las heridas”. Tienen el tipo de sexo T4T que pueden tener las chicas trans a veces, caracterizado por una interface corporal y un régimen hormonal que no coinciden. “Isidol está teniendo una especie de orgasmo; sus fragmentos emiten ruido blanco”. A veces “sitúan el sexo fuera del cuerpo, en objetos y fluidos”.

Heartscape describe con ternura, y evitando cautelosamente estas palabras, la sexualidad del cuerpo estrogenado de una chica con pito. “El bollito esponjoso en sus calzas negras es tan lindo, cómo se infla, pulsa y se endurece contra la palma de mi

mano, como una víbora que susurra entre los huevos de su nido. Se queda tranquila, en silencio, como si estuviera concentrada en algo. El fluido me moja la mano. Es un orgasmo de agua, pis que no quema, y sigue saliendo, es como el mar... calmo y tibio y regular, sin picos, sin filo ni culminación.”

Es difícil construir un vínculo con otrx cuando aprendiste a no confiar en la persistencia de los mundos. A Vellus le lleva dos años confiar en que Isidol no va a violarla. El punto alto del libro tiene el mismo recurso al amor perdido como lengua muerta con el que empecé Reverse Cowgirl: “El amor es una lengua, y cuando una de nosotras muera la otra se convertirá en la última hablante de una lengua muerta”, dice Heartscape. “La capacidad que alguien tiene de entenderte en el mundo. De conocerte con alguien. Todo ese tiempo explota en la atmósfera, y queda capturado en el espacio”.

¿El vínculo de una persona con otra puede ser el eslabón de algo más grande que la forma pareja? Psycho Nymph Exile no es un relato romántico sobre el amor comunal, menos que menos sobre el amor comunal entre las putas del vacío. Hay traiciones y recriminaciones por doquier. Esperar demasiado de la magia comunitaria puede romper el hechizo de una forma vil, incluso violenta. Y sin embargo, quizás existe un mundo en el que puedan “recuperar el espacio que cada de una de ellas ha hundido bajo su propia piel”. Pero es algo que difícilmente amerite que nos hagamos esperanzas, por supuesto, si “la resistencia ha fracasado completamente, pero sobre todo, la resistencia a la resistencia ha fracasado completamente también”.

No hay un giro a la política en Psycho Nymph Exile que, como dicen Fred Moten y Stefano Harney, igualmente habría sido un procedimiento de captura: captura a través de la súplica. Heartscape: “había siempre la misma discusión de si las transmisiones, de alguna manera, podían tener efecto sobre las crueldades y recompensas aleatorias emanadas de los lugares de poder”. En su lugar, las chicas exiliadas se internan en una especie de hackeo de la realidad doméstica. “Vellus e Isidol corren a través de las tormentas de polvo de la megaestructura planetaria; cuerpos de mierda se les cuelgan como un regimiento de esqueletos amotinados, rescatan sus personalidades alternativas en una luz de microportales que han puesto a funcionar con partes de electrodomésticos comunes en el piso de su departamento”.

Más que distribuir nuestros yoes fantásticos a través de mundos descartables y disociados, y dejarlos morir allí, ¿qué pasaría si estos mundos pudieran venir a casa con nosotros? Donde hay intensidad, no hay vida; donde hay vida, no hay intensidad. Solo en los mundos falsos parece que podemos vivir realmente; en los mundos reales, vivimos falsamente. No hay mundo para nosotras. Aunque quizás existe una posibilidad de vivir haciendo arte, un arte que haga otro mundo que se evada de los lenguajes propios de los mundos ya disponibles.

La posibilidad de hacer mundos puede parecer algo propio de la estética más que de la política, un cortar y pegar algo del animé y los juegos, de teóricos criminales como G. Debord, y novelistas pulp como J. G. Ballard. Es una estética que rechaza las formas estilo celebrity tanto del entretenimiento como de la cultura universitaria. Es una estética que se autoensambla a sí misma de sus propios detritus. “Ella mira el libro, estupefacta. ¿Es real? ¿Hay gente que puede escribir mierda así?... Podría ser algo generado aleatoriamente... Muchos miembros de la nueva generación miran con desprecio al arte generado por humanos, dicen que le falta la impredecibilidad del arte generativo... Los humanos están limitados por presiones culturales... Finalmente, este mito grande y torturado del designio conciente puede terminar”.

Dejar de imaginar que nuestros gustos son realmente nuestros puede acrecentar nuestro poder. “No hay tal cosa como el pensamiento. Los pensamientos son lo que llamamos elementos, que operan sin ocuparse demasiado de nosotros, al igual que el fuego o el agua”. El lenguaje también es un virus. Lo menos que podemos hacer es darle vuelta para ver cómo es cuando no está dirigiéndonos la palabra como si ya ocupáramos el lugar que tenía previsto para nosotrxs. Cuando nosotrxs = aquellxs a lxs que el lenguaje les dirige la palabra. ¿Y a quién no?

Bueno, en realidad a las mujeres trans que vuelven lastimadas de la lucha no se les dirige la palabra más que para ponerlas en su lugar. Mejor todavía si queremos evadir el vector del lenguaje, torcerle el rumbo, darle vuelta y mostrarlo cómo es cuando se lo dirige contra su propio código fuente defectuoso. Como en estas dos oraciones, que hablan de la fábula de un kudzu⁴ con inteligencia artificial: “Reunió la información de las emisiones atmosféricas y los insectos esclavos del kudzu, y el kudzu que la gente come, digiere y excreta. En los intestinos realizó un barrido profundo de serotonina. La mierda suya se juntaba en las alcantarillas y le discutía cuánto había aprendido” O en esta, en la que nuestros personajes familiares se convierten en aliens: “Sus órganos recubiertos de piel caminan en el banco de alimentos, señalando sus orejas, boca, ojos, unos a otros, como el ritmo respiratorio de los cuerpos”.

