

El jardinero asesino inocente

El viaje de la violencia a la cibersexualidad en la realidad virtual

*José Alberto Sánchez Martínez**

Resumen

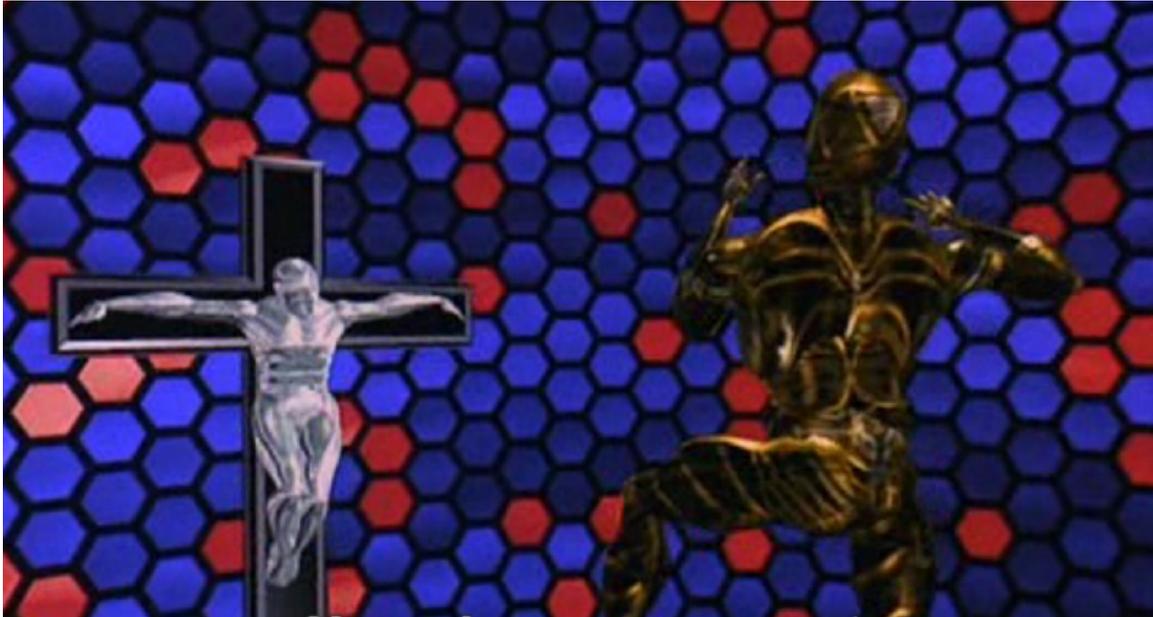
Este breve ensayo aborda un análisis del cibersexo en la película de Brett Leonard *El jardinero asesino inocente*. Es una película plagada de contradicciones en sus contenidos, debate la realidad virtual como violencia, pero al mismo tiempo como posibilidad. Así, en este trabajo se presenta una panorámica de formas de entender la realidad virtual, concluyendo con el tema del cibersexo.

*La realidad virtual es el sueño que despiertos
soñamos en el cuerpo de la tecnología.*

El boceto

En 1992 apareció en la escena cinematográfica *El jardinero asesino inocente* en español y conocida también con el nombre de *El cortador de césped*. Dirigida por Brett Leonard y curiosamente como suele ocurrir en el cine ciencia ficción, la película resulta ser la adaptación de una novela de Stephen King llamada *The Lawnmower man*.

A pesar de su deficiente logro, considerado por la crítica en términos de adaptación y de construcción cinematográfica, el jardinero asesino es un filme pionero y se ha convertido en un clásico por introducir en escena lo tecnológico, la realidad virtual y el ciberespacio, a través de sus imágenes generadas por ordenador que representaban entornos virtuales, como aparecen a menudo en el trabajo de Brett Leonard. Una de las más representativas es la escena del cibersexo, donde los cuerpos virtuales exploran nuevas dimensiones de lo erótico, y que ha sido retomada no sólo como categoría artística y estética, sino igualmente como representación de análisis por la ciencia social al reflexionar sobre las nuevas tecnologías.



