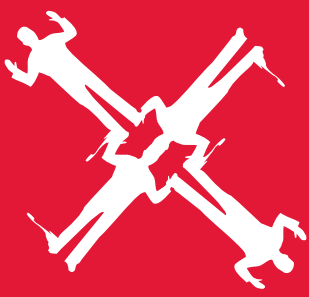




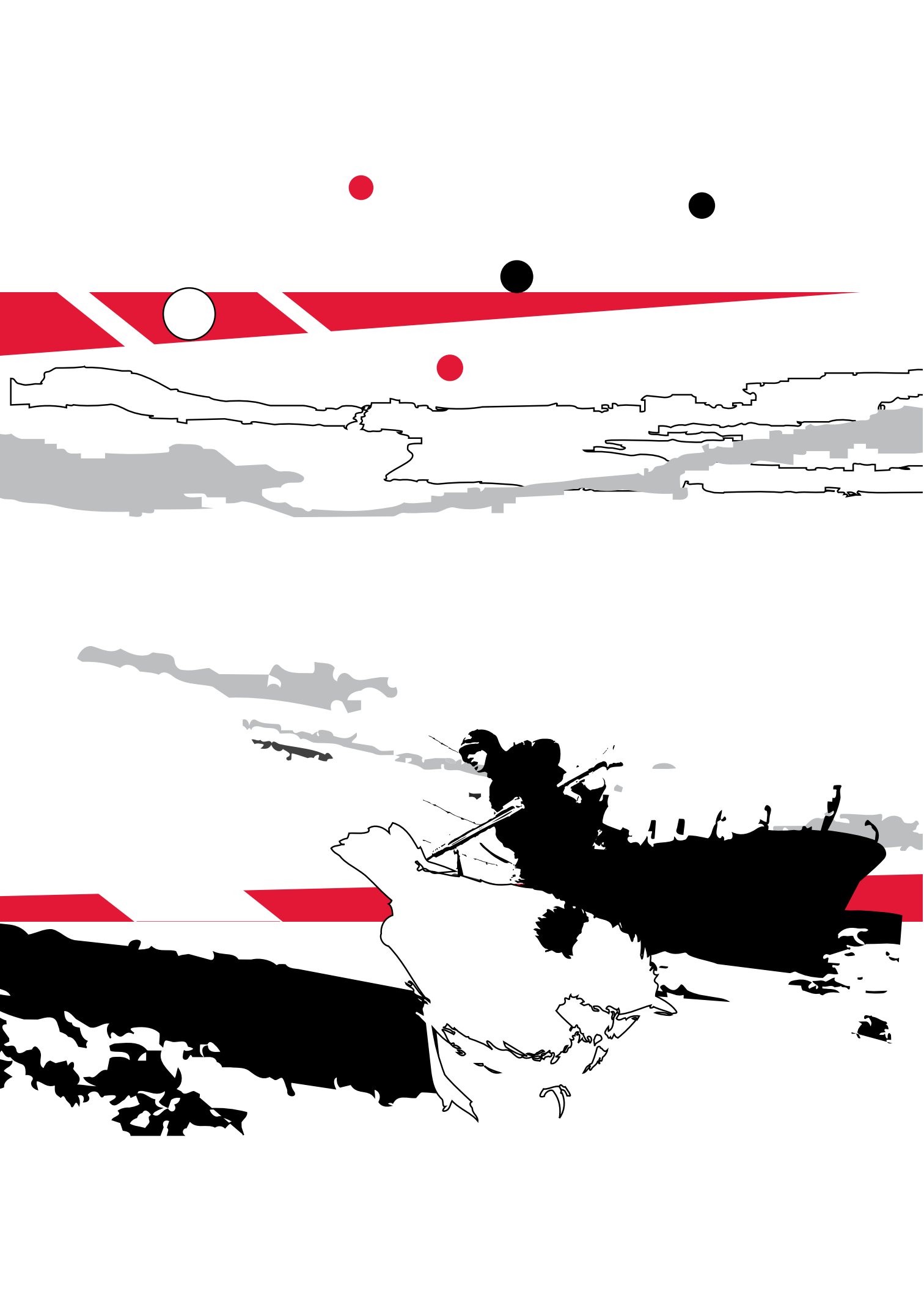
CUERPO EXPERIMENTAL — TRANSMUTATIVO



**GOBIERNO FEDERAL**







D.R. © Consejo Nacional para la Cultura y las Artes  
Centro Nacional de las Artes  
Av. Río Churubusco 79 esq. Calzada de Tlalpan  
Country Club, Coyoacán, c.p. 04220  
México, D.F.

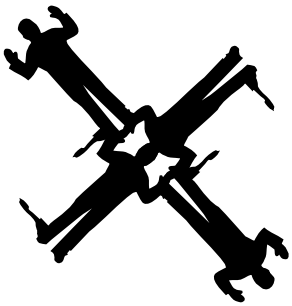
ISBN: 978-607-455-028-3

Puede descargar la versión digital en la siguiente dirección:  
<http://cmm.cenart.gob.mx/publicaciones/cuerpoexperimental.pdf>

Esta publicación se hizo posible gracias a la participación desinteresada de todas las personas que colaboraron en ella.

Impreso y hecho en México.  
Esta obra se terminó de imprimir en el mes de noviembre de 2008  
en los talleres de GRUPO FOGRA.  
Mártires de Tacubaya 62, Tacubaya, c.p. 11870 México, D.F.

**CUERPO** EXPERIMENTAL **TRANSMUTATIVO**



# Índice

## Presentación.

Eusebio Bañuelos p. 08

## Replicantes.

### El virus más destructivo reside en la memoria.

Juan José Rivas p. 13

## Crash:

### Perversión, esquizofrenia y deseo.

José Luis Barrios Lara p. 19

## De la nueva carne al arte médico: abyección maquínica y erotismo clínico.

Fabián Giménez Gatto p. 31

## Las huellas del hombre invisible.

Juan Pablo Anaya p. 45

## Ciudadanos cyborgs.

### La dimensión técnica de la democracia y la dimensión política de la técnica.

Fernando Broncano p. 61

## Cuerpo electrónico e identidad.

Javier Echeverría p. 69

## Economías afectivas: Vida y biopolítica.

Juan Martín Prada p. 83

## El Cyborg, protagonista prodigioso y atormentado de la realidad.

Naief Yehya p. 93

## El cuerpo dividido. De algunas prótesis y otros aditamentos para pensar el mundo.

Javier Toscano p. 99

## Adentro y Afuera.

Adriana Calatayud Morán p. 108

## El imperdurablemente presente

### La asfixia o los arrebatos del pulmón politizado.

César Martínez p. 118

## Comeos los unos a los otros.

César Martínez p. 122

## El Nuevo Consejo Interterritorial de Lenguas (NILC): de la teoría a la práctica en el Monstruo Puto Criada Ghetto Bar.

Miguel Ventura p. 132

## La Escena Aumentada.

Konic-Thtr p. 142

Rosa Sánchez + Alain Baumann

## Notas Biográficas

p. 150

## Sugerencias Bibliográficas

p. 153



# Sinóptica 01

## Presentación.

Eusebio Bañuelos

### Acerca del proyecto

Como parte de las actividades del Centro Multimedia se desarrolló el proyecto *Sinóptica 01 Cuerpo experimental - transmutativo*. El resultado ha sido un proceso de trabajo en colaboración y participación con artistas, curadores, filósofos y diseñadores; con aportaciones teóricas y/o creativas que han generado un cúmulo de información sobre la relación cuerpo y tecnología.

Este proceso contempla actividades de divulgación, investigación y creación, que permiten la organización progresiva de nodos metódicos e informativos, concentrando referencias teóricas y documentales vinculadas a la producción del arte electrónico; atendiendo en la multiplicidad de medios, sistemas, instrumentos, soportes y modos artísticos, líneas temáticas y curatoriales demarcadas por un diálogo constante entre purismos e hibridaciones dadas por diferentes áreas del conocimiento, las cuales construyen en su conjunto un espacio de reflexión y análisis.

Bajo esta estructura, el proyecto no sólo es un receptor de información, es también una propuesta de creación colectiva, la cual se presenta como una publicación impresa y digital que busca, a través de la distribución gratuita, ampliar las posibilidades de interacción social y cultural.

La información de esta publicación es una primera aproximación al tema “cuerpo y tecnología”, la cual queda abierta a la inclusión y participación de nuevas colaboraciones que amplíen el tema y sus relaciones.



El proyecto es también una propuesta para el desarrollo de nuevas estrategias creativas de producción cultural que vinculen a la producción artística y teórica con la participación interinstitucional.

## Introducción

A la par del avanzado desarrollo de las tecnologías contemporáneas surgen actividades y cuestionamientos que modifican nuestra experiencia con el medio, las nociones de individualidad y colectividad están íntimamente ligadas a los procesos cambiantes de lo que nos rodea. En este sistema la conciencia del cuerpo aparece como una apreciación subjetiva delimitada por los aparatos tecnológicos y naturales del entorno, “el contexto social, cultural, relacional y personal, son los cuatro componentes sin los cuales la imagen del cuerpo sería impensable, como también lo sería la identidad del sujeto.”<sup>1</sup>

La noción de cuerpo es una construcción simbólica determinada por la experiencia, la cual lo sitúa en un lugar común en el que participan tanto las prácticas artísticas, los discursos críticos así como las investigaciones tecnocientíficas.

La producción de referentes con lo tecnológico en el contexto contemporáneo nos ha mostrado valores y acercamientos diversos. Al vincular visiones conciliadoras<sup>2</sup>, críticas e intermedias que propician nuevas maneras de aproximación, construimos nuevos territorios de consumo y suministro con lo tecnológico.

Es a partir de este paréntesis de reflexión que *Sinóptica 01 Cuerpo experimental - transmutativo*, construye el primer nodo informativo del proyecto, el tema “cuerpo y tecnología” trabaja el binomio natural-artificial, entendiendo en el concepto de cuerpo un valor determinado por la experiencia de vida.

Asimismo, pone un acento en tres películas *Videodrome*, *Crash* y *Existen-z* del cineasta canadiense David Cronenberg; en ellas la manera en que la conciencia de la corporeidad humana es afectada por el inminente desarrollo tecnológico de las sociedades modernas; fusiona lo aparentemente natural, lo humano con lo antihumano: lo tecnológico, dejando enunciada la diferencia natural-artificial en un proceso de hibridación del cuerpo con el sistema artificial de la tecnología, causante de nuevos efectos sinestésicos. Esta mutación de la conciencia transfigura la noción de lo humano atendiendo en el desarrollo tecnológico un motor transmutativo y generativo de conciencia, en palabras de Diana Domingues “Las prácticas humanas relacionadas con las computadoras e interfaces, su hardware y su software nos proporciona nuevas conductas en los aspectos biológicos y emocionales.”<sup>3</sup> En este sentido, es válido decir que toda tecnología presupone una transformación.

Este primer enunciado queda inserto en un sistema de posibilidades tecnológicas corporales, en las que su ejercicio se ubica en

1 José Miguel G. Cortéz, *El cuerpo mutilado (la angustia de muerte en el arte)*.

2 Las visiones conciliadoras pueden abordarse desde la filosofía de la técnica, la cibercultura, la cibernética, el bodyart, el arte basado en soportes electrónicos, la geopolítica, entre otros.

3 Diana Domingues, “Interfaces y vida en el ciberarte. Soñando el cuerpo en la era postbiológica: lo animal y lo humano”, p. 38.

un área de experimentación y creación, a partir de criterios exógenos y endógenos con lo tecnológico. Las nociones entre lo artificial y lo natural entendidas desde diferentes áreas de conocimiento como la filosofía, el arte y la ciencia, diluyen sus fronteras en beneficio de la expresión atendiendo, en los principios de conciencia y conocimiento, campos creativos de acción.

Dentro de este espectro creativo, el reconocimiento y exploración del cuerpo, generan nuevas prácticas y acercamientos temáticos, sus manifestaciones en el área tecnológica abren otras posibles concepciones de la corporeidad: como proyección, el cuerpo como soporte a la figura de la tecnología; como fusión, el cuerpo como un sistema de hibridación con la tecnología y como *performer* de la tecnología, el cuerpo como accionista y catalizador del desarrollo tecnológico.

Insertas en estas concepciones, el trabajo artístico de autores como Orlan, Stelarc, Takemura, Eduardo Kac, Chico MacMurtrie, Lynn Hershman, Steve Mann, Sonya Rapoport, Jill Scott, Marcellí Antúnez, Matthew Barney, Simon P., Miguel Ventura, César Martínez, Adriana Calatayud entre otros, plantean y evidencian estrategias y denuncias específicas que complementan el tema desde de la praxis del arte.

Estas propuestas quedan incluidas en el nodo como elementos complementarios de información, en los que las relaciones de afección con el desarrollo tecnológico sitúan sentidos y posturas específicas en cuanto a su uso y distribución. De cómo la industria cosmetológica es utilizada para modificar la imagen estereotipada de la belleza corporal atravesando distintos estadios culturales, políticos, sociales y económicos del devenir humano; de la disolución del sujeto en la colectividad generada en el espacio virtual de Internet, y de aspectos artísticos y éticos emergentes de las prácticas de experimentación genética, en las que los procesos creativos son transgredidos por los límites convencionales del objeto y la práctica artística, hacia el acto performático trazado por la conciencia del sujeto como *cyborg* en un sistema articulado por dependencias, en las que el cuerpo amplía o cede su voluntad en actos mediados por dispositivos tecnológicos en relaciones de dominio y control; de planteamientos, en los cuales la idea de evolución corporal es facilitada por el desarrollo tecnológico en trabajos en los que se materializa el imaginario de la ciencia ficción; el culto al cuerpo y el despliegue del poder traspasados por el desarrollo tecnológico. Todas ellas son posibilidades insertas en esta revisión.

La intervención a través de este impreso por diferentes artistas, teóricos, filósofos y científicos, abre diferentes enfoques y concepciones, construye un complemento reflexivo sobre el tema y es al mismo tiempo un ejercicio creativo que genera sentidos, ampliando las posibilidades de conocimiento y experiencias expresivas emplazadas por diferentes corrientes y posturas.

La imagen y diseño de esta publicación son un trabajo de creación paralelo a los contenidos y reflexiones de los ensayos, los elementos visuales que la integran constituyen en su conjunto un proyecto activo dentro y fuera de la publicación.

Como parte complementaria del proyecto al final de la publicación se enlista una serie de páginas web, las cuales refieren a la obra de los artistas mencionados, así como a sitios de documentación y divulgación especializada; también se enlista bibliografía específica relacionada al tema. Los contenidos, relaciones y problemática presentadas son una primera aproximación por lo que en este caso el nodo queda abierto a la inclusión de nuevas lecturas y colaboraciones dentro del proyecto, *Sinóptica*.

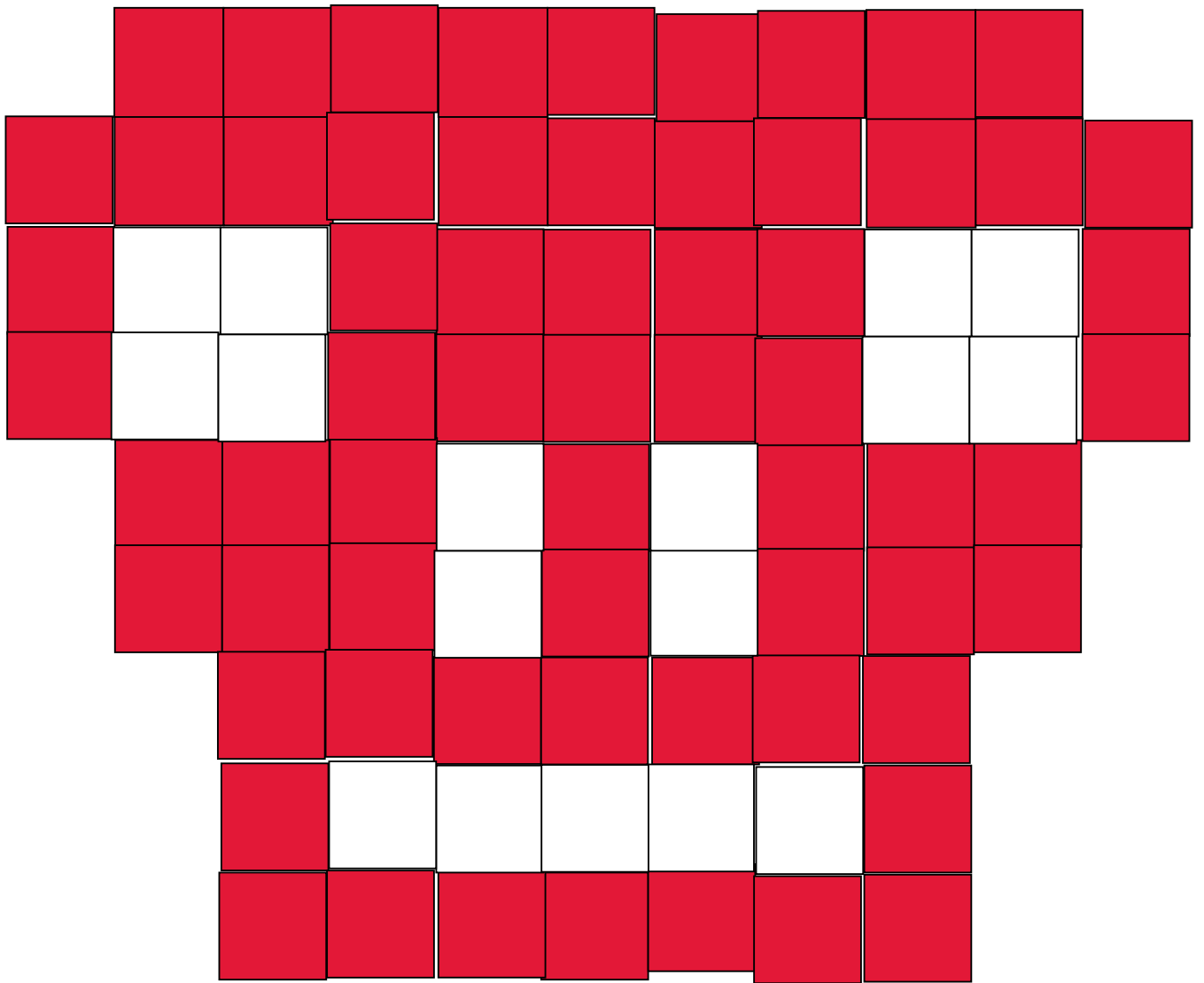
Artistas como Bruce Nauman, Chris Burden, Charles Ray, Cildo Meireles, Paul McCarthy, Cindy Sherman, Mike Kelley, Kiki Smith, Robert Gober, Mona Hatoum, Antoni Muntadas, Barbara Kruger, Nan Goldin, Jake & Dinos Chapman y Marcos Kurtycz entre muchos otros sirven de precedente a la realización de este trabajo porque nos muestran un cuerpo político, activista, un cuerpo como lo define Juan Vicente Aliaga “con mucho de antropomórfico, de autobiográfico, de orgánico o de natural, pero también de artificial, posorgánico, semiótico, poshumano y abyecto”<sup>4</sup>. ■



<sup>4</sup> Juan Vicente Aliaga, “¿Disidencias? ¿Normalizaciones? Acerca del Arte reciente en Estados Unidos”, en *Sobre la Crítica d’art i la seva presa de posició*, Barcelona, Llibres de Recerca, MACBA, 1996, p.215. apud. Anna María Guash, *El arte último del siglo XX. Del posminimalismo a lo multicultural*, p. 499.

#### Bibliografía:

- Cortéz G., José Miguel, *El cuerpo mutilado (la angustia de muerte en el arte)*, Generalitat Valenciana, Valencia, 1996.
- Domingues, Diana, “Interfaces y vida en el ciberarte. Soñando el cuerpo en la era postbiológica: lo animal y lo humano”, en *Tekhné 1.0 Arte, pensamiento y tecnología*, CONACULTA, México, 2004.
- Guasch Anna Maria, *El arte último del siglo XX. Del posminimalismo a lo multicultural*, Alianza Forma, Madrid, 2000.



“LA BIOLOGÍA NO ES EL DESTINO. NUNCA HA SIDO MÁS QUE UNA TENDENCIA. HA SIDO SOLAMENTE UNA PRIMERA, RÁPIDA Y SUCIA FORMA EN QUE LA NATURALEZA HA COMPUTADO CON CARNE. LOS CHIPS SON EL DESTINO.”

BART KOSKO

# 01

## Replicantes.

El virus más destructivo reside en la memoria.

Juanjosé Rivas

**A**unque la técnica está vinculada a la evolución del ser humano desde el principio de los tiempos, no hace demasiadas décadas que la técnica y su uso lógico “tecnología” se han unido al cuerpo humano, esta conjunción ha generado un sinfín de expectativas y experimentos dentro del campo científico, así como un gran número de historias y fantasías dentro de la cultura popular en la cual se ha entendido la importancia de los artefactos tecnológicos intracuerpo en la evolución psicológica de la especie, es decir, la fusión hombre-máquina ha pasado a ser algo cotidiano, olvidando así, la muestra de robots, androides, replicantes y demás ingenios artificiales contruidos para imitar o sustituir al ser humano.

Con lo anterior nos podemos percatar de que la tecnología no es sólo un contenedor de seres humanos, sino que se refiere a procesos activos que remoldan y reconstruyen por igual forma a los seres humanos y a otras tecnologías afines. Así, cuando una sociedad adopta una nueva tecnología y ésta es capaz de predominar sobre alguno de nuestros sentidos, la relación entre estos se transforma, creando así, un nuevo orden de sentir y percibir el universo.

Hoy la idea del cyborg es una realidad cotidiana, ya que no hay que llegar a colocarse un marcapasos para convertirse en uno, elementos biónicos o una simple vacuna son ya intrusiones tecnológicas destinadas a mejorar nuestras respuestas fisiológicas naturales.

Donna Haraway menciona que “La imaginería Cyborg ofrece un camino de salida al laberinto de dualismos en el que nos explicábamos nuestras

>>



Alice L. Becht. *Reconstructive surgery of the face*, 1919.

fisiologías y herramientas a nosotros mismos. No es el sueño del lenguaje común, sino de una poderosa heteroglosia [...] Implica tanto construir como destruir máquinas, identidades, categorías, relaciones, etc”<sup>1</sup>. Es esta poderosa heteroglosia y la interminable posibilidad de combinaciones las que suscitan gran interés en la reflexión sobre la dicotomía entre realidad y ficción; en una disolución onírica de significantes y significados.

Un claro ejemplo de esto se encuentra presente en la película *Crash* (David Cronenberg, 1996) en la que Gabrielle, (la mujer con piernas ortopédicas) nos despierta una fascinación morbosa, ya que su cuerpo es una fusión de carne y metal que pone en juego un nuevo tipo de sexualidad, en la que repulsión y fascinación se funden como un ejemplo de culto a lo posthumano y al desvanecimiento de los dualismos típicos de la cultura occidental. El cuerpo perfecto, hermoso e inmaculado, se convierte en una abyección punzante y a la vez seductora que nos invita a extender los límites entre los conceptos tradicionales de belleza y fealdad.

Sin embargo, es en Japón en donde se puede observar una reflexión profunda y de alta densidad estética sobre el tema. La angustiante película *Tetsuo* (Shinya Tsukamoto 1989) es un ejemplo de ello, pues aun bajo su aparente simplicidad condensa en sus nervaduras todo el discurso sobre el cuerpo y sus morfologías limítrofes dentro de la *cybercultura*. Es así, como el protagonista de la película contempla traumáticamente cómo su carne se convierte en metal palpitante para acabar dando forma a un *Mecha* (máquinas de guerra gigantes gobernadas por seres humanos alojados en su interior), un instrumento de guerra dispuesto a convertir el mundo entero en metal. Este combate hombre-máquina dentro de un mismo organismo y el trauma evolucionado en goce, es una de las principales cuestiones problematizadas en la película; la tensión

que hay entre tecnofilia y tecnofobia son el modo en que lo robótico ha llegado a convertirse en una epidemia que contamina la carne humana.

Este juego dialéctico entre tecnofilia y tecnofobia no hace más que evidenciar el problema cuerpo-mente, hombre-máquina, bien-mal, algo a lo que históricamente estamos acostumbrados.

El sexo virtual y las relaciones interpersonales a través de Internet son atractivas para millones de personas y constituyen una nueva forma de erotismo y de una sexualidad desprovista de temores, responsabilidades y compromisos, sin embargo, el sexo virtual no deja aún su estado primitivo de onanismo cibernético. Apreciamos la belleza y el avance histórico que supone la definitiva fusión de la carne con la máquina, pero a medida que se acerca, nos atemoriza el cambio radical que esto conlleva, la nueva economía sexual desarrollada por innovaciones tecnológicas, el ataque a las identidades estables, la reproducción de la especie por medio de procesos tecnológicos, la propagación del virus como proceso evolutivo.

No obstante para entender la relación establecida entre cuerpo y tecnología, así como los cambios que ésta ha propiciado dentro de nuestro sistema sociocultural, sería necesario llegar al tema de fondo que, no es ni la amenaza del progreso científico, ni el avance tecnológico descontrolado, sino más bien la dificultad del ser humano para aceptar los cambios radicales en su vida, incluidos envejecimiento y muerte, así como la incapacidad para convivir y aceptar “lo diferente”.

El temor actual al contagio tecnológico, no es más que la expresión de un temor antiguo que el cuerpo humano siempre ha sabido combatir: el temor ante el virus. La diferencia radica en que nuestros cuerpos están capacitados por el sistema inmunológico para combatir las enfermedades, Pero ahora, ante la invasión de un ente tecnológico dentro del sistema

1 A Cyborg (manifesto), The Cybercultures Reader. Londres, Routledge, p.318.

orgánico, ¿será necesario defendernos? ¿Tendrá sentido poner resistencia?

Sabiendo de antemano la fragilidad del cuerpo humano, y lo costoso que resulta a nivel energético su funcionamiento así como las pocas posibilidades de obtener mejoras de manera radical, la carne se transforma en material plástico-estético, el concepto de nueva carne de Cronenberg<sup>2</sup>, surge no sólo como un factor estético sino que nos recuerda lo frágil y mortal que es nuestro cuerpo. La esencia de la nueva carne es la mutación del ser humano, la necesidad de controlar y mejorar el cuerpo humano a nivel fisiológico, pero, ¿es eso posible? ¿Será viable revertir las deficiencias fundamentales de nuestro diseño?

Como mencioné anteriormente con el uso de Internet, ha surgido un nuevo tipo de posibilidades, y no sólo dentro de las relaciones interpersonales, sino de mutación corporal, la personificación de un cuerpo conectado a un *software (on line)* para navegar en lugares dentro del ciberespacio, el cual se caracteriza por la idea de una comunidad virtual, que está basada en la creencia de la existencia del otro, más allá de la interfaz. Un organismo que vive en la simulación, un cuerpo mediado por una computadora, sin la cual él, no tendría existencia. En la red, la mente puede encarnarse en ella misma a través del universo virtual. Y el cuerpo aquí, es reemplazado por una memoria cibernéticamente reconstruida como conciencia, el mundo del Internet, es un vasto sistema de conexiones computarizadas, una nueva entidad colectiva.

La configuración de la computadora, hace emerger la posibilidad de una mente independiente del cuerpo biológico, una mente liberada de las mortales limitaciones de la carne.

Tal vez la mejor opción no es transformar el cuerpo existente, sino mudar de cuerpo a otro más resistente constituido de otros materiales o, mejor aún, mudar la mente fuera del cerebro, conservar sólo la memoria, transformarnos en flujo eléctrico, en *bytes*. La simbiosis perfecta entre el cuerpo y la tecnología es ahora el acto sutil de la desaparición. ■

<sup>2</sup> Vide, José Antonio Navarro, *La nueva carne, una estética perversa del cuerpo*. Madrid: Valdemar, Intempestivos, 2002.

#### Bibliografía:

- Haraway, Donna, *A Cyborg (manifiesto)*, Routledge, Londres, [s/a].  
 Navarro, José Antonio, (ed), *La nueva carne, una estética perversa del cuerpo*, Valdemar, Madrid, 2002, (Intempestivos).

#### Filmografía:

- Tetsuo*, Shinya Tsukamoto, 1989.  
*Crash*, David Cronenberg, 1996.







## 02

# Crash:

## Perversión, esquizofrenia y deseo.\*

José Luis Barrios Lara

\* Este trabajo es parte de la tesis de doctorado en Historia del Arte titulado: *El cuerpo disuelto: el asco o el morbo y la retórica del espectáculo en el arte contemporáneo*. Aquí se presenta una síntesis de uno de los apartados del segundo capítulo.

1 David Cronenberg, *apud*, José Manuel González-Fierro Santos, *David Cronenberg: La estética de la carne*, p. 239.

2 De la bibliografía y la hemerografía revisadas sólo el texto de Ian Sclair, *Crash*, aborda esta película desde la

**E**n 1996 *Crash* ganó el premio del Gran Jurado en el Festival de Cannes. Si bien es cierto que Cronenberg (Canadá, 1943) se lleva este reconocimiento, también es cierto que esta película generó gran polémica, no sólo en Francia, sino también en Estados Unidos e Inglaterra. Los motivos de esta controversia, en mucho giraron en torno a las relaciones entre erotismo y violencia que la película plantea, quizá más un desconcierto y una incomprensión sobre el tratamiento cinematográfico que hace el director. Se trata de un filme, un poco a la mitad entre la pornografía, el *thriller*, la ciencia ficción y el cine de acción y no de una temática que da pretexto a apologías moralistas. Es una película desconcertante porque, de una u otra forma el director, se aproxima a todos estos géneros cinematográficos sin definirse ni circunscribirse a ninguno de ellos para liberar el erotismo de su condición normativa y hasta fetichista. En este sentido el canadiense afirma: “Hoy en día todo el mundo está obsesionado por lo políticamente correcto lo que ha ocasionado el que sea casi imposible reflexionar con inteligencia acerca de la sexualidad”<sup>1</sup>.

Este desconcierto, también, dio como resultado que esta película haya sido de las más estudiadas en los últimos tiempos y prácticamente todas las interpretaciones que se han llevado a cabo, la abordan desde la perspectiva del psicoanálisis y sus relaciones con los estudios de género<sup>2</sup>. Algo, que desde mi perspectiva, es insuficiente para el análisis de este filme y que responde a la idea de lo políticamente correcto referida por Cronenberg. El registro simbólico que supone el estudio psicoanalítico del arte y sus

>>

perspectiva del análisis cinematográfico. José Manuel González-Fierro, *op. cit.*, trabaja este film desde una visión interdisciplinaria entre la teoría del cine y el psicoanálisis. José Miguel Cortés, *Orden y caos*, la trabaja desde el punto de vista estético-cultural. El resto de los autores lo abordan desde un enfoque psicoanalítico y los estudios de género. Al respecto véase: Linda S. Kauffman, *Malas y perversos*, y los ensayos de: Montserrat Hormigón Vaquero, “Nuevas especies para el panteón femenino” y Carlos A. Cuellar Alejandro, “Nuevo sexo y nueva carne” en José Antonio Navarro (ed.), *La nueva carne. Una estética perversa del cuerpo*.

3 Gilles Deleuze y Félix Guattari. *El Anti Edipo. Capitalismo y Esquizofrenia*. Una cita larga a propósito de las diferencias entre psicoanálisis y esquizoanálisis: “Podemos decir, pues, que la castración es el fundamento de la representación antropomórfica y molar de la sexualidad. Es la universal creencia que reúne y dispersa a la vez a los hombres y a las mujeres bajo el yugo de una misma ilusión de conciencia y les hace adorar ese yugo. Todo esfuerzo por determinar la naturaleza no humana del sexo, por ejemplo el ‘Gran Otro’, conservando el mito de la castración [...] Por el contrario, el inconsciente molecular ignora la castración, ya que los objetos parciales no carecen de nada y forman en tanto que tales multiplicidades libres; ya que los múltiples cortes no cesan de producir flujos, en lugar de reprimirlos en un mismo corte único capaz de agotarlos; ya que las síntesis constituyen conexiones locales y específicas, disyunciones inclusivas, conexiones nómadas: por todas partes una transexualidad microscópica, que hace que la mujer contenga tantos hombres como el hombre, y el hombre, mujeres, capaces de entrar en otros, unos con otros, en relaciones de producción de deseo que trastocan el orden estadístico de los sexos [...] Eso es, las máquinas deseantes o el sexo no humano: no uno ni siquiera dos sexos, sino n...sexos. El esquizoanálisis es el análisis de los n...sexos en un sujeto, más allá de la representación antropomórfica que la sociedad le impone y que se da a sí mismo de su propia sexualidad. La fórmula esquizoanalítica de la revolución deseante será primero: a cada uno sus sexos.” p. 305.

4 La cinematografía de Cronenberg consiste en una predominancia de la imagen-movimiento, en la que el encuadre es por saturación, físico, subjetivo, directo y pragmático, se configura sobre planos de larga duración fijos y presenta un movimiento continuo. Es a partir de esta sintaxis que el director construye una trama en la que los acontecimientos siempre se dan en el plano presencial de la acción, aquí el uso de la toma

relaciones con el deseo, el erotismo y la sexualidad parten desde el supuesto de la prohibición y la ley (de lo simbólico), lo que en otras palabras quiere decir que la pulsión está ya siempre codificada y en este sentido controlada por los sistemas de representación y control social. En todo caso me interesa aproximarme desde una perspectiva más compleja: la del esquizoanálisis propuesto por los autores del *Anti Edipo*<sup>3</sup>. Comienzo pues con este abordaje.

### 1er. Nivel Fenomenología y semántica de la acción: Encuadre, primer plano y corte directo. El lugar perverso de la imagen

Inicio con la descripción de las tres primeras secuencias de la película: la primera escena abre con un encuadre de media distancia, en la que la esposa de Ballard está erotizándose con el motor de una avioneta, sin mayor justificación se acerca un desconocido y, a la manera de una película pornográfica, tiene una relación con ella. Corte directo y entramos a la segunda escena: la toma de un tablero de automóvil, un desplazamiento de la cámara hacia una puerta, en la que un empleado le toca a su jefe para que dé su visto bueno sobre unas tomas que están por llevarse a cabo; corte, al otro lado de la puerta, Ballard, el jefe, está “cogiéndose” a su asistente de producción. Corte directo y paso a la tercera escena: el matrimonio está en su departamento, la mujer recargada en el barandal del balcón mira desde lo alto el *freeway* que pasa enfrente, al tiempo que le pregunta a su marido qué tanto disfrutó de su relación con su empleada. Sin mayor respuesta, Ballard la sodomiza en la posición en la que ella estaba desde el principio de la secuencia, al fondo se ven pasar los automóviles sobre la vía de alta velocidad.

Estas tres secuencias marcan la pauta y la intención del resto del filme, el juego entre primeros planos saturados y grandes planos no colocan una situación, ni un contexto. Simplemente muestran un juego de continuidades entre las tomas, los planos, los encuadres y los personajes. La aparente contraposición de los primeros planos con el plano abierto no establecen relaciones causales, sólo muestran una acción<sup>4</sup>.

La estrategia cinematográfica de este director puede entenderse como un juego de flujos entre saturación y vaciamiento que se explica por la contraposición entre plano cerrado y plano abierto, una suerte de juego *háptico*<sup>5</sup> que apela tanto a la tactilidad como a la visualidad y a los desplazamientos de una a otra en ambas direcciones. Las relaciones entre tomas cerradas y abiertas no son un juego dialéctico entre el adentro y el afuera, entre sujeto y situación, sino flujos de significantes en deslizamiento. Así por ejemplo, los coches, las calles o los edificios no apuntan ni definen situaciones o lugares objetivos de la posición de los sujetos, sino que son fuerzas y campos de inmanencia de una

pulsión que se desplaza hacia el espacio, al mismo tiempo que se interioriza en los cuerpos. Quizá una de las secuencias en las que más evidente se hace esto es aquella en la que Gabrielle (ese personaje reconstruido por prótesis) mantiene una relación con Ballard. En ésta, la pierna mecánica de la mujer se confunde con los mecanismos del volante y la palanca de velocidades del automóvil en el que se lleva a cabo la relación sexual. Habrá que tomar en cuenta que la dialéctica de planos define las relaciones estructurales entre la historia y el contexto, en el sentido que apuntan flujos indeterminados del acontecimiento visual, en los que la saturación de elementos en los primeros planos y la asepsia en las tomas abiertas constatan y ponen en circulación el continuo de deseo y no un conflicto psicológico. Lo que en otras palabras significa que la estética de este cineasta canadiense, habrá que entenderla desde la perspectiva de flujo en el que las imágenes no se cuajan en símbolos ni son referenciales, sino que están o son en desplazamiento.

A esta estructura cinematográfica habría que añadir dos elementos más: uno determinado por la relación entre ritmo y montaje, y el otro definido por el guión mismo de la película. De lo primero hay que destacar las relaciones entre velocidad y detención del ritmo del filme. La contraposición que Cronenberg lleva a cabo en los movimientos de cámara entre encuadres breves y cortes directos rápidos, contrapuesto a la lentitud o la fijeza del *travelling* determinan de manera muy sutil el ritmo de la película; como una suerte de concentración/expansión de intensidades que convierten el tiempo estético del filme en una especie de flujo que marcha a su propio ritmo y que permite entender las relaciones de continuidad que he explicado con anterioridad. Si a esto añadimos la importancia que el guión tiene en la resolución de la película, en lo que se refiere al deliberado planteamiento del perfil de los personajes y de la historia, se comprenderá mejor porqué este filme pone en operación un flujo puro de deseo, y no una representación circunscrita a lo simbólico y mimético. Una de las cuestiones que llama más la atención, es el hecho de que los personajes y las situaciones no están justificadas por contextos o perfiles psicológicos: en ningún momento el director justifica, ni siente la necesidad de justificar, por ejemplo, las razones por las que el matrimonio de los Ballard viven su sexualidad como la viven, no hay causas patológicas o de tedio burgués. Estos recursos del guión cancelan la posibilidad de lecturas causalistas de la trama, antes bien, la condición de acontecimiento visual del deseo se sostiene sobre esta clara intencionalidad del guión. Este recurso estructural que define el guión, y su traducción visual en la aparente arbitrariedad con la que se desarrolla la historia, muestra claramente la intención del director de no justificar un comportamiento enfermo, sino más bien de liberar registros complejos de las relaciones entre sexualidad, deseo y tecnología,

subjetiva predomina sobre el resto de las tomas y funciona como tectónica de la imagen. El film se basa en tomas de primer plano y la totalidad de la narración se construye a partir del montaje intensivo que apuesta por concentración de la acción; dicha concentración no se estructura bajo un sistema causal de representación, sino por las relaciones gratuitas e injustificadas que marca la trama. Se trata pues de un sistema cualitativo de la imagen en la que la relación entre encuadre en primer plano y corte directo abren zonas de intervalo, que no buscan contar algo a partir de la dialéctica tradicional del cine de acción. Es decir, a partir de las relaciones entre toma-percepción, toma-afección y toma-acción que circunscriben a un sistema causal el desenvolvimiento de la imagen y con ello, la historia que pretenden contar. Al respecto véase José Luis Barrios Lara, *EL cuerpo disuelto: el asco y el morbo o la retórica del espectáculo en el arte contemporáneo*.

5 Al respecto de la idea de lo háptico véase: Gilles Deleuze y Félix Guattari. "Lo liso y lo estriado" en *Mil mesetas*, pp. 500 - 501.

de liberar las imágenes de su función simbólica y referencial, y conducir las hacia cierto registro esquizofrénico, en el que los significantes se destituyen sistemáticamente a cambio de una irrupción maquínica del goce y el deseo que ya no se entienden a partir de su interdicto, sino desde su inmanencia pura.

## 2do. Nivel

### De la simbólica vital a la esquizonalítica del goce

¿Cómo abordar el sistema simbólico de la cinematografía de David Cronenberg cuando la condición estructural de su trabajo pareciera que apuesta por generar la destitución referencial e iconográfica de las imágenes? ¿Se puede generar una estética a partir de la destitución de lo simbólico y lo referencial sin caer en juegos de expresionismo o abstracción? ¿Cómo entender pues, una cinematografía y con ello un discurso estético que intenta liberar lo informe del goce de relaciones de representación?

Desde la linealidad de la trama, *Crash*, más que construir una historia, la deconstruye. La operación que el director lleva a cabo, a partir de las relaciones múltiples y diseminadas que hace de los elementos, tanto estructurales como simbólicos, se mueve horizontalmente a lo largo de todo el filme. En este sentido la sintaxis y la semántica de la película, a diferencia de la complejidad sintagmático-paradigmática de otros directores, en Cronenberg responde a cierto registro meramente horizontal de la construcción de la trama. El hecho, por ejemplo, de que el guión se base en la novela de Ballard con el mismo nombre, no justifica su relación paradigmática. Él mismo declaró: “la película de Cronenberg comienza donde termina mi novela”<sup>6</sup>. Antes bien es un mero pretexto para explorar relaciones complejas de planos de inmanencia estética. Esto es importante por la implicación que tiene para el sentido del goce y la perversión presente en la película y que será determinante para la consecuencia en la estética esquizoide que esta obra pone en operación.

Otro registro de la transformación sintáctica que podemos observar claramente en la cinematografía del director de *Crash*, se relaciona con la hibridación o mixtificación de géneros cinematográficos. Las relaciones sintagmáticas que la película plantea entre el cine de ciencia-ficción, el cine de acción y el cine porno, dan como resultado una sintáctica cinematográfica que dispone ámbitos de percepción, así como de trama, que generan una suerte de caos de referencialidad que disemina y dispersa el funcionamiento de los significantes. Del cine de ciencia ficción retoma el sentido imaginario de la proyección del futuro, pero lo colapsa en el aparente toque de realismo psicológico; del cine porno toma la arbitrariedad de la historia y el uso del primer plano para inscribir una suerte de *vouyerismo* que impide las lecturas lineales y causalistas de la historia; y del cine de acción toma, al menos en *Crash*, pero también en *ExistenZ* (1998), las acciones rápidas, la velocidad del montaje y la edición, las situaciones y contextos en los que se desarrolla este cine para reconvertirlos a una estructura, una semántica de la acción, en la que la cancelación de la causalidad narrativa trae consigo una suerte de pura fuerza dinámica de la imagen y la narración. Así pues, la clara relación, tanto con géneros cinematográficos descritos, como con la novela en la que se basa para escribir el guión, lo conducen a una construcción compleja, en la que la exploración cinematográfica que hace del deseo, la perversión y lo monstruoso, está en función de una estética que busca las relaciones esquizoides entre la máquina, el goce y lo humano, que determinan de manera definitiva el proceso de deconstrucción simbólica de la representación, a cambio de una liberación “antiedípica” de la imagen por medio de la restitución afectiva del deseo.

<sup>6</sup> Ballard, *apud*, José Manuel González-Fierro, *Op. cit.*, p. 220.