¿Cómo vamos a vivir, aquellxs de nosotrxs que tenemos la tonta suerte de estar vivxs, en nuestras burbujas de normalidad, relativamente segurxs por ahora, en medio del desastre? No lo sé, pero no creo que volviera a este libro por accidente. Es a las putas del vacío, cuya misma existencia es un desastre con varios niveles de profundidad, pero que luchan para encontrar la forma en el lenguaje, la forma que al desastre le es única, lejos de los eslóganes falsos, a ellas es a quienes quiero leer.

4 Especie de hiedra originaria de Asia Oriental, utilizada como medicamento para la migraña. n.d.t.





Hiroki Azuma: Filosofía Otaku

En algún momento de la década de 1980 empecé a viajar a Tokio relativamente seguido. Tenía un departamento bien ubicado a mi disposición, gracias a algún conocido que no sé si me animo a mencionar, que con el tiempo se convirtió en una figura poderosa de los medios de comunicación y que ya entonces padecía adicción al trabajo. Así que no me quedaba más remedio que ingeniármelas y hacer la mía.

Tokio ya era una metrópolis hecha y derecha mucho antes de que ninguna ciudad europea superara el estado de aldea. En los años 1980 ya estaba cubierta de una capa pesada de tecnocultura,⁵ de un tipo que no apareció en otras ciudades hasta años después. El paisaje urbano-tecno-mediático contemporáneo nació en Tokio. Yo no hablaba japonés, así que aprendía lo que podía caminando por la ciudad en la compañía de extranjerxs que se ganaban la vida enseñándole inglés a un universo regular de amas de casa aburridas o luchando desnudxs en una piletta de leche.

Lo que me llevó a Tokio primero que nada fue el trabajo en video de Peter Callas, que durante un tiempo estuvo trabajando en la ciudad.⁷ También el ensayo cinematográfico *Sans Soleil*, de Chris Marker. Pero era difícil encontrar algo para leer sobre esta ciudad posmoderna e hipermediatizada. Podía ver cine moderno del Japón, sí, y leer a algunos de los puntos altos de la literatura local, pero la transformación de la vida cotidiana del país no estaba siendo documentada, a los ojos de los lectores extranjeros al menos.

En 1983, Akira Asada había publicado un best seller repentino, titulado *Estructura y poder*, un libro que introdujo la teoría francesa en la opinión pública culta del Japón y que indirectamente también puso a disposición del público las herramientas para analizar lo que estaba pasando en el país. Algunos fragmentos de su trabajo fueron traducidos y publicados en varios idiomas europeos, en revistas de vanguardia de todo tipo. En el Japón parecía como si la teoría hubiera sido absorbida del mismo modo como la tecnocultura japonesa absorbía todo lo demás: convirtiéndola en una subcultura espectacular. Pero lamentablemente el interés en la llamada “Nueva Academia” japonesa no prosperó en Occidente. Y fue una pena.

Si le hubiéramos prestado atención de este lado del Pacífico a lo que ocurría en el Japón a lo largo de los años 1980, los procesos que tuvieron lugar aquí unas dos décadas más tarde no nos habrían sorprendido tanto. Todo esto lo digo para explicar mi interés en la tecnocultura y la teoría japonesas. De verdad creo que tendrían que tener un lugar más nítido en la conversación intelectual global. Por suerte contamos

⁵ *media culture*. n.d.t.

ahora con un conjunto de estudiosos y traductores que continuamente generan nuevo material para permitirlo.² Por desgracia al mismo tiempo es posible que el Japón esté más adelantado que Estados Unidos en el plan de abolir las carreras humanísticas, así que tal vez se nos está acabando el tiempo.

Todo esto me lleva al trabajo de Hiroki Azuma, dos de cuyos libros ya han sido traducidos al inglés. Nacido en 1971, pertenece a una generación más joven que Asada (1957) y que Kojin Karatani (1941), cuyas obras también se están traduciendo.³ Se le prestó atención al trabajo de Azuma por primera vez en 1993, en una revista académica que editaban justamente por Asada y Karatani, en un momento en el que la Nueva Academia estaba todavía en la plenitud de su ímpetu.

Como dijo Asada al presentar a Azuma en 1998: “Su futuro va a probar que su ‘filosofía otaku’ no tiene nada que ver con ser un ‘otaku de la filosofía’ o algo parecido”. Estas precisiones de Asada merecen un comentario un poco más detenido. Al otaku se lo define en general como a un joven con un interés obsesivo, que puede girar alrededor del animé o del manga, pero también de otras cosas. El otaku, en el Japón de la década de 1980, era protagonista de un efecto de pánico moral colectivo, aunque no haya razones para restringir su esfera de acción a su cultura de origen. Justamente hoy en día parecen abundar lxs otakus de la teoría, que saben todo al respecto, como consumidores-fans y que curan sus piezas más preciosas en sus blogs. Asada va hacia algo más profundo, y abre una vía, a partir del culto obsesivo de la teoría como tecnocultura, para llegar a una teoría nativa de la cultura otaku y sus modos de comunicación. Aunque Asada ya había aparecido en el radar, muchxs de nosotrxs, que estábamos tratando de hacer “netkritik” en los noventa en listas de correo como nettime.org, o bien gente como Jodi Dean con su blog de teoría un poco después, no sabíamos demasiado sobre este desarrollo paralelo en el Japón.⁴