El aporte del jardinero radicó en insertar la realidad virtual como una posibilidad naciente de las nuevas tecnologías. En esto encuentra su mayor riqueza y sus posibilidades de entablar un discurso crítico, de reflexionar el rol de la realidad virtual en la reconfiguración de las relaciones humanas a través de la tecnología. En este sentido sigue siendo una película vigente, en tanto visualizó una de las fisuras del futuro tecnológico. Lo que aquí intentamos rescatar es el universo simbólico a través del cual la realidad virtual o lo virtual puede ser pensado como aspecto violento contra lo humano. Dos personajes son centrales en la historia del cortador de césped: Jobe, el jardinero que es protagonizado por (Jeff Fahey) y Lawrence Angelo (Pierce Brosnan), el científico. Llama la atención el contexto de la historia.

Pienso que en el cine ciencia ficción hay claramente una frontera que divide dos contextos: los que muestran mundos externos (ciudades altamente tecnológicas) a través de los cuales se construye un futuro de relaciones donde las problemáticas humano-tecnología se hacen presentes, es el caso de películas como *Metrópolis* de Lang, pero también la de Rintaro, basada en el comic de Ozamu Tezuka, o bien *Blade Runner*, *Matrix* y otras; el otro tipo de contexto es aquel donde la construcción del espacio físico es desplazado por escenarios contruidos dentro de un espacio tecnológico, que puede ser el ordenador, los programas, ahí la discusión humano-tecnología se plantea en la realidad virtual, este es el caso del cortador de césped. La mayoría de las películas incorporan este último contexto como un compuesto en la discusión del futuro tecnológico.

La trama del jardinero asesino deja de lado el contexto de una ciudad altamente tecnologizada, se trata más bien de una película discreta que plantea la introducción de tales herramientas en lo social. Ocurre en un lugar con matices anónimos donde Jobe vive en un estado de armonía cortando el jardín de los vecinos de la localidad (1). El doctor Angelo trabaja para un instituto del gobierno llamado VSI (Virtual Space Industries) abocado a la investigación científica y tecnológica. Ahí

Ángelo experimenta con programas virtuales que están encaminados a desarrollar patrones de comportamientos diversos, programas enfocados al desarrollo de la inteligencia y programas que desarrollan las facultades de combate para la guerra. Por no prestarse al desarrollo de armas humanas de guerra es cesado de sus labores.

A lo largo de toda la cinta aparece el poder como el eje para controlar los entornos tecnológicos, con el fin de matizarlos a fines determinados y específicos. Esta perspectiva que presenta el jardinero, no es sino un reflejo de lo que ocurre fuera del ámbito cinematográfico. Gran parte de las problemáticas que giran alrededor de las nuevas tecnologías o de la llamada sociedad de la información, están relacionadas con el ejercicio de un poder, cuyo fin es determinar los usos y las apropiaciones de la tecnología. Esta por demás decir que el poder inhibe la socialidad, condiciona la circulación de información (cualquiera que ésta sea, educativa, política) y la libertad. De ahí la simulación o la falsa ilusión de todos los parámetros de construcción social: política, económica, democrática, que las más de las veces es sólo instrumental. En una sociedad rizomática el control de las tecnologías asegura la simulación en otros campos, como el cognitivo.



¹ Mítica y simbólicamente el jardinero es un ser anónimo, invisible, ocupado en podar lo que crece y abocado en hacer crecer lo que corta, el jardinero propicia y censura, edifica y asesina. El jardinero es la deidad que cuida del paraíso, del edén mitológico. El jardín es un espacio mítico, remite a la génesis del pecado, ahí, en el lugar del orden y la armonía nace la metamorfosis subjetiva, el puente entre el bien y el mal. La ruptura simbólica del jardín propicia la metamorfosis del Dios (el jardinero) y lo enlaza con un nuevo escenario. Cuando el Dios (cristiano) adquiere cuerpo, decimos que se vuelve humano, empieza un primer escenario de lo virtual.