La implicación que trae consigo esta mixtura sintáctica de la imagen para la semántica de la acción, sin duda define de manera fundamental las mediaciones de los actantes (personajes), así como la función mediadora de los lugares y las atmósferas del filme. Define, en suma, la función que estos mediadores del tiempo guardan con las estrategias de supresión o deconstrucción simbólica de la imagen. Los personajes, al estar inscritos en una estructura que fundamentalmente tiende a destituir las relaciones causales y miméticas de la trama y la imagen, tienen una función distinta a la de ser figuraciones o representaciones. Son más puntos de coincidencia y de definición del flujo de goce, que identidades psicológicas definidas, quizá es por eso que los personajes carecen de carga emocional diferenciada y sin embargo producen una cierta fascinación, a partir de su gestualidad sutil, pero mórbida. La distensión visual de la trama sobrepasa la representación de roles y la identificación psicológica, se desplaza hacia el “eso” del puro goce. Algo que se hace evidente, cuando el protagonista “transfiere” o más bien disemina su excitación mórbida, al ir por primera vez en el coche con la Dra. Remington después del accidente provocado por Ballard en el que el marido de ella pierde la vida: el inicio de la excitación sexual se plantea con la reiteración que el director hace de una toma cerrada en la que Ballard toca con insistencia el cinturón de seguridad del automóvil en el que viajan. Estos juegos entre toma cerrada y gesto tienden a descentrar el deseo erótico de los sujetos que lo realizan y que, como se verá más adelante, vinculan la deconstrucción simbólica con la perversión a través de liberar el estatuto de la Cosa como ausencia de objeto. En este sentido los actantes son mediaciones, o más bien puntos de coincidencia que hacen legible la trama, pero que al mismo tiempo son puntos tangenciales por los que pasa el goce para hacerse visible por un instante. Algo similar sucede con las atmósferas y los ambientes urbanos de la película.

En todo caso es importante observar que todos estos elementos a la hora de ser resueltos por las relaciones estructurales del filme, por el montaje intensivo y físico, funcionan más como una suerte de momentos de fetichización de la imagen que como una referencia social, histórica o cultural determinada. Desde luego que en un cierto registro estas imágenes guardan relaciones referenciales, pero el tono narrativo cinematográfico no tiene esa intención, más bien busca desterritorializar los significados y conducirlos hacia lo fantasmagórico y lo fetichista. Acaso por ello el encuadre cerradísimo, como estrategia cinematográfica fundamental, convierte el aspecto mimético y figurativo de los objetos en fragmentos sin forma definida. Objetos sin forma en los que el cuerpo se confunde con la máquina y en los que el espacio físico se confunde con los espacios de la fantasía y de lo orgánico.

La fascinación que siente Cronenberg por lo industrial y los espacios imaginarios que el desarrollo tecnológico produce en la sociedad contemporánea, no se limita a la mirada sobre los paisajes delirantes de las urbes contemporáneas; impactan también sobre la identidad misma del sujeto, Cronenberg configura una nueva dimensión de la corporeidad que pone en crisis la idea misma de la identidad.

Los avances de la ingeniería y la informática médica han abierto un nuevo imaginario corporal en nuestra sociedad, el que tiene que ver con el sentido interior del cuerpo y con la reconstrucción de la organicidad y la vitalidad a través de la máquina.

Esto, Cronenberg lo lleva al extremo de hacer de las máquinas las formas mismas del deseo y la perversión: ya sea el espacio erótico y erotizable del coche, donde se realizan buena parte de los actos sexuales en esta película o en la maquinización del cuerpo en uno de los personajes femeninos del filme. Gabrielle es una gran prótesis mecánica, en la que se confunden lo orgánico y lo maquínico en el sujeto, pero en la

que también se disuelven las diferencias entre el interior de lo humano y lo exterior del mundo industrial contemporáneo. Una estética del delirio esquizoide en la que se destituye la identidad como reguladora simbólica del goce y la sexualidad<sup>7</sup>.

Las tipologías de los personajes en Cronenberg no responden a paradigma alguno, no reproducen ni refieren a figuras artísticas, culturales, sociales o políticas determinadas; se definen a sí mismas por la perversión erótico-tanática del deseo. Podemos reconocer tipologías sociales (el matrimonio burgués, el hombre de clase media, el obrero, etcétera), pero éstas no tienen una función definitiva en la intencionalidad del filme, sólo son mediadoras inteligibles y visuales de algo más complejo, del sistema de proyecciones y deconstrucción de los objetos y las identidades. En todos los personajes importa más el modo en que la cámara destaca el *topoi* indefinido del cuerpo, que algún perfil ideológico, psicológico o iconográfico específico. Algo similar sucede con los contextos narrativos: más que estructurar la distensión de las acciones a través de intenciones, medios, fines o situaciones, tienen la función de generar afecciones, cruces de goce mórbido.

Estos cruces son paradigmático-sintagmáticos pero no se reducen a su recuperación discursiva o visual, más bien abren el significado para poner en operación ciertas relaciones entre los imaginarios sociales y del poder con la fascinación perversa de los accidentes. Como si en estos imaginarios socio-culturales pulsionara la misma lógica del goce de los personajes. El juego que esto trae consigo habrá pues que entenderlo en la lógica deconstructiva del imaginario que Cronenberg pone en operación: no se trata de jugar con el orden indicial o significativo de lo imaginario, sino de abrir su dimensión pulsional, la que tiene que ver con la perversión y el fetichismo como una suerte de retorno de lo reprimido. Una suerte de liberación de lo “Real” en sentido lacaniano, en el que el goce no es simbolizado; se trata, al contrario, de la irrupción del horror y la fascinación en su estado de pura afección. Puntualizo: de afección estética.

Después de este análisis cobra sentido el planteamiento inicial, en el que afirmé que el abordaje de *Crash* habría que hacerlo desde la perspectiva del esquizoanálisis propuesto por Deleuze y Guattari. El sistema de flujos esquizoides, tanto en la estructura cinematográfica del filme como en la deconstrucción simbólica que realiza no responden a la castración, sino a los desplazamientos de los significantes en los que “las síntesis constituyen conexiones locales y específicas disyunciones inclusivas, conexiones nómadas: por todas partes la transexualidad microscópica”<sup>8</sup>. Ahí, donde el maquinismo y la nueva carne hablan más de las máquinas deseantes que no tienen más que estados afectivos, hablan de un “*cuerpo lleno* colectivo, la instancia maquinizante sobre la que la máquina instala sus conexiones y ejerce sus cortes”<sup>9</sup>.

¿Cómo entender pues este tránsito estético-cinematográfico sobre lo informe a la hora en que va de su simbolización a su puro flujo? Si algún registro simbólico puede leerse en *Crash* es el que tiene que ver con la lógica fetichista de lo perverso: última instancia de simbolización y principio de destitución simbólica, que me permitirá entrar al análisis fenomenológico del horror.

El fetiche es el objeto propio de la perversión, consiste en la transferencia y en el intercambio entre objetos, personas y deseos. Desde la perspectiva del psicoanálisis, no es otra cosa que la transferencia que se hace del trauma de la castración femenina hacia un objeto sustitutivo del falo. La perversión comienza cuando el fetiche es una representación confusa entre los límites de las pulsiones eróticas y tanáticas: los objetos del deseo se significan en función de dicho desdibujamiento. Esto es particularmente importante en la estética de Cronenberg, sin duda la transferencia de significantes opera de manera casi absoluta en sus imágenes: desde el momento en que

7 Vide, *Ibidem*, pp. 197-198.

8 Gilles Deleuze y Félix Guattari, *El Anti Edipo*. Op. cit., p. 305.

9 *Ibidem*, p. 400.



el accidente y la sexualidad entran en escena, es decir, prácticamente desde el inicio, se articula la lógica perversa y la imágenes pasan a ser un fetiche que pone en operación la propia perversión. La fascinación mórbida que esto pone en operación permite que los deslizamientos esquizoides transiten de un lugar a otro y de un significante al otro. Esto se observa claramente en varias escenas: desde el inicio de la película, cuando la carcasa metálica de Ballard penetra en su cuerpo; hasta la atracción fetichista por el dolor que producen los tatuajes tanto en Ballard como en Vaughan, que los lleva a tener una relación homosexual inmediatamente después de grabar su piel; así como la relación fetichista con la enorme cicatriz-vagina que se adivina y se descubre debajo de las medias de red de Gabrielle en la secuencia ya descrita en la que ésta y el protagonista tienen una relación. Todas estas secuencias marcan siempre el desdibujamiento perverso entre el placer y el dolor, pero además introducen una de las condiciones fundamentales en la definición del fetichismo perverso: la destitución simbólica del objeto a cambio de la irrupción de la Cosa, es decir, de una suerte de deseo por lo informe, un objeto que no se define por su límite y su diferencia, sino como topología pura: un lugar sin forma, un órgano sin cuerpo: un puro lugar sin identidad.

Sin embargo estos pasos por las desimbolicaciones perversas del objeto, estos tránsitos por la Cosa, son un recurso que habría que contextualizar en la estructura más compleja de los procesos de esquizoides, en los que los sistemas de figuración y simbolización son sólo un cruce y paso de los flujos del goce. Acaso por ello lo maquínico y su relación con la idea de las máquinas deseantes no son meras figuras teóricas con las cuales explicar el cine de Cronenberg, sino su reducto estético fundamental. Bien podría servir esta cita del *Anti Edipo*, expresión de los procesos de desimbolicación de la estética de Cronenberg:

Lo que, precisamente, define a las máquinas deseantes es su poder de conexión hasta el infinito, en todos los sentidos y en todas las direcciones. Es incluso por ello que son máquinas, atravesando y dominando varias estructuras a la vez. Pues la máquina posee dos características o potencias: la potencia de lo continuo, el filo maquínico donde determinada pieza se conecta con otra, el cilindro y el pistón en la máquina de vapor, o incluso según una línea germinal más lejana, la rueda con la locomotora —y yo añadiría lo mecánico con lo orgánico—; pero también la ruptura de dirección, la mutación de tal modo que cada máquina es corte absoluto con respecto a lo que reemplaza, como el motor de gas con respecto a la máquina de vapor<sup>10</sup>.

### 3er. y 4to nivel. Fenomenología del tiempo y maquínica de lo informe

10 *Ibidem*, p. 399.

Las condiciones estructurales y simbólicas analizadas en la estética cinematográfica de *Crash*, sin duda, dificultan el abordaje de la dimensión temporal de esta película. En un sentido todo el filme se construye sobre la idea de flujo y desconstrucción simbólica que he expuesto con anterioridad. Sin embargo, faltaría precisar la implicación que esto tiene en el registro fenomenológico-temporal del filme. Desde luego es oportuno tener en cuenta que la captación de esta temporalidad requiere, tanto de las mediaciones narrativas como de las simbólicas, pero igualmente importante es no encuadrar a *fortiori* las propuestas estéticas diferenciadas en dichas categorías. Se trata más bien de problematizar, en este caso, el registro de la temporalidad, a partir de los diferenciales que una estética determinada maneja. Esta observación es particularmente importante en el caso del director y la película de los que me ocupo,

sobre todo porque el aspecto de la temporalidad en su cine es algo que por principio parte de puros planos de inmanencia material, en los que las mediaciones o registros temporales habrá que entenderlos en la lógica del delirio del goce y el deseo, del delirio maquínico como forma material del tiempo. Una suerte de inscripción del horror y lo monstruoso desde una materialidad desquiciada y desbordada de la máquina y el cuerpo sin órganos.

¿Cómo pues interpretar las figuras temporales de lo subjetivo-intersubjetivo, de lo histórico y lo ontológico en la estética de *Crash*? Algo es claro en todo el planteamiento del filme: la estructura dominante de la temporalidad es fundamentalmente sincrónica. En el filme del que me ocupo no hay anacronismo alguno, más bien la trama se tiende sobre un tiempo continuo y lineal, en el que la historia se cierra en sí misma. Es importante tener en cuenta este aspecto, sobre todo porque este elemento temporal es determinante para poder entender el resto de las figuras temporales. La sincronía lineal y cerrada hace que los elementos del filme funcionen de manera autoreferencial, lo cual no quiere decir que no existan relaciones entre las imágenes y los significados culturales, sociales, históricos o subjetivos. Se trata más bien de entender que su función descansa en una estrategia que se justifica más al interior del propio texto cinematográfico.

En este contexto, los registros fenomenológico-temporales dibujan una intencionalidad específica en el filme: el tiempo subjetivo apunta una suerte de liberación afectiva de la perversión, mientras que los referentes de tiempo histórico son prácticamente inexistentes, si algún registro de exterioridad o contextual tiene, es más social y su función es crear atmósferas de afectación más que discursos políticos o de cualquier otra intención significativa, éstos habrá que entenderlos como proyecciones delirantes que se apegan al subgénero de horror de la ciencia ficción. Quizá sea en el registro ontológico material en el que se soporta el sustrato temporal más complejo del filme y el que en última instancia resuelve y da sentido a los dos anteriores y con ello a toda la película. Es también este registro el que convierte al cuerpo, la nueva carne, en el lugar estético de la máquina deseante.

Es claro que el predominante narrativo del filme es el del tiempo subjetivo, son los personajes y la toma subjetiva los que generan el tono. Los planos contraplanos cerrados, las tomas corresponden a la mirada de los actantes; los diálogos también corresponden con la cámara y el punto de vista de los personajes. Estos recursos colocan siempre al espectador en el interior del filme. Sin embargo, este posicionamiento no busca la identificación y no lo hace porque existe un claro distanciamiento psicológico de los actores con sus personajes. Este juego entre subjetividad de la toma y distanciamiento del personaje, a la manera brechtiana, permite que el estado emocional de la perversión alcance una cierta generalidad. Esto, junto con la estrategia del guión de no justificar causalmente el comportamiento de los personajes, impide localizar el conflicto y con ello la emoción como una patología personal, antes bien lo abren hacia un registro pulsional más amplio: al registro del goce como impulso erótico y sexual de la vida, algo que sin duda conecta con la idea del erotismo en Bataille, y que también permite pensar que en la estética de Cronenberg la afección temporal del erotismo se vuelve monstruosa e informe en la medida que apuesta por el sobrepasamiento de las identidades subjetivas hacia una suerte de ontología material del deseo.

Los flujos de deseo que se plantean en este sobrepasamiento del tiempo subjetivo, son los mismos en términos de tiempo socio-histórico. Si bien es cierto que se pueden encontrar cronotopos específicos —la ciudad de Toronto, la referencia a los imaginarios

posindustriales del paisaje urbano o a las tipologías sociales tardo modernas de los cuerpos—, éstos son espacios de representación que desbordan su propio límite de significación cultural, social o histórica. Aquí el recurso de fragmentar el objeto por medio de las tomas de plano cerrado deconstruye el referente hasta confundir el registro de su significación, lo que en términos estético-temporales quiere decir que apuesta más por liberar la expresión del material como un recurso que muestra lo topográfico y orgánico de la máquina. Esto es particularmente claro en la secuencia en la que Ballard, su esposa y Vaughan llevan el coche al autolavado: la toma cerrada deforma el contexto para liberar el valor fetichista, casi monstruoso, tanto del coche como de la misma máquina de lavado. Se trata de una suerte de desintegración de la forma para confundir el límite entre erotismo, cuerpo y máquina. En Cronenberg, el tiempo histórico y cultural opera en función del sistema de proyección imaginaria de lo posible-afectivo y no por su anclaje a las figuras de la memoria, pero este recurso no tiene cambios de planos de realidad. Una suerte de delirio y alucinación sobre lo real que funciona según su lógica, sin cambio de plano entre la fantasía, el sueño, la locura y la realidad. Operan en el ámbito de exceso del goce que no reconoce, en su pulsión más originaria, separación entre el adentro y el afuera, no hay quicio porque de principio es un desquiciamiento.

El plano materialista de inmanencia al que hice referencia, Cronenberg lo resuelve, estéticamente a partir del desquiciamiento entre lo maquínico y lo orgánico. La relación que se establece entre ellos, en su registro ontológico temporal, tiene que ver con la disolución de los límites y con el desplazamiento de lo corporal a lo mecánico y viceversa. Según lo he analizado, los desplazamientos estructurales y simbólicos, así como la constante deconstrucción de los significantes tienen la finalidad de liberar el registro esquizoide. Su estética es algo más que la perversión y la producción fetichista del deseo. Es una estética en la que lo simbólico deja de prescribir y se desliza hacia la dimensión de la Cosa. Se trata la desterritorialización del goce que se prolonga en el topos sin figura. Llegado a este punto esta desterritorialización nos habla de una compleja construcción esquizofrénica que colapsa el orden del referente en el cine del director canadiense. La disolución cronenbergiana entre el hombre y la máquina se puede entender según el concepto de máquina deseante de Deleuze y Guattari:

Las máquinas deseantes son las mismas que las máquinas sociales y técnicas, pero son como su inconsciente: manifiestan y movilizan, en efecto, las catexis libidinales (catexis del deseo) que ‘corresponden’ a las catexis conscientes o preconscientes (catexis de interés) de la economía, la política y de la técnica en un campo social determinado. Corresponder no significa parecerse: se trata de otra distribución, de otro ‘mapa’, que ya no concierne a los intereses constituidos en una sociedad, no al reparto de lo posible y lo imposible, de las coacciones y las libertades, todo lo que constituye las razones de una sociedad. Pero, bajo esas razones, hay las formas insólitas de un deseo que carga los flujos como tales y sus cortes, que no cesa de reproducir los factores aleatorios, las figuras menos probables y los encuentros entre series independientes en la base de esta sociedad, y que desprenden un amor ‘por sí mismo’<sup>11</sup>.

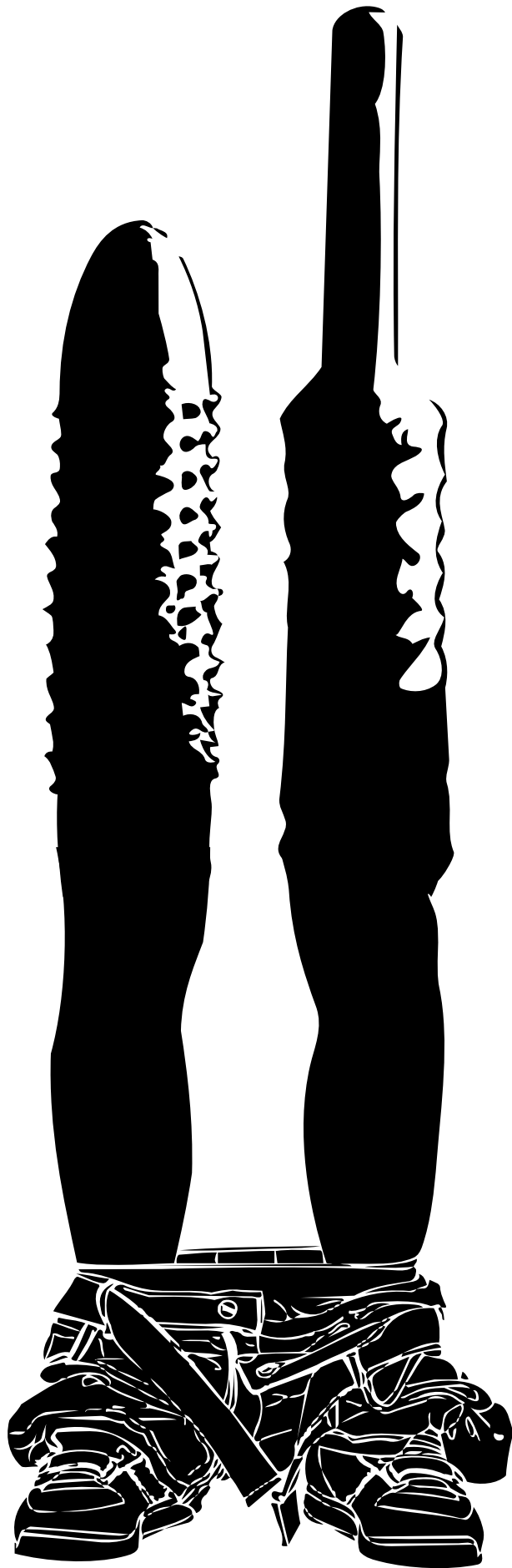
Se trata de develar la relación entre tiempo, vida, cuerpo y máquina como una forma de disolución de la esferas determinadas y por ello controladas del deseo: se trata de mostrar el lugar del horror que teje las relaciones entre vida y muerte en la

<sup>11</sup> *Ibidem*, pp. 410-411.

sociedad contemporánea, en la que las máquinas y el cuerpo ocupan el lugar de lo monstruoso y lo grotesco como una radical forma de desenmascaramiento de los imaginarios que controlan el miedo en la sociedad contemporánea. Más allá de la fantasía, más allá de la ciencia ficción e inclusive más allá de los sistemas de representación de la locura, Cronenberg explora los lugares de producción esquizoide del goce que subvierten los interdictos sobre el deseo y el erotismo en nuestra sociedad y los devuelve al lugar animal de la vida. Visto así, el final de la película plantea una pregunta fundamental: mientras que la Dra. Remington y Gabrielle restituyen el lugar perverso del fetiche al hacer el amor en el coche totalmente destruido de Vaughn, el matrimonio Ballard opta por reconstruir esa chatarra para buscar la desterritorialización del goce a partir de todos los accidentes por venir. Una pregunta que Cronenberg nos plantea: ¿el horror se limita al espacio fetichista de la perversión o tiene que ver con el lugar de lo irrepresentable? Una pregunta que quizá involucra a buena parte del arte y la cultura contemporáneos. ■

### Bibliografía:

- Barrios Lara, José Luis, *EL cuerpo disuelto: el asco y el morbo o la retórica del espectáculo en el arte contemporáneo*, Tesis doctoral, Universidad Nacional Autónoma de México, 2006.
- José Miguel G. Cortes, *Orden y caos. Un estudio cultural sobre lo monstruoso en el arte*, Anagrama, Barcelona, 1997.
- Cuellar, Alejandro Carlos A., "Nuevo sexo y nueva carne" en José Antonio Navarro (ed.), *La nueva carne. Una estética perversa del cuerpo*, Valdemar, Madrid, 2002.
- Gilles Deleuze y Félix Guattari, *El Anti Edipo. Capitalismo y Esquizofrenia*, Paidós, Barcelona, 1985.
- \_\_\_\_\_, "Lo liso y lo estriado" en *Mil mesetas*, Pre-Textos, Valencia, 2002.
- González-Fierro Santos, José Manuel, *David Cronenberg: La estética de la carne*, Nuer Ediciones, Madrid, 1999.
- Hormigón Vaquero, Montserrat, "Nuevas especies para el panteón femenino" en José Antonio Navarro (ed.), *La nueva carne. Una estética perversa del cuerpo*, Valdemar, Madrid, 2002.
- Kauffman, Linda S., *Malas y perversos*, Frónesis, Valencia, 2000.
- Siclair, Ian, *Crash*, British Film Institute, Londres, 1999.





## 03

## De la nueva carne al arte médico: abyección maquínica y erotismo clínico.

Fabián Giménez Gatto / CENIDIAP - INBA

### De las máquinas deseantes a la nueva carne

**E**l horror corporal —un efecto de sentido, atravesado por conceptos, perceptos y afectos, que recorre la mayoría de los filmes de David Cronenberg— parece remitirnos a ciertos tópicos presentes en la filosofía de Gilles Deleuze y Félix Guattari a propósito de las máquinas deseantes, los devenires animales y las bodas rizomáticamente contranaturales. La intención de este ensayo es analizar este juego de transversalidad entre el discurso fílmico y el filosófico, en los que parece perfilarse cierta complementariedad entre la filosofía del deseo y la *nueva carne*, en la que ciertos motivos extraídos de la *Teratología massmediática* de Cronenberg encuentran eco en algunas nociones clave de la filosofía maquínica, nomádica y rizomática de Deleuze y Guattari. Todo esto a la luz de una nueva forma de ciencia ficción que responde a la lógica de lo hiperreal, ese universo de la simulación en el que resulta imposible distinguir lo real de la ficción.

En el universo de la simulación, el cuerpo ya no es lo que era. El cuerpo sin órganos de Artaud se convierte en el exceso de órganos proteicos de los mutantes cronenbergianos, asistimos a un postkafkiano devenir maquínico de Max Renn en *Videodrome* y a los bizarros entrecruzamientos eróticos del metal y la carne en la película *Crash*, mientras que Vaughan, el profeta del accidente erótico, nos confirma en el mismo filme, un postulado de la filosofía del deseo, las máquinas deseantes sólo funcionan estropeándose.

En torno a todo esto se desprende una apresurada afirmación: los estudiosos de Deleuze y Guattari deberían ver más películas de Cronenberg y los fanáticos de Cronenberg deberían leer, aunque sea un poco, *El Anti-Edipo* y *Mil*

>>

*mesetas*. De estas prácticas intertextuales surgiría, quizás, la posibilidad de delinear una suerte de *hermenéutica cinematográfica*, que nos permita situar el lugar que ocupa el cuerpo —como espacio de experimentación y metamorfosis— en el imaginario de fin de siglo.

Para Deleuze y Guattari, el cuerpo sin órganos no es más que un conjunto de prácticas de desaparición del cuerpo, este proceso “ya está en marcha desde el momento en que el cuerpo está harto de los órganos y quiere deshacerse de ellos, o bien los pierde”<sup>1</sup>. Esta experimentación, estas prácticas inscritas en el cuerpo como si de un tatuaje se tratara, son bellamente cartografiadas en *Mil mesetas*: la destrucción en el cuerpo hipocondríaco, el ataque externo en el cuerpo paranoico, la lucha interna en el cuerpo esquizofrénico, la plurivocidad orgánica en el cuerpo drogado, la clausura hermética en el cuerpo masoquista.

Ahora bien, quisiera añadir una figura más en esta cartografía de las prácticas intensivas sobre el cuerpo, quisiera agregar otras metáforas en la lista de subversiones contra la corporalidad entendida como organismo, como organización armoniosa y apolínea de los órganos del cuerpo. Esta figura será la de la desorganización del organismo, su metamorfosis necesariamente transgresora, la figura excesiva de lo monstruoso. Aquí la monstruosidad opera como vector de lo excesivo, el monstruo como prefiguración de una corporalidad hipertélica, un cuerpo que, más allá de los dictados de la biología, se excede a sí mismo.

El terror corporal de Cronenberg posee la particular característica de ofrecernos una visión de lo monstruoso, que nos remite directamente a nuestra carne, espacio donde se conjuga el miedo a la muerte, el erotismo y la metamorfosis supurante de lo abyecto. A diferencia de Artaud, la desaparición del cuerpo se expresa, en la filmografía de Cronenberg, en una suerte de metástasis incontrolable y viral, ya no el cuerpo sin órganos, sino el exceso

de órganos. Desaparición que nos recuerda los fenómenos de simulación analizados por Jean Baudrillard, donde asistimos a una mágica forma de desaparición por exceso, no es el juego de la ilusión lo que nos atrae, nos sentimos fascinados por la excrecencia de signos que clausura lo real no por una aséptica sustracción, sino por una saturación contaminante.

“Nada (ni siquiera Dios) desaparece ya por su final o por su muerte, sino por su proliferación, contaminación, saturación y transparencia, extenuación y exterminación, por una epidemia de simulación, transferencia a la existencia secundaria de la simulación. Ya no un modo fatal de desaparición, sino un modo fractal de dispersión”<sup>2</sup>.

En este sentido, la dispersión fractal, más o menos imaginaria, de la corporalidad se podría relacionar con las conexiones maquínicas trazadas por una filosofía del deseo. Desaparición que sucede gracias a la contigüidad simbiótica de la materialidad de los cuerpos, a la conexión de los flujos y a los devenires del deseo, en una lógica de lo *trans*, en la que el cuerpo pierde sus límites precisos.

Los atormentados personajes de David Cronenberg resultan ser las figuras paradójicas a través de las cuales podemos acceder a un análisis de lo que la alteridad de un *cuerpo preñado de tecnología* representa en nuestra cultura, esto es; exceso, transgresión, perversión, polimorfismo sexual, abyección, en definitiva, caos para la identidad constituida a partir del círculo solipsista y claustrofóbico de un yo afincado en la *mismidad de la interioridad subjetiva*. La metamorfosis del cuerpo es, en definitiva, metamorfosis de la subjetividad. Líneas de subjetivación configuradas en el vértigo de las líneas de fuga que desterritorializan a la corporalidad convirtiéndola en un espacio abierto a un devenir posthumano.

1 Deleuze, G., Guattari, F., *Mil mesetas*, p. 157.

2 Baudrillard, Jean, *La Transparencia del mal*, p. 10.



Nuestra cultura parece solazar su mirada con imágenes hiperviolentas, en las que abundan descuartizamientos salvajes, canibalismo sofisticado, mutilaciones varias y decapitaciones sangrientas. Michael Myers, Jason Voorhees y Freddy Krueger se han convertido en los nuevos ídolos bizarros de la cultura de masas, las inagotables secuelas de filmes como *Halloween*, *Friday the 13<sup>th</sup>* y *A Nightmare on Elm Street* pueden ser leídas como incansables rituales cíclicos de espectacularización de la transgresión del cuerpo, en una estética *snuff* que linda con lo grotesco.

Estos personajes, desde el *psychokiller* sobrenatural hasta el vampiro *new age*, exorcizan nuestros miedos más profundos, y se transforman en los referentes por excelencia del imaginario de una cultura obsesionada con distintas prácticas violentas cada vez más sofisticadas en el orden de lo simbólico, a la que asistimos, efectos especiales mediante, una especie de perversa fruición estética ante la simulación cinematográfica de la violencia, en el que el *gore* y el *splatter* se convierten en una suerte de estetización de la sangre derramada. Una hermenéutica cinematográfica parece ser necesaria a la hora de intentar explicar esta teratológica fabulación de la metamorfosis del cuerpo, en una orgía de efectos especiales especialmente sangrientos y en una panoplia de signos en los que las vísceras no permanecen durante mucho tiempo en su debido sitio.

Las mutaciones biológicas, la enfermedad, el contagio, han sido algunas de las características de la *nueva carne* y de su profeta David Cronenberg, en *Shivers* (1974), un apacible bloque de apartamentos es invadido por babosas que se introducen en el cuerpo, convirtiendo a amables vecinos en *zombies* sedientos de sexo, el terror surge paralelamente al aumento desenfundado de conexiones, los espacios bien delimitados se disgregan, los encuentros sexuales entre vecinos antes apáticos e indiferentes aumentan, en realidad, po-

dríamos hablar de una especie de terror rizomático que se extiende por lo que antes eran silenciosos pasillos, convertidos, ahora, en fiesta dionisiaca. En *Shivers*, los parásitos son bastante inofensivos, un débil anciano despacha fácilmente a uno de ellos utilizando su bastón como arma, el peligro comienza cuando éstos invaden secretamente el cuerpo por alguno de sus orificios, desatando pasiones desenfundadas y contagiosas.

Asimismo, en el filme *Rabid* —estrenado en 1976— la ex-actriz porno Marilyn Chambers se convierte en un monstruo más o menos vampírico, producto de una bizarra cirugía experimental, e infecta de rabia a sus víctimas a través de un agujón fálico que emerge de su axila, está de más decir que sus víctimas sufren un destino similar al de los infectos personajes del filme anterior. Lo interesante aquí, más allá de lo divertido de la película, es la conceptualización de la *nueva carne*, la protagonista de la historia se transforma en un depredador sediento de sangre, que mezcla la seducción con la nutrición de un cuerpo que ya no le pertenece. Su cuerpo ya no es el suyo, se ve invadido por una presencia extraña, un órgano vampírico que lanza a su subjetividad al dualismo típico de Dr. Jekyll y Mr. Hyde y a la ambigüedad sexual de los cazadores de la noche, transformando su sexualidad en una especie de arma biológica. La protagonista, convertida en víctima y victimaria, transgrede lo prohibido por excelencia; los tabúes de la muerte y del sexo son un buen instrumento para medir la transgresión de lo monstruoso en la época del SIDA. La epidemia que va generando a su paso nos recuerda a la peste que trae consigo el *Nosferatu* de Murnau. Una suerte de terror viral, proyectado ya no a un bloque de apartamentos, como en *Shivers*, sino a toda la ciudad de Montreal.

El miedo al contagio parece ser un buen tema a la hora de explotar el carácter amenazante de la alteridad, en el caso de los *zombies*, desde el filme de Romero hasta nuestros días, ser la cena de un *zombie* convierte a la víctima en un miembro más del

insaciable grupo de no-muertos en busca de su nutritivo alimento: cerebros humanos. La licantrópía y el vampirismo son también buenos ejemplos de este terror al contagio, a la contaminación, a la hora de enfrentarnos a aquello que no comprendemos y amenaza nuestra propia naturaleza, como un cáncer en plena metástasis extendiéndose en el tejido social, evocando una temprana lectura de la saga *zombie* de Romero.

En la película *Night of the Living Dead*, la alteridad se nos presenta como un virus impersonal e insaciable, una amenaza a nuestra interioridad, interioridad ligada a la patética figura del corazón que palpita, siente y ama. El contacto con los voraces dientes de un *zombie* conlleva una suerte de despersonalización fractal, una pérdida de identidad en el limbo que separa la vida de la muerte. Epicuro ya lo había dicho “Cuando nosotros existimos la muerte no existe, cuando la muerte llega nosotros no existimos”. El terror a la zombificación es, más que terror a la muerte, pánico ante la desaparición de la identidad, sabernos habitados por las fuerzas impersonales, anónimas y objetivas de la muerte. Este pánico ante la pérdida de nuestra identidad, marca todo un ámbito de exclusiones y de la consiguiente demonización de la diferencia.

En cambio, en los filmes de David Cronenberg, las distinciones estructurales entre lo mismo y lo otro, la vida y la muerte, lo normal y lo anormal, no se aplican de la manera en que nos tienen acostumbrados la mayoría de los filmes de terror; es decir, podemos hablar de un campo sintáctico y semántico más ligado a una filosofía postestructural. Las oposiciones simples, más o menos estructuralistas, se descentran en la *nueva carne*, en la que podemos asistir no la oposición entre dos elementos antinómicos, sino lo que, remitiéndonos a la filosofía del deseo, podríamos entender como un devenir, una desterritorialización del propio cuerpo, una evolución no paralela de dos seres antagónicos, o bien, en términos de la teoría de la simulación, un

juego de reversibilidad vinculado al intercambio simbólico.

Estas perversiones de la carne nos revelan una característica fundamental del monstruo contemporáneo, esto es, la transgresión de las oposiciones simples, los monstruos actuales no se dejan encasillar fácilmente en las viejas categorías de lo *conforme* y lo *deforme*; y rompen los estereotipos clásicos que vinculaban la *alteridad* con un monstruo deforme, hoy, la alteridad de lo monstruoso se instala en el propio cuerpo y recorre las venas de los ciudadanos más decentes. Oposiciones y jerarquías se desmantelan, ya no funcionan como una estrategia de exorcismo de lo diferente, en cambio, son sustituidas por una lógica de las conexiones que nos remite a un terror viral y rizomático. Bodas contranatura de lo mismo y lo otro. El científico Seth Brundle, convertido en Brundlefly, es la figura paradigmática de este *devenir otro* en la filmografía de Cronenberg. Sin embargo, es posible encontrar estos devenires, esta reversibilidad de lo mismo y lo otro, en prácticamente todos los filmes emparentados a la noción de *nueva carne*. La misma está estrechamente vinculada a la de máquina deseante, manufactura tecnológica del cuerpo y desterritorialización del deseo parecen complementarse de manera bastante interesante, ambas ideas cuestionan el dualismo cartesiano mente-cuerpo, proponiendo una suerte de indisolubilidad entre los dos términos al interior de la inmanencia del deseo y de sus conexiones maquínicas.

Muchos de los monstruos surgidos de la imaginación de Cronenberg no nos remiten, entonces, a una subjetividad perversa, sino a los pliegues y repliegues de la piel. La monstruosidad resulta de un efecto de superficie, una perversidad de la carne, mutaciones de un cuerpo que se disgrega y se pierde en una infinidad de entrecruzamientos. Nos enfrentamos a la alteridad del cuerpo como monstruo.

*Videodrome* (1982) nos relata la extraña aventura cárnica de Max Renn, un ser humano que progresivamente se convierte en una máquina, perdiendo su humanidad

y transformándose en un entramado de carne, cables y metal, una metamorfosis postkafkiana que ya no deviene en lo invertebrado, sino en lo maquínico. El filme nos presenta un fenómeno de contaminación catódica, imágenes que infectan la mente y el cuerpo del protagonista de la historia, la imagen como virus, la pantalla de televisión como prótesis, como extensión del sistema nervioso. El Dr. Oblivion afirma en la cinta que “la pantalla de televisión se ha convertido en la retina del ojo de la mente”, la virulencia de las imágenes modifica al cuerpo, convirtiéndole en un espacio abierto a la metamorfosis.

La exposición a imágenes violentas a través de las *snuff movies* produce la aparición de un nuevo órgano en el cerebro, que se conecta directamente a las imágenes televisivas. La televisión convertida en un nuevo órgano proteico; *Videodrome* es también *biodrome*, es decir, el fenómeno transgresivo de la visión termina por afectar a la corporalidad y fundirla con la máquina. Estos excesivos televidentes polimorfos generan una verdadera *tecnofobia* frente a la alteridad abyecta del *hombre-máquina* y sus transgresiones *tecnofílicas*. El cuerpo sufre una serie de mutaciones para poder albergar imágenes en sus entrañas, al enfrentarse a un videocassette palpitante, una vagina dentada se abre en el estómago del protagonista para recibirlo gustosamente. En un mundo obsceno, sólo el objeto puede seducir (Baudrillard *dixit*). La *nueva carne* como el último destello de seducción en el universo desencantado del sujeto fractal. Descentramientos, de una filosofía del sujeto a un erotismo del objeto.

Cronenberg es claro al respecto: “Hago todo lo posible por proyectar mi obsesión por la carne en los objetos: el coche en *Fast Company*, la televisión en *Videodrome*”<sup>3</sup>. Las máquinas metáforas del cuerpo en la obra de este director parecen afirmar el último parlamento de Max Renn en *Videodrome*: “¡Larga vida a la nueva carne!”. Las bodas contranatura del metal y la carne trazan

el campo semántico del terror corporal, las preocupaciones por la inhumanidad que resulta de un desarrollo tecnológico que se nos escapa de las manos están presentes en la mayoría de estos filmes, en los que las pesadillas postindustriales nos muestran cuerpos mutilados, penetrados y, aunque parezca extraño, sodomizados en rituales tecnológicos no carentes de erotismo. Es decir, no sólo podemos rastrear paranoias apocalípticas en este tipo de filmes, sino también intentos de experimentación en el terreno de una sexualidad no humana, fetichismo maquínico en la seducción del metal, la máquina como otro, el otro yo, alteridad que marca a un cuerpo y lo convierte en extraño para sí mismo.

Arribamos aquí a la problemática de la abyección, en el horror nos enfrentamos a aquello que nos resulta repulsivo, a aquello que nos perturba y rechazamos violentamente para convertirlo en límite. Las reflexiones de Julia Kristeva pueden ayudarnos a sobrevolar lo abyecto para, así, poder abordar la paradoja de la abyección en la *nueva carne*. Pareciera que lo abyecto, en opinión de Kristeva y por lo menos en algún sentido, remite a la impureza, a la muerte que nos amenaza y, también, a la animalidad, a ese espacio donde la humanidad desaparece<sup>4</sup>. Goerges Bataille afirmará algo similar al decir que la animalidad, para nosotros, simboliza la transgresión, ya que el animal nada sabe de interdictos, “la humanidad degradada tiene el mismo sentido que la animalidad”<sup>5</sup>.

Sin embargo, en la obra de Cronenberg el carácter de lo abyecto estaría ligado mucho más a la máquina que a lo animal, o bien, a una especie de animalización de lo maquínico, en el sentido de otorgarle a lo tecnológico una significación ligada a la sexualidad y a la violencia, como sucedía anteriormente, en las sociedades industriales obsesionadas por la producción, con la animalidad. Lo maquínico ha de convertirse, entonces, en el sustituto simbólico de la animalidad en el imaginario postindustrial. Esta nueva forma de abyección es propia de lo que Baudrillard llamará,

3 *apud*, Eduardo Guillot, *Escalofríos. 50 películas de terror de culto*, p. 151.

4 Julia Kristeva, *Poderes de la perversión*.

5 *El erotismo*, p. 203.

a propósito de *Crash* de J.G. Ballard, una especie de ciencia ficción del universo de la simulación.

Entonces, la paradoja de la nueva carne es la de abrazar esta maquínica forma de abyección, esto es, abrazar precisamente lo que rechazamos, *abyección tecnológica*, si se quiere, ligada a una suerte de tecnofobia ambivalente. Es decir, la máquina convertida en fetiche sadomasoquista se conjuga con la carne, el metal se convierte en ese objeto abyecto que no produce rechazo, sino fascinación. La abyección de lo maquínico recorre como un fantasma la totalidad de la obra cinematográfica de Cronenberg, la desintegración de la subjetividad en la tecnofilia se celebra como una fiesta, como el nacimiento de una extraña experiencia interior ligada a una progresiva desaparición del cuerpo. Paralelamente, la subjetividad se convierte en una pieza de la máquina deseante, conexiones y vínculos más allá de la relación mente-cuerpo, dicha relación es sustituida por la que se instaura en el eje subjetividad-máquina, en la que los agenciamientos del deseo conectan al sujeto a lo inorgánico, a lo improductivo. Cada multiplicidad maquínica es simbiótica y reversible, una transferencia erótica entre lo orgánico y lo inorgánico que hace referencia a las múltiples conexiones libidinales que establecemos con los objetos. Organismo polimorfo conectado a diversos flujos de intensidades variables, nuevos órganos, devenires más allá de los límites de nuestra piel. Una patafísica del cuerpo, una ciencia de las soluciones imaginarias, en la que la corporalidad no ofrece resistencias ante la seducción del metal, reversibilidad que disuelve las distinciones entre organismo y mecanismo, una nueva forma, sofisticada y compleja, del cyborg.

*Crash* (1996) también incursiona por los territorios de una sexualidad más allá de los límites del cuerpo. “Los coches son la tecnología a través de la que los personajes están reinventando la existencia humana”<sup>6</sup>, afirma David Cronenberg, quien considera

que su creación posee cierto espíritu existencialista. La mezcla de sexo y velocidad se convierte en lo que Deleuze llamaría un programa de experimentación en el terreno de las intensidades. Los personajes van recreando su propia existencia, a través de encuentros sexuales, coches conducidos a velocidad de vértigo y, por supuesto, colisiones no sólo automovilísticas, sino también sexuales.

Tecnosexo que abre las puertas de una sexualidad maquínica, en la que la velocidad de los cuerpos no produce necesariamente el accidente fatal, caso extremo de erotismo, sino el accidente erótico, la *pequeña muerte motorizada*. El accidente como acontecimiento, deviene otro en la mixtura maquínica de la carne y la prótesis, exploraciones sexuales en el interior del seno tecnológico que representa el automóvil, la velocidad aumenta la distancia con el territorio real y al mismo tiempo reenvía a la subjetividad a un encuentro con el otro, descentramiento dromológico que nos libera del espacio y nos conecta con formas de la continuidad, seres discontinuos que alcanzan la anhelada continuidad separándose de lo real en el deslizamiento vertiginoso de las ruedas sobre el pavimento y del encuentro de los cuerpos sobre el cuero maloliente de los asientos del automóvil, convertido en un dispositivo libidinal, en una máquina de intensidades.