Otaku: animales de la base de datos de Azuma es diferente del típico producto de la Nueva Academia al estilo de Asada, por su forma de habitar plenamente el universo tecnocultural pop sin ninguna distancia irónica.⁵ Se trata de traducir la teoría misma a la tecnocultura, más que lo inverso. Al igual que ocurre con Francis Fukuyama y su *Fin de la Historia*, y con Asada y su ensayo sobre el “capitalismo infantil”, el punto de partida también aquí es la filosofía de la historia de Alexandre Kojève, de cuño hegeliano marxista.⁶ Mientras Fukuyama celebra el fin de la historia como la victoria del capitalismo liberal, Azuma está interesado más bien en los “últimxs humanxs” forzados a atravesar un momento tal.

Ya Kojève había señalado, en una nota al pie y como al pasar, que Estados Unidos en la posguerra había llegado al mismo punto final de la historia que ansiaba el marxismo, soviético tanto como no soviético. Con las necesidades básicas de la

población satisfechas, estábamos ingresando en un momento de la civilización en el que no había ya nada que desear, nada por lo que soñar. En el fin de la historia el deseo solo existe en tanto forcluido: el ser humano es reducido a un estado animal puesto que no desea ya negar la naturaleza y hacer historia.

La excepción a la regla es el Japón de posguerra. Allí la clase dominante había depuesto las armas, dedicándose a ejercer con devoción una cultura puramente ritual y ceremonial, capaz de mantener al deseo vivo en forma pero no en substancia. Kojève pensaba que el Japón de posguerra había superado su interludio militarista y retornado al ‘esnobismo’ propio de sus raíces. El snob es aquel que sostiene la circulación del deseo, y con ello las posibilidades del ser humano, a través de la negación del mundo. Pero el mundo negado no era ya el mundo natural, y el producto de la negación no era la acción histórica.

Azuma logra torcer esta historia, que en el Japón es conocida hasta el cansancio gracias al libro de Fukuyama, y convertirla en otra cosa. Observa que la cultura japonesa ya se ha vuelto estadounidense, en tanto es una cultura del consumo, centrada en la gratificación inmediata de las necesidades. Las culturas otaku de las décadas de 1980 y 1990 son la salientes más extremas de esta ordenación al consumo. Más que patologizar la cultura otaku, Azuma la trata como a una práctica estética contemporánea, en una línea algo similar al tratamiento que Dick Hebdidge dio a las subculturas británicas.⁷

La subcultura otaku atraviesa tres etapas. Lxs otaku de la primera ola nacieron alrededor de 1960, y la obra emblemática con la que se obsesionaron a muerte fue el animé televisivo *Mobile Suit Gundam* (1979), junto a un racimo disperso de películas de monstruos y ciencia ficción clase B. La segunda ola, a la que Azuma pertenece, la integran quienes nacieron alrededor de 1970 y que fueron oportunamente cautivados por *Megazone 23* (1985). La tercera ola es la de los nacidos desde 1980: su obra clave es el animé televisivo *Neon Genesis Evangelion* (1995) y, como complemento, las aventuras gráficas para PC.

Algunos, como el artista visual Takashi Murakami, fundador del movimiento superflat, piensan que la cultura otaku está conectada con el grabado japonés en madera del período Edo, con su enfoque supuestamente único en la derivación y la copia, gracias al que los artistas pueden reciclar continuamente motivos ajenos. En cambio para Azuma, otaku es producto del posmodernismo transnacional y punto. Sus orígenes se encuentran en las formas culturales importadas de Estados Unidos después de la guerra, fin de la discusión.

La historia de la cultura otaku es una historia de adaptación, de la “domesticación de la cultura estadounidense.... El Otaku puede ser heredero de la cultura Edo, pero entre ambos hay un tercer

eslabón. Entre el otaku y el Japón, está Estados Unidos. (Otaku... p. 11)

El mejor ejemplo es tal vez la animación, una tecnología importada de Estados Unidos después de la guerra. Una de sus ramas desarrolló personajes animados al estilo de Disney y Looney Tunes, y habilitó las obras maestras de Hayao Miyazaki. La otra rama desarrolló una animación limitada, con un método más barato, apta para los presupuestos de la TV. Un ejemplo clásico es *Astro Boy* de Osamu Tezuka, aunque recuerdo que durante la infancia me gustaba más *Príncipe Planeta*.