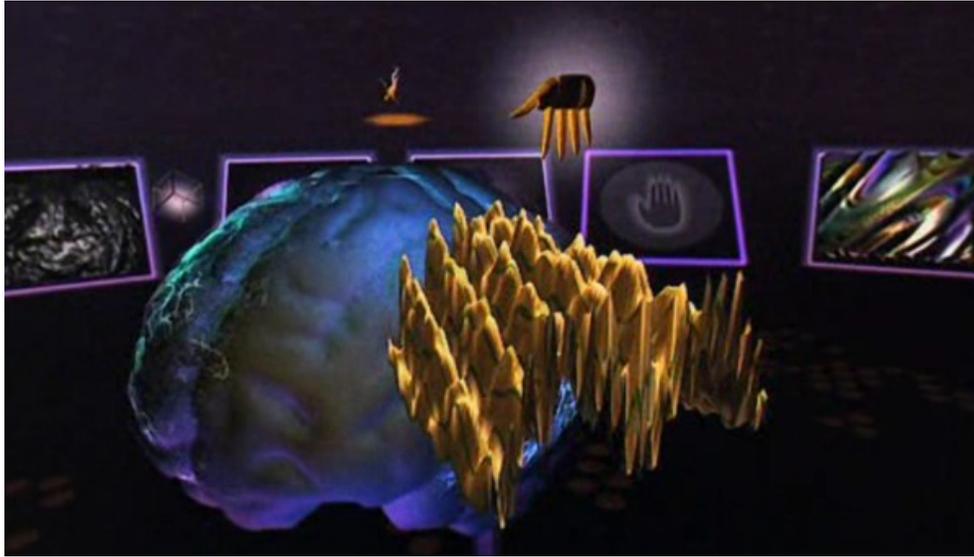
Más tarde Ángelo descubre en Jobe una nueva motivación de seguir llevando a cabo sus investigaciones. Cuando el jardinero (Jobe) es presentado con la realidad virtual, sorprende a Ángelo el avance de Jobe: su identidad, su cuerpo, su inteligencia, son transformadas. Jobe comienza a ser otro. La realidad virtual se vuelve su nuevo espacio de acción, su mundo real donde las posibilidades de realizar lo no realizable son mayores. Siendo otro, lo que le queda a Jobe es la conciencia sobre la realidad, una realidad de engaños, de injusticia, de maldad. Así, comienza a cobrar cuentas a todos aquellos que en su antigua persona le hicieron algún tipo de mal. En el fondo, y me parece es la idea central de la película, Jobe adquiere una conciencia sobre las posibilidades de la tecnología y la realidad virtual, visualizando que si se convierte en energía (bit), logrará insertarse primero a la realidad virtual, y luego a la red o ciberespacio donde podrá tener dominio del mismo ciberespacio. La película finaliza cuando suenan todos los teléfonos del mundo y Harry recuerda unas palabras de Jobe: “Cuando me haya introducido a la red y adquiera el dominio de ella, haré sonar todos los teléfonos al unísono. Quiero ser libre para navegar por la red”.

Dibujando la realidad virtual

En el espesor de la realidad física hay otras realidades, palparlas implica transformar hábitos, costumbres y relaciones sociales. Cada una de esas realidades contiene una génesis específica. La realidad virtual deviene de la tecnología, y podríamos decir que ésta a su vez deviene de la otra como imaginario presentado.

La realidad virtual es la sombra de un entorno tecnológico avanzado. Como ocurre en el jardinero asesino, la tecnología que posibilita lo virtual se divide en dos, en un alma y en un cuerpo. El software es el espíritu de la tecnología donde Jobe se refleja a sí mismo como otro; el hardware localiza la estructura física, el recipiente del alma: cuerpo. Este último es uno de los ejes centrales de Jobe, al descubrir que su cuerpo es insuficiente para los fines de su alma y mente.

El desarrollo de la realidad virtual apareció en un primer momento a través de la preocupación por desarrollar hardware que propiciara entornos virtuales. Tal es el caso de Ivan Sutherland al inventar “*el casco increíble*”, un dispositivo bastante rudimentario con dos tubos de rayos catódicos que, aunque eran bastante pequeños para la época, no dejaban de ser pesados y voluminosos. Más tarde vendrían otros experimentos que revolucionarían la experiencia de la realidad virtual: como el guante de datos que creó Jaron Lanier, o los ambientes sintéticos desarrollados en el Reino Unido por Jonathan Waldern, quien también estuvo involucrado en la creación del primer videojuego *Dactyl Nightmare*, donde varios usuarios podían interactuar en un mismo espacio. Después vendría la historia de la realidad virtual en el internet, primero con el surgimiento del *GopherVR* un navegador que creaba interfaz con el ciberespacio generando mundo virtual; segundo, con el *VRML (Virtual Reality Modeling Language)* que es una herramienta de visualización con la finalidad de mejorar la navegación en el ciberespacio. Hoy esos dispositivos ya no tienen una injerencia social tan clara, las nuevas consolas carecen de estas herramientas, pero los entornos siguen siendo relevantes en los procesos de lúdica-social.