En el erotismo dromológico de *Crash*, el automóvil no juega solamente como vector de una subjetividad que se proyecta en los objetos, sino como una reconfiguración de la subjetividad, la cual transgrede los límites de la velocidad y del sexo simultáneamente. Los accidentes siempre modifican la carne, las prótesis la erogenizan, las cicatrices parecen convertirse, junto a éstas, en las verdaderas zonas erógenas de cuerpos que cargan con la violencia de la velocidad y de la sexualidad. Una sexualidad proteica y polimorfa, en la que la corporalidad es la escena por excelencia de una transgresión que se desliza entre los metales retorcidos y el erotismo maquínico. Nomadismo plagado de conexiones, fluidos mecánicos y corporales que se mezclan en la deriva de los cuerpos.

6 Cronenberg, D., “La entrevista SFX: David Cronenberg”, p. 43.

En conclusión, considero que la obra cinematográfica de David Cronenberg refleja una nueva concepción a propósito de nuestra corporalidad y su relación con los objetos que la rodean. Haciendo referencia a la filosofía del deseo de Deleuze y Guattari, cabe mencionar una suerte de “poblamiento de la máquina”, que, en el caso de la *nueva carne*, aparece como *poblamiento erótico de la máquina*, mutación en la subjetividad y en el cuerpo de los que la habitan. La *nueva carne* resulta ser, entonces, la corporalidad desnuda ante la caricia abyecta del metal, la somática antiutopía postindustrial presente en el imaginario cultural de fin de milenio.

### De la nueva carne al arte médico

Pareciera que la *nueva carne* no se limita al universo de Cronenberg, es posible rastrear esta noción en ciertas prácticas artísticas vinculadas a lo que podríamos llamar la marcación del cuerpo a través de la inscripción de *signos sangrantes*, esto a partir de dos ejes: la teoría de la simulación por una parte y, por la otra, las reflexiones en torno al arte abyecto en el espacio definido por la “cultura de la herida” de los noventa. Abyección, obscenidad y trauma, estas categorías problematizan la corporalidad en el espacio de la representación, y configuran un nuevo escenario de exhibiciones atroces, en el cual el cuerpo desaparece traumáticamente en su obscena literalidad. En este sentido, intentaré vincular la noción baudrillardiana de obscenidad con el concepto lacaniano de trauma, a partir de este entrecruzamiento teórico sería posible aproximarse a las fotografías de Romain Slocombe desde un lugar cercano a la teoría de la simulación, incorporando, como categorías de análisis cultural, elaboraciones en torno a lo traumático, sugiriendo, de esta forma, algunas claves interpretativas al interior de la constelación conceptual y perceptual trazada por los signos sangrantes de *City of the Broken Dolls*.

Vamos por partes, literalmente. El arte de Romain Slocombe es una suerte de mani-

festación fotográfica de “imágenes del cuerpo fragmentado” de las cuales nos hablaba el psicoanálisis lacaniano a la hora de agrupar una serie de violentas transgresiones corporales vinculadas a la castración, la mutilación, el desmembramiento, la herida. Arte médico que cartografía los signos del accidente en cuerpos femeninos marcados por todo tipo de prótesis, collarines, yesos y vendajes. Muñecas rotas que abandonan la perversión fetichista para entrar en un territorio mucho más radical, ya no la puesta en escena de la castración<sup>7</sup> (cosa que sucede en el fetichismo tradicional, victoriano, decimonónico, que se proyecta, como un fantasma, aún en nuestros días), sino la desaparición de la escena de la emasculación, una crisis del fetichismo en tanto estrategia de representación, en tanto exorcismo de la castración a partir de su puesta en escena, a partir de su conversión en signo. La emasculación aquí no está significada, se presenta en su literalidad, nos enfrentamos a una amenaza que no se detiene en la pantalla-tamiz de la imagen, que no ha sido exorcizada del todo por la representación estética.

Podemos rastrear en el arte médico de Romain Slocombe una nueva figura de la transpolítica, sus imágenes inauguran una insólita modalidad de desaparición, no únicamente la de la escena del cuerpo en lo obsceno, sino también la escena de la castración en la abyección. Primero desaparición del cuerpo, después desaparición del cuerpo como significante fálico, una afátesis de la perversión (fálica) del fetiche, una desaparición de la dimensión metafórica del fetichismo. Estos cuerpos marcados no se erigen como significantes fálicos, sino que nos enfrentan a la abyección de la herida. Imágenes traumáticas, signos sangrantes. La escena perversa, metafórica, del fetichismo cede paso a la obscenidad abyecta de la herida. La marca ya no demarca la aparición del fetiche como objeto parcial, como término pleno, permanece indiferente a la metáfora, al juego de sustituciones, a la anamorfosis del significante fálico. La pantalla-tamiz

<sup>7</sup> Vide, Jean Baudrillard, “El cuerpo o el osario de signos”, en *El intercambio simbólico y la muerte*.

se desgarran, horadada por estos signos sangrantes, literalidad del signo, crueldad de los significantes.

El erotismo de las imágenes de Slocombe es el de un fetichismo de signo contrario, convierte a sus modelos en maniqués, en muñecas, pero en muñecas rotas. Fetichismo barroco, los vendajes se transforman en una función operatoria sobre la superficie de los cuerpos, no dejan de trazar pliegues, pliegues sobre pliegues. La marca, la barra fetichista, se convierte en una inflexión, un punto-pliegue que no está ni dentro ni fuera, la herida funciona estructuralmente como una carencia que se hace presente en el cuerpo, subrayada una y otra vez por los vendajes que la enmarcan. *Bandage/bondage* donde la corporalidad se despliega como superficie erótica y como espacio de escritura, o mejor como espacio de múltiples escrituras eróticas (irreductibles, creo yo, al universo sádico o masoquista). Escritura de inscripción (heridas, magulladuras, hematomas) y escritura de descripción (vendas, vendajes), trazar en el interior y acariciar la superficie, dos momentos que se interceptan en los pornogramas de Slocombe, en la fusión de cuerpo y escritura que atraviesa la retórica pornogramática de *City of the Broken Dolls*, la herida convertida en el signo por excelencia de lo que podríamos llamar una erótica clínica —y no sólo un arte médico— de la inflexión traumática del cuerpo.

Se trata de un erotismo de la transgresión, en el que el cuerpo se convierte en un espacio atravesado por intensidades, por el *shock* benjaminiano, el trauma lacaniano, el *punctum* barthesiano, lo interesante es que estas tres célebres nociones tienen un parecido de familia, comparten una inquietante familiaridad con la imagen de una herida abierta, quizás la última metáfora de un universo sin metáforas. Escuchemos a Roland Barthes referirse al *punctum*, ese elemento que enfrentándose al despliegue de la subjetividad investida en el *studium* nos acerca a la objetualidad de la foto, a aquello que “sale de escena” y “viene a punzarme”:

En latín existe una palabra para designar esta herida, este pinchazo, esta marca hecha por un instrumento puntiagudo; esta palabra me iría tanto mejor cuanto que remite también a la idea de puntuación y que las fotos de las que hablo están en efecto como punteadas, a veces incluso moteadas por estos puntos sensibles; precisamente esas marcas, esas heridas, son puntos. Ese segundo elemento que viene a perturbar el *studium* lo llamaré *punctum*; pues *punctum* es también: pinchazo, agujerito, pequeña mancha, pequeño corte y también casualidad. El *punctum* de una foto es ese azar que en ella *me despunta* (pero que también me lastima, me punza)<sup>8</sup>.

Metamorfosis en la representación del cuerpo erótico, del *pin-up* al *punctum*, esta imagen erótica (capaz de ser colgada en una pared, si hemos de creer, como Barthes, en la etimología) se transforma de un objeto inmóvil —detenido y objetivado en un muro— en una flecha que me punza, es decir, cuando nos enfrentamos a una fotografía de Slocombe somos nosotros los que terminamos “contra la pared”.

Acostumbrados a lo que Baudrillard llama “una estética del desvestimiento”<sup>9</sup>, las fotografías de Romain Slocombe nos resultan desconcertantes, sus modelos están cubiertas, recubiertas por la versión médica del velo: el vendaje. Más que desnudas, ostentan una segunda piel, constituida por los vendajes y las prótesis que las envuelven, algo así como el arte del embalaje llevado del *land-art* al *body-art*. Slocombe arropa a sus modelos con los signos de la tecnología médica, las sumerge en las asépticas sabanas de una cama de hospital. Las vendas funcionan como un velo, un ocultamiento de la desnudez y, sobretudo, un velamiento de esa forma extrema de la desnudez, la herida. Estas heridas, ocultas por los vendajes que las envuelven son algo así como la representación fotográfica del trauma, entendido como un encuentro fallido con lo real. La realidad de la herida, oculta tras los velos-vendajes, está condenada a repetirse

8 Roland Barthes, *La cámara lúcida*, pp. 64-65.

9 *Cool Memories*, p. 192.

traumáticamente una y otra vez, repeticiones convertidas en pliegues y repliegues que surcan los cuerpos, convirtiéndose en el contrapunto de la desnudez, recuperando cierta cualidad erótica del velo, convertido ahora en prótesis médica.

Esta erótica clínica, que surge al interior del discurso fotográfico de Slocombe, retoma elementos presentes en la patafísica escritura de J. G. Ballard, pareciera que las obsesiones que recorren las páginas de *Crash* (“la primera novela pornográfica basada en la tecnología”<sup>10</sup>, al decir de su autor) prefiguraron el universo traumático del arte médico. Baudrillard afirmó alguna vez que *Crash* es la “primera gran novela del universo de la simulación”<sup>11</sup>, me pregunto si no podríamos afirmar algo similar del trabajo fotográfico de Romain Slocombe (estoy pensando, particularmente, en *Broken Dolls* y *City of the Broken Dolls*), sus fotografías parecen haber sido tomadas por Vaughan, el profeta del accidente erótico surgido al interior del universo literario de Ballard. Una forma sutil de encadenamiento, una serie de imágenes simulacrales que atraviesan el discurso literario de Ballard y el discurso fotográfico de Slocombe constituyendo una nueva textualidad, la textualidad del universo de la simulación. Ambos producen una mutación al interior de la representación pornográfica, a partir de una mezcla explosiva de sexo, muerte y tecnología.

Quizás el abordaje a este devenir del discurso pornográfico tenga que ver, principalmente, con la noción baudrillardiana de obscenidad. “Nuestro porno tiene aún una definición restringida. La obscenidad tiene un porvenir ilimitado”<sup>12</sup>. Este porvenir ilimitado de la obscenidad se anuncia en la erótica clínica de Slocombe, un paso más en la vertiginosa representación de nuestros cuerpos, placeres y deseos. Pareciera que la pornografía es, al decir de Ballard, todavía demasiado ingenua, demasiado inocente, “el sueño casto y no erótico que tiene el cuerpo de sí mismo”<sup>13</sup>. Así, el gesto transtético de Romain Slocombe, las bodas contrana-

tura del discurso médico y del discurso erótico, nos conducen a las últimas fronteras (hasta el momento) de la corporalidad. Cuerpos obscenos que hacen del sexo un juego de niños, el erotismo de *Crash* y *City of the Broken Dolls* nos confronta con una sexualidad más allá de los límites de la pura genitalidad, descerebrada e ingenua, de lo pornográfico. Sexo hospitalario, obscenidad blanca. Bienvenidos al desierto de lo sexual.

Esta obscenidad, que convierte al sexo en un deporte extremo, respondería al principio de crueldad de Clément Rosset:

“Cruor, de donde deriva crudelis (cruel), así como crudus (crudo, no digerido, indigesto), designa la carne despellejada y sangrienta: o sea, la cosa misma desprovista de sus atavíos o aderezos habituales, en este caso, la piel, y reducida de ese modo a su única realidad, tan sangrante como indigesta”<sup>14</sup>.

La carne sin metáforas, marcada por signos sangrantes, sería algo así como la carne sin piel: despellejada, sangrante, condenada a la obscenidad de la abyección. El arte abyecto es un buen ejemplo de esta fascinación por la carne despellejada y sangrienta, por este exceso de realidad que coloca al cuerpo en estado de desaparición. Pura literalidad, fluidos, excrementos, secreciones de todo tipo, parecen ser la mejor comprobación de la realidad de nuestro cuerpo, sin embargo, este encuentro con lo real siempre resulta fallido, traumático. Realismo traumático, tal como lo llama Hal Foster, apropiándose de la definición lacaniana de trauma<sup>15</sup> y aplicándola al arte abyecto como “retorno de lo real”<sup>16</sup>. Lo que deja fuera el análisis de Foster y lo que yo he intentado rescatar, aquí y en otras intervenciones, es esa otra mitad de la teoría de la simulación que tiene que ver con la obscenidad, la transparencia y el crimen perfecto como “asesinato de lo real” (aunque el crimen, lo sabemos, nunca es perfecto). Es decir, la simulación problematiza lo real desde su sustitución y precesión simulacral

10 J. G. Ballard, apud, Linda S. Kauffman, *Malas y perversas*, p. 234.

11 *Simulacra and Simulation*, p. 119.

12 Jean Baudrillard, *De la seducción*, p. 36.

13 J. G. Ballard, apud, Linda S. Kauffman, *op. cit.*, p. 233.

14 *El principio de crueldad*, p. 22.

15 Vide, Jaques Lacan, “El Seminario”, Libro 11, *Los cuatro conceptos fundamentales del psicoanálisis*.

16 Vide, Hal Foster, *The Return of the Real*.

así como también, a partir de las estrategias propias de la transpolítica, principalmente en términos de obscenidad, de clausura de la escena de la representación.

“La obscenidad tiende siempre a superarse: presentar un cuerpo desnudo ya puede ser brutalmente obsceno, presentarlo descarnado, desollado, esquelético todavía lo es más”<sup>17</sup>. Lo obsceno sería este “devenir real” que culmina en lo traumático, una realidad ausente condenada a repetirse hasta el infinito. “Puede que la definición de la obscenidad sea el devenir real, absolutamente real, de algo que, hasta entonces, estaba metaforizado o tenía una dimensión metafórica”<sup>18</sup>. Un ejemplo: la *Vagina Dentada* de la serie *La interpretación de los sueños* de Andrés Serrano, esta figura abandona su naturaleza metafórica, vinculada al saber psicoanalítico, e ingresa al discurso fotográfico, entrando, en un vértigo de lo real, a la escena dislocada, alocada, del *zoom*, del *medical-shot*. Lo literal siempre resulta cómico (Deleuze *dixit*) quizás podríamos intentar releer la literalidad clínica de la abyección, lo obsceno y lo traumático desde su comicidad, la mayoría de las veces involuntaria. La ironía como complot del arte, o bien, como complot de la teoría. El accidente (de lo real) como una ironía objetiva, un crimen perfecto inscrito, en la imagen y en nuestra mirada, con signos sangrantes.

Uno podría preguntarse acerca de la “realidad” de estos signos, su “lugar” en el espacio de la representación, lo interesante es que, dada su naturaleza traumática, están más allá de lo real y la ficción, son, sencillamente, hiperreales, forman parte de un universo de simulación pura; fascinantes, obscenos, se sostienen en los límites de la pantalla-tamiz, “el efecto es seguro, pero ilocalizable, no encuentra su signo, su nombre [...] Curiosa contradicción: es un fogonazo que flota”<sup>19</sup>. Más reales que lo real, desgarran la pantalla-tamiz de la imagen, trazan en el espacio imagístico lo que podríamos llamar un hipercriticismo

fotográfico, imágenes metalépticas, en las que metonímicamente, las causas son sustituidas por los efectos y los efectos por las causas, reversibilidad que hace del trauma el punto de inflexión, en el que toda forma de interioridad desaparece, un arte de las superficies, una erótica de la banalidad.

Cuerpos suspendidos en un estado de gracia, ni sujetos ni objetos, abyectos. Para Kristeva el cadáver es “el colmo de la abyección”<sup>20</sup> y no es casual que Jean Baudrillard considere al cadáver como “el límite ideal del cuerpo en su relación con el sistema de la medicina”<sup>21</sup>. La abyección, vinculada al arte médico de Slocombe, se convierte en un coqueteo del cuerpo erótico con la muerte, maridaje de la mirada clínica y la pornográfica, tal como sucede también en las imágenes de Phoebe Gloeckner que acompañan la nueva edición revisada de *The Atrocity exhibition* de Ballard o en la serie de litografías *Crash Babies* de Trevor Brown, metalepsis de lo erótico y lo clínico, pornografía hipertélica que radicaliza la mirada pornográfica y la conduce al interior de los cuerpos, más allá de los límites de la piel, en una suerte de pornografía de la herida, de afánisis del cuerpo erótico. Una estética de lo informe, erotismo de un cuerpo sin secretos. Un nuevo escenario de exhibiciones atroces donde atisbamos, fugazmente, a la corporalidad momentos antes de su desaparición. Los signos sangrantes no son más que eso, las huellas de algo que ha desaparecido. ■

17 Jean Baudrillard, *Contraseñas*, p. 37.

18 *Ibidem*, p. 35.

19 Roland Barthes, *op. cit.*, pp. 100-103.

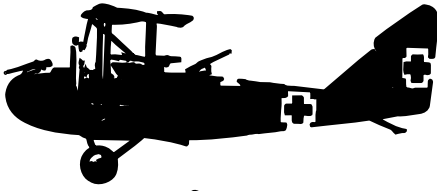
20 *Poderes de la perversión*, p. 11.

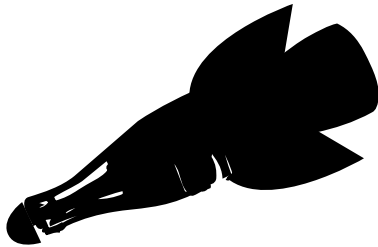
21 *El intercambio simbólico y la muerte*, p. 133.

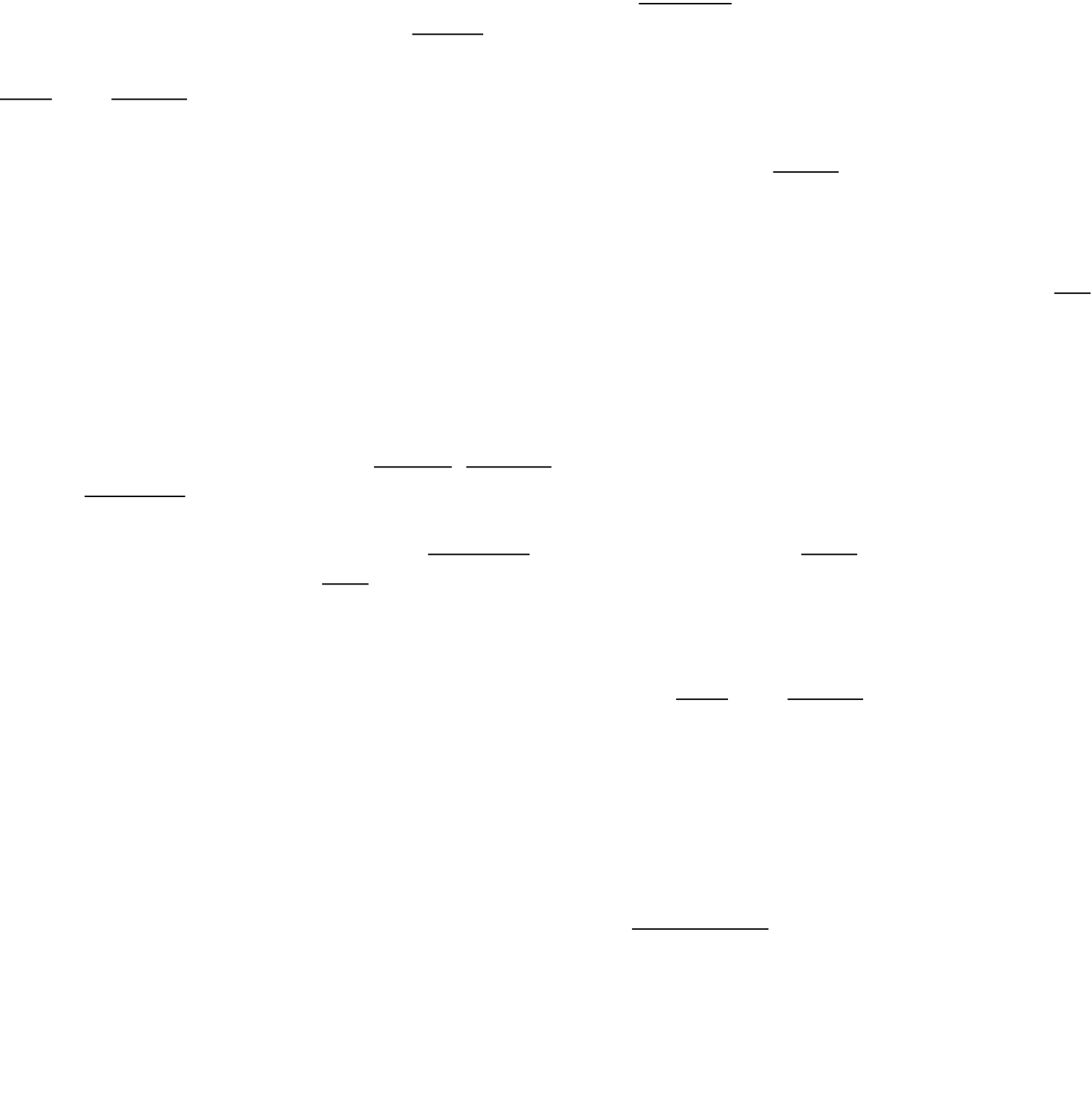


**Bibliografía:**

- Barthes, Roland, *La cámara lúcida*, Paidós, Barcelona, 1997.
- Bataille, Georges, *El erotismo*, Tusquets, México, 1997.
- Baudrillard, Jean, *Contraseñas*, Anagrama, Barcelona, 2002.
- , *Cool Memories*, Anagrama, Barcelona, 1989.
- , *De la seducción*, Planeta Agostini, Barcelona, 1993.
- , *El intercambio simbólico y la muerte*, Monte Ávila, Caracas, 1993.
- , *La Transparencia del mal*, Anagrama, Barcelona, 1993.
- , *Simulacra and Simulation*, University of Michigan, Michigan, 1994.
- Cronenberg, David, "La entrevista SFX: David Cronenberg", *SFX*, núm. 3, Febrero 1997, Barcelona, Ediciones Zinco, pp. 43-48.
- Deleuze, Gilles y Félix Guattari, *Mil mesetas*, Pre-textos, Valencia, 1997.
- Foster, Hal, *The Return of the Real*, MIT Press, Cambridge, 2001.
- Guillot, Eduardo, *Escalofríos. 50 películas de terror de culto*, Midons, Valencia, 1996.
- Kauffman, Linda S., *Malas y perversos*, Cátedra, Madrid, 2000.
- Kristeva, Julia, *Poderes de la perversión*, Siglo XXI, México, 1989.
- Lacan, Jaques, "El Seminario", Libro 11, *Los cuatro conceptos fundamentales del psicoanálisis*, Paidós, Buenos Aires, 2001.
- Rosset, Clément, *El principio de crueldad*, Pre-Textos, Valencia, 1994.







# 04

## Las huellas del hombre invisible.

Juan Pablo Anaya

**E**n la adaptación cinematográfica de la novela de H. G. Wells, *El hombre invisible* (1933), tras un conjunto de asedios policíacos que terminan en el fracaso, una nevada configura la circunstancia necesaria para poder asesinar al Dr. Jack Griffin cuyo cuerpo es completamente transparente, a pesar de que no es inmaterial. Sus pisadas en la nieve son el signo de una presencia en el espacio y el tiempo, evidencias de una forma física que se ha vuelto invisible. Si bien otro tipo de monstruosidades más cercanas a lo animal, como el hombre-lobo, fueron testimonio del miedo a la emergencia de la bestia y los instintos más primarios en el cuerpo humano, el hombre invisible quizá encarna, el poder de la ciencia para propiciar la metamorfosis de las propiedades corporales y, por otro lado, el peligro del conocimiento y su instrumentalización. El Dr. Griffin ha encontrado la sustancia química que lo hace invisible, pero en su imposibilidad de conocer todos los efectos, se ha sumergido en el proceso que lo orilla a la crueldad y a la locura.

La inquietud respecto a la vida del cuerpo, su génesis, su forma, los procesos que lo atraviesan y, posteriormente las posibilidades de su transformación, han nutrido constantemente las propuestas artísticas. La diversidad de los seres y el constante proceso que la regenera ha estimulado la conformación de explicaciones científico-filosóficas en constante resonancia con los valores político-culturales de una época. Así, el cuerpo humano se encuentra constantemente inscrito en modelos de comprensión y representación de lo existente. En este sentido, podemos agrupar algunas propuestas

>>

artísticas cuyo tema es el cuerpo humano, alrededor de conceptos como lo monstruoso, el cuerpo como máquina o el cyborg. Las artes, al explorar los límites de lo pensable, juegan a reconfigurar la trama en la que nos pensamos a nosotros mismos. De ahí que, el objetivo de este ensayo no sea precisamente explorar estas clasificaciones genéricas, sino dar cuenta de cómo en relación con las diversas explicaciones ontológicas sobre la diversidad de lo existente se abre una posibilidad de reflexión y experimentación para las prácticas artísticas. Este ámbito de experimentación pone en juego la manera en la que definimos al cuerpo, pero sobre todo la idea de que existe un “orden natural” y predeterminado del mismo.

Si seguimos la argumentación de Gilles Deleuze, considero que es posible mostrar por qué el par de conceptos filosóficos «posible-real», se encuentra entrelazado, con ciertas explicaciones en la biología que conciben un orden predeterminado de la Naturaleza y hacen surgir la noción de lo “monstruoso”. Esta concepción, a su vez, tiene su correlato en la constitución ilustrada del cuerpo como una máquina, la cual constituye la condición de posibilidad para que se intervenga el “orden natural” y surja una imagen cyborg del cuerpo. A partir de la crítica al par «posible-real», Deleuze propone el par de conceptos «virtual-actual», el cual busca, al desplazar el punto de atención del cuerpo como organismo, poner todo el énfasis en las relaciones en las que está inscrito el cuerpo, las cuales constituyen su constante devenir. Lo anterior conlleva pensar al cuerpo y a la Naturaleza no a partir de un supuesto orden predeterminado, sino como procesos que se actualizan en modos contingentes de organización. Así, la aventura en la que navega el arte, es la de encontrar nuevos devenires en los que, una vez que el cuerpo se haya vuelto invisible, sólo podamos experimentar esa circunstancia que nos permita rastrear, no sólo las huellas de lo que estamos dejando de ser, sino las potencialidades para volver a ser imperceptibles.

## 1. La multiplicidad del orden y lo monstruoso

Tradicionalmente en la filosofía la pregunta respecto a la diversidad del mundo se planteaba en estos términos: ¿cómo puede el Ser obtener determinación? Se suponía, por tanto, la existencia de un principio (el ser, lo uno, Dios) que generaba la diversidad (lo múltiple) y le daba sustento, orden e identidad dentro del tiempo. Estos principios metafísicos iban a la par de explicaciones científicas. Por ejemplo, en la historia natural, antecedente de la biología, se consideraba un único acto divino de creación de todas las especies (aquellas que subieron al arca de Noé), por lo que los procesos morfogénicos eran vistos como realizaciones de formas ideales (modelos) preexistentes a la realidad hecha de cosas particulares (copias) elaboradas a imagen y semejanza de las formas ideales. Según esta explicación, sólo un número fijo de especies idénticas a sí mismas existirían a lo largo del transcurrir de los tiempos. Asimismo, la semejanza entre las especies se explicaba por la existencia de un modelo. Y a su vez, el cuerpo humano, organismo preformado antes de su desarrollo, era concebido como poseedor de un orden predeterminado. De ahí que, el ámbito de las deformaciones físicas (desviaciones del modelo) diera pie a la clasificación de lo monstruoso o en las creencias cristianas populares constituyera la prueba de las intervenciones del demonio en la creación.

En la constitución de la biología, los seres de marcadas deformidades generaron un conjunto de problemas teóricos que nos permiten ver cómo, las creencias respecto al orden del mundo se desplazaron en función a las denominadas “monstruosidades”. En el siglo xvii, las ‘monstruosidades’ permanecían en las cortes (un ejemplo sería la colec-

ción de Pedro I, en St. Petesburgo), en los circos y en las vitrinas de los naturalistas, a la par de las bestias raras, y eran testimonio de una Naturaleza “engañosa y traviesa” que necesitaba ser interpretada. En el siglo XVIII, a pesar de que no desaparece del todo la anterior concepción, gradualmente se establece una noción de la Naturaleza basada en leyes, preformada y, por tanto, determinista. Además, las colecciones dejan de ser propiedad exclusiva de las cortes y de los nobles, para pasar a manos de los eruditos del conocimiento burgués.

A fines del siglo XVII, Bernard de Fontenelle, secretario de la Academia de Ciencias de París, señala que las colecciones de monstruos deben de servir como espacios para ampliar el conocimiento de la naturaleza. El reto era encontrar leyes, regularidades con las cuales clasificar a estas “monstruosidades” y constituir así, un lugar a estos especímenes en el orden de los seres. Para Fontenelle, el objetivo de la filosofía natural era estudiar la estructura de los animales para poder lograr una mejor comprensión del plan divino, de la mano de la anatomía, entendida como una ciencia con ramificaciones teológicas. Si bien la disposición armónica de las partes “normales” del cuerpo humano era testimonio del poder infinito del creador, a su vez, las malformaciones constituían un problema una vez más, de orden teológico<sup>1</sup>.

Si retomamos la forma tradicional de la pregunta respecto a la diversidad: ¿cómo puede el Ser sostener la multiplicidad de lo existente?; podemos ver la analogía con la pregunta que se plantea Fontenelle: ¿cómo puede Dios y el plan divino producir deformaciones a las cuales resulta casi imposible relacionar con un “orden”? A esta cuestión responde Leibniz en su *Teodicea* al afirmar que las monstruosidades siguen reglas y están en conformidad con el plan divino, simplemente nuestra incapacidad de percibir el Todo nos impide captar ese orden<sup>2</sup>. Leibniz incluso aseveraba, que el mundo que constantemente creaba Dios era el más perfecto de un conjunto infinito de mundos posibles. Estos universos alternativos, no tenían existencia «real», eran construcciones lógicamente completas e infinitas en número. Dios las contemplaba en su intelecto y escogía entre ellas la más perfecta. El hecho de que Dios *escogiera* un mundo entre un número infinito, justifica, en Leibniz, el hecho de que este mundo fuera contingente y no necesario. Nuevamente encontramos la explicación que supone que hay algo, en este caso Dios (el ser necesario que recibe su ser de sí mismo), que crea lo múltiple, el mundo (el ser contingente que, por tanto, recibe su ser de otro). El problema fundamental en la teoría de Leibniz, según Deleuze, es que el preformismo es, de nuevo, el supuesto de esta filosofía.

¿Qué diferencia puede haber entre lo existente y lo no existente, si lo no existente es ya posible, recogido en el concepto y tiene todos los caracteres que el concepto le confiere como posibilidad? La existencia es la misma que el concepto, pero fuera del concepto. Por lo tanto se plantea la existencia en el espacio y en el tiempo, pero como medios indiferentes, sin que la misma producción de la existencia se realice a sí misma en un espacio y un tiempo característicos<sup>3</sup>.

Según Deleuze, a pesar de que los mundos posibles de Leibniz se oponen al mundo real (ya que los mundos posibles no tienen existencia), no obstante, el proceso que sucede en el mundo real que crea Dios resulta indiferente, ya que el mundo posible que escoge Dios ya está completo y articulado en términos lógico-conceptuales en su intelecto.

En este sentido, el proceso de lo real queda determinado por el ámbito de lo posible. Es de hecho, una realización subordinada a su imagen con base en dos reglas: la *semejanza* y la *limitación*. Si no existe ninguna diferencia entre lo real y lo posible, más

1 Vide, Hagner, “Enlightened Monsters” en *The Sciences in Enlightened Europe*, p. 177.

2 Gottfried W. Leibniz, *Theodicee*, 261.

3 Gilles Deleuze, *Diferencia y repetición*, p. 318.

que la existencia, parece como si el mundo estuviera preformado antes de existir. Como lo dice Deleuze, “en la medida en que lo posible se propone a la «realización», es él mismo concebido como la imagen de lo real; y lo real, como la semejanza de lo posible”<sup>4</sup>. Así, la existencia en el espacio y el tiempo no agrega nada a ese mundo que tiene a sus individuos completamente formados de *antemano*. De la misma manera, si retomamos el hecho de que Dios contempla los infinitos mundos posibles en su intelecto y actualiza el más perfecto, constatamos que, la esfera de lo posible es mayor a la esfera de lo real. Ello supone, que si actualiza únicamente una posibilidad, el paso a la existencia se hace por limitación de un conjunto de posibilidades preexistentes.

Las concepciones preformistas constituyen lo que denominaremos una “multiplicidad del orden”. Un mundo posible tiene a todos sus individuos ya dados antes de ser existentes. Por lo tanto, el “orden” de ese mundo simplemente se realiza. En la historia natural, por ejemplo, se buscaba establecer ese orden de los seres constituyendo criterios de clasificación. Así, se constituye, según Deleuze, un “pensamiento tipológico”; el cual toma como criterio las semejanzas entre los individuos para establecer especies, y las diferencias para determinar oposiciones entre las mismas, un buen ejemplo de lo anterior lo constituyen las taxonomías botánicas de Linneo<sup>5</sup>. Cabe aclarar que Deleuze no afirma la falsedad del fenómeno de la semejanza, simplemente señala que ésta es resultado de procesos similares y posteriormente de criterios de clasificación.

Los cuadros de semejanza y de diferencia específica, son fijos, y se establecen a partir de un conjunto de características físicas, por tanto, sólo pueden tomar en consideración al espacio, a sus formas, a sus cualidades fijas y a sus variaciones de cantidad. En estos cuadros, no se puede dar cuenta de las relaciones en las que se inscriben las especies. Para Deleuze, el espacio es aquello que “no puede diferir de sí mismo, sino que, antes bien, se repite”<sup>6</sup>. De hecho, el espacio-materia es un orden de coexistencias exteriores cada una respecto a la otra. Por lo tanto, la diversidad de lo existente vista como algo dado en el espacio sólo “nos revela una multiplicidad de exterioridad, [...] una multiplicidad de orden”<sup>7</sup>.

De manera cercana a la idea de Leibniz y como respuesta al problema de las deformidades en el cuerpo, este pensamiento tipológico, que buscaba clasificar cualidades y formas fijas, estableció una distinción entre propiedades esenciales de los cuerpos, parte de una estructura fundamental y propiedades accidentales. Partiendo de esta estructura, se generó en el siglo XVIII una clasificación general de monstruosidades (aceptada por Buffon y otros naturalistas destacados de la época) que distinguía tres tipos: las monstruosidades con un leve defecto, las monstruosidades con exceso y las monstruosidades con una posición errónea de los órganos. En la primera clasificación el defecto era acciden-

4 Ibidem, p. 319.

5 Así lo explica el filósofo Manuel Delanda: “we may say that these classifications took as a point of departure perceived resemblances among fully formed individuals, followed by precise comparisons aimed at an exhaustive listing of what differed and what stayed the same among those individuals. This amounted to a translation of their visible features into a linguistic representation, a tabulation of differences and identities which allowed the assignment of individuals to an exact place in an ordered table. Judgments of analogy between the classes, and relations of opposition were established between those classes to yield dichotomies or more elaborate hierarchies of types. The resulting biological taxonomies were supposed to reconstruct a natural order which was fixed and continuous, regardless of the fact that historical accidents may have broken that continuity. In other words, given the fixity of the biological types, time itself did not play a constructive role in the generation of types, as it would later on in Darwin’s theory of the evolution of species” véase, Delanda, *Intensive Science & Virtual Philosophy*, p. 42.

6 Michael Hardt, *Deleuze: Un aprendizaje filosófico*, p. 58.

7 Ibidem, p. 59.



tal, por lo tanto no era tan problemático; en la segunda el exceso podía ser accidental (como por ejemplo un sexto dedo en la mano) o si modificaba la estructura fundamental era consecuencia de un embrión defectuoso; la tercera, de la misma manera, era consecuencia de un embrión defectuoso o quizá de una nueva especie<sup>8</sup>.

Si lo monstruoso constituye una pregunta respecto al orden de la Naturaleza “debemos tener en cuenta que, antes, es necesario tener una concepción de lo que es la *Naturaleza* para poderla superar y poder hablar de lo *no natural*”<sup>9</sup>. Así, en el caso de las artes, se constituyó un espacio de representación de lo monstruoso que parecía una pregunta no sólo al supuesto “orden natural”, sino al conjunto de nuestras creencias y convenciones respecto a ese orden, a partir de la puesta en escena de seres con una « semejanza aberrante » con la imagen apolínea del cuerpo humano.

Hagamos un ejercicio de ficción interpretativa y clasifiquemos algunas de las propuestas artísticas que trabajan con esta imagen de lo monstruoso con la taxonomía del s. XVIII que expusimos. *El hombre elefante* (1980) de David Lynch sería una monstruosidad con órganos defectuosos, que sin embargo, posee la capacidad de recitar la Biblia. El Dr. Oblivion, profeta de los medios de comunicación en la película *Videodrome* (1982) de David Cronenberg, posee un tumor en el cerebro que lo constituiría como una monstruosidad con exceso de órganos. No obstante, el nuevo órgano no es consecuencia de un proceso morfogénético, sino de la exposición constante a imágenes del tubo de rayos catódicos; son las imágenes las que se convierten en piel.

Por último, el proyecto del artista Stelarc *Extra Ear*, que consistía en desarrollar en el brazo un tercer oído, a partir de las técnicas de cirugía modernas de reconstrucción de tejidos, podría clasificarse como una monstruosidad con un órgano en una posición errónea. Sin embargo, Stelarc especulaba en que quizá el oído podría tener un chip conectado a un módem para recibir señales de radio. Quizá en este punto hemos modificado la estructura fundamental del cuerpo: tenemos un órgano con una nueva función. Ha aparecido una monstruosidad con un exceso de órganos que quizá constituya una nueva especie.

## 2. La intervención del orden natural, del autómeta al ciborg

Las monstruosidades constituyeron una pregunta respecto al orden de lo natural que culminó en el debate entre el preformacionismo y la epigénesis. Esta última, rechaza la existencia de un único acto creativo divino y, por el contrario; postula el desarrollo de los cuerpos a partir de un material indiferenciado del cual van diferenciándose los órganos. El fundador de la embriología, Caspar Friedrich Wolff argumentaba que el preformacionismo daba una imagen de la Naturaleza como materia sin vida. Por el contrario, a él le interesaba una imagen de la Naturaleza activa y en un constante proceso creativo. Para Wolff, los organismos se conformaban en un proceso de desarrollo en el tiempo. Sin embargo, él mismo subordina este proceso a una finalidad (*telos*) que era visible en la belleza de las estructuras. De ahí que, la biología intentará establecer leyes de formación de los procesos

8 Vide Hagner, op.cit., p. 190.

9 José Miguel Cortés, Orden y Caos. Un estudio cultural sobre lo monstruoso en el arte, p. 20.

y los monstruos simplemente se convirtieran en errores en un momento del desarrollo. Si bien esta nueva noción le da autonomía a la Naturaleza frente al determinismo divino, el intento de teorizar las leyes esenciales del proceso, objetivo característico del pensamiento ilustrado, no es ajeno a una determinación mecanicista que pretende trazar de antemano la evolución de la realidad.

No obstante, la imagen ilustrada del cuerpo no sólo tuvo su contraparte en lo monstruoso, sino que también tuvo a su doble en los autómatas. Los desarrollos científicos y tecnológicos generaron maquinarias que en el siglo xviii eran parte del espectáculo de las cortes. Sin embargo, con la llegada del pensamiento ilustrado se volvieron fundamentales para definir al cuerpo humano. De hecho, este fenómeno únicamente es comprensible a partir del proyecto ilustrado de generar un conjunto de artes mecánicas que sirvieran a la industria. Para lo anterior, era necesario observar con detenimiento el desempeño de los trabajadores, para reproducir estos mismos gestos en las máquinas. Así, si bien la construcción de autómatas en la ilustración se concibe como el desarrollo de máquinas en forma de humanos, de la misma manera los autómatas generan una imagen del cuerpo humano en la cual su desempeño es entendido como el de una máquina.

El sueño de sustituir al hombre por la máquina se encuentra a la par del proyecto de constituir hombres eficientes, a la manera de un dispositivo mecánico, o como partes eficaces de un mecanismo más complejo. Esto se puede observar en las teorías de producción del taylorismo y en la disciplina y la estrategia de los ejércitos modernos. Un buen testimonio de la cercanía del hombre y la máquina, en el pensamiento ilustrado, se halla en el diccionario de la lengua francesa de 1727, en el que la palabra máquina se define como toda aquella cosa que se mueve por sí misma, ya sea producto de las artes mecánicas o de la naturaleza<sup>10</sup>.

A partir de esta concepción del cuerpo es fácil imaginar que las intervenciones quirúrgicas hayan desarrollado la posibilidad de reparar sus partes; o incluso que, en caso de que las partes de la máquina se estropearan, las hayan sustituido por dispositivos mecánicos. La cirugía ha servido para extirpar, para reparar defectos o para remodelar deformidades (el labio leporino, por ejemplo). No obstante, ha llegado incluso a alterar el proceso de la vejez del cuerpo y a remodelar su apariencia.

En este sentido, según la artista Orlan, una intervención quirúrgica es un rito de iniciación, porque de alguna manera produce o altera la personalidad del individuo intervenido. En la obra de la artista, una cirugía es el acto en el cual se realiza un autorretrato sobre la carne como soporte. Si el cuerpo, para las concepciones preformacionistas era lo dado, lo que poseía un orden preestablecido, una especie de *ready-made*-ideal, sus intervenciones quirúrgicas construyen un *ready-made*-modificado mediante un proceso de apropiación de los signos y las formas: el rostro de *La Gioconda* de Leonardo y su ambigüedad de género (su carácter casi transexual), el mentón de la *Venus de Botticelli*, los labios de *Europa de Boucher*, los ojos de la *Diana de la escuela de Fointaneblau*. En estas intervenciones, el objetivo parece ser realizar en la carne, el ideal neoplatónico que señala que la belleza absoluta está en la suma de partes bellas.

Uno de los principios que rigen el trabajo de Orlan es considerar a la vida como un fenómeno recuperable y transformable estéticamente; reconfigurar un orden dado en el cuerpo, a la manera en que puede ser transformado como si fuera un traje. La ensoñación de un hombre invisible está latente en este ejercicio; sin embargo, la forma dada ya no se hace invisible, sino que se manipula como en un material blan-

10 Vide, Schaffer, "Enlightened Automata" en *The Sciences in Enlightened Europe*, p. 139.

do. Y la pregunta es si en este proceso sólo la forma está en juego. Orlan incluía a psicoanalistas en sus operaciones, para generar en el proceso una personalidad que acompañara a esa forma. Parecería que en un gesto casi lúdico e irresponsable todo quedaba subordinado al artificio.