Mientras en Estados Unidos se desarrolló principalmente la animación de personajes, con un alto nivel de producción y calidad, en el Japón fue la animación limitada la que se convirtió en algo así como una forma artística, particularmente con la llegada de *Mobile Suit Gundam*, una serie de TV con ningún paralelo claro en Estados Unidos. Para Azuma esta serie refleja una forma cultural híbrida, más que puramente japonesa. La cultura nacional de posguerra estaba obsesionada con el carácter japonés, debido a la ruptura de la continuidad que había supuesto la guerra. “Lo que acecha en el interior más profundo de la cultura otaku es la ansiedad para producir un pseudo Japón” (Otaku... p. 13). Este anhelo tomó una forma extraña en la década de 1980, que da cuenta de la popularidad, única ciertamente, de la teoría posmoderna en el Japón bajo la etiqueta de la Nueva Academia. La idea de fondo era que, dado que el Japón nunca había logrado consolidar una sociedad moderna, resultaría posible que dé el salto a la posmodernidad directamente. “Si la modernidad equivale al Occidente, entonces posmodernidad equivale al Japón”. (Otaku... p. 17)

Según recuerdo, el orgullo cultural japonés durante los años 1980 tenía algo encantador, pero también exhibía una especie de ceguera voluntaria. Dice Azuma, celebrando una oscura y oportuna nota al pie de Kojève, “nada expresa mejor el deseo de los posmodernistas japoneses que esta elección voluntaria” (Otaku..., p. 18). Era una manera de olvidar el pasado reciente para festejar el presente y el futuro. En el animé *Megazone 23* de Noboru Ishiguro, el Tokio de los años 1980 se revela como un mundo generado por computadora dentro de una nave espacial futurista. “El Japón de entonces era una ficción de cabo a rabo. Y esta ficción, mientras duró, ofrecía buenos recodos en los que aventurarse”. (Otaku... p. 19) Hasta que explotó la burbuja económica. Sin embargo, para la comunidad otaku el Japón simulado con CGI siguió corriendo.

Los mundos simulados favoritos fueron los futuros de ciencia ficción y las recreaciones del período Edo, como si los quiebres de la restauración Meiji (1868) y la ocupación extranjera (1945) nunca hubieran ocurrido. Azuma vincula la simulación a la práctica del *détournement* y a la creación de obras derivadas de un canon, estilo fan art, de las que los productos “oficiales” del mismo canon luego toman elementos

prestados: “los productos de la cultura otaku nacen ya en una cadena de infinitas imitaciones y pirateadas” (Otaku... p. 26). Los simulacros flotan libremente, emancipados a la vez del tiempo histórico y de la autoría de obras originales.

Azuma concibe a la práctica cultural otaku como la respuesta a lo que J.-F. Lyotard ha llamado la decadencia de los grandes relatos.⁸ Quizás esto tiene relación con lo que Jodi Dean y otrxs lacanianxs describieron como una crisis de la eficiencia simbólica. En la versión de Lyotard se trata de una pérdida de fe en los relatos históricos, en particular el marxista, pero también el liberal capitalista, que cimentan el progreso en la razón, la técnica, el comercio pacífico, el consumo, el comfort, etc. Para Azuma, la ruina de estos grandes relatos está conectada con la pérdida de prestigio de la autoridad paternal y nacional. Ya no hay un relato de largo aliento, así como no existe un narrador autorizado tampoco. *Battle Royale* (2000), de Kinji Fukasaku, puede ser el emblema de esta pérdida: en el film el estado exige a los alumnos mayores de las escuelas más problemáticas que luchen hasta asesinarse unos a los otros.

Lxs otaku se llaman otaku a sí mismxs; es una palabra relacionada con la casa y la familia, que quizás se podría traducir como “chico de la casa”. Con sus bibliotecas atiborradas de revistas, juguetes y animés, lxs otaku se crean un caparazón en el que vivir. Dice Azuma: “podemos considerar la construcción neurótica del otaku como un ‘caracol del yo’ hecho de deshechos subculturales, un patrón de conducta surgido para llenar el vacío que produce la pérdida de los grandes relatos” (Otaku... p. 28).

Azuma se pregunta: ¿qué tipo de cultura puede hacerse solo con simulacros, y para qué tipo de vida humana, o post humana? Lo curioso es que el fin de los grandes relatos para Azuma no es la antesala de una precesión ilimitada de simulacros, flujos decodificados, juegos de lenguaje y parodias vacías (para mencionar solo algunas de las versiones teóricas de lo posmoderno). En su lugar, lo que reemplaza al gran relato “detrás” del texto o la pantalla de la obra individual no es un gran relato invisible, sino una base de datos.

La cultura otaku disolvió a los grandes relatos en tres etapas definidas. La primera consistió en el reemplazo de los grandes relatos oficiales de la posguerra del progreso por relatos ficcionales. La segunda etapa se ocupaba sobre todo de la exposición detallada de universos alternativos que subordinaban a una serie de obras particulares. Con la tercera etapa, es la base de datos en sí misma la que emerge como el principio ordenador detrás de los artefactos culturales particulares.

En este proceso es clave la emergencia de los “personajes moé”. Moé es el atractivo emocional en particular, digamos un detalle, de un personaje. Parece que la palabra en su origen significa algo así como “florecimiento”. Los otaku fanáticos de *Mobile*

Suit Gundam insistían en la estabilidad del mundo imaginario que subyace a las distintas series y a los productos periféricos de la franquicia. Pero según Azuma las cosas cambian con *Neon Genesis Evangelion*, cuyos fans se dedicaron intensamente a producir imágenes de su heroína Rei Ayanami en posturas eróticas.

Evangelion en sí misma es menos una obra original que copia y mezcla de elementos populares del animé, “un conglomerado de información sin una narrativa”, o un “gran (no)relato” como dice Azuma (Otaku... p. 38). Esto resulta de algunos cambios a nivel de la industria. Al llegar los años 1990, ya era posible que cualquier producto respawneara en cualquier otra forma: una colección de stickers o el logo de una compañía podía dar vida a una serie de TV, un manga, un film animé, una serie de videojuegos, etc. “Llegado este punto, el relato es apenas un adicional” (Otaku..., p. 41).