En el jardinero asesino aparecen en tres momentos los mismos dispositivos, el casco y los guantes electrónicos responden al momento en que Jobe comienza a descubrir, a conocer; las giroesferas y los psicotrópicos al despertar de la conciencia, el salto hacia el *otro*; el navegador, que es por donde se fuga al ciberespacio, al momento en que la mismidad es irreconocible y donde Jobe imagina a la tecnología como elemento de desarrollo. Se observa en el jardinero el contexto del hardware como la parte esencial, la puerta de entrada al laberinto.

Aunque la realidad virtual cobra relevancia en términos de hardware y software, no es sino en el nivel conceptual y perceptivo donde las problemáticas con respecto al ser humano-tecnología son localizables. La polémica sobre el concepto de realidad virtual es latente, los teóricos observan el objeto desde diferentes ámbitos. El problema parte de una vertiente filosófica, cuestionando por un lado el concepto de la realidad y por el otro lo virtual como espejismo de la realidad. En este nivel se notan las huellas del pensamiento griego, algunos para entender ese proceso analizan el mito de *La caverna* en Platón donde la realidad se vuelve de alguna manera irrealidad, un espacio no identificable pero si posible, la representación como signo de realidad. Otro gran aporte lo hizo Aristóteles al postular lo virtual como potencialidad, algo que contiene la fuerza de producir. Esta última observación embona con uno de los diálogos del doctor Ángelo: “El potencial para el desarrollo humano es ilimitado. La realidad virtual puede ser la clave de la mente humana” “La realidad virtual expandirá la capacidad de comunicación”.

En esa misma línea se encuentra Henry Bergson que apoyándose en postulados escolásticos pone en contexto lo virtual, aportando a la discusión la premisa de que lo virtual no sólo posee la potencia de producir, sino la capacidad de crearse a sí mismo. Si atendemos a lo dicho y observamos los entornos virtuales en el ciberespacio, vemos como a través de un proceso comunicación-colectividad lo virtual se va creando a sí mismo, al mismo tiempo que produce posibilidades expansivas: medicina, entrenamiento, educación, ventas, industrias audiográficas. Todas estas posibilidades gobernables desde el punto de vista económico, funcionales.

Será Michel Serres el que tiende un puente entre lo virtual y las nuevas tecnologías, para él lo virtual es “el estar fuera de ahí”: la palabra, el dibujo, el sueño, así como la ficción, entre otras formas son manifestaciones del estar fuera de ahí.

Singularidad de nuestro siglo, las redes de comunicación hacen realidad los espacios virtuales que en otros tiempos estuvieron reservados a los sueños y a las representaciones: mundo en construcción en el que, deslocalizados, localizamos y desplazamos, espacio menos alejado que de lo que se piensa del antiguo territorio, ya que no hace mucho tiempo, los que permanecían apegados a la tierra vivían en lo virtual tanto como nosotros, aunque sin tecnologías adaptadas. (Serres, 1995:5).

En ese sentido las nuevas tecnologías no hacen sino expandir lo virtual y crearlo en términos de mundo posible, dotando a la realidad de nuevos sentidos, nuevas percepciones, nuevos espacios de relaciones. Sin embargo, retomando a Serres, parece ser que la virtualidad es una cualidad humana que el ser humano posee y adquiere al momento de ver, percibir, sentir, transmitir y expresar. Metáfora de un círculo, lo virtual se reencuentra consigo mismo, como dice Serres, los antiguos vivían igual que nosotros en lo virtual, sólo que ahora bajo la premisa tecnológica. Esa circularidad de lo virtual se logra sentir en el jardinero asesino que tras sumergirse en la realidad virtual encuentra un puente entre pasado y presente.

Jobe- “La mente domina la materia, no es magia es un hecho. Ya sabíamos que el cerebro humano se usa de forma limitada. Esta tecnología no es más que un camino para recuperar lo que los antiguos poseían”.