El trabajo de Orlan nos muestra que hemos llegado a este ámbito de transformación, en el que incluso el cuerpo ha sido atravesado por los efectos de lo artificial. Según Baudrillard, existe una equivalencia entre el cuerpo atravesado por lo artificial y la apariencia del cuerpo construida por el artificio. El resultado es un cuerpo que está más allá de los géneros y que tiene por característica lo transexual. Así,

lo transexual reposa sobre el artificio, sea éste el de cambiar de sexo o el juego de los signos indumentarios, gestuales, característicos de los travestis [sic.]. En todos los casos, operación quirúrgica o semiquirúrgica, signo u órgano, se trata de prótesis y, cuando como ahora el destino del cuerpo es volverse prótesis, resulta lógico que el modelo [...] sea la transexualidad<sup>11</sup>.

Lo que me interesa, es este volverse prótesis del cuerpo y sus implicaciones. Ya no un orden dado, sino un juego que se construye y en el que todo parece quedar situado en un constante proceso de fabulación humana. ¿Acaso el orden y lo monstruoso ha sido desplazado por el juego de la apropiación y el uso de los signos?

No obstante, una intervención quirúrgica, también podría ser considerada un rito de iniciación porque reitera la inscripción del cuerpo dentro de una circunstancia tecnológico-científica. Sólo basta con tomar en cuenta que la fabricación de prótesis se ha desarrollado como resultado del enorme número de amputaciones producidas en las guerras mundiales. Ahora bien, ¿las prótesis sólo han subsanado carencias? Dentro de la dicotomía entre naturaleza y cultura que atraviesa al pensamiento occidental, el cuerpo siempre ha estado situado del lado de lo natural. No obstante, desde hace tiempo parece que ha sido intervenido por procesos que modifican este orden.

Max Renn, en la película *Videodrome* (1982), al probarse varios pares de anteojos es advertido por el dueño de la corporación *Spectacular Optical* del peligro del material con el que está jugando. Las deformaciones en el rostro de nuestro personaje aparecen simplemente al probarse algunos modelos de la línea de verano. Un acto tan común en realidad se encuentra en una circunstancia histórica, en que el uso de marcapasos es una constante desde 1958 (al año 400,000 implantes se vuelven parte de un cuerpo) y en el que nuevos personajes de ciencia ficción comienzan a habitar nuestro mundo y quizá a convertirse en nosotros mismos. Un buen ejemplo es Larry Flynt, el editor de la revista *Hustler*, el cual, después de un intento de asesinato, había quedado parapléjico. Un dispositivo de electrodos, conectado a la espina dorsal con la función de estimular órganos paralizados, le permitió recobrar su virilidad. El “macho biónico” había llegado a poblar este mundo.

Si las lesiones a los cuerpos en las dos guerras mundiales motivaron el desarrollo de investigación acerca de las prótesis; han sido los accidentes automovilísticos la constante reciente para la inserción de dispositivos artificiales en el cuerpo. En esta circunstancia histórica es comprensible la declaración de Orlan:

I think that the body is obsolete. It is no longer adequate for the current situation. We mutate at the rate of cockroaches, but we are cockroaches whose memories are in computers, who pilot planes and drive cars that we have conceived, although our bodies are not design for this speed<sup>12</sup>.

Esta misma idea es la que motiva buena parte de los proyectos del artista Stelarc. Frente a las limitaciones del cuerpo, en su obra la prótesis se convierte en un órgano

11 Jean Baudrillard, *La transparencia del mal*, p. 26.

12 Orlan. “In French, Net magazine.

más. Trabajos como *Third Hand* construyen una adición al cuerpo que aumenta sus capacidades. En esta pieza, una tercera mano está adaptada a uno de los brazos y es capaz no sólo de movimientos autónomos, sino también de proporcionar una retroalimentación táctil de esa nueva extensión. Este mecanismo funciona por estímulos en terminales conectadas a los músculos del abdomen y la rodilla.

Lo que observamos en Stelarc es la obsesión por el cuerpo Ciborg, tal como lo ha definido Donna Haraway:

*“A cyborg is a cybernetic organism, a hybrid of machine and organism, a creature of social reality as well as a creature of fiction. Social reality is lived social relations, our most important political construction, a world-changing fiction”<sup>13</sup>.*

En este sentido, la dicotomía entre naturaleza y cultura se disuelve en la fabulación materializada en las mutaciones del cuerpo.

### 3. La multiplicidad de la organización, el cuerpo inscrito en el ser del devenir

¿Qué está en juego en esta reconfiguración del orden dado del cuerpo? La definición de Orlan respecto a su propio trabajo puede darnos una primera respuesta: “My work is a struggle against the innate, the inexorable, the programmed, Nature, DNA [...], and God!”. La puesta en duda de lo innato, de lo preformado y del determinismo divino o natural, habíamos dicho que parecía una apología del artificio, en la que todo era parte de un juego de invención del ser humano. Sin embargo, según Baudrillard, las preguntas que han dejado los procesos de la modernidad son lo suficientemente inquietantes como para situarnos en un juego un tanto escabroso.

La revolución cibernética conduce al hombre, ante la equivalencia del cerebro y del computer, a la pregunta crucial: «¿Soy un hombre o una máquina?» La revolución genética que está en curso lleva a la cuestión: «¿Soy un hombre o un clon virtual?». La revolución sexual, al liberar todas las virtualidades del deseo, lleva al interrogante fundamental: «¿Soy un hombre o una mujer?» [...] En cuanto a la revolución política y social, prototipo de todas las demás, habrá conducido al hombre, dándole el uso de su libertad y de su voluntad propia, a preguntarse, según una lógica implacable, dónde está su voluntad propia, qué quiere en el fondo y qué tiene derecho a esperar de sí mismo —problema insoluble—. Ahí está el resultado paradójico de cualquier revolución: con ella comienzan la indeterminación, la angustia y la confusión<sup>14</sup>.

Ante una respuesta apocalíptica, quedémonos con la indeterminación y el riesgo teórico que ésta significa.

Pensar lo indeterminado es el trabajo de abolir la nostalgia del orden. Ya no podemos preguntarnos por un principio (el Ser, Dios, la Naturaleza) que constantemente reproduzca un orden en el espacio que hayamos de descubrir. Según Deleuze, por el contrario, se trata de invertir la pregunta, experimentar lo múltiple y ver las relaciones que configura en el tiempo y así dar cuenta de cómo se expresa el ser, en una circunstancia específica.

Para la problemática que venimos abordando en este ensayo, el trabajo consiste en cartografiar las relaciones que atraviesan al cuerpo, cambiar la perspectiva y centrarnos no en el cuerpo como sujeto de las relaciones, sino en el devenir que está en la relación misma. Por ejemplo, el devenir que constituyó al cuerpo como una máquina eficaz en la ilustración, o el devenir un ciborg, resultado del artificio y de la ficción que construye la cultura, la cual, no obstante, se vuelve una realidad vivida en nuestras relaciones sociales. En el mismo sentido, el arte busca experimentar con

13 Donna Haraway, *Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*, p. 149.

14 Jean Baudrillard, *op.cit.*, p. 30.

el cuerpo para pensar su potencialidad, al llevar hasta el límite las explicaciones que lo definen e inscribirlo en otras relaciones, en otros devenires: el devenir soporte en el trabajo de Orlan o el devenir una prótesis que se puede volver más compleja en el trabajo de Stelarc.

Poder pensar el devenir es el objetivo central de Deleuze en su crítica del preformacionismo ontológico, que se encuentra en el par de conceptos «posible-real». El ser no es, para Deleuze, la posibilidad que se realiza por principio de semejanza, sino la constante producción de diferencias, es decir, de relaciones que se actualizan en el tiempo. Lo relevante, para Deleuze, es poder pensar un movimiento ontológico que produce las relaciones, por lo que la tarea es observar “la dimensión temporal del ser y no [...] la espacialidad”<sup>15</sup>. Como había señalado, en el par posible-real y en el pensamiento tipológico, sólo podemos concebir diferencias entre cualidades fijas y relaciones cuantitativas. Sin embargo, si pensamos no a los individuos sino a las distintas relaciones en el tiempo, podemos analizar las distintas formas de organización en las cuales los individuos están “prendidos” y las cuales determinan sus actividades. En este sentido no nos centramos en describir las cualidades fijas que hacen a los individuos semejantes, sino que observamos en qué consiste su peculiar forma de habitar el espacio y el tiempo con respecto a un «plano de organización» o «sistema de relaciones» más complejo. Es en este plano y con respecto a una peculiar forma de organización de un medio natural, social e histórico que los individuos se establecen como una forma de «duración» en el tiempo. Es necesario subrayar que los individuos no preexisten a la forma de organización en la que están inscritos, en realidad son producto de esta organización. En este sentido podemos afirmar que toda relación selecciona las potencialidades participantes. Pensemos por ejemplo en la relación hombre-animal y cómo se transforma cualitativamente del estado salvaje (en el que las capacidades de una bestia sirven para huir o para devorar a los seres humanos) al estado de domesticación (en el que las capacidades de una bestia sirven para las labores humanas). Así, las cualidades y las extensiones, las formas y los géneros se vuelven secundarios. Los individuos se transforman, por tanto, en concentrados de espacio y tiempo, en tanto que se constituyen como bloques de circunstancias puestas en relación en un plano de organización.

Con este objetivo y frente al par posible-real, Deleuze propone el par virtual<sup>16</sup>-actual. Lo virtual es el ser en su dimensión trascendental e infinita; mientras que lo actual es el ser en el espacio y el tiempo, por lo que, tiene cualidades y está limitado. Deleuze busca reivindicar la existencia de un plano material e infinito sobre el cual tiene su génesis lo finito, y da lugar a diferentes formas de organización. Así, lo virtual no es más abstracto que lo actual, sino que entre los dos constituyen un movimiento. Como lo explica Deleuze:

La naturaleza de lo virtual es tal que actualizarse es diferenciarse para él. Cada diferenciación [différenciation] es una integración local, una solución local, que se compone con otras en el conjunto de la solución o en la integración global. Es así como, en lo viviente, el proceso de actualización se presenta a la vez como diferenciación local de las partes, formación global de un medio interior, solución de un problema planteado en el campo de un organismo<sup>17</sup>.

Así, tenemos un plano infinito, virtual, es decir, plagado de potencialidades, que se actualizan al entretener sistemas de relaciones o redes que generan una solución local al problema de cómo puede una forma de organización durar en el espacio y el tiempo. Según Deleuze la característica primordial de “lo vivo” es la duración de sus dinámicas

<sup>15</sup> Hardt, op. cit., p. 36.

<sup>16</sup> Es importante no confundir esta noción de “virtual” proveniente de la filosofía escolástica con la expresión de “realidad virtual” que prospera en los ambientes informáticos estadounidenses a partir de la década de 1980. Esta fue adoptada para hacer alusión a la realidad perceptiva inducida por equipos cibernéticos. Dicha realidad ‘artificial’ es llamada ‘virtual’ porque no se refiere a objetos, sino a ‘imágenes’ computarizadas de objetos.

<sup>17</sup> Deleuze, op. cit., p. 317.

en el tiempo. Pero no sólo eso, para Deleuze lo vivo es esencialmente creativo y expresivo porque constantemente se renueva al poner en juego nuevas potencialidades de la materia en nuevas formas de organización.

Por eso, lo más importante en el movimiento que va de lo virtual a lo actual es que, a diferencia del proceso de realización, el cual se encuentra definido por la  *semejanza*  y la  *limitación* , el proceso de actualización está regido por la  *diferencia*  y la  *creación* . “A lo virtual le corresponde la realidad de una tarea por cumplir o de un problema por resolver; el problema es el que orienta, condiciona, genera las soluciones; pero estas no se asemejan a las condiciones del problema”<sup>18</sup>. Así, lo virtual no realiza ninguna esencia. Por el contrario, el movimiento de lo virtual a lo actual es un proceso en el tiempo en el que los individuos configuran una multiplicidad de organizaciones que duran en el tiempo y que se transforman. Un buen ejemplo sería un ecosistema, en el cual la organización tiene variaciones interiores a la relación pero no determinadas por un orden que estuviera antes de su actualización (una helada puede terminar con una especie A, lo cual obliga a una especie B a buscar nuevos medios de subsistencia).

Por lo tanto, el proceso que va de lo virtual a lo actual no cuenta con ningún orden preestablecido que le dicte su forma. De hecho, el proceso de la actualización del ser, según Deleuze, debe ser una evolución creativa. En este sentido, la tarea de las artes que trabajan con el cuerpo sería el de liberar las potencialidades insospechadas del mismo al integrarlo a nuevas formas organización, compuestas de nuevas variables. Un buen ejemplo para explicar este proceso es la producción artística que desarrolla nuevos órganos para el cuerpo, como la tercera mano que de Stelarc, la cual parte de una dimensión problemática: cómo extender una capacidad del organismo, y la actualiza configurando una solución en una circunstancia histórico-tecnológica específica.

¿Pero no estábamos hablando de un movimiento ontológico del ser? ¿Cómo se relacionaría este movimiento ontológico con el ámbito de lo humano? Considero que Deleuze entrelaza su argumentación ontológica con una dimensión antropológica, a partir de la disolución de la dicotomía naturaleza-cultura. Esta dicotomía tiene su sustento en el supuesto hecho de que, mientras que en lo natural encontramos un orden fijo que se repite constantemente en el tiempo, por el contrario, el artificio es la producción del ser humano de un orden contingente de duración finita (el imperio romano, por ejemplo, compuesto de leyes, recursos naturales, técnicos, modos de producción). Si seguimos el razonamiento deleuziano, la dicotomía se disuelve porque, el ser y con él lo natural se definen por un movimiento creativo que constituye una solución local que genera una duración que es contingente y no necesaria. De la misma manera el ser humano en sus fabulaciones y en sus formas de sociabilidad expresa al ser y actualiza la dimensión problemática sobre cómo generar formas de organización y así habitar en un determinado medio histórico.

A partir de esta ontología Deleuze intenta desarrollar una explicación acerca de la capacidad humana de crear, la capacidad de controlar el proceso de actualización y de ir más allá del “plano” o del “plan” de la naturaleza<sup>19</sup>. Tal como lo señala Deleuze, siguiendo a Bergson, el hombre es capaz de entremezclar lo que parecería ser un orden predeterminado en la naturaleza, para ir “más allá de su propio plan y de su propia condición”<sup>20</sup>. En síntesis, el ámbito del artificio y la fabulación es la expresión del ser, una vez que hemos hecho contingentes las formas de organización de la Naturaleza y hemos señalado el proceso creativo por el cual procede. Los seres humanos al inventar nuevas formas de organización, reconfiguramos un orden dado y vemos surgir, algo así como, una “segunda Naturaleza”. Así, el trabajo del arte es explorar esos límites impen-

18 Ibidem, p. 319.

19 Hardt, op. cit., p. 69.

20 Gilles Deleuze, Bergsonism, p. 107.

sables delimitados por el plano de organización en el que nos encontramos inscritos.

A manera de conclusión expondré algunos ejemplos en los que las artes exploran esas nuevas formas de organización en las que podría estar inscrito el cuerpo. Frank Zappa en el disco *Joe's Garage* (1979) narra el proceso en el cual Joe es inducido por el consejero místico L. Ron Hoover, a buscar su verdadero camino: convertirse en un fetichista de electrodomésticos. Después de vivir el rito de iniciación arquetípico de toda banda de rock (las sesiones en un *garage*, la contratación por una compañía disquera, los tours), así como las decepciones amorosas con una adolescente católica, convertida en *groupie* de otra banda de rock y los contagios de gonorrea; Joe se involucra en un encuentro sexual con un brillante modelo xqj-37. Este nuevo tipo de electrodoméstico de nombre Sy-Borg, trabaja con energía nuclear y tiene por características ser pansexual. Como cualquier maquinaria, Sy-borg es una vez más la promesa de la eficacia despersonalizada (característica tradicional de la máquina). Sin embargo, en pleno acto sexual Joe arruina sus circuitos, mientras el dispositivo le pide que se detenga.

Los encuentros de la producción industrial y los cuerpos, del metal y de la carne, conforman una circunstancia específica, característica de un momento histórico. Nada más lejano a un supuesto orden natural, pero quizá sí la invención de una segunda Naturaleza. Una práctica bastante cercana sería la que se observa en la película *Crash* (1996), en la que un grupo de personajes construyen una ritualidad erótica alrededor del metal, las prótesis, los autos y los choques (¡nunca habíamos imaginado la potencia libidinal de las colisiones en los carros chocones de la feria!). En la cinta hay una fascinación por estos encuentros veloces, al punto en que las máquinas, los autos chocados, parecen estar cargados de memoria, de la misma manera que los cuerpos deformados por cicatrices o reformados por las prótesis. La temática de la película parece ser ese proceso en el que la tecnología está remodelando al cuerpo humano. No obstante, como lo menciona Vaughan, personaje obsesionado con reproducir accidentes históricos, el argumento central es una psicopatología que propicia rituales tecnológicos para lograr el encuentro erótico con esa memoria grabada en los autos. La película narra un devenir en la relación de los cuerpos y los mecanismos, una segunda Naturaleza que está más allá de las formas, las funciones y las materias dadas, y que las selecciona y las reconfigura en una dinámica, potencializada por el deseo.

En los procesos de organización de una multiplicidad, los individuos se han convertido en bloques de circunstancias que se transforman al interior de esa relación: son formas invisibles de las cuales sólo podemos ver algunos rastros. De este hecho es un buen testimonio la pieza *A-positive* (1997) de Eduardo Kac y Ed Bennet. Esta propuesta artística construye un devenir simbiótico en el intercambio intravenoso de fluidos, entre un ser humano y un robot. La sangre que ha oxigenado ya a los tejidos del cuerpo y que posee restos de oxígeno es extraída por el robot para separar el oxígeno y producir constantemente una flama, mientras que al mismo tiempo, el robot inyecta glucosa al flujo sanguíneo, alimento para el cuerpo humano. La flama que se produce siempre es única debido a que las cantidades de oxígeno en la sangre son diferentes en cada individuo.

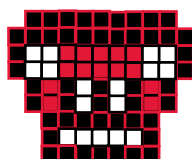
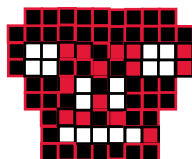
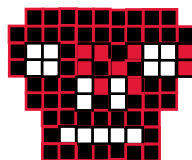
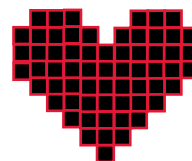
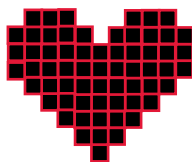
El proyecto de construir dispositivos a semejanza del ser humano para sustituirlo en las labores mecánicas, generó en la ciencia ficción una constante temática en que las máquinas después de estar subordinadas al dominio del ser humano realizarían una rebelión. Este imaginario apocalíptico, parte de la relación problemática entre el hombre y la máquina y muestra casi una autonomía de ese mundo artificial. En esta pieza, Eduardo Kac parece que pone en entredicho la radical diferencia entre lo orgánico

(lo natural) y lo mecánico (lo artificial), al transformar la relación de sumisión de la máquina con respecto al hombre (su creador) y establecer una relación simbiótica, un devenir que se aleja del modelo del amo y el esclavo. La pregunta que queda abierta es si después de ver que las llamadas artes mecánicas se inscriben en el cuerpo humano y lo transforman ¿no veremos en algún momento un devenir en el que lo orgánico, desarrollado genéticamente, pueda incluso volverse parte de un dispositivo mecánico?



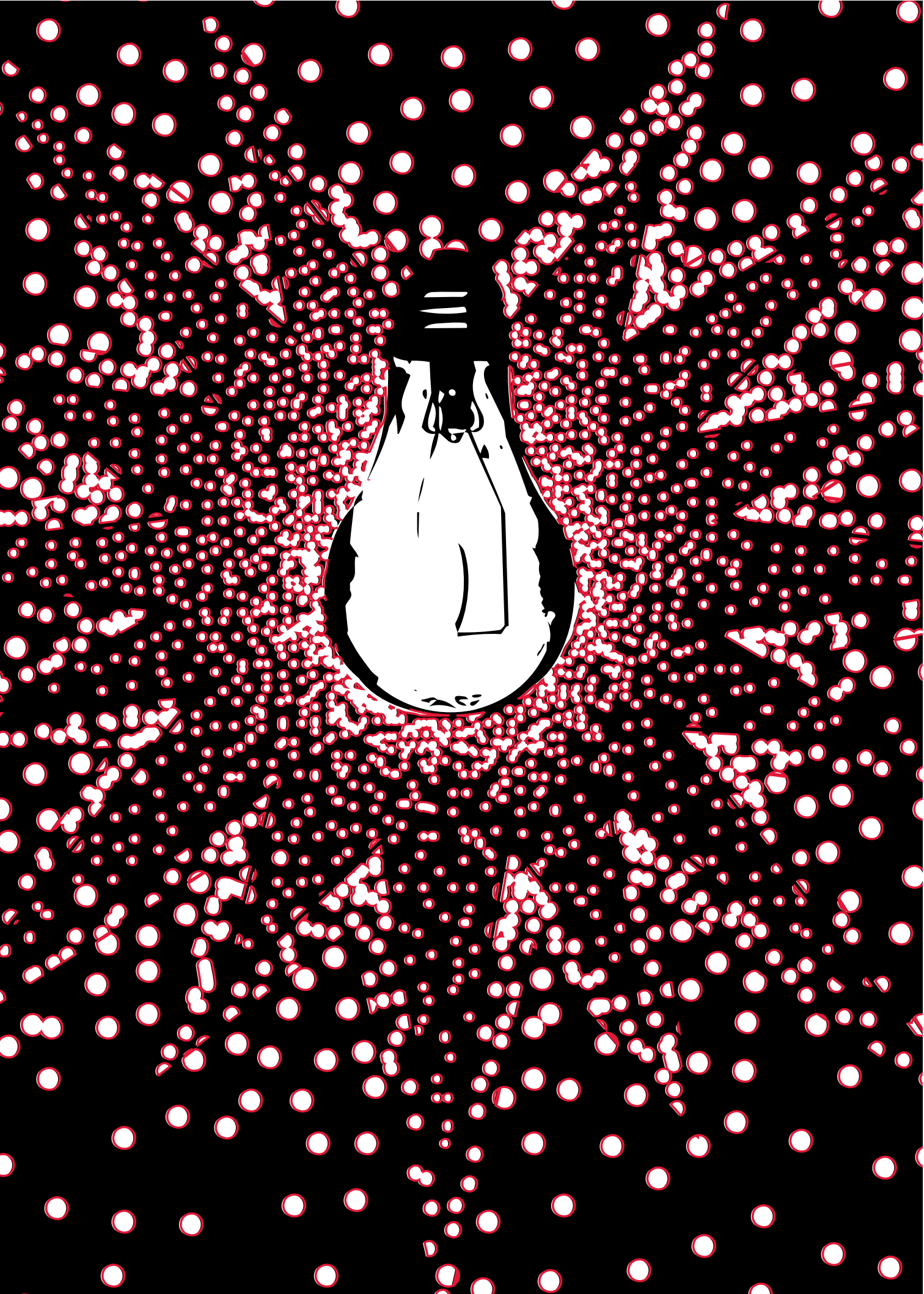
### Bibliografía:

- Baudrillard, Jean, *La transparencia del mal*, Anagrama, Barcelona, 1997.
- Cortés, José Miguel G, *Orden y Caos. Un estudio cultural sobre lo monstruoso en el arte*, Anagrama, Barcelona, 1997.
- Delanda, Manuel, *Intensive Science & Virtual Philosophy*, Continuum, New York, 2002.
- Deleuze, Gilles, *Diferencia y repetición*, Amorrortu, Buenos Aires, 2002.
- , *Bergsonism*, Zone Books, New York, 2006.
- Clark Golinski y Schaffer (eds.), *The Sciences in Enlightened Europe*, University of Chicago Press, Chicago, 1999.
- Haraway, Donna, *Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*, Routledge, New York, 1991.
- Hardt, Michael, *Deleuze: Un aprendizaje filosófico*, Paidós, Buenos Aires, 2004.
- Leibniz, Gottfried Wilhelm, "Théodicée" en *Die philosophischen Schriften*, C. J. Gerhardt (ed.), Weidmann, Berlin, 6: 25-461.
- Orlan. "In French, 'interventional' also means 'operation'. I consider my intervention an integral part of my work" en *Net magazine*, dirección electrónica: [http://www.baskerville.it/NetMag/G\\_Orlan.html](http://www.baskerville.it/NetMag/G_Orlan.html)

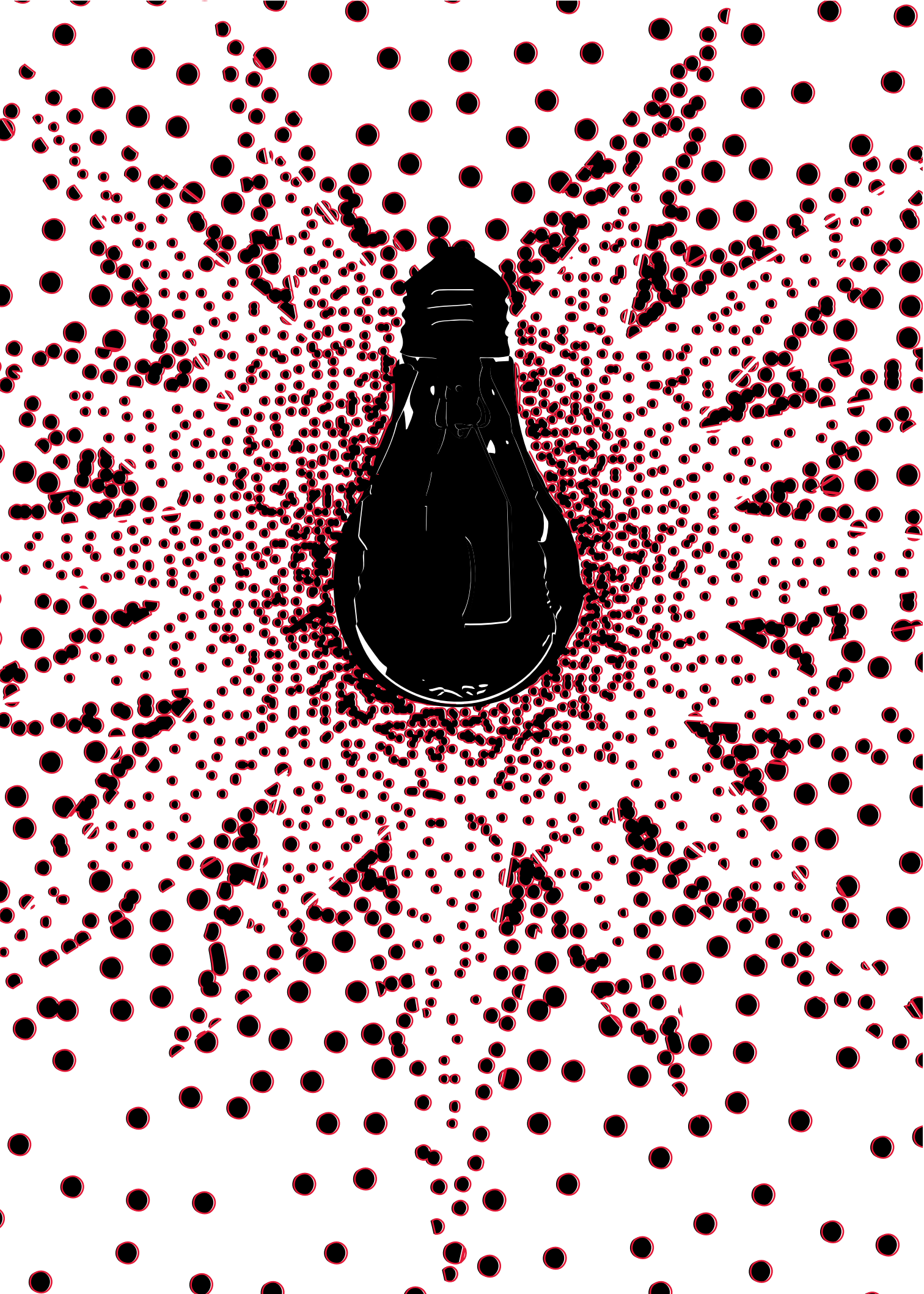












## 05

## Ciudadanos cyborgs.\*

La dimensión técnica de la democracia  
y la dimensión política de la técnica.

Fernando Broncano

\* Segundo apartado del c.1 “La dimensión técnica de la democracia y la dimensión política de la técnica”, *Entre ingenieros y ciudadanos. Filosofía de la técnica para días de democracia.*

1 En los años 40 el arquitecto suizo Siegfried Giedion alertó del proceso de transformación civilizatoria, que alcanzaba a todos los ámbitos de la experiencia humana de la introducción de las máquinas. Todavía apenas habían comenzado los automatismos. Véase Noble, Forces

**E**l “mundo de la vida”, nuestro territorio básico de identidad, se ha transformado por la irrupción de aparatos técnicos que no son meros instrumentos, sino máquinas automáticas que llenan nuestros ámbitos familiares de funciones que anteriormente sólo eran visibles en el comportamiento animal. Todavía, probablemente, es pronto para que calibremos hasta qué punto la entrada de la tecnología moderna ha significado una transformación profunda de los procesos de construcción de la identidad, personal y colectiva. No recuerdo bien mis primeras cercanías con artefactos a los que comenzase a calificar de automáticos. Estaban los automóviles, los camiones especialmente, principales objetos de mi admiración infantil, después, claro, de los cazas de la Segunda Guerra Mundial que coleccionaba en cromos con una dedicación que no he vuelto a recuperar. También quizá los ascensores, jaulas decoradas con maderas olorosas y espejos, que había que llamar para que vinieran y luego reenviar a su lugar de origen y que exigían que fueran cerradas las verjas corredizas antes de acceder a moverse. Pero creo que ninguno de estos objetos podía calificarse de automático aunque estuviera constituido por algunos sistemas de control mecánicos e incluso eléctricos. El reino de los automatismos llegó con los tiempos de la electrónica, de los relés y los transistores. Además de la primera lavadora automática, que, como varón de mi época, tardé en entender y del primer lavavajillas, con el que ya me familiaricé algo más, mi primer objeto de admiración fueron las máquinas de escribir electrónicas de cabezas intercambiables de IBM, capaces de escribir y de borrar con una cinta de *typex*, y que aún observo con nostalgia en los últimos reductos burocráticos resistentes a la informática<sup>1</sup>. Era la primera vez que

&gt;&gt;

of Production. A Social History of Industrial Automation; es una cuidadosa historia del desarrollo de los automatismos y de su importancia económica, política y militar.

2 Vide infra c. 3 sobre la idea de automatismo y su importancia en la filosofía de la técnica.

3 Manfred E Clynes y Nathan S. Kline "Cyborgs and Space" *Astronautics*, 26- 27, Septiembre, 1960, pp. 75-76 apud Donna Haraway, *Modest Witness@Second Millennium FemaleMan® Meets\_OncoMouse™*, Routledge, Londres, 1997.

4 "A Manifesto for Cyborgs", pp. 65-108, reimp. en Donna Haraway, *Ciencia, Cyborgs y mujeres*.

5 La reflexión cultural sobre cyborgs, particularmente en la Red, se ha convertido ya en una selva difícil de explorar e imposible de conocer. La filmografía ha convertido a estos seres en iconos contemporáneos: *RoboCop*, *Terminator*, *Blade Runner*, etc. Como novelas de ciencia ficción, además del conocido Philip K. Dick, ¿Sueñan los androides con ovejas mecánicas?; más próximo a la estética *cyberpunk* es William Gibson, *Neuromancer* y

encontraba una extraña opacidad entre el movimiento que uno efectuaba y el resultado causal que producía: el sistema obraba por ti mismo y la tecnología desaparecía para establecer un puente mágico entre tu gesto y la acción realizada. En los años setenta mi entorno se había llenado de artefactos cibernéticos, la mayoría lejanos, pues eran máquinas alejadas del consumo normal aunque ya hubieran cambiado radicalmente la tecnología de base. "Cibernética" es ahora una palabra que tiene resonancias de la modernización de los años sesenta cuando se extendió la revolución tecnológica del control: "automático" era la expresión popular correspondiente a "cibernético" en el lenguaje culto<sup>2</sup>.

Los cyborgs llegaron mucho más tarde. El vocablo había sido acuñado por Manfred Clynes y Nathan Kline en 1960<sup>3</sup>, dos médicos, uno fisiólogo y psiquiatra el otro, que proponían un híbrido de organismo humano y máquina para ser enviado al espacio. Pero fue Donna Haraway en su *Manifiesto por los Cyborgs*<sup>4</sup> a comienzos de los años noventa, quien convirtió el término en una categoría de la filosofía política y de la filosofía de la tecnología. Haraway empleó el término como una metáfora foucaultiana para indicar las identidades híbridas de los nuevos ciudadanos y ciudadanas, así como los nuevos movimientos sociales y culturales. *RoboCop*, *Blade Runner*, *Alien IV: Resurrection*<sup>5</sup>, eran categorías visuales que señalaban lo nómada y heterogéneo de seres posthumanos que, como las mujeres mestizas, los simios, los robots, entre otros; habrían quedado al otro lado de borde categorizador y colonizador del progreso, como seres de la frontera sin un lugar claro en el mundo, o al menos como habitantes de territorios indefinidos, en los que la invisibilidad ocultaba la emergencia de una nueva forma de identidad.

Nuestra tesis es que quizá los cyborgs son algo más que una categoría inspirada en una metáfora. Quizá sean la clave que nos permita disolver viejas y ancestrales dicotomías entre lo natural y lo artificial,

entre la cultura y la técnica, entre la técnica y la *praxis*, entre la representación y la acción. Tradicionalmente, todos los proyectos de filosofía política, de epistemología y de antropología partieron de una misma base que debemos a Aristóteles: somos animales racionales. Después animales políticos, pero siempre sobre la base dual de animalidad y racionalidad, Aristóteles lo expresó diciendo que tenemos una doble naturaleza, la que nos da la biología y la que nos da el lenguaje. En este marco todo queda del lado de lo animal o del lado de la racionalidad, no hay instancias distintas. De modo que al definir la ciudad se define como la asamblea de un tipo particular de animales: animales que hablan, animales que razonan, animales que pactan un consenso. Pero la singularidad de estos animales, puede que sea en realidad distinta a nuestra historia evolutiva particular: son, somos, animales que han creado una especial relación con el entorno. Animales autopoiéticos en un grado que no cabe en el marco de las dicotomías entre lo biológico y lo lógico, entre lo interno a la mente, lo intencional, y lo externo, lo causal físico y lo social.

Nuestra naturaleza animal es de un tipo muy extraño: tenemos un cerebro extremadamente plástico, quizá la característica que lo diferencia más que cualquier otra de los ingenios computacionales de origen artificial: nuestro cerebro se adapta a tareas insospechadamente variadas, a cualquier tipo de regularidades del medio. Y las más importantes son regularidades que son fruto del propio cerebro. La sociedad y el medio técnico son la fuente más importante de las regularidades que conforman física y arquitectónicamente nuestro cerebro: el lenguaje, que sería imposible de adquirir sin un medio social, y el medio técnico, que recrea la naturaleza del cuerpo y del cerebro en un sentido mucho más estricto de lo que se cree. Somos organismos híbridos de lo técnico y no meramente animales hábiles. Y esta naturaleza híbrida, que hizo de nuestras trayectorias históricas sendas dependientes

del mismo autor *Count Zero y Monna Lisa Overdrive*. Una buena y amplia panorámica desde los llamados estudios culturales es, David Bell y Kennedy, B. R. (eds), *The cybercultures Reader*. Un tratamiento muy cercano a este capítulo, referido solamente a la serie de los Alien, es Muhall, S. *On film*; José Luis Molinuevo, *Humanismo y nuevas tecnologías*, ha desarrollado el significado de estos movimientos culturales para la estética contemporánea.

6 Andy Clark, *Natural-Born Cyborgs. Minds, Technologies and the Future of Human Intelligence*.

7 El término "tecnología transparente" se debe al teórico de la computación y del diseño Donald Norman, para quien la computación debe "desaparecer", el usuario no debería ser más consciente de ella que del cristal de sus gafas. *Confere Donald Norman, The invisible computer. Why Good Products can Fail, the Personal Computer is so Complex and Information Appliances are the Solution*.

del contexto técnico más que de cualquier otro aspecto, tiene y debe tener una reflexión que hasta ahora solamente se ha realizado marginalmente en la filosofía. Andy Clark ha argumentado en un reciente ensayo sobre la naturaleza híbrida de nuestra especie<sup>6</sup> sobre cómo nuestro cerebro plástico interactúa y se acopla con los elementos estables de su entorno, los interna en forma de patrones de conducta hasta el punto que ya no es posible distinguir el dentro y fuera de la artificialidad: noto las gafas cuando no las llevo puestas, sólo entonces las considero un instrumento, antes no son sino una "tecnología transparente"<sup>7</sup>. El déficit de sensibilidad de mi oído a las frecuencias altas, una gama de frecuencias que es esencial en la comprensión del lenguaje, se palia con unos minúsculos audífonos capaces de seleccionar las frecuencias, amplificarlas ajustadamente y reaccionar a contextos de intensidad variable. Las gafas son un artefacto técnico de la edad industrial, a pesar de la sofisticación de los materiales y la curvatura; el audífono pertenece a la sociedad de la información por la sofisticada estructura computacional con la que soslaya otro déficit de percepción, del que también soy consciente cuando no lo llevo y deja de ser una tecnología transparente. El cuerpo contemporáneo acopla mecanismos internos o adapta su fisiología al ritmo de los artefactos que constituyen su coraza: conozco a alguien que lleva en su corazón tres *bypasses* que le permiten una desenfrenada actividad de congresos, viajes y libros; en la muñeca, el reloj se ha convertido en un adminículo fisiológico, que ordena los ritmos diarios a los que se acomoda el cerebro con una precisión de minutos. En la ciudad, los movimientos de las personas y cosas se coordinan gracias a los relojes distribuidos por doquier. A los cinco años aprendemos a leer y a escribir: nuestros cerebros adquieren unas prótesis mucho más profundas que modifican sustancialmente nuestra vida. Aprendemos el lenguaje matemático, a dibujar en perspectiva, aprendemos las

rutinas del teclado, aprendemos a montar en bicicleta, a conducir automóviles, aprendemos otras lenguas. Nuestros cerebros se llenan de prótesis culturales como nuestros cuerpos empiezan a llenarse de prótesis técnicas. Hemos sido siempre sin saberlo una suerte de cyborgs. La naturaleza de cyborgs se enraíza en las dimensiones fundamentales de nuestro estar en el mundo: el espacio, el tiempo, los roles y la identidad. Los móviles, los automóviles, las señales de tráfico y la televisión conforman actualmente nuestras identidades primarias de ciudadanos, actuando como tecnologías que han dejado de ser visibles por su cercana familiaridad a nuestros hábitos.

El espacio, el tiempo y las identidades de los ciudadanos son los elementos que conforman la ciudad. Ninguno de ellos es anterior ni lógica, ni causal, ni históricamente a los otros dos. Las ciudades, los propios ciudadanos, ésta es nuestra tesis, son, fueron, complejos sistemas técnicos computacionales. Las ciudades son, fueron, ciudades de cyborgs, de seres híbridos de biología y técnica.

Las murallas y la escritura hicieron la ciudad. La voluntad de preservar las cosas que valen, que es el origen de todo lo vivo y el origen de nuestros planes de vida, es también el origen de la ciudad: encerrarse en unas murallas para preservarse del ataque de los vecinos insidiosos, escribir su historia para preservar la identidad. Las murallas cerraron el espacio interior y convirtieron a los aldeanos en ciudadanos: adentro y afuera como condiciones primeras de una sociedad ordenada. Sin la topología dentro-fuera que constituyen los muros, los humanos quizá no hubieran encontrado un ámbito propio que mereciera la pena conservar. La topología dentro-fuera crea el ámbito de acción del ciudadano: actúa fuera para preservar el dentro, se convierte en colono para hacer rica su ciudad y ocasionalmente, reproducirla. A diferencia del nómada, el ciudadano tiene un marco de referencia que ordena sus acciones y las somete a un plan. Al destruir ese espacio se destruye su identidad:

aunque los argivos sobrevivieran a Troya y los fenicios a Cartago, su identidad había perecido con las murallas, y si acaso se preservó algo fue gracias a los cantos de un ciego que fueron transcritos por alguien. Bien lo sabían las legiones de Roma, que tenían por costumbre destruir las murallas y sembrar los campos de sal de los enemigos empecinados. Las murallas contemporáneas han aparecido con otras formas: recordemos el muro de Berlín, el muro que, ahora físicamente, separa a israelíes y palestinos, las vallas que defienden las fronteras de los países ricos, murallas que siguen teniendo un papel conformador del espacio.

La escritura, de otro lado, estructura el tiempo de la polis y preserva la memoria de la ciudad. Sin escritura no hay memoria y sin memoria no hay ciudad. Antonio Gómez Ramos<sup>8</sup> ha señalado el carácter político de la memoria en el discurso fúnebre de Pericles a los muertos en la Guerra del Peloponeso: la tumba de los ciudadanos caídos no es la tierra, sino la memoria de sus conciudadanos. Si merece la pena morir por la ciudad, sostiene Pericles, es porque no merece la pena vivir sin ella. La ciudad, a cambio, escribe los nombres de los ciudadanos y garantiza que no serán olvidados quienes cayeron.

Qué poco se ha notado esta relación interna entre la ciudad, la escritura y la memoria, entre la ciudad y la congelación del tiempo pasado: sin capacidades técnicas no hay memoria, como tampoco las hay sin una voluntad explícita de unir lo ciudadano a la voluntad de preservación del tiempo ido, de acoger la información perdida como identidad viva en la información viva en la ciudad. Ser recordado es una forma de pervivir en la ciudad. Pero ser recordado es sumamente costoso en términos de capacidades computacionales. Se ha insistido mucho en las necesidades instrumentales de los sistemas computacionales para predecir el futuro (los conceptos y las teorías científicas, por ejemplo), pero mucho menos en las necesidades de preservación

de la información y, en particular, en la preservación de las identidades perdidas. La voluntad de persistencia en el existir de la ciudad y su capacidad para la memoria colectiva constituyen a la ciudad tanto como el espacio que un día fue cercado por los muros. Al igual que las murallas, también la escritura tiene su origen en el barro: ladrillos y tablillas fueron los materiales de los que se hicieron las primeras ciudades a orillas de los grandes ríos. Es notable que este material neolítico haya dado lugar a dos artefactos de funciones diferentes: el orden del espacio y el orden del tiempo. Material plástico, capaz de guardar el espacio y la información. Dos bienes imprescindibles en la ciudad.

Nuestras capacidades están limitadas por las condiciones de contorno de nuestra historia evolutiva. Richard Dunbar<sup>9</sup>, un antropólogo cognitivo, ha avanzado la hipótesis de que nuestra especie evolucionó a partir de transformaciones en el tamaño cerebral siguiendo la pauta de la capacidad para computar relaciones sociales que, según este autor, tendría un límite de especie en la capacidad para computar las relaciones sociales que se entretajan en grupos de alrededor de ciento cincuenta miembros. Si naturalmente nos perdemos en comunidades de un número mayor que esa cifra, es más que probable que sea casi imposible construir la ciudad sin medios de registro y computación más poderosos que la memoria humana. No es casualidad que la escritura naciese en las civilizaciones ciudadanas de los grandes ríos: nacimos del barro, sostiene el Génesis: fue en realidad nuestro primer útero y nuestro primer computador, la memoria escrita.