Los aficionados se desesperan por los “puntos moé”: rasgos coleccionables a partir de los que puede ensamblarse a los personajes, como el pelo puntiagudo, las orejas de gato, lentes, vestidos de colegio, o la cara seca con la que Rei Ayanami cautivó a la audiencia de Evangelion. Existe incluso una web, tinami.com, donde podemos buscar personajes por puntos moé específicos. Los puntos moé pueden aglomerarse complicadamente en un solo personaje: por ejemplo, aros, orejas de gato y antenas de abeja en un mismo rostro. La atención ya hace tiempo ha girado de la producción de relatos o mundos a la producción de personajes que pueden aparecer en varias líneas de producto, con independencia de una narrativa o mundo ficcional unificante.

Uno podría dejar entre paréntesis, es cierto, la insistencia de Azuma en la ruptura con el pasado. En Evangelion, varios personajes tienen nombres de barcos de la marina de guerra japonesa, de la época de la segunda guerra mundial, como la misma Rei Ayanami. De forma que podría haber cierta alegoría, aunque estoy de acuerdo en que uno de los esfuerzos que el pensamiento crítico debe hacer siempre es el de detectar la apariencia de lo nuevo pero no como la reversión binaria de lo viejo, o peor, para hacer desaparecer la novedad manifiesta apelando a un fondo subyacente de mismidad. Por eso pienso que está bien que sigamos, al menos especulativamente, la línea de pensamiento de Azuma, a ver adónde nos lleva.

Azuma cree que hay una nueva especie de “doble articulación” formada por bases de datos y simulacros. Estos últimos no flotan libremente, sino que están fuertemente restringidos por la base de datos. En este punto Azuma difiere, de forma notable, de muchos de los pensadores posmodernos, ya que la pérdida de una arquitectura cultural antigua a sus ojos no lleva a algo anárquico y salvaje. La tensión del simulacro versus la base de datos reemplaza la del gran relato versus el fragmento alegórico. Por eso el mundo no puede ser cognitivamente mapeado.

En este punto estamos más cerca del concepto de Alex Galloway, de la interface como simulación. “Una copia ha de ser juzgada no por su distancia respecto de un original sino por su distancia respecto de la base de datos” (Otaku... p. 61).

Tampoco sirve mucho entonces el contraste entre original y copia, establecido de modo perentorio por Walter Benjamin.⁹ “La capa más superficial de la cultura otaku está cubierta de simulacros, obras derivativas. Pero en su capa interior encontramos la base de datos de escenarios y personas, y en su núcleo más profundo aun, la base de datos de los elementos moé” (Otaku... p. 58).

El relato del pasaje narrativo o cinematográfico por el mundo ha quedado atrás. Todo se trata de la mediación de simulacros y bases de datos mediante motores de búsqueda e interfaces, que realizan materialmente la intuición, propia de una fase anterior de la cultura otaku, de la base de datos como lo que está “detrás” de una obra en particular.

Es clave el hecho de que la cultura misma esté organizada: “Las simulaciones que llenan esta sociedad nunca se han propagado de forma caótica... Su funcionamiento efectivo está asegurado primero que nada en el nivel de la base de datos.” (Otaku... p. 60) El autor ya no es ni siquiera el productor de las copias, y su lugar lo ocupa la permutación de los elementos moé.

¿En qué se convierte la humanidad tras esta erosión de la profundidad invisible que anteriormente proveía el gran relato, ya sea en la forma de la totalidad marxista, en la del proyecto racional de la Ilustración o en la del simple progreso material post industrial? En este punto Azuma retorna a Kojève. En sí mismo el humano no es humano, sino apenas otro animal. Lo que nos hace humanos es la lucha para negar la naturaleza y volvernos otros a nosotros mismos. La historia es la historia de esta lucha por negar a la vez la naturaleza y el ser animal del ser humano.

Azuma pasa de largo la dimensión de clase que tiene este argumento de Kojève, para quien el amo es el que enfrenta la amenaza de muerte y fuerza al otro a inclinársele. Solo el amo se revela como un sujeto totalmente humano, al forzar al esclavo a regresar a la naturaleza y la animalidad. El esclavo satisface las necesidades del amo pero también su deseo, que es el deseo del otro, del control sobre el deseo del esclavo. Volveremos a este paso que da Kojève, pero del que Azuma prescinde.

El problema que Kojève tiene con la modernidad de posguerra es que la producción industrial “fordista” procede a satisfacer las necesidades animales elementales de una forma asfixiante, borrando la lucha contra la naturaleza, incluso contra la naturaleza humana del otro que podría fundamentar el deseo (y la realización del deseo) de hacer historia. Kojève tuvo un conocimiento más bien breve y turístico del Japón, que le inspiró la idea de que el esnobismo japonés busca una salida particular. El

snob crea un juego deseante puramente formal. El seppuku, el suicidio ritual, es el ejemplo que de esta distinción formal que hace el snob, entre el honor humano y el instinto animal al que supera.