Si la mente domina la materia, entonces la realidad física es ilusoria en tanto hay una relación de poder y dominio. La realidad virtual es entonces la realidad real donde la relación de poder desaparece al desaparecer el espacio físico, la materia. Para Jaron Lanier, uno de los fundadores de las realidades virtuales en el terreno civil, el lenguaje, que es uno de los elementos que simbolizan el mundo, presenta limitaciones, ya que para él, el mundo se presenta como un gesto y una continuación. El lenguaje no puede crear gestos visuales y la continuidad está limitada por la individualidad. En este sentido lo que Lanier pone en juego es la posibilidad de la realidad virtual al comunicarse con el otro, sin embargo la deficiencia de su pensamiento radica en pensar que la realidad virtual revive las experiencias a través de elementos no simbólicos, como el movimiento corporal, ya que no permanece en un estado de aparición, de consistencia real. La realidad virtual se vuelve un entorno de acción, de nuevas experiencias, pero sin significado.

Pierre Levy expone y contrapone una postura más rica cuando habla de la realidad virtual como una “*ideografía dinámica*”. Para él la realidad virtual pasa por una integración cultural que se construye colectivamente y que reconfigura los elementos simbólicos colectivos. En ese mismo sentido, lo virtual no es sino el movimiento de convertirse en *otro*, salvo que eso *otro* (ipseidad) será el resultado de una inducción experimental, como en la película.

La realidad virtual reconfigura la realidad a través de la creencia cognitiva de que lo que vemos, lo estamos experimentando. La vieja discusión del ojo y la mente que Plotino, los Sofistas, Santo Tomas y otros propusieron. En los griegos, una forma de vivir la experiencia (cognitiva) estaba dada por metáforas construidas a partir de lo real, algo más allá de las formas de lo real. El mito, por ejemplo, es una metáfora para entender la realidad no entendible. Es creíble como espacio construido de lo real, insertado, que explica la realidad, la sintetiza, la propone en otro sentido no por ello menos simbólico.

Lo mismo ocurre con la realidad virtual, inserta formas simbólicas, en este caso tecnológicas, que proponen la experiencia de la realidad en otro contexto. Al igual que el mito, donde la realidad es resimbolizada, la realidad virtual es una metáfora para entender aspectos humanos que en el espacio físico no son entendibles. Ahí, el otro no desaparece, al contrario del pensamiento de Virilio y Baudrillard, sino que adquiere una forma distinta de ser, no robot, no cybor, sino como lo maneja David Jacobson en su artículo sobre *La formación de imágenes en el ciberespacio*, un arquetipo:

Los arquetipos dan lugar a efectos prototípicos porque distintas personas tienen experiencias con distintos individuos que sirven de puntos de referencia de una categoría y porque, cuando nuevos casos de una categoría se añaden a ésta, los arquetipos están sujetos al cambio (Jacobson, 2012).

La plástica de la carne virtual

Las realidades virtuales, el plural es apropiado, son mundos plásticos, paisajes visuales en arquitectura tridimensional. Construidos a través de programas, las realidades virtuales crean realidad por medio de la experiencia no sólo cognitiva, en la percepción del mundo, las cosas y los otros (que permean a la realidad física e influyen en su construcción), sino igualmente en la experiencia del hardware humano: la carne.

Hay en ese sentido escenarios virtuales determinados a la experiencia del cuerpo. El metamundo, el MUD, conllevan implícitamente la transmutación del cuerpo, en una nueva experiencia de alteridad. Sin embargo, la sexualidad virtual no posee un entorno específico ya que aún en lo virtual, la sexualidad sigue siendo una experiencia no reducida sólo al cuerpo. El lenguaje en los chats tiene un alto grado de contenido sexual, sin dejar de lado que es el mismo lenguaje el eje del funcionamiento en los programas virtuales.

Tal vez la aportación más representativa del jardinero asesino sean sus imágenes en realidad virtual, especialmente la de cibersexo. El cibersexo o sexualidad virtual es una categoría de análisis que conlleva a pensar en los entornos en los que se manifiesta, sin que por ello sean más importantes en su construcción. Lo que interesa aquí es la experiencia sexual en la realidad virtual, tomando como eje el uso del cuerpo, al igual que en el jardinero asesino.