Dos manifestaciones del incremento computacional que supuso la escritura lo constituyen las leyes y el calendario. Las leyes son artefactos computacionales que no pueden ser sostenidos sin escritura. En las sociedades basadas en una cultura oral las leyes son difíciles de preservar, no pueden ser transmitidas oralmente más que en forma de refranes que apenas discriminan situaciones particulares. Los grandes sistemas normativos

<sup>8</sup> Gómez Ramos, A., "La política, los otros y la memoria", pp. 69-78.

<sup>9</sup> R. Dunbar, *Grooming, Gossip and the Evolution of Language*.



exigen una cultura escrita. Así, el Código de Hammurabi es el principal artefacto técnico que constituye una evidencia de un pacto social estable. Mas el control del tiempo que ejerce la ciudad, se extiende mucho más allá del pacto social de las leyes. Las leyes establecen la conducta ritual de los ciudadanos, cuándo y por qué ofrecer sacrificios, qué alimentos y gentes son puros e impuros, quiénes podrán ser sacerdotes y cuáles sus deberes. Si los muros del templo establecen los lugares sagrados y los profanos, el orden del tiempo, los tiempos de trabajo y plegaria. “Guardad mis sábados y respetad mi santuario”, dice Yaveh, y establece así el Sabbath y la Pascua, la fiesta de las siete semanas después de recoger la primera gavilla, el día primero del mes séptimo, el día de la expiación y los siete días de las tiendas. Así, el segundo logro de la escritura fue uno de los primeros y más importantes signos de poder en la ciudad: el calendario. Es la marca escrita del discurrir del tiempo, el mapa de los días. Cuando las ciudades se unieron para constituir un estado o una federación debieron resolver como primer problema la coordinación de sus tiempos en un único calendario. Sin calendario no habría impuestos ni prestaciones al poder: el poder es el poder de ordenar los tiempos; su justificación será conservarlos, la constitución de la memoria. La ordenación de los tiempos fue un trabajo siempre costoso. Hubo que observar los cielos por generaciones y generaciones, registrar las posiciones de las estrellas y de otros fenómenos conspicuos en la bóveda nocturna, elaborar complicados cálculos y, al final, producir esas primeras obras de la ciencia y la técnica que fueron los calendarios, los primeros artefactos diseñados para computar<sup>10</sup>.

La conquista del tiempo por parte de la ciudad no había hecho sino comenzar con los calendarios: el siglo XIV fue testigo de la creación y rapidísima difusión de un artilugio cercano al calendario, el reloj de volantes y pesas<sup>11</sup>. Jacques le Goff<sup>12</sup> ha estudiado cómo el reloj, en sus comienzos un artefacto mera-

mente ornamental, contribuyó a cambiar la naturaleza de las relaciones sociales cuando fue colocado en el lugar más visible de la ciudad, la torre de la catedral, y comenzó a regular las horas y momentos de los ciudadanos<sup>13</sup>. Los ciudadanos podían verlo “a un tiempo” y armonizar sus trabajos y tareas al compás del movimiento de la aguja de las horas. Los gremios comenzaron a reclamar que su trabajo fuera recompensado no por el producto elaborado, sino por las horas trabajadas. De este modo, el tiempo de trabajo se convirtió en el igualador de todas las cosas. Y fue por la misma época cuando nacieron otros instrumentos ligados al control del tiempo: las bulas, que vendían a los fieles descuentos en los días correspondientes de permanencia en un insólito lugar que fue inventado *ad hoc* para vender su estancia, el Purgatorio<sup>14</sup>, y las letras de cambio, que también vendían el tiempo, el finito y regulado tiempo de disfrute del dinero ajeno por el que el beneficiario había de pagar. Con los salarios modernos, que ya no pagaban por gavillas o por trajes cosidos, sino por el tiempo de los trabajadores, las letras habrían construido esa forma de existencia de la ciudad que llamamos capitalismo, que, como Marx nos enseñó, es sobre todo una forma de poder en el tiempo. Si el tiempo fue el ámbito esencial en el que se instituyó la ciudad, la escritura fue la invención técnica que la hizo posible. Pues la escritura, no lo olvidemos, fue ante todo una invención técnica que exigió un largo periodo de desarrollo de soportes físicos: la arcilla, el pergamino, el papiro, el papel, la imprenta, el libro.

Las murallas, por su parte, siguieron un curso paralelo e independiente hasta llegar al estadio que hoy llamamos Globalización, que tiene que ver mucho con lo que Javier Echeverría ha llamado Telépolis<sup>15</sup>, como forma de existencia contemporánea, en la que las relaciones espaciales se hacen distales, la interacción entre los humanos y su entorno queda mediada por instrumentos que permiten la transmisión de la información, de la acción y el control a distancia. La intervención en

10 La gran construcción que conservamos de los incas, el Machu Pichu, fue una ciudad de astrónomos, un enorme observatorio de las estrellas en el que se establecía el calendario por el que el inca dirigía su enorme imperio andino desde el Cuzco. Sin esos aparentemente inactivos observadores el imperio no hubiese tenido la impresionante efectividad centralizada que tuvo.

11 Por cierto, fue construido a imagen y semejanza de los cielos, tal como eran entonces comprendidos, con esferas de planetas que encajaban unas en otras y movían a las demás, por eso todavía hablamos de la “esfera del reloj”

12 Jacques Le Goff, *Tiempo, trabajo y cultura en el occidente medieval*.

13 L. Mumford, *Técnica y Civilización*.

14 Jacques Le Goff, *El nacimiento del Purgatorio*.

15 Javier Echeverría, *Telépolis*. Vide Echeverría, *Los Señores del aire: Telépolis y el Tercer Entorno*.

el espacio es un mecanismo tan potente en las configuraciones de los ciudadanos como la intervención en el tiempo. Ir y volver: la experiencia del colono y del emigrante que está mediada por la conexión a distancia con la ciudad que es el medio de transporte. El emigrante y el colono son seres conscientes del transporte al contrario de sus compatriotas. Anthony Giddens ha explicado cómo la experiencia de la Modernidad fue sobre todo una experiencia de desacoplamiento del espacio y del tiempo<sup>16</sup>. Los portugueses, holandeses, ingleses y españoles fueron conscientes de la separación de las trayectorias históricas y las trayectorias espaciales. El mundo se hizo globo terráqueo y la existencia, historia. Los nuevos navíos de alto bordo, capaces de dar la vuelta al globo, consiguieron este desacoplamiento trayendo noticias, especímenes, gentes de otros lugares, pero del mismo tiempo. Los geólogos (el conde de Buffon) descubren conchas marinas en los Alpes: traen especímenes de otros tiempos que residían en el mismo espacio. La experiencia del ciudadano moderno se hizo abstracta y desacoplada al separar el mapa de los días y el mapa de las tierras. Se ha dicho que la globalización contemporánea es una más entre tantas globalizaciones producidas por la ciudad: la confederación de los helenos, el imperio romano, las colonizaciones. Y es cierto que hubo ciertas formas anteriores de Telépolis: la confederación helénica fue siempre una confederación a distancia. Los aqueos se unen contra el orgullo de Troya, Platón viaja a la Magna Grecia a realizar su utopía, los griegos se hacen conscientes de su identidad sólo contra los persas, los otros en la distancia, su cultura se construye en un imaginario que les eleva a la categoría de los herederos de Egipto, o de la Atlántida, dirá incluso Platón. Pero la globalización o mundialización modernas nacen de la experiencia distal como una experiencia del espacio abstracto desacoplado del tiempo que aún espera ser incorporada como experiencia del ciudadano, que Telépolis construya su muralla y su calendario.

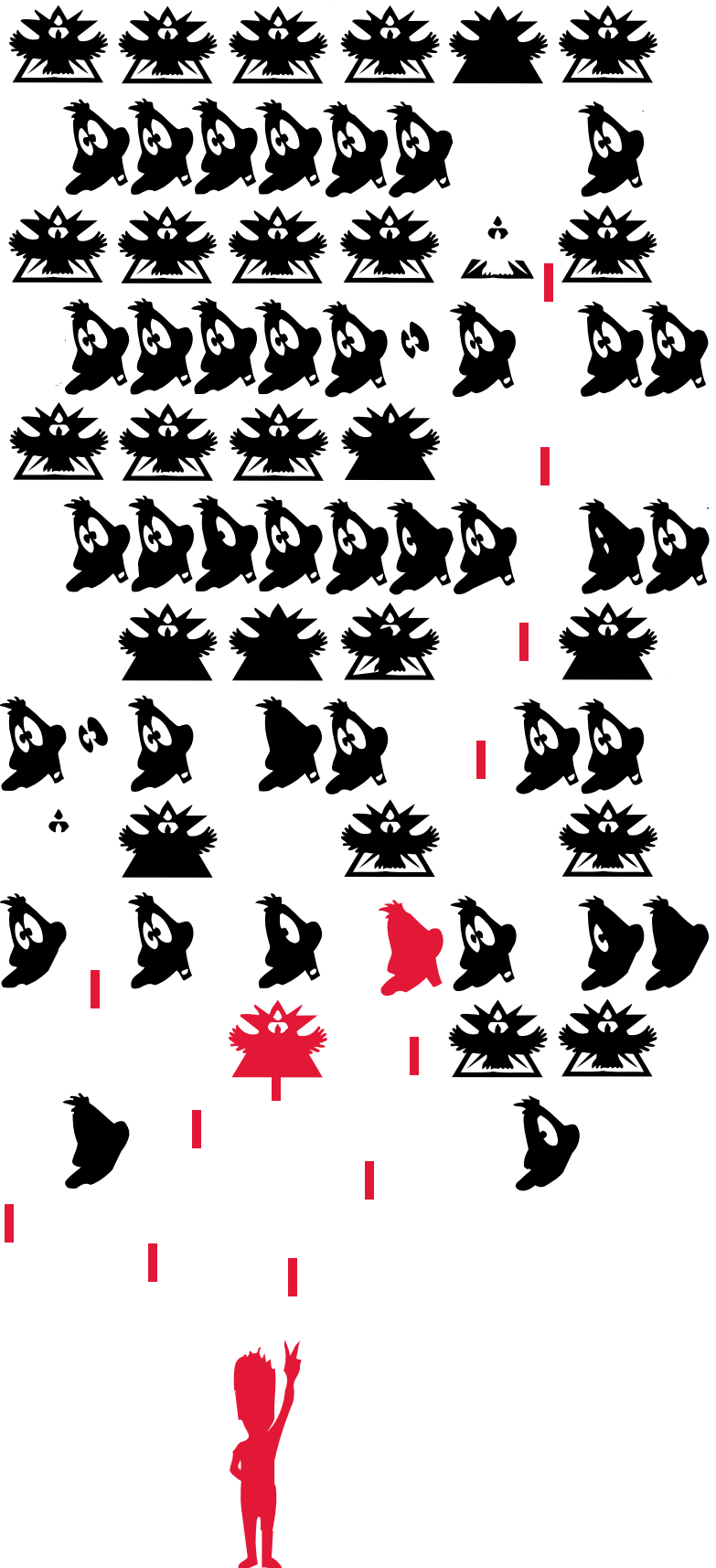
En resumen, el entorno técnico de la acción establece el marco de la misma. Nuestra forma de identidad más primaria<sup>17</sup> está mediada por la conciencia sensorio-motora que surge de la distinción dentro/fuera al igual que la ciudad, y que crea los primeros esquemas corporales, el estar del cuerpo en el espacio. En este nivel primario, el espacio se configura técnicamente por el medio y la distancia de nuestras acciones. El resultado de la revolución de tecnologías de base que ha seguido a la cibernética, a la telemática, crea una experiencia de acciones distancia, limitada anteriormente, casi por completo al teléfono. Según Echeverría, los medios telemáticos habrían establecido una experiencia de lo distal en el tercer entorno que no habrían tenido los ciudadanos en el primer entorno (físico) ni en el segundo (ciudadano). Es cierto, más aún, la idea de distancia está construida por las interacciones del individuo y su entorno. Para decirlo con los términos provocativos de Daniel Dennett, "yo soy la suma de las partes que controlo": la idea de control es computacional, cibernética, no espacial. El espacio, el lugar, el entorno, se construye así como la suma de las partes sobre las que se mueven las partes del mundo que controlo, sean artificiales o biológicas. De esta forma llegamos a nuestra segunda afirmación: las identidades personales y colectivas tienen que ver también con la capacidad de control de la acción y por consiguiente están tan constreñidas técnica como metafísicamente. ■

16 Anthony Giddens, *Consecuencias de la modernidad*.

17 Damasio, *The Feeling of What Happens: Body, Emotion and the Making of Consciousness*.

## Bibliografía:

- Bell, David y B. R. Kennedy (eds), *The cybercultures Reader*, Routledge, Londres, 2000.
- Clark, Andy, *Natural-Born Cyborgs. Minds, Technologies and the Future of Human Intelligence*, Oxford University Press, Nueva York, 2003.
- Damasio, *The Feeling of What Happens: Body, Emotion and the Making of Consciousness*, Harcourt Brace, Nueva York, 2002.
- Dick, Philip K., *¿Sueñan los androides con ovejas mecánicas?*, Edhasa, Barcelona, 1991.
- Dunbar, R., *Grooming, Gossip and the Evolution of Language*, Faber and Faber, Londres, 1996.
- Echeverría, Javier, *Los Señores del aire: Telépolis y el Tercer Entorno*, Destino, Barcelona, 1999.
- \_\_\_\_\_, *Telépolis*, Destino, Barcelona, 1994.
- Gibson, William, *Count Zero*, Ace Books, Nueva York, 1987.
- \_\_\_\_\_, *Monna Lisa Overdrive*, Bantham Books, Nueva York, 1988.
- \_\_\_\_\_, *Neuromancer*, Ace Books, Nueva York, 1984.
- Giddens, A., *Consecuencias de la modernidad*, Alianza, Madrid, 1999.
- Giedion, Siegfried, *Mechanization Takes Command. A Contribution to Anonymous History*, Oxford University Press, Nueva York, 1948.
- Gómez Ramos, A., "La política, los otros y la memoria" *El rapto de Europa*, 2003, núm. 2, pp. 69-79.
- Haraway, Donna, "A Manifesto for Cyborgs" *Socialist Review*, 80, 1985, pp. 65-108.
- \_\_\_\_\_, *Ciencia, Cyborgs y mujeres*, Tecnos/ Instituto de la Mujer, Madrid, 1995.
- \_\_\_\_\_, *Modest\_Witness@Second\_Millennium FemaleMan®\_Meets\_OncoMouse™*, Routledge, Londres, 1997.
- Le Goff, Jacques, *El nacimiento del Purgatorio*, Taurus, Madrid, 1989.
- \_\_\_\_\_, *Tiempo, trabajo y cultura en el occidente medieval*, Taurus, Madrid, 1983.
- Molinuevo, José Luis, *Humanismo y nuevas tecnologías*, Alianza, Madrid, 2004.
- Muhall, S., *On film*, Routledge, Londres, 2004.
- Mumford, L., *Técnica y Civilización*, Alianza, Madrid, 1971.
- Noble, D.F., *Forces of Production. A Social History of Industrial Automation*, Alfred Knopf, Nueva York, 1984.
- Norman, Donald, *The invisible computer. Why Good Products can Fail, the Personal Computer is so Complex and Information Appliances are the Solution*, Cambridge, MIT Press, 1999.





## 06

Cuerpo electrónico  
e identidad.<sup>1</sup>

Javier Echeverría / INSTITUTO DE FILOSOFÍA - CSIC

1 Este artículo ha sido elaborado en el marco del proyecto de investigación sobre "Axiología y dinámica de la tecnociencia" financiado por el Ministerio de Ciencia y Tecnología durante el período 2000-2002.

2 Algunos de estos neologismos ya han sido esbozados en obras previas: véase Javier Echeverría, *Telépolis y del mismo autor Cosmopolitas domésticos; Los Señores del Aire: Telépolis y el Tercer Entorno y Un mundo virtual*. En este artículo se pretende sistematizar mínimamente y ampliar ese tipo de propuestas.

Uno de los grandes temas del siglo XXI es la incidencia de las nuevas tecnologías sobre el cuerpo humano. En este artículo sólo abordaremos uno de los principales aspectos del problema: las transformaciones que inducen sobre nuestro cuerpo, y en particular sobre nuestros órganos perceptivos, las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC). La ingeniería médica, las biotecnologías, la reproducción asistida, la farmacología y las drogas de diseño son otras tantas tecnologías a tener en cuenta, pero aquí nos restringiremos a las TIC tal y como éstas se presentan a principios del siglo XXI. Obviamente, durante las próximas décadas habrá importantes innovaciones en el ámbito de las TIC, por lo que el tema que abordamos es particularmente resbaladizo. Aun así, pensamos que las innovaciones conceptuales deben producirse paralelamente a las tecnológicas. Por ello propondremos un conjunto de conceptos que puedan proporcionar un marco teórico que permita ir interpretando algunos de los cambios suscitados por las tecnologías en nuestro entorno vital<sup>2</sup>.

Entendemos que la reflexión filosófica no debe de ir en el furgón de cola del tren de la innovación. En algunas ocasiones, las aportaciones filosóficas pueden iluminar la ruta a seguir por ingenieros, informáticos, empresarios, políticos y ciudadanos en general. Innovar en filosofía de la tecnología supone riesgos, puesto que nadie sabe lo que serán las TIC dentro de diez años. Sin embargo, el riesgo de equivocarse a la hora de conceptualizar los procesos de cambio tecnológico no es mayor que el del inventor o el de cualquier innovador. Las propuestas que aquí hacemos serán valoradas por su mayor o menor adecuación para ayudarnos a comprender e interpretar dichos cambios. Queremos dejar claro

&gt;&gt;

que se trata de propuestas, no de proposiciones predictivas. Todavía más, son propuestas proactivas, que pretenden orientar el cambio social en determinadas direcciones. Existen otras propuestas conceptuales alternativas, algunas aceptables, otras no, siempre a juicio de quien esto escribe. Inevitablemente, las consecuencias que se derivan de nuestras propuestas se contraponen a otros marcos de interpretación sugeridos por algunos destacados expertos en estos temas. El debate conceptual es otra de las vías para el avance filosófico y social.

## 2. La hipótesis de los tres entornos.

Continuando con la línea iniciada en *Los señores del aire*, partiremos de la hipótesis de los tres entornos, que afirma que las TIC posibilitan la creación de un nuevo espacio social, el espacio electrónico o tercer entorno, cuya importancia es suficientemente grande como para oponerle a los otros dos espacios sociales, la naturaleza (*physis*) y la ciudad (*polis*). La vida social en el espacio telemático se produce a través de flujos electrónicos a distancia y en red, y son el teléfono, la televisión, el dinero electrónico, las redes telemáticas, las tecnologías multimedia, los videojuegos, la realidad virtual y los satélites de telecomunicaciones las ocho grandes tecnologías que actualmente posibilitan el funcionamiento del nuevo espacio social. La convergencia de estas tecnologías, junto a las otras muchas que se integran en ellas, ha generado un sistema tecnológico, el sistema TIC. En terminología de teoría de sistemas, el tercer entorno es una propiedad emergente del sistema TIC, cuyo desarrollo y consolidación está siendo potenciada por diversos agentes del segundo entorno, principalmente empresas transnacionales, gobiernos, comunidades científico-tecnológicas y usuarios. La emergencia del tercer entorno requiere unos requisitos previos: conocimiento científico avanzado, fuertes inversiones económicas, infraestructuras informáticas y de telecomunicaciones y un importante número de consumidores potenciales. El desarrollo tecnológico no predetermina la aparición del nuevo espacio social, aunque es una condición necesaria. Queremos decir con ello que el tercer entorno sólo pudo surgir en sociedades con gran desarrollo económico, científico y tecnológico, es decir, en los países del Primer Mundo, y en particular en los Estados Unidos de América, sin perjuicio de que posteriormente se esté difundiendo por todo el planeta. En la medida en que ese proceso continúe, buena parte de los seres humanos se verán confrontados al desafío del espacio electrónico, por lo que estamos ante un fenómeno universal, aunque se haya desarrollado mucho más en unos países que en otros.

En el espacio electrónico se está configurando una nueva modalidad de sociedad, habitualmente denominada sociedad de la información (SI), e incluso sociedad del conocimiento, aunque esta última expresión resulta claramente inadecuada, al menos hoy por hoy. Así como la sociedad agraria (ganadera, minera, etcétera) es el canon de organización social en el primer entorno y la sociedad mercantil e industrial en el segundo, el espacio electrónico es el ámbito en el que puede desarrollarse la sociedad de la información. Así como el tercer entorno se superpone (literalmente) sobre los otros dos (redes de cable y fibra óptica, antenas de telefonía y televisión, etcétera), así también la SI se superpone sobre modalidades anteriores de sociedad, no sin conflictos sociales, económicos, políticos y culturales.

El tercer entorno posee una estructura espacio-temporal muy distinta a la de los otros dos entornos, por ser distal, reticular, representacional y digital. Las relaciones sociales se producen a distancia y en red, utilizando representaciones electrónicas digitalizadas. Las interacciones sociales no requieren simultaneidad ni copresencia, sino que pueden ser asincrónicas. Por ello, adaptarse al nuevo espacio social implica disponer de diversas herramientas tecnológicas y saberlas usar, desarrollando nuevas capacidades de acción y diferentes destrezas. Una persona culta en el segundo entorno puede ser analfabeta

en el tercer entorno, e incluso discapacitada, en caso de que rechace las interfaces correspondientes (teléfono, ordenador, tarjeta de crédito, multimedia, consola de videojuegos) o sea incapaz de usarlas mínimamente. Es importante subrayar que el espacio electrónico no sólo transforma el acceso a la información y las comunicaciones entre las personas. El tercer entorno es un espacio para la acción a distancia y en red, como se muestra por la progresiva adaptación de las más diversas actividades sociales (guerra, ciencia, finanzas, comercio, entretenimiento, trabajo, administración) a la estructura y funcionamiento del nuevo espacio social<sup>3</sup>.

Para terminar con este breve resumen de la hipótesis del tercer entorno, insistiremos en que su expansión no sólo se produce a nivel global, como siempre suele subrayarse (globalización), sino también a nivel mesocósmico y microcósmico. Una ciudad, un pueblo, un parque tecnológico, una universidad o una casa pueden estar muy bien adaptadas al espacio electrónico porque poseen infraestructuras, equipamientos y formación del personal, y ocurre a la vez que sus vecinos estén subdesarrollados desde el punto de vista telemático y electrónico. La brecha digital no sólo se abre entre zonas del planeta, sino también en el interior de las sociedades agrarias, comerciales e industriales. En particular, se está abriendo también una brecha generacional. Por lo general, son los jóvenes los que se adaptan mejor al espacio electrónico, con el inconveniente de que suelen ser autodidactas, por no haberse desarrollado todavía un sistema de educación (*e-learning*) y formación para el tercer entorno. Ambas brechas, y sobre todo el modo en que se están abriendo y ensanchando, suponen riesgos graves para el equilibrio relativo entre los países y sociedades y, además, para el principio de igualdad de oportunidades y no discriminación entre las personas.

### 3. El cuerpo en el espacio electrónico

Confrontado ante el nuevo espacio social, el sujeto humano reacciona de maneras muy diversas. Unos se integran fácilmente en él, otros lo rechazan de plano. La distinción de Umberto Eco entre apocalípticos e integrados en los *mass media* tiene pleno sentido respecto al tercer entorno. Hay interfaces con el tercer entorno que promueven la pasividad (la televisión) mientras que otras exigen de sus usuarios acción, y por tanto destrezas y habilidades que éstos han de adquirir, normalmente a través de la práctica (ordenadores, teléfonos móviles, consolas de videojuegos). Hay quienes son ágiles, rápidos y diestros en el tercer entorno, otros son torpes y lentos. Desde una perspectiva corporal, la destreza electrónica (*e-destreza*, *teledestreza*, *destreza digital*, *infodestreza*) se logra con el ejercicio, como cualquier otra. Pero en este caso no estamos ante ejercicios físicos, sino mentales. Desde el punto de vista de los sujetos, el espacio electrónico se ubica ante todo en sus mentes, aunque sean precisas una serie de prótesis tecnológicas (teléfono, televisión, ordenador) para que los sujetos accedan al tercer entorno.

Denominamos cuerpo electrónico al cuerpo humano implementado por un conjunto de prótesis tecnológicas que le permiten acceder y ser activo en el tercer entorno. Se trata de un tecnocuerpo, no de una entidad física ni biológica. Dicho tecnocuerpo es modelado por la sociedad de la información y, como ya hemos dicho, tiene un fortísimo componente mental. La fuerza física, por poner un ejemplo, es completamente irrelevante en el tercer entorno. En cambio, la información, el conocimiento, la memoria y lo que podríamos denominar fuerza mental son fundamentales para ser un sujeto activo en el espacio electrónico. El concepto de fuerza mental requeriría un estudio específico en el ámbito aquí comentado, pero podemos anticipar que incluye rapidez, versatilidad, resistencia mental,

<sup>3</sup> Para una exposición más amplia de la hipótesis de los tres entornos, véase Echeverría, *Los Señores del Aire: Telépolis y el Tercer Entorno*.

capacidad de recuperación a través del sueño y el *relax*, concentración, memoria electrónica (habitualmente instalada en prótesis tecnológicas como discos duros, CD Rom, DVD, que hay que aprender a gestionar). Dicha fuerza o capacidad mental es en realidad tecnomental. De poco sirve una mente rápida, versátil, memoriosa y resistente si no está implementada tecnológicamente por aparatos que tengan propiedades similares. La armonía cuerpo-interfaz tecnológica, si se logra, es condición necesaria del cuerpo electrónico, por lo que las propuestas de MacLuhan sobre las extensiones tecnológicas del cuerpo siguen teniendo vigencia en este punto<sup>4</sup>. Derrick de Kerckhove ha insistido sobremanera en este punto, y llega a referirse a inteligencias colectivas, aunque posteriormente rectificó esta tesis limitándose a hablar de inteligencias interconectadas<sup>5</sup>, expresión mucho más precisa, a nuestro juicio.

#### 4. Interrelaciones entre cuerpos electrónicos

Valga lo anterior como primera introducción al concepto de cuerpo electrónico desde la perspectiva del propio sujeto. Pero hay otra perspectiva que también debe ser analizada: lo que es el cuerpo electrónico de un sujeto desde la perspectiva de otros sujetos. En este sentido, hoy por hoy el cuerpo electrónico es ante todo imagen y voz digital, puesto que el tercer entorno sólo es bisensorial, sin perjuicio de que se esté investigando el desarrollo del tacto electrónico (*e-tacto*, *teletacto*, *infotacto*, *tacto digital* o *virtual*), del olfato electrónico e incluso del gusto electrónico, aunque éste último telesentido sea el menos desarrollado, por razones perfectamente comprensibles, al ser el de más difícil integración en el espacio electrónico. Parafraseando a Leibniz, diremos que, así como en el primer entorno una mónada accede a las expresiones de otras mónadas (incluidas las de sus apetitos, deseos y pasiones) a través de la *perceptio*, organizada en forma de sistema pentasensorial, así también en el tercer entorno cada sujeto accede a las expresiones de los demás sujetos a través de la *teleperceptio* (telesentidos, infosentidos, *e-sentidos*, sentidos digitales o virtuales), por lo que las relaciones intermonádicas (o intersubjetivas) siempre están mediatizadas por artefactos tecnológicos y por procesos previos que son requeridos para generar dichas expresiones intersubjetivas.

Este punto es esencial para comprender las interrelaciones entre los cuerpos humanos en el tercer entorno y por ello nos detendremos un momento en él. Para simplificar, supondremos dos *e-cuerpos* o tecnocuerpos humanos, *A* y *B*, conectados entre sí a través de una serie de interfaces y redes electrónicas. Para que *A* o *B* se expresen en el espacio electrónico es imprescindible que dispongan de esas interfaces *I* y que estén conectados a las redes *R*, a través de las cuales discurren los flujos electrónicos intersubjetivos. Las relaciones entre personas en el tercer entorno nunca son inmediatas. Siempre están mediadas por los artefactos *I*, las redes *R*, y la electricidad *I* que hace funcionar a unos y otras<sup>6</sup>. Parecerá trivial decirlo, pero hay que recordar que, sin electricidad, ni el espacio electrónico ni los cuerpos electrónicos funcionan. Por tanto, no estamos ante una sustancia, sino ante un fenómeno corporal, que procede obviamente de cuerpos de carne y hueso a los cuales se les superpone el cuerpo electrónico.

Siendo fenoménicas, las telerelaciones que tienen entre sí afectan plenamente a los sujetos, tanto en el plano perceptivo como en el cognitivo y emocional. Este es un segundo punto que conviene resaltar. El espacio electrónico no sólo permite el intercambio de información, las telecomunicaciones y las acciones a distancia y en red. Las emociones y las pasiones pueden desarrollarse plenamente en el tercer entorno, como lo muestran los videojuegos, la televisión, el teléfono, Internet, y las tecnologías de realidad virtual<sup>7</sup>. Las telepercepciones o infopercepciones generan fuertes impresiones en los sujetos, incluidos

4 Comprender los medios de comunicación: las extensiones del ser humano.

5 Inteligencias interconectadas.

6 Podrían señalarse más mediaciones (económicas, políticas, sociales, etc.), pero las tres mencionadas son tecnológicamente imprescindibles para que dos sujetos se interrelacionen en el tercer entorno.

7 Vide Roman Gubern, *El Eros electrónico*, obra escrita desde una perspectiva crítica.



los impactos emocionales. Los ejemplos abundan: conversaciones pasionales por teléfono entre novios (teledespecho), teléfonos eróticos, telenovelas, emociones ante un partido de fútbol o un espectáculo televisivo, adicción televisiva, televiolencia, *chats* en Internet, comunidades virtuales, absorción y adicción a los videojuegos, experiencias inusitadas con cascos o guantes de realidad virtual, etcétera. El tercer entorno es un espacio muy cálido desde el punto de vista pasional y emocional, en el que las relaciones afectivas de los seres humanos pueden desarrollarse en gran medida, aunque tengan límites claros como no llegar nunca a la relación físico-corporal, sino sólo a la mental-corporal. Otro tanto cabe decir de la riqueza cognitiva e informativa que ofrece, aunque estos aspectos suelen ser mucho más comentados, por lo que nosotros nos hemos limitado a las facetas emocionales y pasionales de los sujetos en el espacio electrónico.

Vimos que las relaciones entre los cuerpos en el tercer entorno son representacionales. Precisamente por ello las concepciones fenoménicas del conocimiento, como la de Leibniz, ofrecen un buen marco conceptual para interpretar las relaciones intersubjetivas en el tercer entorno. Otro tanto cabe decir de las relaciones sujeto-objeto, cuando el objeto no es un sujeto humano sino una “cosa”. Las cosas del tercer entorno no son objetos físicos, sino representaciones digitales y electrónicas, en algunos casos de objetos reales, en otros de entidades imaginarias. En ambos casos esas cosas son producto del diseño tecnológico. Algunas interfaces (videojuegos, realidad virtual, televisión) tienen particular potencia para producir impresión de realidad sobre los sujetos a partir de constructos imaginarios. Esto ya ocurría en el primer entorno (divinidades, rituales religiosos, cuentos e historias orales) y en el segundo (literatura, cine), pero en el tercer entorno es la base misma de su funcionamiento. Por ello cabe hablar de una realidad expandida en el espacio electrónico, mejor que de una realidad virtual<sup>8</sup>.

Dicho en términos leibnicianos, el espacio electrónico conforma un nuevo orden fenoménico para la interexpresión entre los sujetos (o mónadas), así como para la percepción y la acción de los sujetos sobre los objetos<sup>9</sup>. Puesto que los sujetos están ubicados en cuerpos (éstos son el primer entorno de cada sujeto), los cuerpos han de adaptarse al nuevo medio artificial para poder interactuar entre sí. Lo importante es que los dos atributos principales de los sujetos, la percepción y la acción (según Leibniz) se modifican radicalmente, al convertirse en telepercepción y teleacción. Esta ampliación del entorno vital de cada sujeto posibilita nuevas formas de despliegue de cada cual, más allá de las limitaciones impuestas por la proximidad y la copresencia (o simultaneidad) en el entorno físico-natural. El cuerpo electrónico, como ya vimos, es el que se ha adaptado a la estructura y funcionamiento del tercer entorno, modificando sus hábitos de percepción, comunicación y acción. Estamos ante otro orden fenoménico que permite nuevas formas de despliegue de las relaciones intersubjetivas. De ahí la importancia filosófica del espacio electrónico.

La emergencia del nuevo espacio produce grandes cambios en las relaciones entre las personas, tanto en ámbitos públicos como en los privados e íntimos. Por tanto, también modifica en profundidad las relaciones sociales. Por ello está justificado hablar de una sociedad de la información (infosociedad, telesociedad), aunque ésta no se haya consolidado ni constituido como tal, por falta de un contrato social en el tercer entorno. El nuevo espacio social tiene, hoy por hoy, importantes insuficiencias: la más importante es su bisensorialidad, motivo por el cual las relaciones entre los seres humanos en el primer y segundo entornos (que son pentasensoriales) son más complejas y variadas que en el tercero. El desarrollo del teletacto o infotacto tendría en este sentido una gran importancia para las relaciones intercorporales. Como es sabido, los artefactos que se investigan al respecto son dos: los guantes digitales (*VPL DataGlove*) y los vestidos electrónicos. Bill Gates describe el estado del arte en los términos siguientes:

8 De ahí nuestras oposición a las tesis de Pierre Lévy (*¿Qué es lo virtual?*) y nuestro apoyo a las de Quéau (*Lo virtual*). Véase Echeverría *Un mundo virtual*.

9 Por supuesto, en este nuevo orden fenoménico no hay armonía preestablecida alguna. La armonía en la sociedad de la información hay que lograrla.

En el caso del tacto, la idea que tiene más cuerpo es la de que se podría hacer un *body* y forrarlo con pequeños sensores y dispositivos de realimentación que pudiesen ponerse en contacto con toda la superficie de la piel. No creo que los *bodys* sirviesen para todo el mundo, pero sería factible. Cada monitor de una computadora tiene entre 72 y 120 puntos pequeñísimos de color, llamados *pixels*, por pulgada, con un total de entre 300.000 y 1 millón. Un *body* que cubriese todo el cuerpo estaría forrado seguramente de pequeños puntos sensores táctiles, cada uno de los cuales podría “husmear” su específico y pequeñísimo punto del cuerpo. Llamaremos a estos pequeños elementos táctiles *tactels* [...] La cantidad total de información que una computadora tendría que calcular para trasladar las sensaciones al *body* de *tactels*, es entre 1 y 10 la cantidad requerida para la pantalla de video de un PC corriente. Esto no es realmente un gran poder informático. Yo confío en que en el momento en que alguien construya el primer *body* de *tactels*, los PCs de esa Era no tengan problemas para manejarlo<sup>10</sup>.

Todo esto parece un tanto futurista, puesto que se sabe muy poco sobre la estructura del sentido del tacto, a diferencia de la vista y del oído. Sin embargo, desde una perspectiva tecnológica, no está excluida la posibilidad de que el cuerpo humano acabe ceñido por una ropa electrónica, a diferencia de la ropa del primer entorno (la piel de los animales, los tejidos a mano) o de la del segundo entorno (ropa industrial, *prêt-à-porter*). La ropa electrónica no tendría la función de protegernos del frío o de estar a la moda, sino la de incrementar nuestro elenco de sensaciones táctiles, posibilitando algo que hoy en día parece utópico: tocarse a distancia. La televisión y el teléfono cumplen ese cometido en relación a los sentidos de la vista y el oído. El teletacto comenzará a desarrollarse cuando existan prótesis dérmicas que puedan digitalizar, informatizar y telematizar las sensaciones táctiles<sup>11</sup>. Por el momento, estas tecnologías están en fase de experimentación. Hasta que se hagan públicas y lleguen al Mercado pasará tiempo, en caso de que ello llegue a ocurrir. Sin embargo, la vía hacia el tacto electrónico está abierta, por lo que no debemos excluir que el tercer entorno llegue a ser trisensorial algún día<sup>12</sup>.

Hay otras opciones tecnológicas que también afectan radicalmente a nuestro aparato sensorial, como las tecnologías de realidad virtual (casco y gafas estereoscópicas), aunque aquí no vayamos a referirnos a ellas<sup>13</sup>. Particular interés tiene el mundo de los avatares, una especie de marionetas electrónicas que, construidas y manejadas por los propios usuarios, hablan, gesticulan, se mueven y desarrollan diversas actividades en los lugares virtuales (*virtual places*) de Internet<sup>14</sup>. Las célebres comunidades virtuales de las que habló Howard Rheingold recurren sobre todo a este tipo de tecnología, basada en el lenguaje VRML (*Virtual Reality Modelling Language*)<sup>15</sup>. Algunas de estas comunidades han llegado a tener cientos de miles de habitantes, que desarrollaban literalmente una “tercera vida” en el espacio electrónico. Conforme a la hipótesis de partida, cabe hablar de tres modalidades de vida: la físico-biológica, la social y la vida en el espacio electrónico. En este último no habitan cuerpos de carne y hueso ni personas con identidad civil, sino representaciones electrónicas (avatares) de personas que han decidido tener una existencia electrónica, además de su existencia físico-biológica y civil. El cuerpo se adapta mejor o peor a esas tres modalidades de existencia y deviene cuerpo electrónico, tanto desde el punto de vista subjetivo (sujeto que utiliza diversas prótesis tecnológicas para autoexpresarse) como desde la perspectiva intersubjetiva (imágenes y sonidos generados por el sujeto a través de las redes telemáticas).

En cualquier caso, la noción genérica de cuerpo se ha ampliado, al haber surgido un nuevo tipo de cuerpo, el e-cuerpo, como consecuencia de la emergencia del tercer entorno.

10 *Camino al futuro*, pp. 130-131. El MediaLab del MIT está investigando sobre este tipo de ropa electrónica.

11 Obvio es decir que, aparte de la medicina, en la que los artefactos teletáctiles ya son utilizados para palpar y operar, la televidencia y el telesexo serían dos aplicaciones inmediatas del teletacto.

12 Otro tanto cabe decir del teleolfato, que también está en fase de investigación y experimentación. Ya ha habido experiencias de transmisión de sensaciones olfativas (olor a flores) vía Internet.

13 Ya lo hemos hecho en Echeverría, *Un mundo virtual*.

14 Vide Bruce Damer, *Avatars!*.

15 Howard Rheingold, *The Virtual Community*.

## 5. La identidad en el tercer entorno.

Todo lo que hemos visto anteriormente incide sobremanera en el problema filosófico de la identidad del sujeto individual. Así como hemos distinguido tres grandes espacios para los seres humanos, así también conviene diferenciar tres tipos de identidad, que se superponen entre sí.

En el primer entorno (*physis*, naturaleza) la identidad individual es ante todo física y biológica; viene caracterizada por diversos rasgos distintivos: la época y el lugar donde se ha nacido y se vive (tradicionalmente coincidentes en el primer entorno), el sexo, la edad, la tribu de pertenencia, los rasgos físicos, las capacidades desarrolladas. Los filósofos empiristas (Locke, Hume y sus sucesores) desarrollaron una teoría de la identidad espacio-temporal que sigue siendo adecuada para discernir a los individuos en medio natural. Sin embargo, con el desarrollo del segundo entorno (ciudades, Estados, sociedad industrial), a esa modalidad de identidad se le superpuso otra, más social, o por decirlo en términos más precisos: una identidad civil, que cada ciudad atribuía a las personas independientemente de su identidad físico-biológica (nombre y apellidos, nacionalidad, lugar de residencia, profesión, titulaciones oficialmente reconocidas y números de identificación). La sociedad civil y el Estado marcaban al cuerpo físico-biológico con notas distintivas propiamente civiles (o estatales), las cuales se superponían a las notas físicas y precisaban la identidad, añadiendo una serie de notas identificatorias. Es importante resaltar que estas nuevas notas no anulaban a las anteriores, sino que se sumaban a ellas. De ahí surgieron las teorías racionalistas de la identidad (Leibniz es un buen ejemplo) que identificaban a las personas no sólo por lo que eran, sino ante todo por lo que habían hecho, como conjunto abierto de notas. Ese hacer, sin embargo, estaba circunscrito al entorno próximo, es decir al ayuntamiento, a la comunidad religiosa (parroquia) o al Estado que registraba algunas de las acciones de cada sujeto. Este segundo sistema de atribución de identidades potenció el concepto de individuo, que debe ser considerado como un constructo social, no como una característica natural. Cabe afirmar que el desarrollo del tercer entorno, además de los requisitos tecnológicos, científicos y económicos mencionados al principio, exige también un cierto grado de instauración social de esa nueva forma social, la individualidad, característica de la Era Moderna.

Pues bien, en lo que Castells denomina Era de la Información<sup>16</sup> ha aparecido una nueva modalidad de identidad individual, que viene dada por las prótesis del cuerpo electrónico al que hemos aludido anteriormente, así como por las acciones que cada sujeto lleva a cabo en el tercer entorno. Vimos que para ser un sujeto activo en el espacio electrónico es preciso tener y utilizar una serie de prótesis sin las cuales no hay cuerpo electrónico. Dichas prótesis son fabricadas en serie, por mucho que luego puedan ser personalizadas, como ahora se dice. Cada una de ellas (teléfono, televisión, tarjeta de crédito, conexión a Internet, *software*) está singularizada por su fabricante o su mantenedor. De ello se deriva una nueva modalidad de identidad, que ante todo es digital y numérica. El sujeto humano no sólo requiere interfaces, redes y electricidad para ser persona en el espacio electrónico. Además, ha de hacer propia una nueva modalidad de identidad, la identidad electrónica, que ya no viene dada por las familias, las tribus, el pueblo, la ciudad o el Estado, sino por otro tipo de poder, los Señores del Aire, es decir, las empresas transnacionales que generan, ponen en funcionamiento y mantienen la parafernalia tecnológica que posibilita la vida social en el tercer entorno<sup>17</sup>. Los números de identificación personal (o colectiva) representan adecuadamente al nuevo sistema identitario, que no sólo afecta a los sujetos, sino también a buena parte de los objetos (sitios Web, códigos de barras, *passwords*). Esta tercera modalidad de identidad se superpone a su vez a las dos anteriores, y por ello cabe distinguir entre los tres tipos de identidad, según

16 Manuel Castells, *La Era de la Información*.

17 Para una exposición más amplia de lo que son los Señores del Aire, véase Echeverría, *Los Señores del Aire: Telépolis y el Tercer Entorno*.

los entornos que estemos considerando. La identidad electrónica es una teleidentidad (no requiere presencia del sujeto), o si se prefiere una infoidentidad, puesto que su concreción depende a su vez de diversas herramientas informáticas. En algunos países, como en los Estados Unidos de América, ya comienza a primar esta nueva modalidad de identidad en la vida social: lo determinante es poseer una tarjeta de crédito con amplia disponibilidad, independientemente de las características físicas o del origen nacional de la persona. En las comunidades virtuales sólo se conoce la identidad numérica y representacional de los demás sujetos, lo cual no impide mantener relaciones complejas con unos y otras. En resumen, la actividad en la sociedad de la información se sustenta también en un nuevo sistema de asignación de identidades y nombre propios, al que conviene prestar mucha atención a la hora de reflexionar sobre las nuevas modalidades de la identidad. En el tercer entorno el sujeto tiene varias identidades y puede cambiar de identidad con relativa facilidad.