Dejando de lado los clichés culturales, tal vez lo que hacen los otaku es revertir la construcción formal de lo que es humano con una especie de construcción formal y artificial del animal. Los otaku saben que están lidiando solamente con simulacros, pero los puntos moé que extraen de la base de datos permiten emociones reales. Estos simulacros satisfacen las necesidades emocionales de forma inmediata, forcluyendo la formación del deseo que sea capaz de superar a la naturaleza y negarla. La humanidad post histórica, o el animal post humano, disocia al contenido de la forma para transformar no ya el contenido, sino solo la forma, los simulacros. Azuma fecha la cultura japonesa de la posguerra en tres etapas: la etapa idealista (1945–70), la ficcional (1970–95) y la animal (desde 1995). El cinismo respecto de los grandes relatos tematizado por autores como Žižek y Sloterdijk, o el snob sobre el que escribieron los admiradores japoneses de Kojève, Azuma los inscribe en la segunda de estas etapas. La cultura otaku en su etapa final ya no necesita sostener una relación negativa con los grandes relatos. Simplemente prescinde de ellos, privilegiando en cambio la base de datos. Con la cultura otaku, el colapso de la modernidad se completa. Si se trata de una aceleración, no es una aceleración de la modernidad misma, sino de algo más.

Es curioso que, si bien existen obras eróticas que apelan a la sensibilidad otaku, para Azuma lo erótico está subordinado a lo emocional. Por ejemplo, “los juegos que produce Key⁶ están diseñados, no para producir satisfacción erótica entre los consumidores, sino para proveer un vehículo más eficiente para que lxs otaku lloren y tengan sensaciones moé, a través de una combinación de elementos populares entre ellx” (Otaku... p. 78).

Sin embargo existe una tensión en la necesidad otaku de contar con algunos fragmentitos de relato, que produzcan gratificación emocional, y el anhelo de conocer la base de datos subyacente. Algunxs otaku, con algo de bravado hacker, buscan por eso extraer los archivos de contenido del software, para poder hacer obras derivativas directamente con los materiales de un juego o algún otro producto o plataforma.

Pero, mientras las necesidades pueden ser satisfechas, el deseo no. Ya que el deseo según Kojève es deseo por el deseo del otro. Para Azuma esto explica la diferencia entre la sexualidad a menudo conservadora de lxs otaku y sus gustos por lo que podría considerarse material fetichista, y que satisface un tipo de necesidades genitales desconectadas de toda noción residual del amor, el sexo o el deseo.

⁶ Key: productora de novelas gráficas, dependiente de Visual Arts, fundada en Osaka en 1998. n.d.t.

Azuma evade la conclusión de que el comportamiento otaku sea fetichista, pero el tópico puede requerir cierta elaboración. En la ya clásica teoría freudiana, popularizada por Laura Mulvey, la mirada masculina participa del deseo “escopofílico” por la mirada misma, pero se ve amenazada por el poder castrador de la imagen de la mujer.¹⁰ Una estrategia para contener la amenaza es el fetichismo, en el que el cuerpo de la mujer se reduce a una parte-fetiché. Quizás Azuma se refiere a un desarrollo de segundo orden. Habiendo reducido la amenazante imagen del cuerpo femenino a un conjunto suelto de partes en la base de datos, luego puede reconstruírselo desde allí a voluntad, como un conjunto de puntos moé. La película *Ex Machina* (2015) puede ser la manifestación más alta de este tema hasta ahora.

El viejo modelo, que enfrenta al gran relato con el fragmento alegórico, llevó al procedimiento hermenéutico de leer toda fracción de una obra particular como el fragmento perdido o arruinado de un horizonte histórico mayor. Pero quizás el nuevo modelo no es un modelo de profundidad. Azuma lo llama “modelo hiperplano”.⁷ Este punto anticipa la insistencia de Lev Manovich en la capa de software como un meta medio generalizado.¹¹ Para Azuma, solo existe el modelo vista-controlador de las interfaces gráficas. Cada quien puede observar los datos de distintas maneras, pero no hay forma de leer la totalidad subyacente que no sea a través de la base de datos.

Las prácticas de lectura otaku solo son capaces de desbordarse a sí mismas, alternando rápidamente entre distintas visualizaciones de la misma base de datos.

Toda esta información se consume en paralelo, en canales equivalentes, como para abrir distintas “ventanas”. De forma que la Interface Gráfica para el Usuario (GUI) de la actualidad, mucho más que un invento ingenioso y de gran utilidad, es un aparato maravilloso, capaz de encapsular la imagen del mundo propia de nuestro tiempo. (Otaku... p. 104)

No es posible entonces ir de lo que resulta visible en la pantalla a la base de datos real; solo es posible encontrar otra forma de representar fragmentos de su contenido.

En un trabajo más reciente, Azuma explora las implicancias políticas de la base de datos. *Voluntad General 2.0: Rousseau, Freud, Google* trata de un momento de la historia posterior a la pérdida de confianza en las instituciones políticas.¹² Este trabajo también es una especie de obra derivativa, un détournement o simulacro, que no utiliza a Kojève sino a Rousseau, especialmente el Rousseau del *Contrato social*. Desde allí, Azuma perfila el concepto de voluntad general, o soberanía popular. Para Rousseau se trata de un constructo ficcional. “Probablemente Rousseau nunca soñó con que existiera la chance de ver y sentir al tacto la textura de su ‘voluntad general’” (General Will... p. 7). En la teoría política, la voluntad general es el síntoma de un deseo reprimido por una forma de gobierno no deliberativa. Hoy en día se trata de un contenido latente, que comienza a utilizar la información como el

⁷ Hyper-flatness. n.d.t.

medio de su realización material.