Recordemos la escena: Jobe en cierto momento de la historia, por su contacto con la realidad virtual, ha logrado adquirir capacidades como la de escuchar el pensamiento de los otros. Un día escucha a Marnie la mujer con la que lleva una relación amorosa:

Marnie: “¡Si! Huele bien, me atrae su olor, es un olor desconocido, un olor profundamente sensual”.

Jobe: “Puedo leer tu mente y sé que tienes deseos muy extraños. Ven conmigo te llevaré a un lugar donde podremos hacer lo que queramos”

Hay en un primer momento una oposición entre la realidad física y la virtual. La realidad virtual tiende por un lado a la apropiación de la percepción a través de las imágenes visuales en tridimensión que reconfiguran los sentidos; y por el otro, a la reinención del espacio físico y corporal, por medio de la desaparición real al entrar en la virtual, y la aparición ilusoria al estar ahí. Conjugándose sentidos y cuerpo, lo virtual instituye simbólicamente la ilusión como realidad.



Relativo a lo sexual, la posibilidad de fundirse con el otro, de cruzarlo más allá del cuerpo, sólo es posible a través de otro espacio y otro cuerpo, como lo muestra la imagen de cibersexo en el jardinero. Lo virtual es un escenario que tiende puentes con la realidad física, cruzarlos implica abandonar el cuerpo físico, lo que resulta interesante es el papel del deseo. El deseo como motor del erotismo nunca desaparece: el cuerpo sigue enviando la información al espacio virtual, sabiendo que lo virtual sólo es un medio para alcanzar el fin. El cuerpo se queda allá, el deseo entra ahí: lo que quiero está ahí porque hay un allá que me comunica lo que quiero.

[...] En realidad, la gran mutación de las tecnologías de la acción a distancia sólo habrá contribuido a arrancarnos de las dimensiones del mundo propio [...]

En efecto: al ponerse el “traje de datos” el individuo se calza información, su cuerpo está repentinamente provisto de una segunda piel, de una interfaz muscular y nerviosa que viene a superponerse a un espesor cutáneo. Para él, para los dos, la información se transforma en el único relieve de la realidad corporal, su único volumen (Virilio;1997; 138-139).

Para que la comunicación exista es necesario algo como el DATA GLOVE (casco de datos) y el DATA SUIT (traje de datos), o como en el jardinero asesino, los psicotrópicos y las girosferas que simulan por un lado los sentidos y por el otro el movimiento corporal. En ese sentido la sexualidad virtual es un acto de la comunicación más que del cuerpo. El cuerpo como órgano sexual desaparece y es un cuerpo maquinal el que entabla relación con el deseo, los impulsos sexuales y las fantasías.

[...] al pasar la mano por la clavícula de tu pareja, a diez kilómetros de distancia, una multitud de estimuladores se activarán, con el mismo y exacto orden, y con la misma y exacta intensidad, para producir la sensación táctil exacta que quieres producir (Rheingold, 1996:346).

La distancia, elemento tan discutido y criticado por los posmodernos en relación a la desaparición del territorio, del paisaje y de los entornos por las supervelocidades de los medios de comunicación, paradójicamente, en la sexualidad virtual, es necesaria, existe, puesto que es a través del medio que la relación es posible, a diferencia de las relaciones cuerpo-cuerpo, donde la distancia es eliminada por todos los medios posibles, desde con las palabras hasta con el silencio. Tanto las palabras como el silencio son mecanismos de unión, las maquinas eliminan la distancia en términos de espacio, pero crean distancia para desunir cuerpos, materia. Curiosamente es en la desunión de los cuerpos donde los deseos más extraños son posibles: prácticas como el fornicar en colores para diluirse en un cuadro sin consistencia táctil, plástica, representan más allá de la unión espectral en otro espacio, la desunión de la piel y la carne, la desaparición del abismo corporal.

Bibliografía

Levy Pierre. *¿Qué es lo virtual?* Paidós. Barcelona. 1998.

Rheingold Howard. *La comunidad virtual*. Gedisa. Barcelona. 1996.

Serres Michel. *Atlas*. Cátedra. Madrid. 1995.

Virilio Paul. *Velocidad de liberación*. Manantial. Argentina. 1997.

Jacobson David. *Impression Formation in Cyberspace: Online Expectations and Offline Experiences in Text-based Virtual Communities*. 1999. <http://jcmc.indiana.edu/vol5/issue1/jacobson.html> (Consultado 2012).