Estudiar a fondo la identidad electrónica nos llevaría muy lejos, sin que dispongamos de espacio para ello. Para terminar, nos limitaremos a extraer algunas de las consecuencias que se derivan de la hipótesis del tercer entorno en relación al problema de la identidad personal, que el único que abordamos en este escrito.

La identidad electrónica siempre está mediatizada tecnológicamente. Para ello no es preciso que nos introduzcan artefactos en el interior de nuestro cuerpo físico, como piensan algunos defensores de la mística cyborg, que creen haber descubierto en la tecnología una nueva esperanza para la vieja patraña de la resurrección de los cuerpos, en forma de cuerpo áureo, asexuado, incólume al paso del tiempo y participante de una especie de comunión en la comunidad virtual en la que se inscribe<sup>18</sup>. La identidad del cuerpo electrónico del que hablamos es ante todo simbólica, no maquina, y en este punto diferimos radicalmente de quienes pretenden revivir el mito de la salvación personal en los cyborgs.

La identidad electrónica depende de un nuevo sistema simbólico, gestionado desde estancias no estatales, y si se quiere globales (los Señores del Aire, o Señores de las Redes). Lo correcto es hablar de una teleidentidad, o de una identidad-red (*e-identidad*), que se superpone a las modalidades de identidad individual previamente existentes, sin anularlas ni superarlas. Por ello nos parece imprescindible partir de la hipótesis de la superposición de los tres entornos. Cuando dicha hipótesis se aplica a la cuestión de la identidad personal, resulta que las TIC generan una nueva modalidad de identidad que se superpone a las anteriores, sin hacerlas desaparecer. Por ello insistimos en que el espacio electrónico es un nuevo orden fenoménico, no el ámbito de la realización del Espíritu Absoluto hegeliano.

En el fondo, la identidad electrónica es humana, demasiado humana, aunque sean las máquinas las que la asignen. El sistema ha sido diseñado por seres humanos, se va adaptando a las diversas culturas y personas, es mantenido en funcionamiento por seres humanos y, lo que es más importante, sus modificaciones también las hacen seres humanos, como la sustitución de la *Internet Society* por el ICANN para la asignación de los nombres de dominio en Internet o la introducción de los DOIs (*Digital Objects Identifiers*) han mostrado a las claras en la última década. Por muchas prótesis tecnológicas que podamos ponernos encima de nuestro cuerpo, incluidos los trajes electrónicos futuristas de los que hablaba Bill Gates, el sujeto siempre subyace, adoptando diversas identidades (máscaras, avatares) en función de sus diversos ámbitos de acción y percepción. El espacio electrónico es un nuevo orden fenoménico, no una entidad sustancial. Ello no impide a los sujetos estar en él, sin dejar de estar en el primer y el segundo entorno.

Sin embargo, hay diferencias importantes. La principal radica en que no se trata de estar aquí, o allí, sino literalmente de estar a distancia, sin presencia ni simultaneidad. La estructura del tercer entorno impone un nuevo modo de estar en el mundo a los sujetos,

18 Para una panorámica de las diversas especulaciones que proliferan hoy en día sobre los cyborgs, véase el libro de Chris Hables Gray, *The Cyborg Handbook*.

y no todos saben hacerlo. Aprender a estar en el espacio electrónico es el desafío principal por lo que respecta a los cuerpos. Por aprender a estar se entiende: aprender a percibir, a actuar, a protegerse, a vivir en el nuevo medio artificial, sin perder de vista que el tercer entorno no es un ámbito para la vida físico-biológica, sino para esa nueva modalidad de vida a la que, forzando la metáfora, hemos denominado *vida electrónica*. Ese es el tipo de vida que tienen los famosos de la televisión, los avatares, las páginas Web (que deben ser actualizadas y mantenidas por personas físicas), las empresas que especulan con el incremento de la capitalización en la Bolsa y el propio dinero electrónico, que ante todo es efímero. Saber estar en el tercer entorno requiere aprendizaje, experiencia y, si se quiere, también *theoria*. Lo decisivo es saber dónde estamos y dónde queremos estar. Estar en red (*on-line*) es un nuevo modo de estar para el ser humano, pero no el único, y en la mayoría de los casos ni siquiera el principal. Además de estar, hay que aprender a expresarse en el tercer entorno. En el momento en que concebimos al nuevo espacio social como un ámbito para la acción (teleacción), y no sólo para la recepción o búsqueda de información (telepercepción), nuestro modo de estar en el mundo digital cambia por completo.

Spinoza dejó escrito que “nadie sabe lo que puede el cuerpo”. De los dos atributos que le asignaba, la extensión y el pensamiento, el primero ha sido radicalmente alterado por el tercer entorno, puesto que el espacio electrónico no es un espacio extenso, sino un espacio-red. El cuerpo extenso sigue existiendo en los campos y en las ciudades, pero superpuesto a él ha empezado a existir una nueva modalidad de cuerpo, el cuerpo electrónico, que no sólo es soportado por el cuerpo físico, sino también por las redes telemáticas y por un conjunto de artefactos tecnológicos. Confiamos en que, con estos breves apuntes, la noción de cuerpo electrónico que manejamos haya quedado mínimamente clara. Ya anticipamos que son esperables grandes modificaciones en el cuerpo electrónico.

Quizá dentro de unas décadas podremos tocarnos a distancia, como ahora podemos aprender a distancia. Este mundo posible queda abierto, pero no es seguro que llegue a ser real. Depende de nosotros mismos, que somos quienes mantenemos el espacio electrónico, al estar prendidos de él y, a la vez, soportarlo mentalmente. ■

### Bibliografía:

- Castells, Manuel, *La era de la información*, Alianza, Madrid, 3 vols, 1997-98.  
 Damer, Bruce, *Avatars!*, Peachpit Press, Berkeley, 1998.  
 Echeverría, Javier, *Cosmopolitas domésticos*, Anagrama, Barcelona, 1995.  
 ———, *Los señores del aire: Telépolis y el Tercer entorno*, Destino, Barcelona, 1999.  
 ———, *Telépolis*, Destino, Barcelona, 1994.  
 ———, *Un mundo virtual*, Debolsillo, Barcelona, 2000.  
 Gates, Bill, *Camino al futuro*, McGraw-Hill, Madrid, 1995.  
 Gray, Chris Hables, *The Cyborg Handbook*, Routledge, New York, 1995.  
 Gubern, Roman, *El Eros electrónico*, Taurus, Madrid, 2000.  
 Kerckhove, Derrick de, *Inteligencias interconectadas*, Barcelona, Gedisa, 1999.  
 Lévy, Pierre, *¿Qué es lo virtual?*, Paidós, Barcelona, 1995.  
 McLuhan, Marshall, *Comprender los medios de comunicación: las extensiones del ser humano*, Paidós, Barcelona, 1996.  
 Quéau, Ph., *Lo virtual*, Paidós, Barcelona, 1994.  
 Rheingold, Howard, *The Virtual Community*, Addison-Wesley, Reading, 1993.



D.E.S.T.I.N.O.



Э

>

Н



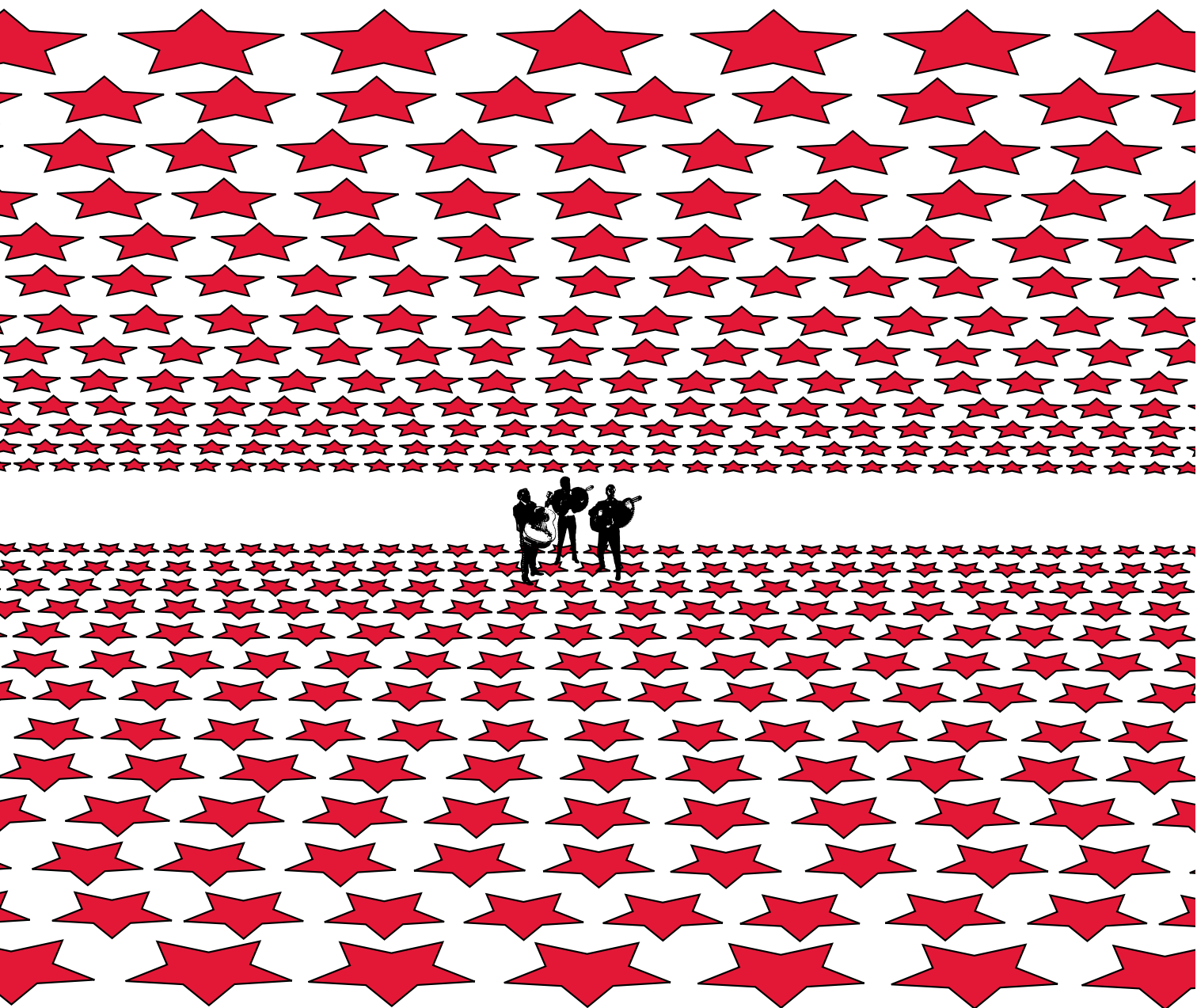




H

+

?



## 07

## Economías afectivas: Vida y biopolítica.

Juan Martín Prada

**N**o resulta ya exagerada la afirmación de que nos hallamos en el “siglo biológico”, a juzgar por el intenso desarrollo y la dimensión de los logros acontecidos durante los últimos años en algunas de las ciencias de la vida, como la Genómica y la Biotecnología. Sin embargo, no olvidemos que el cada vez más eficaz conocimiento de los procesos biológicos o de las determinaciones genéticas de la vida y de sus mecanismos de funcionamiento constituye sólo una pequeña parte de la actuación biopolítica, cuya verdadera capacidad de regulación es mucho más amplia, abarcando la totalidad de los procesos vitales que conforman, en último término, la producción colectiva de subjetividad. Pues entre las claves de lo biopolítico no prevalece ya la capacidad para mejorar o transformar los cuerpos o las condiciones biológicas de una vida, sino, ante todo, la producción y reproducción de formas de vivir.

Por ello existe el permanente cuestionamiento de los límites de lo natural y de la ética humana en relación a la manipulación genética o el hecho de que las industrias científicas orientadas a estas áreas de trabajo sean el ámbito más probable para el acontecer de las futuras revoluciones del capitalismo<sup>1</sup>, conforma aún tan sólo un mínimo conjunto de problemas dentro de la complejísima serie de prácticas biopolíticas mediante las que todo ejercicio de poder se integra con las lógicas de la vitalidad (y de las que ya sería indistinguible).

De forma que parece inevitable dar por válida la afirmación de Giorgio Agamben de que el concepto de vida debe constituir el objeto de la filosofía

>>

1 Vide Maurizio Lazzarato, *Les Révolutions du Capitalisme*.

2 *Potentialities: Collected Essays in Philosophy.*

3 En ningún caso, sin embargo, debe olvidarse que la vieja tecnología disciplinaria surgida a finales del siglo XVII sigue estando activa, soterrada en la biopolítica. Por ejemplo, en los acontecimientos internacionales de los últimos años, sobre todo en los derivados de la llamada lucha contra el terrorismo internacional, el derecho de muerte, la amenaza sobre la vida, propia de los regímenes tradicionales de soberanía sigue conviviendo hoy, casi paradójicamente, con la más intensa de las orientaciones a ocuparse de la vida y a la regulación productiva de sus procesos que caracteriza a los sistemas políticos de los países más avanzados económica e industrialmente (y que son los que, paradójicamente, lideran esta contradicción).

4 Vide Brian Clegg, *Cautive el corazón de los clientes y deje que la competencia persiga sus bolsillos.*

que viene<sup>2</sup>. Ciertamente, salta a la vista que se ha alcanzado, en las sociedades más industrializadas, la fase plena de consolidación de ese proceso en el que la *zoé* (vida natural) iría progresivamente fusionándose con el campo de lo político (aunque es más que probable que este proceso haya acontecido, en realidad, a la inversa). También el diagnóstico planteado por Michel Foucault en los años setenta en torno al concepto de *biopoder* es hoy ya una obviedad. Es evidente que el poder se ha hecho cargo intensamente de la vida, se ejerce en el nivel de la vida, que pierde casi toda su autonomía y trascendencia, aquella exterioridad con la que contaba respecto a su campo de aplicación, actuando ahora desde dentro de la vida, regulándola desde su interior, formando parte integral de ella. Y si el poder no se ejerce sobre los individuos, sino que más bien éste circula por ellos (todos de forma más o menos consciente lo hacemos circular) parece lógico que los dispositivos del ejercicio de poder más eficaces no puedan ser ahora unilaterales ni permanentes, sino participativos, adaptativos y reversibles.

Así, más que a través del ejercicio de la tradicional soberanía política, el poder actúa produciendo y extendiendo formas de vivir, formas de disfrutar y de experimentar la vida. Con lo que por *biopoder* debemos entender mucho más que el poder sobre los cuerpos, mucho más que las tecnologías para controlar la vida biológica o física de la población. En definitiva, casi toda la política hoy es ya biopolítica, pues prácticamente todas las estrategias políticas y económicas se centran ya en la vida y lo viviente (y no sólo referido este término a lo biológico, sino a lo más ampliamente vital)<sup>3</sup>.

## Producción y afectividad

A lo largo de la historia reciente de las prácticas industriales y comerciales la afectividad ha actuado generalmente como un lenguaje o como un medio que incita a una cierta predisposición positiva en el interlocutor, como cuando un vendedor saluda sonriendo afectuosamente a un nuevo cliente (de hecho, muchas de las expresiones afectivas a menudo son motivadas social y no emocionalmente). Sin embargo, el progresivo reconocimiento de la relación entre afectividad y efectividad empresarial hizo que, poco a poco, valores como la atención personalizada, la cercanía y la proximidad al consumidor o usuario se convirtiesen en algunos de los principios esenciales de la actuación de las empresas. Hacer que aquél se sienta valorado, que note que la empresa aprecia su interés por un determinado producto o servicio y lo considere importante, suscitar en él suficientes expectativas de que va a recibir un trato personalizado, o incluso de que va a ser amigo y no sólo cliente (como es frecuente que se ofrezca en la publicidad de los servicios bancarios, por ejemplo), forman parte de las prácticas de ese emergente “marketing emocional” que señalaría como estrategia prioritaria el “cautivar el corazón del cliente”<sup>4</sup>.

No puede resultar extraño, por tanto, que en una sociedad en la que gran parte de los bienes consumidos son servicios con una duración en el tiempo (servicios de telefonía, conexión a Internet, etcétera.) conseguir la fidelización del usuario depende en muchas ocasiones más del establecimiento de ese conjunto de relaciones de aprecio y atención que aquél busca, que de la propia calidad o de la valoración comparativa del coste del servicio ofrecido. Una humanización de los sistemas de producción y gestión empresarial que, sin embargo, muy frecuentemente sólo existe de forma virtual en sus eslóganes y *spots* publicitarios, basados en sentencias del

tipo “queremos conocerle” o “lo más importante es estar cerca de ti”. Pues se muestra casi inevitable que la creciente automatización informática de los procesos productivos y de gestión de las empresas sólo sea capaz de generar meros efectos de cercanía, simulaciones afectivas de trato con el usuario, quien no dejará de quejarse de la falta de contacto con personas “de carne y hueso” a la hora de contratar servicios, solucionar dudas o presentar reclamaciones.

Por lo que, para aminorar las negativas consecuencias de estas situaciones se ha producido la inmensa proliferación de todo un sector de trabajadores para la teleasistencia, generalmente sometido a horarios intempestivos, escasamente remunerado, conformado en su mayoría por jóvenes y especialmente por mujeres, a quienes los departamentos de recursos humanos de las empresas suelen considerar más adecuadas para esta función de atención paciente a los usuarios y clientes, para la tramitación amable de sus quejas y sus indignaciones. Lo que nos recuerda la persistencia del efecto pernicioso del desprestigio del trabajo afectivo a lo largo de la historia de la humanidad y de su asignación al ámbito de lo femenino, de la incompatibilidad presupuesta a lo largo de siglos entre afecto y control. Es de destacar en este sentido, que la vinculación tradicional de la mujer con lo emocional y afectivo, acotado en el íntimo espacio del hogar y restringido al cuidado amoroso de la familia, se ha opuesto siempre a la frialdad presupuesta en el hombre en sus relaciones y vínculos profesionales. Una distinción sobre la que se ha sostenido una activa práctica discriminadora respecto a la mujer que la situó fuera de los ámbitos organizativos y “fríos” del trabajo masculino y lejos, por tanto, del ejercicio de poder o de responsabilidad tanto pública como empresarial. Una separación alimentada, en el fondo, por una paradoja ancestral: la dedicación al cuidado de los niños y de la familia por parte de las madres se consideró siempre adscrita a las formas del trabajo voluntario (y por ello nunca ha sido remunerado) pero sin tener en cuenta que generalmente es ocasionado por una situación involuntaria o incluso forzosa (es decir, tener hijos o no poder trabajar fuera del hogar). Paradoja a la que se unen hoy otras muchas, entre las que destaca primordialmente la que se deriva del hecho de que, a pesar de que las nuevas industrias han llevado las prácticas del trabajo afectivo fuera del ámbito reproductivo y familiar para hacerlo funcionar ahora como motor de la producción (lo que algunos han denominado una cierta “feminización del trabajo”), esto no ha supuesto una mayor valoración económica, en general, de las actividades de trabajo afectivo más habituales en todos los campos de producción industrial de hoy en día.

Por supuesto, es posible que en un futuro cercano dejemos ya de considerar la afectividad sólo como un valor añadido al trabajo o como un medio para facilitararlo. Será el momento en el que la clave de los nuevos procesos de producción ya no consistirá sólo en que el cuidado y la atención del individuo adopten una lógica de mercado. Quizá entonces se darán las circunstancias adecuadas para que se produzca el auténtico descubrimiento de la inmensa fuerza productiva de los afectos y de las emociones, lo que hará que la afectividad sea considerada como trabajo en sí misma, y nos exija un replanteamiento integral de la afectividad dentro de las formas futuras de la producción biopolítica. Está claro que el primer paso hacia esa situación ya se ha dado, y es la anteriormente mencionada disolución de la vieja incompatibilidad entre trabajo y afecto, en virtud de la cual la afectividad se ve liberada definitivamente de su antiguo y restrictivo encierro en los contextos de lo íntimo y lo familiar, y va convirtiéndose, poco a poco, en el auténtico objeto de producción de las nuevas industrias, diseñadas, cada día más, para producir nuevas formas de vida y de subjetividad.

Y en este conjunto de múltiples dinámicas interrelacionadas, la presencia del cuerpo (ya sometido desde hace décadas a la inmensa proliferación de sus imágenes al servicio de la moda, la cosmética, la dietética o las industrias de la salud en general) se ve sumamente intensificada en otras múltiples vías a consecuencia del emergente interés en la gestión de su química emotiva. La emoción, entendida como esa alteración del cuerpo ligada a un determinado estado afectivo o de ánimo es un punto privilegiado de la nueva dinámica económica, que invierte grandes esfuerzos en propiciar su experiencia intensificada en múltiples formas<sup>5</sup>. Precisamente para la gestión de los afectos y del involucramiento emocional en campos específicos concurren a cada momento un sinfín de narraciones y representaciones. Por ejemplo, los programas del corazón o las telenovelas, dos de los más importantes filones de las industrias televisivas, nos demuestran la intensidad de ese placer que parece derivarse del experimentar relaciones afectivas a través de las de los otros (quizá por la capacidad compensatoria de este proceso) y se hace patente el inmenso poder de la tendencia a la simplificación más extrema de la afectividad (los *reality shows* tipo *Gran hermano*, son buenos ejemplos de la dinámica reductora de la complejidad afectiva, que lleva a su punto máximo la polaridad afecto-desafecto, centrando precisamente en la expresión de ésta respecto a los concursantes, la única y posible participación del público: votar a favor de alguien / votar en contra de alguien).

Por otra parte, el paradigma biopolítico va imponiendo a marchas forzadas la consideración de los seres humanos más como seres poseedores de una vida de la que gozar y disfrutar, que como sujetos políticos (o como sujetos políticos en tanto que son poseedores de aquélla), lo que conlleva que el contexto de las sociedades de más elevado consumo no sea ya propicio para la tecnología disciplinaria, ni siquiera ya para aquel polo del *biopoder* que Foucault veía centrado en una “anatomopolítica” del cuerpo humano, basada en la pretensión de conseguir su mejor adaptación posible al sistema de producción, a fin de que fuese capaz de producir más y mejor.

Hoy el individuo, en tanto que cuerpo viviente, empieza a ser considerado como riqueza en sí mismo, incluso cuando permanece laboralmente inactivo. Por ejemplo, el que pasea por cualquiera de los macrocentros de ocio y tiempo libre que proliferan en las periferias de nuestras ciudades colabora activamente, tan sólo con sus expectativas de pasarlo bien, en la producción de un “territorio afectivo”, un entorno de relajación colectiva y de receptividad a la diversión prediseñada, un espacio donde él mismo y otros muchos se sentirán a gusto; así, se hace posible la puesta en marcha de todos los complejos sistemas de consumo y filiación de las cada vez más poderosas “industrias de la conciencia”. Pues el valor productivo de los sujetos no está situado ya sólo en su potencial como fuerza de producción como trabajadores, sino en su condición de poseedores de una vida que desea entretenimiento, disfrute, satisfacción. De ahí que se haya afirmado en ya tantas ocasiones que hoy la vida misma “trabaja”.

Desde luego, la nueva economía biopolítica trata primordialmente de conseguir extraer un excedente de la vida, un beneficio empresarial obtenible en ella y a partir de ella, con una estructuración territorial global y biopolítica liderada por grandes empresas multinacionales, productoras y exportadoras, ante todo, de formas específicas de vivir y disfrutar. La dominación así se va haciendo difusa, immanente al cuerpo social, y se halla definitivamente interiorizada en él. Sociedad y poder

5 En los repertorios ofrecidos por los nuevos mercados de la emoción son experiencias vitales los más relevantes bienes a consumir. Podríamos hablar, pues, de una cierta mercantilización de las propias experiencias de vida, así como sus más adecuados contextos, a través de un innumerable conjunto de sistemas que actúan en un amplísimo espectro de acción, desde la química de la vitalidad de las bebidas energéticas o de las nuevas drogas de diseño a la cultura del ocio, o a los métodos de relajación y el antiestrés.

establecen ahora una relación integrada y cualitativa. El individuo sirve y se sirve, a su vez, de una economía basada en el deseo, la afectividad y el placer, incluso en el gozoso desaparecer inducido por las industrias del entretenimiento. De manera que en el contexto de las sociedades más desarrolladas tecnológicamente, el poder económico no pretende seguir fundamentando todos sus privilegios en la explotación de los sujetos como fuerza de trabajo, sino en la cada vez más lucrativa regulación de sus formas de vida, sus dinámicas vitales e interacciones personales y afectivas, de sus emociones, de sus hábitos de consumo y satisfacción.

Es decir, que en el contexto actual, el concepto de producción (ligado históricamente al de mercancía) está siendo continuamente ampliado, pues las nuevas industrias están cada vez más volcadas en el placer y el entretenimiento, así como en la producción informatizada de bienes “inmateriales” y de la información, lo que producen en realidad son contextos de interpretación y valoración, formas de identificación y filiación, comportamiento interpersonal e interacción humana, es decir, que en su empeño está, sobre todo, la producción de sociabilidad en sí misma. Siendo éste su objetivo, parece apenas discutible la afirmación de Michael Hardt de que la forma hegemónica de producción económica es la definida por una “síntesis de cibernética y afectividad”<sup>6</sup>, así como su visión del contexto biopolítico como “el campo de relaciones productivas entre afectividad y valor”<sup>7</sup>.

### Tecnologías afectivas

La naturaleza de los mecanismos de producción de subjetividad colectiva es ya hoy intrínsecamente afectiva. En cierta forma, la más importante materia prima con la que trabajará en el futuro inmediato el llamado nuevo “obrero social”<sup>8</sup> será la afectividad, y ésta es ya uno de los principales motores de la producción biopolítica (no equivocadamente hay quien ha definido el afecto como “subjetividad productiva”<sup>9</sup>). Esto explicaría por qué los productos más exitosos de las nuevas industrias son los caracterizados por la necesaria flexibilidad y capacidad de adaptación a cada usuario, a sus gustos o necesidades particulares (como las posibilidades de “personalización” de los productos informáticos) y, sobre todo, las tecnologías de la comunicación interpersonal, diseñadas específicamente para la explotación del campo de las emociones y de las interacciones afectivas. De todas las existentes hoy, la telefonía móvil y los *chats* de Internet lideran la producción de sentimientos relacionados con el bienestar de la compañía y la proximidad, los estados de cercanía y la evidencia continua de la afectividad interpersonal, ofreciendo la mejor de las representaciones tecnológicas de esta nueva fusión que hoy se da entre comunicación y afecto. Así pues, la naturaleza eminentemente afectiva de la comunicación parece reconocerse ya plenamente en todas las interacciones humanas, intensificada gracias a la proliferación de estas nuevas tecnologías, que bien podríamos denominar como “tecnologías afectivas”, responsables de una adictiva mediación técnica de la afectividad que permite la multiplicación intensiva del (ya hoy continuo) intercambio de su necesidad.

A este respecto resulta muy descriptivo que el inmenso crecimiento de llamadas entre teléfonos móviles o de mensajes sms durante los últimos años sea estadísticamente proporcional a su insignificancia informativa más allá de su carácter afectivo. Algo similar a lo que sucede con las interacciones comunicativas en los *chats* de Internet, en los que las representaciones visuales de emociones y expresiones diversas mediante los llamados “emoticones” o por medio de innumerables interjecciones de entusiasmo o desagrado parecen más bien tanteos en torno a lo que Daniel N. Stern denominaba

6 Michael Hardt, “Trabajo afectivo”.

7 *Ibid.*

8 Según Toni Negri, (“Ocho tesis preliminares para una teoría del poder constituyente”) el “obrero social” es el que habría sustituido al obrero “profesional” y al “obrero masa” del pasado, “el obrero social es el productor, productor, antes que de toda mercancía, de su propia cooperación social”.

9 Vide Toni Negri, “Valor y afecto”.

“interafectividad”, esa correspondencia entre el estado emocional tal como lo siente un individuo en su interior y como se observa “en” o “dentro de” otro<sup>10</sup>.

### Afectividad y sociabilidad

Y si la afectividad como concepto asume hoy una extrema importancia es también porque cada vez aumentan sus más negativos síntomas como la depresión y la angustia. De hecho, es posible que gran parte de la ansiedad contemporánea pueda ser descrita como afectividad flotante, como insatisfecha pero energética disponibilidad a afectar y ser afectado emocionalmente por el entorno (no olvidemos aquella definición del ser humano como “afectividad pura”<sup>11</sup> ligada a la supeditación de la ontología a la fenomenología).

Y si por una parte las tecnologías de la comunicación pueden, en efecto, incrementar o hacer posibles nuevas interacciones afectivas, no es menos cierto que también son potenciales medios para el aislamiento, a consecuencia de la adictiva protección que proporciona el distanciamiento corporal, la distancia técnica y telemática entre los cuerpos que interactúan en una más que frecuente virtualización (entendida como descorporización) de la afectividad. Con lo que tiene mucho que ver la reclusión y el creciente aislamiento de un altísimo número de adolescentes y jóvenes, cuya más dramática representación estaría en los adolescentes que sufren el síndrome del *Hikikomori*: encerrados en sus habitaciones tras algún tipo de fracaso escolar o afectivo evitan mantener apenas relación alguna con sus familiares o amistades, ocultándose de cualquier contacto personal, entregando su tiempo a ver la televisión o a jugar con la consola de videojuegos. Síndrome que se produce no sólo porque las sociedades tecnológicamente más avanzadas sean cada vez más incompetentes para solucionar problemas de índole afectiva (mayormente por haber priorizado hasta el límite la competitividad y el reconocimiento del éxito), sino también porque las tecnologías domésticas del entretenimiento hacen posible al deprimido un abandonarse activo, un encierro estimulado. Lo que ofrecen estas tecnologías del entretenimiento es un conjunto de actividades que, a pesar de exigir altas dosis de concentración y energía —como la requerida por la trepidante acción de los videojuegos— el individuo ni se expone ni se arriesga afectivamente. En este encierro todo es desactivable, temporal, inocuo en relación a cualquier responsabilidad afectiva. Nada puede hacerle daño porque no hay nada ni nadie “real” en juego.

Incluso se podría hablar de una importante transformación provocada por la dinámica temporal a la que induce la sociedad de los medios y sobre todo sus tecnologías del entretenimiento. Seguramente sea posible afirmar que la experiencia del tiempo que imponen estas tecnologías es más relevante en la obstaculización de las interacciones afectivas que el peso ejercido por sus contenidos, basados fundamentalmente en la práctica e identificación de la violencia con la diversión. El predominio del impulso reflejo, quizá más dependiente de la rapidez con la que se produce que de su precisión es, en demasiadas ocasiones, lo único que hace que la partida en el videojuego pueda continuar. Y si con cada vez más frecuencia se convierte en hábito esta experiencia, en la que sólo se responde al aquí y al ahora, en su instantaneidad e inmediatez, no es posible dejar de considerar a esta situación como una dificultad más para la apertura a la vivencia de la interacción afectiva. Porque, no lo dudemos, el afecto exige tiempo, evidencia la capacidad constructiva de éste frente a un sistema basado en la consigna del “no hay tiempo que perder”. Quizá, incluso, el afecto pueda definirse como biografía

10 Daniel N. Stern, *El mundo interpersonal del infante*.

11 Recordemos que Spinoza ya había identificado la vida con la afectividad. Será sin embargo, Michel Henry el que defina al sujeto como “la aparición del aparecer”, “afectividad pura” en su *Phénoménologie de la vie*.



compartida, ya sea con personas u otros seres, incluso con lugares o entornos, como memoria de un tiempo acompañado (en la mayor parte de los videojuegos, por ejemplo, no hay compañía, como mucho hay acompañamiento en sus versiones multijugador *on line*).

### La resistencia (afectiva)

No se perfila poco útil plantear el estudio de los sistemas del orden colectivo de una sociedad precisamente a través de los momentos en los que ésta se desordena moderada o momentáneamente, como en sus fiestas y en sus excesos, en su vida nocturna, o en la esfera siempre imprevisible de los afectos. La afectividad como eje de análisis e investigación social parece prometer, incluso, la resolución de muchos de los problemas de agotamiento suscitados en relación a algunos de los temas clave de la estética y la política de nuestro tiempo, como es, por ejemplo, el de la identidad, concepto cuyo estudio casi siempre se ha planteado en negativo, es decir, en su conflicto. Por el contrario, considerar la afectividad como eje metodológico de estudio nos obligaría a una aproximación al estudio de la identidad en positivo, en su funcionar gozoso. Pues no lo dudemos, con cada vez más frecuencia se piensa social y políticamente más desde el corazón que desde el tradicional ejercicio de la crítica, una y otra vez neutralizada por las instituciones y organismos de la acción política y el gobierno.

Y es precisamente en la aprehensión emotiva de las relaciones sociales así como en la regulación de las percepciones (no debemos olvidar que la afectividad es un elemento esencial en la percepción, según manifestara en tantas ocasiones Bergson) en las que se le presupone a las nuevas industrias culturales y del entretenimiento tanto su mayor capacidad transformativa de lo social como su más importante potencial lucrativo. Y no es casual que éstos sean exactamente los mismos elementos en los que algunas de las prácticas artísticas más radicales de las vanguardias y neovanguardias, sobre todo aquellas basadas en la correspondencia o equiparación entre “arte y vida” (y por ello también “biopolíticas” en el más pleno sentido de este término) centran la posibilidad de una actuación crítica y emancipadora en contra de las imposiciones de las “industrias de la conciencia”. Por tanto, podríamos afirmar que se estaría culminando en nuestros días la apropiación por parte de la producción biopolítica de algunos de los principios que se presentaban opuestos a los antiguos sistemas de dominación económica y política de hace unas décadas. Hoy, de forma contraria a los mecanismos que caracterizaron la producción industrial del pasado, los de la producción biopolítica actual no sólo se relacionan sino que coinciden plenamente con los basados en la expresión de diferencia y diversidad, libertad y singularidad (características de la moda juvenil, por ejemplo), ecología o solidaridad.

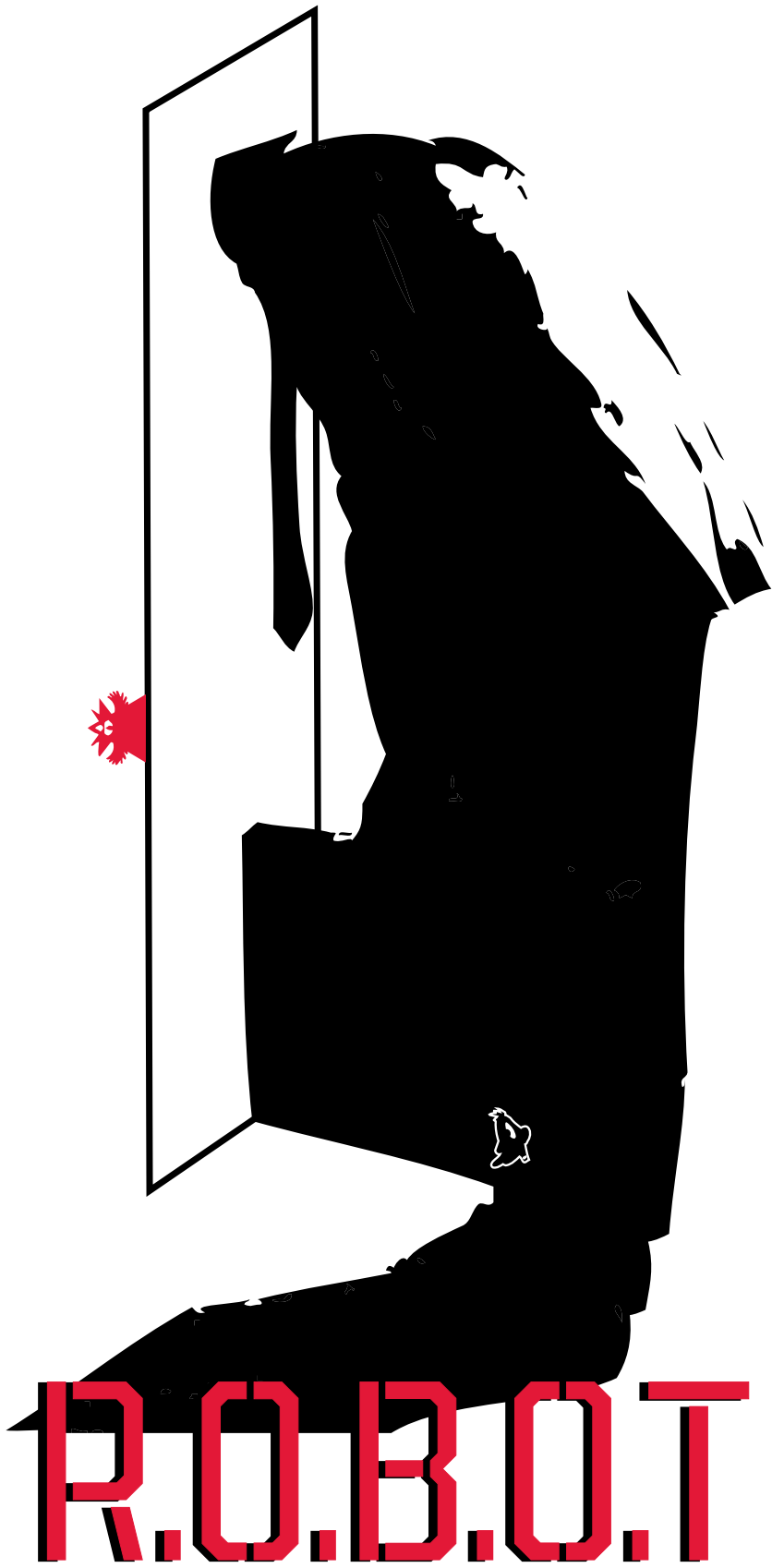
De esta forma, la puesta en marcha y globalización de determinadas formas de vida no se lleva a cabo desde la estructuración ideológica o valorativa (que aunque siga aún activa es escasamente eficaz), sino mediante la extensión de dinámicas y hábitos de actuación que se hacen especialmente intensos en aquellos ámbitos que, como la cultura del ocio y el entretenimiento, son indudablemente más útiles para extraer un excedente de la vida, al incidir en los aspectos más irrenunciables y permeables de ésta: las emociones, la afectividad, el goce, la alegría o la diversión. De forma que se puede estar en contra de los intereses particulares y desigualdades que el sistema de producción actual conlleva, pero es casi inevitable la condescendencia más o menos involuntaria con las prácticas en las que todo el sistema biopolítico se hace cada vez más fuerte, por hallarse éstas, precisamente, confundidas con las de la propia vida.

Por ello, la posibilidad para una resistencia política eficaz, más que en la negatividad de la crítica, parece residir en un operar desde dentro de la propia producción biopolítica, en una activa apropiación de ésta por parte de los sujetos. Un proceso sólo posible, desde luego, a partir del reconocimiento de los potenciales emancipadores inherentes a algunos de los principios que, como el afecto, la cooperación, el encuentro, la atención o el cuidado forman parte esencial de la dinámica productiva biopolítica. Hasta ahora, la capacidad de transformación social de estos principios había permanecido prácticamente dormida, inactiva, al ser mantenidos aquéllos en la superficialidad que exigía su inmediata utilidad y eficacia productiva. Reconocer en ellos una finalidad verdaderamente colectiva, social, es misión de la nueva resistencia, que debe hacer patente el potencial que contienen para la producción de comunidad y, más allá de ésta, para la generación de una activa puesta en marcha del principio de lo común.

Y es, probablemente, la expansiva potencia de “libertad y de apertura ontológica” que comporta el afecto la que más promete en esta misión. La afirmación de Toni Negri y Michael Hardt de que a la rebelión política le sustituiría un “proyecto de amor”, o la gráfica ejemplificación que plantean en su libro *Imperio* de la vida futura de la militancia política con la figura de San Francisco de Asís (quién identificara la riqueza verdadera “en la condición común de la multitud”) son seguramente dos de los ejemplos más explícitos que podemos mencionar dentro del innumerable conjunto de propuestas lanzadas en esta dirección por la teoría política más reciente. Por supuesto, para lograrlo es necesario, en primer lugar, que la comunicación deje de estar parasitada por la economía, que pueda fluir, y para ello debe continuarse la creación de un sinfín de nuevos canales, de formas liberadas de contacto e interpretación colectiva, de libres tecnologías para el encuentro y la creación. Ya lo sabemos, esta teleología de lo común, concretada también en los iluminadores potenciales del *general intellect* es potencia de solidaridad, del intercambio y la cooperación, de un acontecer del sujeto a través de un activo estar con los otros, de un cierto disolverse el ser en el lenguaje, en la comunicación, la participación y la creatividad colectiva y compartida, movido todo, cómo no, por el disfrute y la alegría propios de una radical (y afectiva, por supuesto) apertura a la diversidad. ■

### Bibliografía:

- Agamben, Giorgio, *Potentialities: Collected Essays in Philosophy*, Stanford University Press, California, 1999.
- Clegg, Brian, *Cautive el corazón de los clientes y deje que la competencia persiga sus bolsillos*, Pearson Alhambra, Madrid, 2001.
- Henry, Michel, *Phénoménologie de la vie*, PUF, Paris, 2004.
- Lazzarato, Maurizio, *Les Révolutions du Capitalisme, Empêcheurs de Penser en rond*, Paris, 2004.
- Negri, Toni, “Ocho tesis preliminares para una teoría del poder constituyente”, *Revista de Crítica y Debate Contrarios*, Abril, 1989.
- , “Valor y afecto”, en <<http://www.nodo50.org/cdc/valoryafecto.htm>>
- Stern, Daniel N., *El mundo interpersonal del infante*, Paidós, Barcelona, 1991.





## 08

## El cyborg\*, protagonista prodigioso y atormentado de la realidad.

Naief Yehya

### Belleza en serie

**E**l cyborg es la fusión, combinación o relación parasitaria entre lo biológico y lo cultural, entre lo evolucionado y lo manufacturado. Es el organismo autorregulado de naturaleza híbrida que pone en entredicho las diferencias tradicionales entre lo orgánico y lo inorgánico, entre lo vivo y lo inerte, entre lo natural y lo artificial. Este concepto puede ser extremadamente amplio y puede referirse a bacterias manipuladas en laboratorio, como aquella que inventó (y patentó) el microbiólogo Ananda Chakrabarty, que tiene la habilidad de fragmentar las moléculas del petróleo así como a miles de organismos uni y multicelulares diseñados genéticamente para cumplir con funciones determinadas y aplicaciones prácticas. De manera semejante muchos animales de granja o mascotas son cyborgs ya que son producto de la manipulación humana. Podemos considerar que un cyborg humano puede ser Arnold Schwarzenegger o un parapléjico que sobrevive gracias a un pulmón artificial y una complicada madeja de catéteres. Cualquiera que integre alguna tecnología a su cuerpo es un cyborg, desde un buzo hasta un hombre bomba suicida.