En la versión de Rousseau, el contrato social genera el ser social en sí mismo; y la voluntad general emerge como el soberano de este ser social. Por lo tanto el ser social precede al gobierno. Hay una diferencia entre soberanía y el gobierno. Este último es apenas el instrumento de la voluntad general. El contrato social así pensado no legitima a ningún gobierno realmente existente, sino más bien la posibilidad de la revolución (entendida como la respuesta al momento en el que los gobiernos le fallan a la voluntad general).

La voluntad general es un constructo ideal, quizás es parte de un gran relato, que puede generar un beneficio a partir de la corrupción de cualquier gobierno real. Pero la voluntad general en Rousseau no equivale a la opinión pública. La opinión pública puede equivocarse; la voluntad general en cambio no se equivoca jamás. La voluntad general es un interés compartido, mientras la opinión pública es apenas un rejunte de intereses particulares. La opinión pública es la suma de las voluntades individuales; la voluntad general es la suma de los diferenciales entre las voluntades individuales.

Azuma ofrece una analogía útil: la opinión pública es escalar; la voluntad general es vectorial. La opinión pública tiende a promediar a las masas, mientras la voluntad general es la suma de sus diferenciales de velocidad. Rousseau a veces parece indicar que la voluntad general es algo computable, como una entidad matemática. Se refiere así al matema de la inteligencia colectiva, siglos antes de que pueda implementárselo.

Para los teóricos de la gobernanza liberal, Rousseau es un problema no solo por su aversión a la opinión pública sino por su repudio adjunto de la democracia electoral y el sistema de partidos políticos. La voluntad general según él de ninguna manera surge de la intercomunicación de los ciudadanos.

Para Rousseau el generador de la voluntad general no es el proceso por el que los miembros de un grupo afirman una intención única, cancelando toda diferencia entre ellos, sino un acto colectivo emergente e inmediato, que permite que las diversas voluntades individuales aparezcan en la esfera pública, pero conservando sus especificidades, sus diferenciales. (GW... p. 33)

La voluntad general es la suma de estos diferenciales.

El modelo ideal subyacente y oculto tras las políticas reales, y de acuerdo con el que debe juzgárselas, es el de la política sin comunicación. La voluntad general pertenece al orden de las cosas, no al mundo social. No se trata de una política cuyo sujeto sea el ser social, sino de una política conforme con el orden natural. (En este sentido, muy lejos ya de Kojève.) Como el otaku, Rousseau prefiere la soledad a la vida pública. Para Rousseau (como después para Fourier) la civilización con sus artificios culturales está en el origen de todo mal.

Azuma es escéptico respecto del valor de los modelos normativos de la democracia

deliberativa, que podemos encontrar p.ej. En Hannah Arendt o en Jürgen Habermas. ¹³ Para esta escuela de pensamiento, la esfera pública, dissociada de la esfera del trabajo, es el lugar donde pueden encontrarse las condiciones de comunicación racional que resultan la condición de la deliberación política. No se trata solo de la satisfacción de necesidades o deseos, sino de su transformación a través de la deliberación nacional.

Azuma toma distancia del modelo de la democracia deliberativa tanto como de otra idea de lo político muy distinta, central para Chantal Mouffe: el concepto de Carl Schmitt de la política como la construcción de distinciones estilo amigo-vs-enemigo y la exterminación ontológica del enemigo. Así como la voluntad general no delibera, tampoco distingue entre amigo y enemigo. Quizás su dominio sea ese terreno bastante interesante de la política: el que trata del ‘ni amigo ni enemigo’.

Así que, si la voluntad general no es ni democracia deliberativa ni lucha a muerte, ¿qué es? Para Rousseau es un ideal regulativo, pero para Azuma es algo que se convierte rápidamente en una especie de realidad: es una base de datos. La computación ubicua extrae patrones de la necesidad inconsciente directamente de los entornos, en la forma del big data, casi sin la participación consciente de lxs ciudadanxs, ¿o debería decir lxs usuarixs? Lo general entonces se vuelve concreto, pero en la misma medida se privatiza: eso es Google. “Nadie es consciente de Google, pero todo el mundo le sirve: esta contradicción es el punto central.” (GW... p. 58).

Algunxs podrían tematizar todo esto como sociedad de control, biopoder o neoliberalismo, y no sería injusto. Pero el enfoque de Azuma es nuevo en relación con estas ideas recibidas. Parece que los otaku tenían algo entre manos: que lo que subyace a los puntos moé es un inconsciente / base de datos. Los deseos de la gente son objetos computables. “Rousseau señalaba que la voluntad general está grabada en el corazón de los ciudadanos. Por eso, es imposible percibirla. Por otro lado, la voluntad general 2.0 está grabada en el entorno informacional” (GW... p. 63).

Mientras la voluntad general 1.0 era un gran relato mítico, la voluntad general 2.0 no es más que una base de datos. “Hasta ahora, el acceso a la voluntad general 2.0 ha estado en las manos de las corporaciones privadas.” (GW... p. 64).

Este es un hecho central que Azuma pasa rápido, sin embargo. En mi propio lenguaje conceptual, que en este punto es perfectamente compatible con el de Azuma: el poder gubernamental que no puede extraerse de la base de datos está en las manos de la clase dominante: en mis propios términos, la clase vectorial. ¹⁴

Azuma se aleja del enfoque de Tim O’Reilly y otros gurúes de la fracción tecnoindustrial (léase Silicon Valley) de la clase vectorial. Su idea de la voluntad general como base de datos a su manera conserva algo de ideal regulativo, incluso de

gran relato. Es, potencial más que realmente, el suplemento que necesita una democracia deliberativa que ya no puede funcionar como tal. La política, siguiendo el hilo del argumento, se volvió demasiado compleja como para ser deliberada públicamente por la ciudadanía. Quizás entonces la base de datos de deseos y necesidades pueda venir en ayuda, para permitir que se combinen la deliberación racional con “una gobernanza guiada por el inconciente” (GW72).