Durante décadas la cultura popular, a través del cine y la televisión, sus vehículos más poderosos, pregonaba el mantra de la aceptación personal: debíamos conformarnos y ser felices con lo que la naturaleza nos había dado. En las narrativas de ficción invariablemente se ridiculizaba a quienes no estaban conformes con su físico y se premiaba a quienes aceptaban sus defectos con honestidad. Así, la fea de las películas cursis y las telenovelas

\* Este texto es una actualización del prólogo a la edición en Italiano de *El cuerpo transformado* (*Homo cyborg*).

terminaba conquistando al galán y el hombre sensible ganaba el amor de la mujer más hermosa derrotando al guapo engreído y millonario que la pretendía. En últimas fechas, la lógica que convierte en villanos a quienes no aceptan sus defectos ha comenzado a perder terreno y la prueba es la proliferación de programas televisivos como *The Swan*, en la cadena Fox, *Extreme Makeover*, de la cadena ABC en los que voluntarios del público, son elegidos por los productores de la emisión para someterse a series de procedimientos de cirugía plástica, transformándose en suculentas afroditas, prodigiosos adonis o por lo menos en la imitación de los modelos más convencionales de la belleza dominante. Estos programas así como la exitosa serie *Nip/Tuck* de FX entre numerosos documentales y reportajes, demuestran una renovada euforia por las mejoras corporales y una frenética ansiedad por reproducir en carne propia ideas pasajeras de la belleza occidental y la moda.

Las modificaciones corporales quirúrgicas son tan viejas como la cultura humana y se han practicado desde la edad de piedra. Hace décadas que la cirugía plástica dejó de ser patrimonio de la alta burguesía, del *jet set* y de las celebridades para convertirse en algo relativamente accesible a las clases medias. Las operaciones de nariz, ojos y papada, así como la aplicación de colágeno en los labios, las inyecciones de bótox y los implantes en los pechos se han vuelto extremadamente comunes. En nuestro tiempo se ha masificado un ideal corporal estético que puede alcanzarse con implantes de senos, barbillas, colágeno en los labios, así como cirugías de nariz, dientes y liposucciones. El abaratamiento de estos procedimientos nos acerca a una era de uniformación mundial de la belleza.

Además, los pacientes son cada vez más diversos y más jóvenes. Como mencionamos antes, estas cirugías se han

convertido en un espectáculo y los medios de comunicación masivos han optado por presentarlas como procedimientos con un inmenso impacto emocional positivo, casi como si se tratara de provechosas terapias psicoanalíticas al bisturí o recursos exprés con los que cualquiera puede desprenderse de traumas y complejos como si fueran carne indeseable o grasa en exceso.

## Dopaje

Nuestro malestar corporal también se manifiesta en el uso de sustancias anabólicas, no únicamente motivado por el deseo de triunfar en competencias deportivas, sino por mera vanidad. En unas cuantas décadas la masa muscular promedio de jugadores y atletas de toda clase de disciplinas y niveles se ha inflado de manera considerable. El origen del anhelo por trascender las limitaciones del cuerpo en las tiendas deportivas puede rastrearse hasta la antigua Grecia, donde los atletas de las primeras olimpiadas consumían diversos alimentos, bebidas y sustancias con la esperanza de incrementar su poder, agilidad y destreza. A principios del siglo pasado, el abuso de drogas capaces de mejorar el rendimiento atlético fue definido como *doping*, un término de origen holandés que proviene de la palabra *dop*, que era un brebaje alcohólico que tomaban los guerreros zulúes antes de ir a combate. El uso de esteroides anabólicos y otras sustancias que tienen efectos semejantes es una práctica que comenzó a popularizarse alrededor de la década de los cincuenta pero, que ha alcanzado proporciones pandémicas. Inicialmente los esteroides eran consumidos únicamente por físicoculturistas y atletas de alto nivel, pero al tiempo en que se prohíbe y sanciona su uso en todas las competencias deportivas reconocidas, este consumo se ha extendido a deportistas amateurs, atletas de fin de semana y simples aficionados. De hecho resulta asombroso que entre cier-

tas comunidades, como la gay, la musculatura exagerada se ha vuelto el estándar de la belleza y en ocasiones el mínimo común denominador estético.

Cuando pudo identificarse la testosterona en 1935, las técnicas químicas para modificar las habilidades del cuerpo pasaron del esoterismo y la superstición a ser una ciencia. A partir de este descubrimiento pudieron producirse sustancias que imitaban los efectos de la testosterona y las cuales eventualmente condujeron a la creación de los esteroides anabólicos (término que precisamente viene de: construir tejido). Estas sustancias son extremadamente eficientes en términos de incrementar el volumen muscular y por tanto la fuerza del sujeto así como su agresividad, lo cual es extremadamente útil y valioso en el terreno de juego o la pista ya que estimula la competitividad. Lamentablemente estas sustancias milagrosas son de alto riesgo y pueden tener efectos secundarios como causar tumores, infartos, depresión, enfermedades en el hígado y deseos suicidas. Además, estas drogas tienen la muy molesta característica de que en los hombres pueden provocar el desarrollo de los senos y reducir el tamaño de los testículos, mientras que en las mujeres pueden causar un sobre crecimiento del clítoris, enroscamiento de la voz, aparición de vello facial y calvicie, entre otros efectos menos aparatosos pero igualmente indeseables.

Hoy cualquier atleta de élite, profesional u olímpico es un prodigio de la ciencia, un experimento de bioquímica destinado a obtener el máximo rendimiento para realizar tareas atléticas altamente especializadas. Estos deportistas que se han sometido durante años a regímenes brutales de entrenamiento, alimentación y obsesiva preparación, ingieren docenas de pastillas y se aplican otras tantas inyecciones, que incluyen pero no se limitan a vitaminas, proteínas, minerales complementos nutricionales, aminoácidos,

creatina, extractos y auxiliares de nutrición de todos tipos. Además, continuamente están experimentando con un sinnúmero de compuestos, combinaciones y “Performance Enhancers” como THG (tetrahydrogestirnona), Androstenediona y hormonas de crecimiento, así como el celebrado IGF-1 (Insuline Growth Factor 1), que es una proteína que produce el crecimiento y la reparación de los tejidos musculares diseñada con fines terapéuticos pero que hoy circula ampliamente y de manera semiclandestina, especialmente a través de Internet.

En términos del espectáculo el consumo de estas sustancias es benéfico en la medida en que los deportes se convierten con ellas en frenéticas, sorprendentes y divertidas contiendas sobrenaturales entre *freaks*. No obstante, nos obligan a preguntarnos quién está compitiendo realmente: ¿la voluntad o la química, seres humanos o empresas farmacéuticas, países o laboratorios transnacionales, hombres o cyborgs? Lo que es innegable es que ningún atleta por fuerte, talentoso y dedicado que sea, podría ser competitivo a nivel olímpico o profesional sin la ayuda de sustancias y tecnologías que mejoren su rendimiento. Así que olvidemos lo que nos enseñaron de niños: para triunfar en los deportes no basta entrenar duro y comer verduras, ya que nuestro rival probablemente se inyecta dosis semanales de 4000 miligramos de testosterona.

Paralelamente a la erupción de anhelos de perfección estética con bistorí y a la neurosis por aumentar el volumen de la musculatura y superar proezas atléticas con ayuda intravenosa, también se ha expandido el espectro de la estética marginal y la disidencia a los cánones de la belleza. A principios de la década de los noventa comenzó el *boom* “moderno primitivo”, la moda de los tatuajes y las perforaciones corporales. Hasta entonces era relativamente raro encontrar personas con tatuajes ostentosos fuera de los

circos, las prisiones, los bares de *Hell's Angels* o los puertos; y prácticamente había que ser miembro de un culto o ser fanático de algunas formas extremas del sadomasoquismo para tener aretes en los pezones o un *ampallang* en el pene. Hoy en la mayoría de las capitales del mundo occidental la piel humana, especialmente la de quienes tienen entre 18 y 30 años, se ha convertido en un virtual lienzo viviente, en un espacio móvil listo para ser pintado, perforado y cicatrizado.

Esta tendencia sigue ganando popularidad y "normalizándose" incluso entre los grupos más conservadores de la sociedad. De hecho las modificaciones corporales se hacen cada vez más complejas, más radicales y más tempranas, por lo que los aretes en el ombligo y las pesas en la lengua no son raras entre las niñas de 14 años, y es relativamente común que alguien se implante un par de cuernos de platino en las sienes o que se tatúe el rostro con motivos maoris. Por lo menos a nivel epidérmico hoy las masas se transforman regularmente; se marcan símbolos, insignias e imágenes de manera indeleble, para mostrar en el cuerpo su ideología, creencias, fantasías, deseos y gustos, para expresar en su físico sus ideas, dogmas y sueños aunque estas a veces sean marcas de ropa o personajes de caricatura que se imprimen para siempre en la piel. Estos cambios son decorativos pero tienen significados emocionales, rituales, psicológicos y a veces pragmáticos. En cierta forma al introducirnos aretes en las orejas o la nariz no estamos haciendo algo muy distinto de lo que hacían nuestros antepasados cuando, desde los orígenes de nuestra especie, se tatuaban sus afiliaciones de clan en la piel, símbolos que eran fundamentales para la supervivencia.

### **Mascotas fluorescentes y matones sin conciencia**

Pero la transformación de los cuerpos no es solamente epidérmica ni muscular, sino genética. El 5 de enero de 2004, fue lanzado al mercado estadounidense el Glofish, peces cebra modificados por la empresa Yorktown Technologies LP (Texas), a los que se les han inyectado genes de coral marino, con lo que adquieren una cualidad fluorescente. No es este el primer animal que ha sido alterado a nivel genético y en la práctica este caso no debería ser mucho más siniestro que modificar plantas o flores para hacerlas más decorativas, pero en realidad el Glofish como el conejo fluorescente del artista Eduardo Kac, resultan inquietantes ya que manipular genes de animales por razones únicamente estéticas anuncia la inminencia de que tarde o temprano nos entregaremos a la seducción de alterar genéticamente la apariencia de nuestra descendencia y eventualmente veremos a nuestros hijos sino brillar en sus estudios por lo menos, sí en la oscuridad.

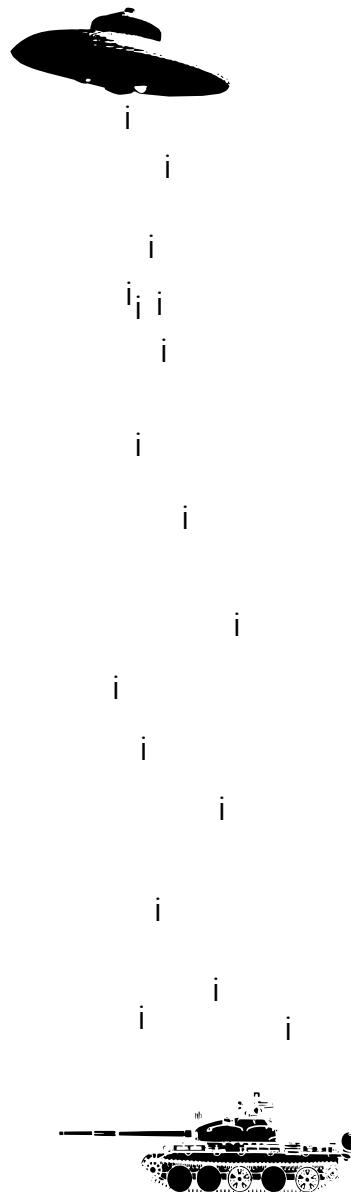
Avances en farmacología prometen mejorar y/o reprogramar numerosas funciones fisiológicas (como la pastilla anticonceptiva Seasonale que promete modificar el ciclo menstrual de las usuarias al reducirlo a tan sólo 4 períodos al año) y mentales, mediante antidepresivos (Prozac), "estabilizadores del humor" y psicoestimulantes (como Ritalin). Otras drogas más sofisticadas anuncian un futuro en el que los hombres podremos vivir de manera muy diferente a como lo hemos hecho durante los últimos 20,000 años. Por ejemplo, nos prometen que dormir regularmente no será necesario ya que esta necesidad podrá ser eliminada al controlar los neurotransmisores llamados orexinas, que son proteínas encontradas en el hipotálamo y que regulan los ciclos de sueño y vigilia. La droga modafinil permite a quien la consume mantenerse alerta y despierto



por largos períodos, además de que preserva la “estructura del sueño”, por lo que no tiene la convencional reacción de sopor ni es adictiva como la dexedrina y otras anfetaminas que pueden tener un efecto semejante. El modafinil es una pieza del rompecabezas de suplementos y complejos vitamínicos que toman algunos atletas. Esta droga, desarrollada por el Laboratorio de Investigación Aeromédica del Ejército de los Estados Unidos, es usada ahora por los pilotos militares en sus misiones de bombardeo para reemplazar a las anfetaminas y los *speeds*.

Como parte de su arsenal, los ejércitos han usado a lo largo de la historia numerosas drogas para transformar a sus soldados. En las últimas décadas el ejército estadounidense ha desarrollado programas experimentales para hacer de sus hombres auténticas “plataformas armadas” con fármacos que sirven para ayudarlos a concentrarse, a soportar rigores extremos y muy especialmente para desensibilizarlos al horror de la muerte y al miedo. Hoy se experimenta en diversas instituciones militares estadounidenses con medicamentos capaces de neutralizar o eliminar sensaciones de temor, culpa, vergüenza y remordimiento al impedir la formación de ciertas memorias y las emociones que éstas puedan producir, así como al bloquear los recuerdos traumáticos, impidiendo la liberación de ciertas hormonas de la amígdala, las cuales causan las impresiones aterradoras y tristes en el cerebro que son el fundamento de la conciencia y los remordimientos. El ejército, mejor que ninguna otra institución, depende para funcionar óptimamente de la necesidad de doblegar al individuo y transformarlo en parte de una maquinaria mortal, en un cyborg con una función precisa y semiautomatizada. Nada sería deseable para las tropas que erradicar todas las emociones y la complejidad que pueden conducir al fracaso de una misión debido a dudas, incertidumbre o motivos humanitarios.

El concepto de cyborg nos permite estudiar la historia de nuestra especie desde el punto de vista de la relación que tenemos con las tecnologías y con las ideas que tenemos sobre ellas. Es una noción útil para descifrar las aspiraciones y angustias que se desprenden de nuestra condición de mortales, pero además nos ofrece una perspectiva diferente para entender el impacto real de la tecnología en nuestros cuerpos y mentes, y estudiar la “evolución dirigida” de nuestra especie. ■





> imagen: Franz West: Feile, 1997.  
Fuente: <http://www.cologneweb.com/koelnskulptur/tur/>

“EN EFECTO, NADIE HA DETERMINADO  
HASTA AQUÍ LO QUE PUEDE EL CUERPO”

SPINOZA

## 09

### El cuerpo dividido. De algunas prótesis y otros aditamentos para pensar el mundo.

Javier Toscano

No es un secreto que el cuerpo es una de las topografías más comunes sobre la que distintas visiones del mundo compiten entre sí. Hace ya algunos años que el arte lo descubrió como un territorio virgen sobre el cual construir narrativas críticas o demandas de género y de grupos comunitarios específicos que trataban de imaginar formas alternas de socialidad. En otras palabras, se puede decir que en algún sentido el arte reinsertó al cuerpo en el terreno de lo político. ¿Pero es aún hoy vital la significación que el arte le otorga? ¿Qué hacer en estos tiempos con la concepción del cuerpo humano que de tantas y tan variadas maneras se ha pensado? Aunque un análisis detallado comprendería estudios exhaustivos, podríamos por ahora tomar dos casos cuya extrema oposición abre algunas brechas, senderos que indican aún una multitud de posibilidades por recorrer.

La obra del artista de performance australiano Stelarc (Limassol, Chipre, 1946) se puede entender como una exploración sobre los límites del cuerpo, de su estructura y su función, a través del potencial transgresivo y reconfigurante de la tecnología. Pues si el artista se dio a conocer en los sesenta por las suspensiones que hizo de su propio cuerpo colgado de ganchos que atravesaban su piel, hacia los ochenta y noventa se adentró en una investigación en la que el cuerpo y la tecnología se vinculaban por medio de prótesis que trataban de aumentar las capacidades corporales con recursos tecnológicos, cuando no implicaban la completa reorganización tecnológica del cuerpo humano.

El trabajo de Stelarc siempre ha sido de una teatralidad evidente (aunque esto no implica valoración alguna: como escribe Roland Barthes<sup>1</sup>, teatralizar no es decorar la representación, sino ilimitar el lenguaje).

<sup>1</sup> Sade, Fourier, Loyola, 1971, p.11.

La puesta en escena de las prótesis —ya sea un brazo mecánico, un tercer oído o algún dispositivo que se introduce al estómago— combina la sutileza de las danzas rituales arcaicas con la dispersión de los dispositivos pretecnológicos a su alrededor, los cables que se enredan al cuerpo, las pantallas de control de iluminación intermitente, en una especie de liturgia cuidadosamente organizada. No es casual que lo más elaborado de su obra sea el discurso mismo que la sustenta. Stelarc ha llegado a afirmar de manera categórica la obsolescencia del cuerpo, su transfiguración “de un objeto de deseo a un objeto del diseño”<sup>2</sup>. Poco a poco, sus prótesis dejaron de ser vistas como suplementos del cuerpo humano para convertirse en una parte integral de su reestructuración. Si bien ello implica la posibilidad de volver a trazar una nueva cartografía de la percepción, y una revitalización del cuerpo respecto de la conciencia, también supone asumir una ideología del progreso que predica la continua perfectibilidad del hombre y aspira incluso a alcanzar la inmortalidad. No deja de asombrar que el discurso de este artista genere la misma clase de discusiones que se llevaron a cabo en los siglos XVII y XVIII con la aparición de las máquinas conocidas como autómatas, que entre otros influyeran la concepción del dualismo cartesiano o del pensamiento mecanicista en obras como *El hombre máquina* de Julien Offray de la Mettrie. Bajo estos parámetros, la radicalidad de Stelarc aparece como una nueva continuidad, un nuevo dualismo que intenta taimar las afecciones y las pasiones, de estandarizar la sexualidad y de reprimir de nueva cuenta la parte más baja del hombre: su animalidad y sus instintos. La obra de Stelarc separa de nuevo el ámbito de la tecnología de la naturaleza, incluso la aparta de la esfera más amplia de la cultura, reestableciendo los absolutos y rindiéndose a la fascinación fetichista de la técnica, una de las formas más sutiles en que el espectáculo seduce a los sentidos y previene la formación de una imaginación verdaderamente subversiva.

A primera vista, es poco factible que la obra de Franz West (Viena, Austria, 1947) manifieste algún tipo de relación con la de Stelarc. Este artista austriaco procede de una generación fuertemente marcada en los sesenta por la obra de los accionistas vieneses, ese grupo de tanta influencia en su época, cuyos integrantes involucraban en su trabajo sus propios cuerpos de distintas maneras. Sin embargo, el trabajo de West no adoptó ninguno de los contenidos, los excesos o la agresividad de las piezas de aquel grupo. Desde sus inicios, las esculturas de este artista se distinguieron por su carácter amorfo que atentaba de manera evidente contra la tradición de lo sublime y lo monumental. Su concepto de escultura difería porque tomaba la pieza desde entonces como un objeto tridimensional con la que el individuo podía tener un encuentro físico y personal: la corporalidad del espectador se integraba como uno más de los elementos formales en cada uno de sus trabajos. Este modelo participativo cuestiona todo el tiempo la idea de una obra terminada y herméticamente cerrada que se dispone tan sólo para la contemplación reflexiva. Por eso sus piezas parecen quedar más bien en un estado de metamorfosis continua en el que de un momento a otro terminarían por encarnar una teoría de la percepción no definida por completo. Las esculturas de West flotan como formas intermedias entre la escultura solemne y los objetos cotidianos, casuales y disfuncionales. A veces dan la impresión de ser un objeto sobrante, pero al mismo tiempo su ejecución es demasiado colorida y metódica para ser considerada como escultura-basura. Las *adaptables* (*Pa\_tücke*), por ejemplo, que el artista empezó a producir a mediados de los setenta, son piezas sin función evidente que invitan al visitante

<sup>2</sup> <http://www.stelarc.va.com.au/obsolete/obsolete.html>

a que las manipule. De aceptar la invitación, los espectadores se descubren a sí mismos adoptando poses inusuales, casi absurdas. Y es que no hay un centro de gravedad reconocible en estas piezas, lo que las vuelve extrañas y de difícil manejo a pesar de su tactibilidad extrema. El mismo autor las ha descrito como dispositivos prostáticos que nos vuelven físicamente conscientes de nuestra imperfección o del fardo que suponen nuestros síntomas neuróticos.

El funcionamiento de estas prótesis no podía ser más opuesto al de las de Stelarc. Si para este último las piezas son parte de un ritual, de un proceso evolutivo que recuerda los ritos de purificación y en el que el cuerpo lega alguna parte de su autonomía a la tecnología más desarrollada, para West son un intento de provocar en el espectador una sensación de incompletud en la conciencia, de que hay algo reprimido que el cuerpo resguarda, y que sólo puede captarse en un momento de profunda comunicación interna. Nada más alejado de la concepción dualista de Stelarc, de un discurso que se basa en la funcionalidad mecanicista del cuerpo y que asume que los avances médicos que posibilitan el reemplazo de órganos enfermos son la antesala del acceso del hombre a la eternidad. El trabajo de West, desde la elección de los materiales, opta por lo efímero y casual, y es una apuesta por una micropercepción que se apropie de lo que queda inadvertido de lo cotidiano. En este sentido, hay en su trabajo una intención determinada por invadir el espacio social de otra forma, es decir, de franquear el simulacro, el ejercicio sobre un solo cuerpo ejemplar que funja como modelo biónico. Sería también un error pensar que las piezas de Stelarc difieren de las de West tan sólo en el grado de implicaciones tecnológicas. Buena parte de la obra de West se construye con la tecnología más avanzada, por ejemplo, los muebles —sillas, sofás, camas o mesas— que elabora específicamente para sus exposiciones. Éstos no tienen ninguna relación con el mobiliario de cualquier casa, no son tampoco *ready-mades*, sino esculturas con una función determinada: destinarse al uso del público pero sin ofrecer el confort de un mueble que se ajusta al cuerpo. Construidas con diversos materiales metálicos, estas piezas, como las *adaptables*, fuerzan en cambio al cuerpo a acoplarse a ellas. De esta manera, el trabajo de West muestra una ambivalencia en la relación entre la estética y el funcionalismo, y rebate de paso una de las nociones centrales del arte moderno: el objeto de arte autónomo y sin función específica.

Es así como las prótesis de West, en franca oposición a las de Stelarc, hacen patente una actitud antiheroica en la que emerge un cúmulo de tensiones y neurosis, pero también de humor. Los intercambios semánticos entre ellas configuran verdaderas situaciones o miniambientes, influidos por la psicología de la Gestalt, en la que todos los elementos mantienen un peso equivalente y visible en una red de relaciones sin jerarquía reconocible, por lo que se liberan de la necesidad de validarse por una demostración intelectual esquemática. En Stelarc hay un gesto de dominio y sumisión en el que la imagen es la cúspide y lo efímero, i.e. el cuerpo, es desechable. West demuestra con su trabajo que la función de un objeto puede tomar una variedad de formas, guiadas quizá por una imaginación evolutiva y creativa, y que en todo caso la puerta queda abierta para el diálogo entre el espectador y la obra, para un intercambio de mutua significación en el que acaso se vislumbre otra forma de relacionarnos con la tecnología y sus objetos, que de alguna u otra manera proyectan distintos modos de simbiosis con el cuerpo.

Más que apoyar una u otra perspectiva, se puede decir que la concepción tan opuesta del cuerpo por estos artistas es el síntoma de una ambigüedad cultural, de una tensión entre planos simbólicos en los que confluyen cuando menos distintos dis-

cursos morales, científicas, éticos y políticos. El cuerpo sigue proyectando una fuerza crítica para algunos, porque para otros sigue evocando el último reducto de un territorio sagrado (por eso los debates sin fin en esos temas tan espinosos: el aborto, la eutanasia, la sexualidad). Sería hora de reconocerlo como el gran desconocido que sigue siendo y avocarnos a entenderlo de nuevas formas, en una intimidad en la que puede detonar su capacidad subversiva y en una interrelación pública creativa y fértil, explorando así las formas en las que también contribuye a codificar los intercambios sociales y alejándolo de ese nicho en el que el plano publicitario lo muestra en nuestros días como una mercancía del deseo, moldeable como objeto y rentable en términos económicos. ■



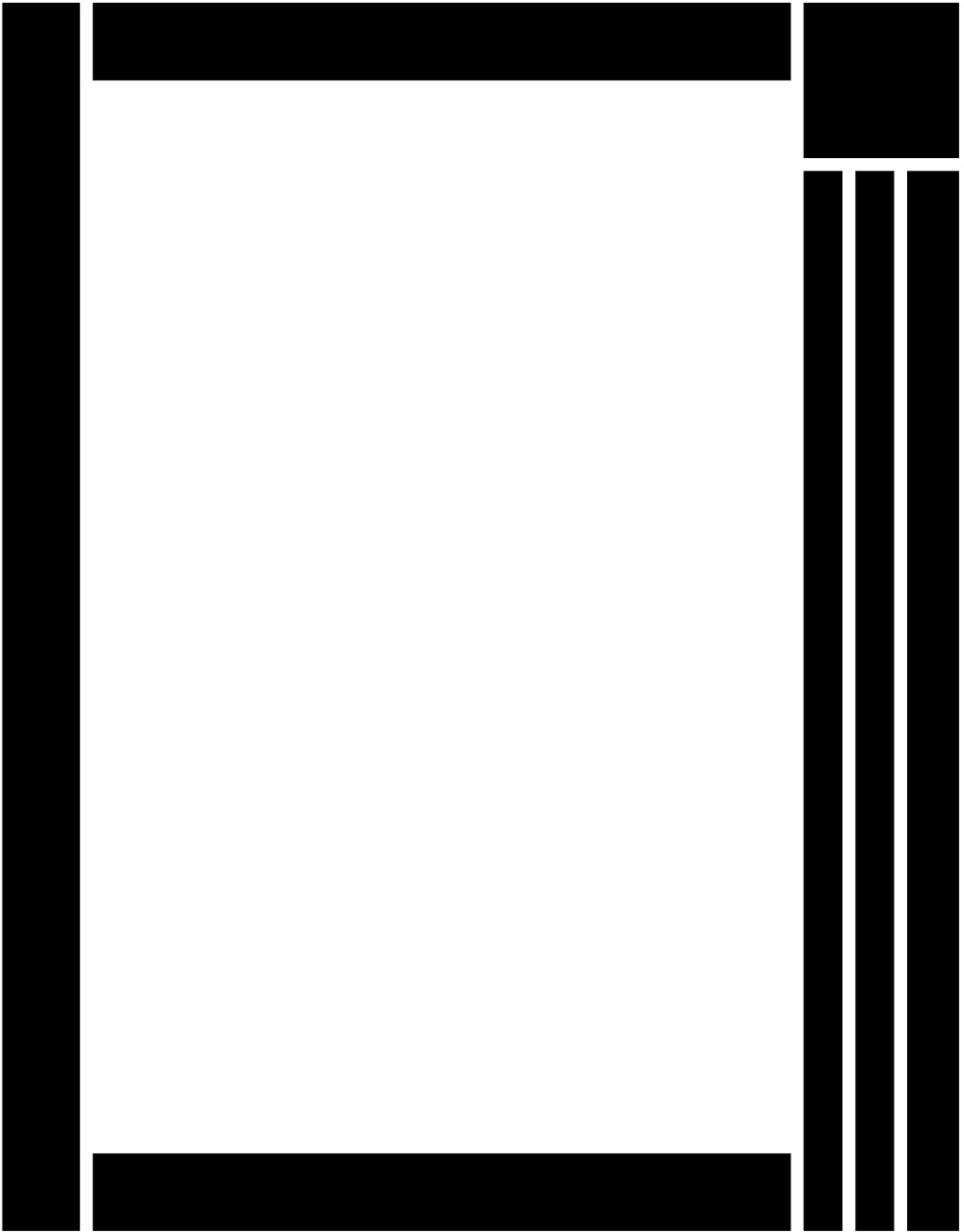
#### Bibliografía:

Barthes, Roland, *Sade, Fourier, Loyola*, Editions de Seuil, París, 1971.  
<http://www.stelarc.va.com.au/obsolete/obsolete.html>



Estencil Ventana, cortesía de Dakota Brown.

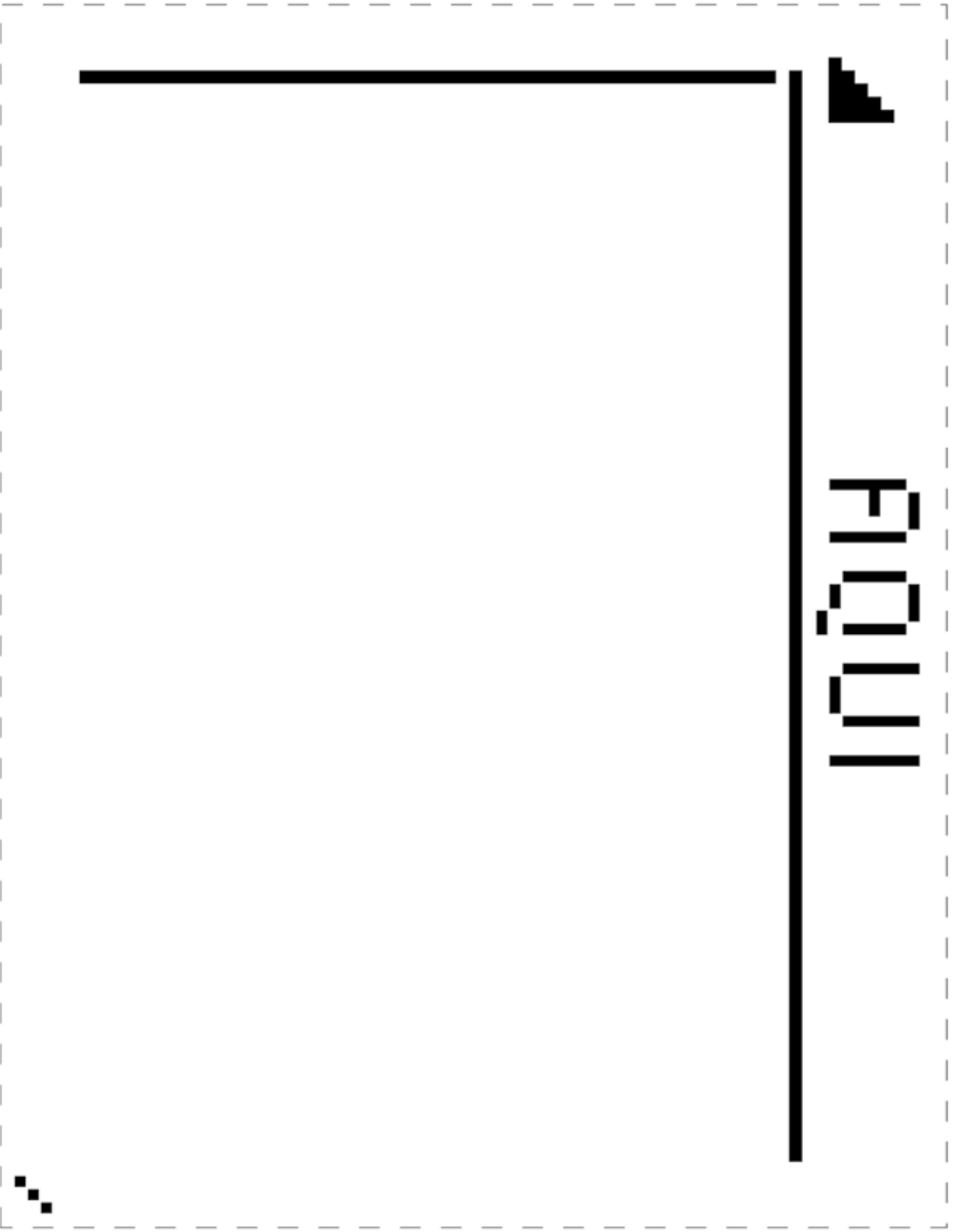




sección 1



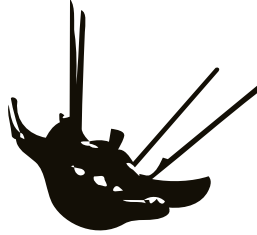
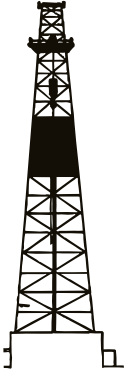
FIGURA



Estencil Ventana, cortesía de Dakota Brown.







> **Imágenes de Adriana Calatayud Morán: Pág. 109 Prótesis** (de la serie PROTOTIPOS 1.0) **PIE**. Imagen digital; medidas variables; 2000-2001. **Pág. 110, 111** (de la serie PROTOTIPOS 2.1 antropometría cyborg); **Teleandróginos - ADANA**; imagen digital, impresión lenticular flip sobre translucent montada en caja de luz; 120 x 103 x 25 cm; 2001-2003. **Teleandróginos - EVO**; imagen digital, impresión lenticular flip sobre translucent montada en caja de luz; 120 x 103 x 25 cm; 2001-2003. **Pág. 112** (de la serie PROTOTIPOS 2.1 antropometría cyborg) **Ninja Mg**; Imagen digital, impresión lenticular flip sobre translucent montada en caja de luz; 120 x 103 x 25 cm; 2001-2003. **Pág. 113** (de la serie PROTOTIPOS 2.1 antropometría cyborg) **Psycho MxS**; Imagen digital, impresión lenticular flip sobre translucent montada en caja de luz; 120 x 103 x 25 cm; 2001-2003. **Pág. 114, 115 Prótesis** (de la serie PROTOTIPOS 1.0). De izquierda a derecha: **PECHO Y BRAZOS** imagen digital; medidas variables; 2000-2001. **MANO**; imagen digital; medidas variables; 2000-2001. **BRAZOS**, imagen digital, medidas variables, 2000-2001. **PIERNA**; imagen digital; medidas variables; 2000-2001. **Pág. 117 primagen** (de la serie PROTOTIPOS 2.1 antropometría cyborg) **Primagen Omniversal-Anihilator**; imagen digital, impresión lenticular flip sobre translucent montada en caja de luz; 120 x 103 x 25 cm; 2001-2003. Todas las imágenes fueron cortesía de la artista.

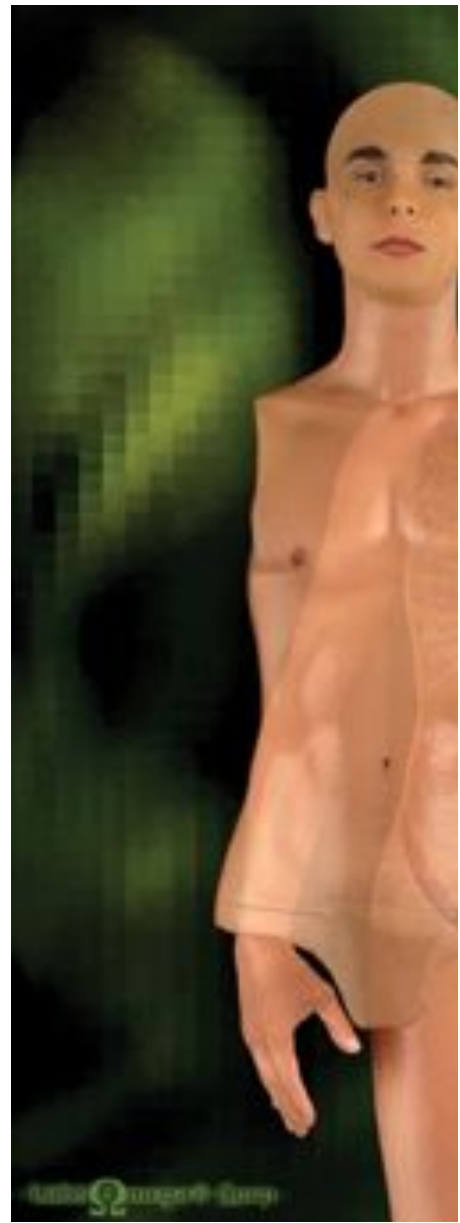


Adriana Calatayud Morán

## Adentro y afuera

**D**esde un principio, la fotografía me maravillo por la posibilidad de manipular la representación de la realidad, de crear un mundo paralelo al mero registro fotográfico. Dentro de mi proceso creativo la yuxtaposición de imágenes me ha permitido confrontar diferentes lenguajes y recursos.

A partir de 1995 la temática del cuerpo ha sido el eje que estructura y determina cada una de las investigaciones visuales que desarrollo como un método de reflexión y de experimentación: el cuerpo como forma dual, en el que se desdoblán y retroalimentan diferentes tipos de significados y de discursos visuales, para conseguir que dos niveles de existencia coexistan en un mismo espacio o plano de representación.





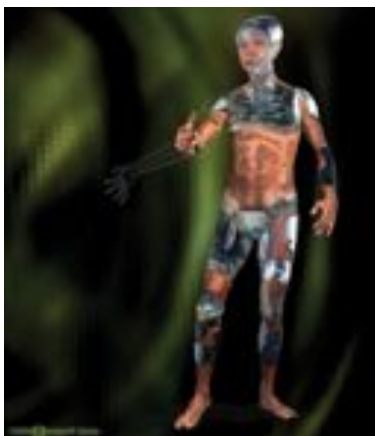
Las primeras fotografías que realicé sobre el cuerpo, fueron de animales, y fue la imagen de un caballo, a la cual sobrepuse su propia radiografía, la que me dio la pauta para el desarrollo de la serie *Monografías* (1995 y 1996), la cual está conformada por imágenes creadas dentro del laboratorio fotográfico, a partir de dos negativos, uno con la representación esquemática del interior del cuerpo y otro con la imagen de un modelo desnudo fotografiado en estudio. Recurriendo a la doble impresión sobre papel, yuxtapuse en un solo plano visual ambas imágenes, evidenciando la fragmentación y la separación entre la imagen y la materia, entre el alma y el cuerpo, entre lo que somos por fuera y lo que somos por dentro. Cuerpos de hombres y mujeres jóvenes, en posturas clásicas, torsos de frente y de espaldas que dejan ver sus órganos, sus músculos, en un palimpsesto gráfico.

Así, este conjunto de imágenes representan un método reflexivo que más que buscar respuestas plantea preguntas acerca del conocimiento del ser humano, en el que el cuerpo es la obviedad de su fragilidad ante su propia naturaleza.

El resultado de este trabajo me dio la pauta para investigar más y decidí comenzar leyendo acerca de la historia del cuerpo humano. Empapada de historias, mitos y leyendas me enfoqué sobre ciertos tratados y estudios anatómicos de los siglos XII al XVII, fue entonces, (entre 1996 y 1997) cuando realicé la serie que titulé *Desdoblamiento*. En este conjunto de imágenes trabajé con un cuerpo viejo, haciendo una analogía entre la memoria acumulada y leyendas antiguas de diferentes épocas y culturas, desde manuscritos tibetanos hasta relaciones astrales y cósmicas, desde enfermedades hasta la muerte. Al recurrir a estos esquemas históricos trazaba un puente a través del tiempo para hablar sobre el interminable cuestionamiento entre la vida y la muerte. Hablar del cuerpo humano nos hace pensar en su ávido deseo de poder y goce, pero a la vez en su propia fragilidad, deterioro y temporalidad, que determina nuestra condición humana.

En 1996 colaboré con el Centro Multimedia, institución dependiente del Centro Nacional de las Artes, donde desarrollé trabajos de investigación sobre la imagen y los medios digitales. Fue entonces cuando empecé a trabajar con la tecnología y cuestionar las posibilidades y relaciones entre la imagen fotográfica y el uso de herramientas digitales. Y como consecuencia, la comunicación del espectador con la obra.

Además de trabajar con el cuerpo como totalidad, me han interesado sus partes, el ojo y la mano por citar algunos ejemplos, órganos de gran importancia en el conocimiento e interacción con el mundo. Con respecto a las manos me motivó su significado como lenguaje, y realicé varias piezas a partir del lenguaje de los sordomudos, de los mudras, de los ademanes, etcétera; con imágenes fijas y en movimiento. Uno de los proyectos en torno a la mano fue un CD-ROM interactivo, en el que las posibilidades de interacción entre la obra y el espectador era el eje de conducción. Este CD-ROM fue un



1 *Natura* – del latín natura. f. Escencia y característica de cada ser, naturaleza. / Partes genitales. / Conjunto de cosas semejantes por tener uno o varios caracteres comunes, especie.

proyecto para realizar durante una residencia en el Centro Banff para las Artes de Canadá y no lo terminé, sin embargo dio pauta para otros experimentos relacionados con la tecnología.

Es así como en el año 2000 surge la serie *Natura*<sup>1</sup> - *espacio relativo*, en la que me interesaba trabajar varias cuestiones, una que tuviera que ver directamente con la manipulación de la imagen a través de la tecnología digital, otra para establecer una relación del cuerpo con el espacio, y por último establecer un puente entre estos a través de la percepción.

Las imágenes están construidas digitalmente. Cada imagen está compuesta por una secuencia de tomas fotográficas escaneadas como una sola pieza; para posteriormente ubicar un órgano, músculo o hueso en relación formal o de significado con cada paisaje. Los paisajes son lugares fríos, desolados, donde órganos, músculos o huesos, al salir de contexto se transforman y adoptan un carácter irreal.

Al establecer correspondencias entre la anatomía del cuerpo y el espacio que lo rodea, los huesos y órganos se convierten en objetos simbólicos. Tanto partes del cuerpo como paisajes pierden su significado real; juegan con su espacio de representación y se cuestiona la relatividad de la dimensión. Así, un aspecto importante en la realización de *Natura* es la percepción de la imagen y la dimensión óptica: cuestionar la realidad dada a partir de un plano bidimensional para crear una sensación tridimensional. En la que más que generar la sensación de la realidad me interesa reforzar la sugestión de imágenes creadas y ausentes del mundo real.

El uso de la estereoscopía constituye ya una intervención sobre el paisaje construido, más allá de la presencia de entornos diferentes en una misma representación, resulta de gran importancia la mirada personal frente a la imagen y la conciencia de que es sólo en nuestro cerebro donde se termina de construir la imagen misma.

La opción de trabajar con imágenes de apariencia tridimensional, estereoscópicas, no fue meramente gratuita, sino para utilizar una técnica cuya naturaleza permitiera subrayar algunos puntos como la noción de paisaje construido, la importancia de la perspectiva del observador y el uso de herramientas para decodificar correctamente la imagen (lentes 3D).

A partir del 2001 comencé a trabajar con el tema del cyborg y básicamente me interesaba hacer una revisión de las articulaciones reales, posibles o imaginarias entre los seres humanos y las máquinas. PROTOTIPOS 1.0 es el primer resultado de esta investigación con respecto al uso del cuerpo a partir de la idea de que su



destino es convertirse en prótesis. Por un lado pretende hacer un análisis de los rituales tecnológicos en los que la dicotomía tradicional mente-cuerpo ha sido reemplazada por la tricotomía mente-cuerpo-máquina, y por otro lado me interesó trabajar con el uso del cuerpo, no como objeto de deseo sino como objeto de diseño. Un cuerpo invadido por la tecnología y con modificaciones: prótesis tecnológicas.