Podríamos suponer que los intelectuales de siempre, para los que Lo Político todavía es algo sagrado y trascendente, van a rechazar estas ideas. Pero tendríamos que reconocer que la política real está en muy mala forma en vastas zonas del mundo sobredesarrollado. Resulta ser que los animales humanos no somos demasiado buenos cuando queremos usar la razón para superar nuestras simpatías personales en aras de la lucha por los valores universales. Ni la razón puede trampear a la empatía, ni la universalidad al particularismo, ni la comunicación al interés privado.

La comunicación lleva a las redes, sí, pero no a la universalidad. Crea mundos aislados y cámaras de eco, como sabrá cualquiera que use internet hoy en día. Lo que la gente quiere de la tecnocultura que elige y de los medios que consume es que le reduzcan la complejidad informativa, no que permitan la deliberación sin fin. ¿Qué queda de la democracia deliberativa si nadie salvo los trolls escribe comentarios en las redes, y nadie salvo los trolls los lee? Tal vez necesitamos una nueva arquitecturas para la política, que permite visualizar las necesidades y los deseos inconcientes.

Si el psicoanálisis es una forma de descubrir el inconciente individual que el mismo sujeto desconoce, entonces la base de datos es una forma de descubrir el inconciente colectivo que el conjunto social igualmente desconoce. Y al igual que ocurre en el trabajo onírico, en este terreno no hay negación. Tomemos como ejemplo el algoritmo maestro de Google, PageRank: PageRank mide los links a una determinada página, pero sin juzgarla. Entonces, si uno googlea un término “sensible”, p.ej. “judaísmo”, es probable que entre las primeras entradas rankeadas aparezca alguna cantinela antisemita. Pero de la misma manera es probable que sean los sitios anti antisemitas que linkean dicha página con el fin de atacarla los que levantan su posición en el ranking.

Y quizás nos estamos olvidando de lo más importante: ¿quién es el dueño de la base de datos? Si los antiguos grandes relatos eran producto de la superestructura, entonces (como ya ha señalado Pasolini) puede ser que las nuevas formas de poder cultural sean directamente infraestructurales. Lo que yo llamo la clase vectorial termina a cargo de la detección de la voluntad general, entendida como el inconciente social, que utiliza para sacar dinero a cambio de otorgarnos simulacros que satisfagan nuestras necesidades animales. Ya dijo Lazzarato que la vida afectiva

de nuestra especie es actualmente una vida de esclavitud maquínica.

Pero otorga placer leer a Azuma, eligiéndolo entre todxs lxs autores disponibles en la base de datos. Azuma parece haber percibido, antes que otros, que las condiciones materiales para la escritura y la lectura de teoría han cambiado en sí mismas, que han pasado a integrar la base de datos. Su propia escritura procede como la cultura otaku, moviéndose por desbordes, entre los simulacros del animé y de la filosofía.

Notas:

1 Peter Grilli (ed.), *Peter Callas 1973–2003*, arth Enterprise, 2003.

2 Ver *Mechamedia*, University of Minnesota Press, Minneapolis.

3 Ver p.ej. Kojin Karatani, *History and Repetition*, Columbia University Press, 2011.

4 Josephine Bosma et al. (eds.), *Readme!*, Autonomedia, 1999.

5 Hiroki Azuma, *Otaku: Japan's Database Animals*, University of Minnesota Press, 2009.

6 Akira Asada, "Infantile Capitalism", en Masao Miyoshi y Harry Harootunian (eds.), *Postmodernism and Japan*, Duke University Press, 1989. Un texto que claramente vuelve sobre Kojève y Fukuyama.

7 Dick Hebdige, *Subculture: The Meaning of Style*, Routledge, 1979.

8 Jean-François Lyotard, *The Postmodern Condition* (1984).

9 McKenzie Wark, "Benjamedia," Public Seminar, 27 de agosto de 2015, publicseminar.org.

10 Laura Mulvey, *Visual and Other Pleasures*, Palgrave, 2009.

11 Lev Manovich, *Software Takes Command*, Bloomsbury, 2013; McKenzie Wark, "On Manovich", Public Seminar, 15 de septiembre de 2015, publicseminar.org.

12 Hiroki Azuma, *General Will 2.0*, Vertical Books, 2014.

13 Jürgen Habermas, *The Theory of Communicative Action* (1985).

14 McKenzie Wark, *A Hacker Manifesto*, Harvard University Press, 2004.



“Void Bitches” fue publicado originalmente en Public Seminar, 21 de mayo de 2020 (publicseminar.org). “Hiroki Azuma: Otaku Philosophy” es el capítulo 14 de General Intellects. Twenty-One Thinkers for the Twenty-First Century, Verso, 2017. McKenzie Wark enseña cultura y medios en New School, Nueva York. Escribió, entre otros libros, A Hacker Manifesto (2004).

Ilustraciones (tapa e interiores): Flavia Da Rin, de la serie Crisálida (2019), dibujo/Inkjet sobre papel.

Ediciones Microcentro

Buenos Aires, junio 2020