La tecnología cuestiona ideas antiguas sobre el cuerpo. Vivimos en un tiempo de monstruos artificiales, en el que la frontera humana parece ser cada vez menos determinada, reducible a partes reemplazables. Hemos sido capaces de superar las limitaciones de una especie en particular para combinar virtudes y vicios de diferentes especies e incluso programar en una especie dada cualidades que no se han dado nunca en cualquier otra.

Esta pieza está concebida para ser vista en pantalla, a través de un CD-ROM con una interface. No es propiamente un CD-ROM interactivo, es un software para desplegar imágenes en pantalla y lograr diferentes lecturas a partir del acercamiento y la posibilidad de recorrerlas. La interfaz tiene un menú para escoger qué imagen ver y en cada imagen se pueden utilizar 3 herramientas: *zoom in*, *zoom out*, y la mano. Así la pieza puede tener dos lecturas: la de un aparato o prótesis, finalmente una máquina, y otra orgánica al acercarse y percibir la textura de la piel.

En el 2003 presenté *Prototipos 2.1 Antropometría Cyborg* que es un muestrario de cyborgs, esta pieza consistió en la creación de 6 personajes y su respectivo estudio antropométrico. Está conformada por 6 imágenes lenticulares montadas en cajas de luz acompañadas de una locución, y un CD-ROM o publicación digital, que contiene el estudio antropométrico. Este proyecto busca evidenciar la evolución de la humanidad. En este sentido, *Prototipos 2.1* indaga la artificialidad de la humanidad para evidenciar nuestra relación con la tecnología. El hombre siempre ha querido indagar sobre su cuerpo para encontrar respuestas a múltiples preguntas, está dejando de ser una fortaleza para convertirse en un campo de batalla con cuestiones ideológicas sobre el derecho a la clonación, el uso de tejidos fetales, el tratamiento del SIDA, la eutanasia, la ingeniería genética, la cirugía plástica, etcétera.

Sin embargo, habría que tener muy claro que el hombre es parte de una evolución, una etapa intermedia entre su origen y un ser que todavía no sabemos cómo será. Lo que se está haciendo cada vez más obvio es que la naturaleza humana es mucho más compleja de lo que podríamos haber imaginado.

La tecnología ha invadido nuestras vidas de tal manera que dependemos de ella, e independientemente de









la situación económica o cultural en la que nos desarrollemos es evidente su repercusión. El uso de la tecnología no es nuevo, el hombre, casi desde su desarrollo inicial como ser social ha hecho uso de prótesis en forma natural; esto es, elementos artificiales que aumentan su capacidad siendo extensiones de los sentidos. El futuro de la especie humana comienza a definirse en términos de condiciones externas, que hacen que se deba replantear la diferencia entre lo que es natural de lo que se cree artificial. La tecnología, igual que el arte, es un reflejo de la sociedad que la produce. En este sentido, la condición "natural" de uno mismo está empezando a ser sustituida por un sentimiento creciente de que es normal reinventarse.

Actualmente trabajo sobre la "construcción del cuerpo femenino", este proyecto plantea revisar y analizar, a partir de un marco teórico e histórico, las representaciones del género femenino en la cultura contemporánea. Esta investigación aborda tres temas específicos de construcción del cuerpo: el físicoculturismo, la cirugía cosmética y el embarazo, como mecanismos que deconstruyen y redefinen la percepción de la materialidad de la mujer y el efecto de esto en su vida. ■



> **Imágenes de César Martínez: Págs. 118, 119 Lo otro en sí mismo (2001).** Esculturas procesuales que se inflan y desinflan cada 20 segundos, gracias a la acción de un temporizador que regula la entrada y salida de aire. Hule latex vulcanizado, temporizadores electrónicos, pistolas de aire, mangueras de suministro. **Págs. 120, 121 Cuerpo Suspiro (2002)** Escultura procesual que se infla y desinfla cada 30 segundos, gracias a la acción de un temporizador que regula la entrada y salida de aire. Hule látex vulcanizado, temporizador electrónico, pistola de aire, manguera de suministro. Muestra itinerante que ha recorrido las siguientes sedes: Marco Noire Contemporary Art, Turín, Italia, 2002; Galerie Hengevoss Dürkop, Hamburgo, Alemania, 2003; Botschaft von Mexico, Berlín, Alemania, 2004; Centro Cultural Conde Duque, Madrid, España, 2004; Galerie Fortlaan 17, Gante, Bélgica, 2005; Lightcontemporary Gallery, Londres, Inglaterra, 2005; Újpest Galéria, Budapest, Hungría, 2006; Muzeów Królikarnia, Varsovia, Polonia, 2006; Hunt Kastner Art Works, Praga, República Checa, 2006. Todas las imágenes fueron cortesía del artista.



César Martínez

## El imperdurablemente presente La asfixia o los arrebatos del pulmón politizado.

**L**a energía necesaria para la supervivencia emana de las reacciones de la oxidación biológica, considerando a ésta como un proceso enzimático por virtud del cual se metabolizan carbohidratos, ácidos grasos, y aminoácidos, terminando esto en bióxido de carbono y agua; con conservación de la energía biológicamente útil, el aire es el alma de las emociones, es el cuerpo del alma, es la materia insustancial de vida, es la transferencia básica de átomos de hidrógeno desde donadores hasta aceptores de este gas.

La asfixiante calidad del aire ya no obra con lentitud en este recién estrenado milenio, y nuestras emociones hábiles e instruidas se contraen anormalmente en una velocidad alarmante: estamos metidos en un posible *'bronquio', en una ¡bronquiota!*. El *bióxido de carbono politizado* y el *impuesto al oxígeno agregado* han provocado que en cada momento se adormezca y se extravíe la vida al grado de confundir a las vías respiratorias con espantosos ejes viales, como sucede en la mayoría de las *anxiudades* más pobladas del mundo. La fuerza latente generada por la pureza del aire se ve ahora en dificultades y, a fin de cuentas, estamos a la espera de una posibilidad bioenergética más allá de los intereses político-económicos que el combustible muerto, antdiluviano o fósil ha generado por los siglos de los siglos, y por los signos de los signos, *también*.

*Este* combustible fósil, que a todos nos está convirtiendo en una especie de fósil viviente, nos permite detectar que nuestro coeficiente emocional o *inteleafectividad* necesita un nuevo aporte que nos permita vivir menos desinflados.

### Del metabolismo a la metáfora

En lo que llamamos cotidianidad *o metafísica súbita*, llama nuestra atención el proceso mecánico de hacer pasar aire al interior de los pulmones cuando éste nos falta, o bien cuando la cantidad de aire respirado suministra costos: primero la calidad de partículas contaminantes visiblemente respirables y su alto costo biológico; y segundo por la cantidad de dinero gastado e involucrado en cada mililitro de gas producto de la combustión. Millones de dólares y dolores. Calidad y cantidad. Simultáneamente. Nos damos cuenta de que no nos damos cuenta de esa situación. No nos damos cuenta de que el aire desaparece porque no lo vemos y, sin embargo, logramos palparlo con su ausencia, ¡Ay!, da miedo.

*Es* tal la importancia del aire que se considera como la *materia* que sostiene a la vida, y como ese hálito que al mismo tiempo nos reduce y expande. Nitrógeno y oxígeno, ecuación de vida. Y de aquí surge mi interés por referir mis ideas en esculturas inflables, en esculturas blandas, en esculturas hinchables.

*Experimentando* un cambio de volumen, planteo las esculturas inflables como polarizadores del equilibrio, *como soluciones verdaderas que no sirven para nada* y como aquello que adquiere importancia porque ya no se tiene. Intento mirarlas como un *respiro*; considerando al *respiro* como el anhelo de liberarse de este entierro material, corporal en el que nos hayamos, más allá de los límites que imponen las leyes de la naturaleza: en un suspiro, en un suceso. La vida es eso, un suspiro. Un suspiro de loco saurio o el aliento de Dios, *si es que existe. Loco tidiano se vuelve una transformación perpetua, entonces.*

*Desafiar* a la gravedad de la escultura, su fortaleza, y sus ángulos hasta desorientarlos. Transformar la apariencia de lo duro en lo suave y verificar su irreconocible transformación son otros motivos que exploro





con esta manera de liberar al aire de su propio encierro material, de atravesar la anatomía, biología, tiempo y razón de estos cuerpos escultóricos o *consistencias de vida*. Entre la piedra y el aire hay una clara y pesada diferencia: la permanencia y la volatilidad.

*Si* observamos que los cambios de posición del diafragma que se suceden en el interior de nuestro cuerpo o espesor de vida no son sólo los que motivan cambios en la cavidad torácica de nos-*otros* los seres aeróbicos, sino los que permiten también la expansión de los instantes; y en este escultórico caso, los instantes son retardados y expansionados con una duración de 30 segundos.

### **El cuerpo como metamorfosis semiótica o la insoportable brevedad del ser.**

*Los* distintos valores politizados del sentido de la vida producen impulsos contráctiles en nuestro oxígeno social.

*Pulmones* humanos,  
desnudos columpiándose como neumáticos.  
Cuerpo idealizado  
cuerpo respiro  
cuerpo murmullo  
cuerpo suspiro  
cuerpo eco  
territorio politizado  
oprimido y castigado...

*Y* en esta crónica de un pánico anunciado, sobre la acera de nuestras responsabilidades estamos vulnerables, con los alvéolos subestimados, los sacos aéreos subconsiderados, y los epitelios llenos de revestimiento conceptual, y, por ello mismo, me despido con un suspiro.

*La* duración de la palabra brevedad, su concepto, su sustancia básica, su reacción química en nuestro interior es más breve que el tiempo mismo que nos demoramos en pronunciarla. ■

> **Imágenes de César Martínez: Pág. 123, 125, 127, 128, 129** **PerforMANcena: El cadaver exquisito**; escultura humana de chocolARTE comestible, Chocolate pigmentado relleno de enzaimada. Fundación Joan Miró, Mallorca, España 1999. \*Hubo mas de 900 espectadores durante la inauguración. **Pág. 126** **PerforMANcena: Ame Rica G-Latina**; escultura humana de gelatina sabor durazno con corazón de melón. Escultococinada en el Cuartel General del Ejército Español. Dentro de la Muestra "A vuelta con los sentidos" Casa de América; Madrid España, 28 de enero de 1999. **Pág. 124 y 131** (segunda y tercera de arriba abajo) **PerforMANcena: El hombre de ébano y sol**; escultura humana de chocolARTE comestible. Evento inaugural en la IV Bienal del Caribe, República Dominicana, Barrio de la Negreta (sitio donde se traficaron esclavos negros por primera vez en América) atrás del río Ozama, Noviembre de 2001. **Pág. 131** (primera de arriba abajo) **PerforMANcena: El hombre de cacao**; escultura humana de chocolARTE comestible, relleno de nueces, pasas, avellanas y corazón de cerezas marinadas con cogñac. Escultococinado en la pastelería Montparnase. Inaugural de la muestra "De la escultura a la instalación, escultura mexicana del s. XX. Palacio de Bellas Artes, marzo de 2001, México, D.F. \*Los zapatistas después de la gran caminata realizada desde Chiapas se encontraban a 3 cuadras aguardando a que el congreso les recibiera. Todas las imágenes fueron cortesía del artista.



César Martínez

## Comeos los unos a los otros

**E**l ritual teofágico de purificación católica de devorar la carne y la sangre de Cristo me dejó muy impresionado y estupefacto desde muy pequeño. ¿Qué parte del cuerpo me comía?, preguntaba desde mi interior con el deseo de esconderme a mí mismo ese pensamiento sacrílego y macabro. ¿Con qué ánimo me comía ese cuerpo?, ¿el de purificarme?. Sin embargo, el mayor problema era cuando digería y obraba. A lo mejor por ello era tan estreñido, no deseaba cagar el cuerpo de Cristo. Lamentaba digerirlo así, me intrigaba, me inquietaba. Mi consuelo era pensar que su carne y su sangre circulaban *y no circuleaban*, por mi sistema circulatorio.



1 Pan tradicional que se acostumbra comer durante el día de muertos, cuya forma asemeja, alegóricamente, los huesos; es parte de una festividad mexicana.

2 Expresión utilizada para nombrar la acción de deleitarse con la pupila al mirar gente hermosa.

3 En realidad su nombre era Claudia, pero como seudónimo de actriz utilizaba a Déborah Clark.

4 Alguien en alguna cantina cita esta frase refiriéndose a un cómic norteamericano de los años '70.

El lenguaje siempre me ha parecido una quinta dimensión. Una "dimensión aparte" abstraída para mejorar el aquí de ahora. Mi problema no era de ingenuidad, sino que literalizaba al lenguaje figurado. Durante un largo tiempo no entendía algunas apreciaciones simbólicas al relacionarme con la realidad. Por ejemplo, me indignaba de niño que mi padre me ofreciera pan de *muerto*<sup>1</sup>. ¡Que asco!, sentía en mis adentros, me imaginaba que el azúcar sobre el pan eran cenizas de seres humanos.

Lo mismo me sucedía con la expresión del *taco de ojo*<sup>2</sup>. Me inquietaba toda esta manera simbólica y metafórica de pensar y estar así en la vida. Me escondía en los rincones de mi timidez, en la obscuridad de mi culpa. Temía ser apedreado por pensar así y es así como viví en secreto gran parte de mi niñez.

Me refugié en los roperos a derramar mis lágrimas y a devorar mi pensamiento.

A los 18 años me autoexcomuniqué y renuncié a la religión católica. *Comencé* a creer de otra manera. Mi corazón ya había sido devorado en una paradoja, pues mi primer gran amor se llamó *Déborah*.<sup>3</sup>

### Amor caníbal, los dulces comienzos

Las sensaciones gustativas evolucionaban con el desarrollo de la testosterona. Me había dado cuenta de que la lengua era un órgano sexual que se utilizaba regularmente para hablar<sup>4</sup>. La atracción por la piel, la excitación por la otredad del sexo, de ser otro, de apropiarse, poseer y fundirse en otra persona me inquietó; esta liberación hormonal, y la emancipación de fantasmas y demonios me hizo sentir hambre de amor. Era y es el apetito voraz de comerse sexualmente al otro: lo eróticamente apetitoso. Amar y comer, ¡mmm!, actividades que se volvieron tan fundamentales e intensas que llegué a confundirlas por encontrarlas tan relacionadas.

Como amante he besado, saboreado, mordido, chupado, y lamido cuerpos: he devorado. Realicé "muchos sacrificios humanos", experimenté el placer del dolor y el banquete de eros, era y es el hambre de amor, es la *amordida* espiritual de todos los días, el rito de creACCIÓN de los cuerpos, la conjugación del uniVERSOerótico de "creced y multipliCAOS".



Así que me dediqué a mordisquear a besos la carne entera. Descubrí que la boca se apropiaba del sexo, y que el sexo se convertía en boca, y que la lengua se emboca en **cunilingüística o semeniótica** del lenguaje. El placer de hablar, el hablar de los cuerpos, el hacer hablar a todo el cuerpo ha sido desde siempre una retórica existencial, una sabrosa re-erótica posición significativa frente a la vida.

El primer cuerpo humano entero comestible que realicé fue un cuerpo femenino de gelatina sabor frambuesa. Era rojo y transparente y tenía frutas tropicales en su interior simulando los órganos.

Las reacciones en el Museo de Arte Moderno en México<sup>5</sup> no se hicieron esperar. La mayoría de los hombres ahí presentes se tiraron el cuerpo a lamidas y mordidas libres. Fue un perfor**WOMANcena**.

El planteamiento temático en esta ocasión había sido el amor canibalceco.

El uso y abuso que se ha hecho sobre la iconografía femenina en la publicidad, me puso en estado de alerta al observar las reacciones **masculonas** frente a un cuerpo de mujer. Así es que decidí, para posteriores perfor**MANcenas**, ejecutar cuerpos humanos de sexo masculino para medir las diferentes reacciones del público en diferentes circunstancias y contextos.

En junio de 1981, en París, un estudiante japonés, Issei Sagawa, mató por amor a una joven artista holandesa y comió parte de su cuerpo, en un rito de canibalismo moderno que conmovió a gran parte de la opinión pública mundial. Este acontecimiento se encuentra narrado en “**La carta de Sagawa**” escrito por Yûrô Kara<sup>6</sup>.

### **El consumo artístico y sus efectos o, ¿por qué todo junto se escribe separado y separado todo junto?**

*El consumo artístico y sus efectos* escrito por el crítico de arte Juan Acha nos incita a reflexionar sobre el significado de las artes visuales y sus consecuencias. Se trata de una visión sociológica de los consumos, de nuestras necesidades estéticas, de la psicología y los efectos del consumo. Muestra un más allá de la percepción ordinaria.

En muchas obras de la historia del arte se hace manifiesto al consumo como planteamiento temático y conceptual de la obra. Muchas **escenas** de la pintura en

5 Encuentros de primavera. Evento organizado en el Museo de Arte Moderno por la revista *Generación*, marzo de 1993.

6 Yûrô Kara, *La carta*.



7 Pedro Martir denominaría 'canibales' a los nativos llamados "caribes"; fueron descubiertos al desembarcar Colón en Guadalupe, en donde vio restos de un festín macabro.

las que figura la comida nos llevan a suponer sobre el sentido del gusto representado. Algunos pintores pintaban más rico, sabroso y **oloroso** que otros.

Los retratos artístico-platillo de Giuseppe Arcimboldo (1530-1593), de alto contenido simbólico conspiran contra el significado natural de las cosas. *Saturno devorando a su hijo* (1821-1822), de Francisco de Goya, es otra obra perturbadora en cualquier delirio cotidiano o terror madurado. En los detalles del tríptico del *Juicio Final* (1504), pintado por El Bosco, que se encuentra en la Academia de Viena, se pueden observar diferentes escenas de canibalismo. Con clara anticipación se adelanta a un surrealismo macabro y lleno de humor negro. En la serie de cobres que ilustra el canibalismo en la *Americae Pars Tertia* (1592), de Theodor De Bry y que ilustran los relatos de Johannes Staden von Homber que vivió cautivo en una tribu caníbal de Brasil, se observa un sarcasmo y picaresco humor en los detalles, que logran anticipar y constituir los antecedentes históricos del cómic. Inclusive, las lecturas de autores como Apollinaire, el Marqués de Sade y George Bataille son un marco de referencia en nuestro canibalismo **inconciente voluntario** o el impulso caníbal. Así es que, poco a poco esta información rediseñaba el concepto y el planteamiento de mis perform**MANcenas** conduciéndome a un parámetro insólito de la incertidumbre del **inconciente caníbal colectivo**.

### El caníbal virtual o el salvaje afortunado

Alvar Núñez Cabeza de Vaca cuenta en sus *Naufragios* que el invierno de 1528 fue muy frío y escaseaba la comida en la costa norteamericana, en lo que llamó la isla del Mal Hado. La población indígena, era diezmada por una terrible hambruna, y los europeos que habían naufragado en esa región se veían igualmente amenazados por la inanición. Pero no fueron los salvajes americanos los que recurrieron a la solución menos civilizada y bestial para sobrevivir: dice Cabeza de Vaca que "cinco cristianos que estaban en rancho en la costa llegaron a tal extremo, que se comieron los unos a los otros, hasta que quedó uno solo, que por ser solo no hubo quien lo comiese". A continuación consigna los nombres de estos hombres salvajes españoles (Sierra, Diego, López, Corral, Palacios y Gonzalo Ruiz) que tuvieron el honor de contarse entre los primeros antropófagos europeos llegados al continente americano... lo que sí cuenta es la reacción de los aborígenes: "De este caso se alteraron tanto los indios, y hubo entre ellos tan grande escándalo, que sin duda si al principio ellos lo vieran, los mataran, y todos nos vieramos en grande trabajo"<sup>7</sup>.



La visión occidental de considerar a la otredad como un estado salvaje, la aparición del salvaje con la invención del concepto “civilización”, el uso del salvaje como imagen simbólica, *la invención de América Imaginaria*, el salvaje estereotipado, el salvaje civilizado, el canibalismo económico, “el salvaje noble”<sup>8</sup>, son inventos de una razón o imaginación occidental paradójica.

Por ejemplo, el salvajismo postmoderno en el que se devoran unos a otros, es en el que tu compañero de trabajo debido a las tecnorrelaciones globalizantes, se convierte en un posible almuerzo *gastroeconómico*, mostrando así, que el **salvajismo** existe todavía en el seno de nuestra **civilización**.

La concepción del Nuevo Mundo de antes y el Mundo Nuevo de ahora, en el contexto político de entonces, el actual, nos demuestra que la estructura en el poder, es decir, la dictadura empresarial refleja con otro sentido en la actualidad el concepto de salvaje. Un misil crucero con un valor de un millón doscientos mil dólares o **dolores**, con la precisión de centímetros y el poder destructivo de varios cientos de metros, ¿es una bomba inteligente? Me parece que la peor arma mortal es la estupidez.

Y en ella se invierten millones de **dolores**. En estas armas están representados millones de intereses económicos que devoran otras épocas presentes, desconsiderando otras razas y lenguas; además se descuida a la ecología, los derechos humanos y laborales, la cultura y la educación. Economía significa pues, omitir, desaparecer, ignorar, chingar; es la amnesia histórica de la modernidad de los “**Tratados Internacionales de Libre Comercio**”.

Es cierto que en diferentes rituales y sacrificios de varias culturas indígenas mexicanas, se acostumbraba comerse el corazón y partes del individuo sacrificado, que se ofrecían a los dioses. Comer carne humana era un rito reservado a unos cuantos, servía para fortalecerse con lo sagrado a través del **cuerpo sacrificado**<sup>9</sup>. O me atrevería a decir con el **cuerpo significado**.

8 Roger Bartra, *El Salvaje Disfrazado*. Hasta donde se sabe, la primera vez que aparece la famosa expresión “salvaje noble” es en *La conquista de Granada* escrito por John Dryden, (1670-1671).

9 María Teresa Urriarte y Krystyna Libura, *Ecos de la Conquista*.



### Mercado de carne humana o el aparato di-festivo

La procedencia del hedor político, el acto de masticar carnes artificiales como los mariscos simulados con harina, o las barbacoas y tamales de *microwave*, el sabor de la carne ausente, las sensaciones gustativas prometidas, el *cholesterol free*, la fisiología y las ciencias políticas, la contrarrealidad actual y la realidad contractual, me impulsaron a darle un giro conceptual al planteamiento, ubicando la propuesta temática del evento en el momento de ahora en América del Norte, en el del *North America Cholesterol Free Trade Agreement* o el *North America Fat Free Trade Agreement*. El cuerpo de gelatina comido y descuartizado adquiriría otra lectura sobre la realidad. Era presentado después de un discurso, connotado entre lo religioso y político; y se utilizaba un atuendo de carniceroal que le cruzaba una franja tricolor como la banda presidencial; las que usan los presidentes mexicanos en sus informes de gobierno o tomas de posesión. El cuerpo era entonces: el cuerpo del último indocumentado, el cuerpo de **Johnny**.

Idea, *The last illegal alien*, el cadáver exquisito de todos los mexicanos, la carne de cañón de las neuroeconomías globafálicas, el cuerpo rico, el cuerpo descubierto de América.

De acuerdo al contexto en el que el perform**MANcena** se ha desarrollado, las reacciones del público han sido diversas.

En el evento de intercambio de performance U.S. Latino llamado *Danger Zone/Terreno Peligroso*<sup>10</sup>, en las sedes de U.C.L.A en Los Angeles y en el Ex Teresa Arte Actual en México D.F., se suscitaban diversas reacciones. Por parte del público angelino, la actitud fue la de comerse el cuerpo con ciertas reservas, a la vez que muchos de ellos trozaron el cuerpo a la mitad y en pequeñas partes.

Algunos solamente experimentaron la sensación de cortar y mutilar un cuerpo. La gelatina era de frambuesa y el tono rojo permitió ver aquello como si se tratase de una carnicería. En México, D.F. el público aplaudió el discurso politizado de presentación del cuerpo, y después eligió un pedazo para, poco a poco, hacerlo desaparecer. En esta ocasión, el cuerpo era sabor anís, y el tono transparente, iluminado por una mesa de luz que dramatizó mucho el efecto del cadáver platillo. A pesar del error de haber utilizado más grenetina en el cuerpo, que lo hizo más duro, el público insistió en llevarse un pedacito de recuerdo.

En octubre de 1996, colaboré en el **performance-instalación** de Guillermo Gomez-Peña y Roberto Sifuentes, llamado *The Temple of Confessions*<sup>11</sup>. Su última presentación se realizó en el Corcoran Gallery of Art, en Washington D.C. Nos comimos al final del evento *The cadaver of the last immigrant*. El público fue discreto, hasta que una puertorriqueña se comió a mordidas el falo de la escultura comestible. Para este evento mejoré la receta, y el cuerpo adquirió una apariencia más real por los tonos semejantes a la piel, logrados gracias a la leche semidescremada, y los ingredientes que le dieron un mejor color y sabor.

10 Proyecto de performance y diálogo transfronterizo titulado *Danger Zone/Terreno Peligroso*. Durante todo el mes de febrero de 1995 -dos semanas en Los Angeles y dos en el D.F.- se reunieron diez artistas experimentales -cinco de cada orilla-, cuyo trabajo replanteó las nociones estereotípicas y oficialistas de la identidad, nacionalidad, el lenguaje, la sexualidad y el proceso creativo.

11 Se celebró en The Corcoran Gallery of Art, en Washington D.C. en los Estados Unidos de América. El perform**MANcena** "The cadaver of the last immigrant" se presentó al nacional del performance-instalación, el día 3 de noviembre de 1996.





En el Instituto de Arte Contemporáneo de Londres<sup>12</sup>, en el Reino Unido, en noviembre de 1996, la reacción del público fue la de experimentar cuál era la sensación de hundir el cuchillo en una rodilla. El cuerpo fue descuartizado, rebanado, mutilado, degollado, y sus miembros terminaron regados por todo el escenario. Curioso, pero este cuerpo humano masculino fue castrado por un hombre muy elegante.

En la Sexta Bienal de La Habana, en Cuba, los pocos niños que lograron entrar al evento, se arrojaron sobre el cuerpo cual si fuese un pastel<sup>13</sup>.

Durante el evento de 7th Annual Cherry Creeks Arts Festival, realizado en Denver Colorado<sup>14</sup>, y llevado a cabo en la calle, participé con un puesto de "comida humana" en plena acera pública. Creé el North América *Free Tanga Puesto* Trade Agreement. El cuerpo era connotado como *The Illegal Alien*, y muchos comensales satisficieron su voraz apetito. Literalmente, no quedó nada de este 'alien ilegal'.

Durante la exhibición de *Trangresiones al Cuerpo*<sup>15</sup>, realizada en el Museo de Arte Contemporáneo Carrillo Gil, la reacción del público, después del discurso político-religioso fue la de besar y cortar al cuerpo en pedacitos y pedazotes, para llevarse un itacate<sup>16</sup> a casa, y era curioso ver recipientes improvisados con pedazos de mano, piernas, dedos, ombligo, rodillas, etcétera, que servirían para la cena familiar de ese día.

### Amé Rica G-Latina

En esta ocasión el reto era muy especial. Las relaciones y conexiones históricas entre México y España me permitieron crear un nuevo discurso para el *perforMANcena*.

Connotar al cuerpo de gelatina como el de un indígena contemporáneo, y el aparecer como un contemporáneo sin rostro, oculto por un pasamontañas como el que utilizan los integrantes del movimiento zapatista en Chiapas y con el cuerpo descubierto (desnudo) fue una experiencia simbólica muy fuerte y arriesgada.

12 *Corpus Delecti, sex, food & body politics*. Temporada de performance latino en el Institute of Contemporary Arts at London. Londres, Inglaterra, 12 al 30 de noviembre de 1996. Se realizaron dos *perforMANcenas* el 12 y 13 de noviembre.

13 El 4 de Mayo de 1997 se realizó el evento *América Ge-Latina y el Tratado de Libre Comerse*.

14 Se realizó el *perforMANcena The North America Free Tanga Puesto Trade Agreement*, Denver Colorado, Estados Unidos de Norte América el 4, 5 y 6 de julio de 1997.

15 Se presentó en México, D.F. el 28 de junio de 1997. Se realizó el evento "The North America Cholesterol Free Trade Agreement".

16 Es una palabra utilizada en el medio popular mexicano para nombrar los residuos de una cena, o parte de ésta, que el invitado lleva a su casa.

17 A vuelta con los sentidos,  
Casa de América en Madrid España.  
28 de enero de 1999.  
Se realiza *perforMANcena Amé Rica G-Latina*.

18 Revista *Proceso*, edición especial.  
Enero de 1999. Concepto tomado del artículo  
escrito por Carlos Monsiváis.

19 Expresión utilizada en el medio popular  
mexicano para nombrar aquellas personas  
dóciles del corazón. Canción de Dámaso Pérez  
Prado, a ritmo de mambo. Miguel Rojas Mix;  
*América Imaginaria*.

20 Sant Joan'99, realización de  
*perforMANcena* "El cada-ver exquisito",  
escultura humana de chocolARTE. Cafetería  
de la Fundación Pilar i Joan Miró en Mallorca,  
España. 23 de junio de 1999.

#### Bibliografía:

- Acha, Juan, *El consumo artístico y sus efectos*,  
Trillas, México, 1988.  
Bartra, Roger, "El Salvaje Disfrazado", en  
*El salvaje artificial*, Era, 1997.  
Kara, Yûrô, *La carta*, Anagrama, Barcelona, 1983.  
Rojas Mix, Miguel, *América Imaginaria*, Lumen,  
Buenos Aires, 1992.  
Urriarte, María Teresa y Krystyna Libura, *Ecos de  
la Conquista, Patria*, México, 1992.

Es cierto que el tema de la muestra curada por Estrella de Diego era el de los cinco sentidos como tema en el arte contemporáneo de América. Sin embargo, partiendo de que se requiere de más de cinco sentidos para desarrollar el sentido común, se me presentaron muchas circunstancias que no podía dejar de lado, como el hecho de que pudiera *escultococinar* la gelatina humana en el "Cuartel General del Ejército Español" y el evento fuese en **La Casa de América, en España**<sup>17</sup>. Bajo la supervisión del coronel Villarejo y la generosa ayuda de varios militares, obtuve grandiosas facilidades para *escultococinar* el cuerpo en un cuartel. Así, que durante el *perforMANcena. Amé Rica G-Latina* 'el español se comió al indio', 'el primer mundo se comió al tercero', y la amnesia histórica se devoró a la memoria social, a un concepto internacional: **ChiaPAZ**<sup>18</sup>, voz que habla por muchos mexicanos. Después de utilizar como discurso introductorio un texto abierto, politizado y con juegos de palabras haciendo connotaciones sobre sacrificios políticos e incógnitas faciales, **MEX**tizaje histórico y de referirme al cuerpo como un territorio o geografía imaginaria, se hacía alusión a esa **América Imaginaria** que desde Europa se mira. A la manera de los rituales prehis - **PÁNICOS**, le extraje el **corazón de melón**<sup>19</sup> que mordí para después ofrecerlo al público que lo degustó. Los comensales seleccionaron muslo, pie, cabeza, brazo, dedo, panza, tetilla, y por fin la pinga.

Entre los comentarios de alguno de los ahí presentes, se escuchó que sabía a frutas exóticas traídas de América.

El cadáver, completamente destazado, fue expuesto por tres días en las salas de exhibición. Después se conservó una instalación fotográfica y de video con referencias visuales al evento. A razón de una pregunta que realizó una dama de buen vestir sobre el destino de la escultura, durante la conferencia sobre el tema *A vueltas con los sentidos*, se comentó que en ese momento parte de ella se encontraba en las cañerías de Madrid y otra parte circulaba como proteína o glucosa en la sangre de quienes comieron.

#### El Cada-Ver Exquisito

Para conmemorar la onomástica del artista surrealista Joan Miró, la Fundación Pilar i Joan Miró en Mallorca, España, me invitó a realizar el evento *perforMANcena*<sup>20</sup>. Se realizó una escultura humana de chocolARTEchocol de varios colores, en la cafetería de la fundación. Los juegos surrealistas llamados "cadáveres exquisitos" le dieron la connotación al evento. Nada más que aquí, se comenzó por el total del cadáver. El relleno de la escultura contenía: enzimada, bollería tradicional mayorquí, dedos de novia, brazos de gitana, mazapanes y muchos chocolates de sabores. A partir de las 9:00 pm la gente comenzó a partir y a seleccionar su parte favorita. El público en su mayoría fueron niños acompañados de sus padres. Las reacciones de asombro y risas fueron peculiaridades de este evento. ■



> **Imágenes de Miguel Ventura:** *Todas las imágenes fueron cortesía del artista y con permiso de la editorial Trilce.*



Miguel Ventura

## El Nuevo Conal de Lenguas (NILC): de la teoría a la práctica en el Monstruo Puto Criada Ghetto Bar

**Día 1 del 10º año de la auténtica sincronización corpóreo-lingüística posrevolucionaria.**

**H**ace poco tomé una decisión importantísima. Después de no pocos años de estudiar teóricamente en el Instituto de Estudios Avanzados de NILC los nuevos sistemas de lenguas y la integración y sincronización corporal, vi que ya era hora de dar a mis teorías un uso práctico; sabía bien que estaba a mi alcance todo un mundo, toda una realidad paralela, en la cual podrían ponerse en ejecución mis tácticas y maneras recién adquiridas. Estuve preguntándome cuál sería el camino más indicado. Lo que más me bullía en la cabeza era el sentido de integración a un concepto de comunidad. Tomar la idea central de NILC; o sea, la esquema-



tización de un modelo social, con sus nuevos sistemas de lenguas, y aplicar todo esto a una realidad diferente, se me presentaba como una aventura fascinante. La cabeza me daba vueltas de sólo pensarlo. Gracias a mi educación, soy ahora un miembro mejor y más responsable de mi comunidad. Entonces pensé: “¿Qué mejor manera de demostrar ese sentido de solidaridad social que la aventura de hacer funcionar uno de los centros de reunión comunitaria del nuevo estado-ghetto sancionados por NILC?” Me refiero al Monstruo Puto Criada Ghetto Bar. Ese día me sentí afortunado, porque llevaba mi traje de Lengua Matriz, con su color verde limón perfectamente coordinado: pantalón corto, camisa de manga corta haciendo juego, calcetines y audífonos. Estar vestido de manera adecuada era de gran ayuda para asumir mi responsabilidad de coordinador de Lenguas. El atuendo de Lengua Matriz no está al alcance de todo el mundo. Al entrar al recinto del Monstruo Puto Criada Ghetto Bar, colorísticamente neutral, quedé asombrado de mi buena suerte. Mis ojos no podían creer que fuera real la abrumadora experiencia de ese preciso momento. Allí, unos de pie y otros sentados, pero siempre según la manera sancionada por NILC, estaban treinta muchachitos perfectamente formados, de edad entre seis y diez años. Vi, muy asombrado, cómo los treinta muchachitos rubios se distribuían en seis grupos; en cada uno había cinco muchachitos (algunos de pie, otros sentados), muy atentos a los videos didácticos que se mostraban en este centro de esparcimiento. Cada grupo se caracterizaba por el color de su ropa que, por curiosa coincidencia, estaba en perfecta sincronización con los de los nuevos sistemas de lenguas que he estudiado en el Instituto de Estudios Avanzados de NILC. Y no es que yo le hubiera superimpuesto a la realidad mis recién adquiridos conocimientos de sistemas de lenguas, sino que verdaderamente había hallado una realidad que coincidía, aunque aún no del todo, con mis configuraciones adquiridas.

El primer grupo constaba de cinco muchachitos vestidos con camisas de manga corta y pantaloncillos de color anaranjado. Al verlos de cerca, noté que el color de sus ojos se ajustaba a las especificaciones del sistema 1 de las Nuevas Lenguas: el ojo derecho anaranjado brillante, y el izquierdo verde esmeralda.

El segundo grupo constaba de cinco muchachitos igualmente bien formados, con traje semejante a los del primero, pero de color verde esmeralda. El color de sus ojos exhibía, asimismo, las peculiaridades colorísticas correctas: el ojo izquierdo lila intenso, el derecho verde esmeralda.

Los miembros del tercer grupo llevaban traje lila. El ojo derecho amarillo brillante, el izquierdo lila intenso. Éstos parecían felices de ver y observar la conducta de los demás muchachitos, y anotaban debidamente sus observaciones en unas libretitas unidas al cinturón con una cadena.



Los muchachitos del cuarto grupo estaban cómodamente uno junto a otro, contemplando con particular interés uno de los videos didácticos de una demostración musical cantada al modo del sistema 4 de las Lenguas Nuevas. Traje amarillo; el ojo derecho azul brillante, y el izquierdo amarillo.

El traje de los del quinto grupo era azul; ojo derecho rosa brillante, ojo izquierdo azul.

Y, *last but not least*, los muchachitos del sexto grupo estaban recostados en sofás, con traje rosa brillante, y con su alegre ojo izquierdo color de rosa en perfecta sincronización con el verde limón del derecho.

Después de observar durante un rato a los preciosos jovencitos, puse manos a la obra. Había que poner en práctica, en un nivel corporal, las técnicas de apareamiento necesarias para la creación de nuevos y amorosos lenguajes. Por fortuna tenía a la mano mi maletín con los instrumentos de creación de nuevos lenguajes, entre ellos la serie de treinta glifos alfabéticos básicos de NILC en etiquetas adheribles al cuerpo de cada muchachito, y también las herramientas, drogas, entre otros elementos necesarios para las operaciones subsiguientes. Y me dije: "¡Perfecto! ¡Es hora de comenzar!" La cosa, sin embargo, no era tan sencilla. Me hallaba en posesión de la estructura básica, pero faltaba responder al gran desafío: trasladar una formación lingüística puramente teórica a un experimento corpóreo con los muchachitos que estaban allí. Los músculos se me contraían de entusiasmo y a la vez de temor. ¡Los treinta muchachitos estaban dispuestos a participar en el experimento con un auténtico espíritu de sacrificio y de juvenil osadía!

Por principio de cuentas, asigné a cada muchachito un glifo colorísticamente sincronizado con su vestimenta. Después de pegarles en la camisa la etiqueta correspondiente,





me puse a aislar y organizar a los participantes en los seis diferentes grupos que constituyen la infraestructura de las Nuevas Lenguas de NILC. Y ahora empezaba la parte seria.

Me limitaré a describir las técnicas relacionadas con la generación de esos glifos del sistema 1 de las Nuevas Lenguas. Los métodos de hechura de nuevas lenguas consisten básicamente en un proceso de apareamiento. Había que juntar unos con otros los glifos alfabéticos básicos para formar nuevas entidades silábicas. Había que llevar a efecto todas las posibilidades de apareamiento de los treinta elementos fundamentales. Comencé con el primer grupo. Mi tarea consistía en supervisar y dirigir las actividades de apareamiento de los cinco muchachitos. Procedí, pues, a juntar a los dos primeros. Por principio de cuentas, era preciso que los muchachitos tomaran pequeñas dosis de una droga específica, correspondiente al glifo del alfabeto de NILC que habrían de representar. En mi imprescindible maletín llevaba, por supuesto, una serie de treinta drogas distintas, cada una de ellas elaborada de manera específica para estimular genéticamente cada uno de los treinta glifos del alfabeto de NILC. Los cinco muchachitos, rápida y alegremente, ingirieron las píldoras anaranjadas del sistema 1 de las Lenguas Nuevas. A los treinta minutos la droga había producido los efectos deseados, y los muchachitos se hallaban en estado de excitación: sus miembros sexuales se habían puesto en erección, y sus orificios estaban bien dilatados y lubricados. Yo supervisé personalmente la inserción del miembro de cada muchachito en el orificio de otro, tarea que realicé de manera muy mecánica. Toda mi educación teórica tenía al fin un fruto palpable y satisfactorio: realicé esas operaciones como si siempre las hubiera hecho. Una vez que el miembro de cada muchachito había penetrado firmemente en el orificio de otro, dando lugar al esencial intercambio de líquidos, y pasados treinta minutos, en la piel del muchachito penetrado fue formándose, lentamente, pero con toda precisión, una excrecencia, una especie de tumor. Saliendo de este tumor comenzó a aparecer entonces algo que parecía ser la perfecta unión de los dos glifos representados por cada pareja de muchachitos. La excrecencia consistía en dos formas parecidas a pétalos, mostrando los dos glifos generadores: entre una forma y otra iba haciéndose visible el resultado del apareamiento: un tiernecito glifo silábico nuevo. El significado fonético de los glifos engendradores, y también de la entidad engendada, era tan evidente para mí como para los muchachitos, que formaban, agrupados, una verdadera escena de natividad. A medida que aparecía cada glifo, carnoso y anaranjado, podían escucharse unos pequeños sonidos que emanaban de su interior, y los sonidos coincidían perfectamente con la pronunciación fonética de esos glifos a los que tanto estudio había dedicado yo en el nivel puramente teórico. Como es natural, los muchachitos estaban en el éxtasis, admirando su capacidad para las actividades reproductivas, especialmente tratándose de una reproducción sancionada por el Nuevo Consejo Interterritorial de Lenguas. Después de hacer la separación entre miembros en erección y orificios dilatados (proceso ligeramente doloroso), y después de hacer la limpieza de los pequeños glifos nuevos, había que seguir adelante.

Era mucho lo que quedaba por aparear y juntar. Seguí, pues, supervisando la administración de las drogas específicas a los cinco muchachitos del primer grupo y, al igual que con la primera pareja copulante, atendí a todas sus necesidades penetradoras y a los engendramientos resultantes. El muchachito número 1 tenía que aparearse con los muchachitos 2, 3, 4 y 5; el número 2 con los números 3, 4 y 5; el número 3 con el 4 y el 5, y el muchachito número 4 tenía que juntarse y aparearse con el número 5. Cuando acabé de supervisar los procesos procreadores de este primer grupo, y después de eliminar los glifos repetidos, con enorme regocijo tuve a la vista los quince glifos anaranjados que componen el sistema 1 de Nuevas Lenguas, bien formados todos ellos, y señalando cada uno su respectiva función fonética y lingüística.

Las cosas comenzaron a complicarse con los procesos de apareamiento del segundo grupo. Ahora mi tarea no consistía sólo en aparear unos con otros a los muchachitos y en ocuparme de los frutos resultantes de todas las permutaciones de los elementos consabidos, sino que, además, tenía que combinar a todos los muchachitos del segundo grupo con los del primero. Me vi hundido durante largo rato en agotadoras actividades de partero y supervisor, hasta que finalmente surgieron a la luz los cincuenta y cinco nuevos glifos verde esmeralda que constituyen el sistema 2 de las Nuevas Lenguas. En cierto momento tuve que vigilar la forma en que uno de los muchachitos era penetrado e inseminado simultáneamente por los otros nueve. Para gran deleite mío, fui capaz de hacer todo esto de manera increíblemente suave. Supervisé las inseminaciones no sólo con facilidad, sino con un gran sentimiento de alegría.

He aquí un breve resumen de las actividades desarrolladas en los intensos días que vinieron a continuación. Los resultados del apareamiento para el sistema 3 de las Nuevas Lenguas fueron ciento veinte glifos de color lila; doscientos diez glifos amarillos para el sistema 4; trescientos veinticinco glifos azules para el sistema 5 y, finalmente, para el sistema 6, el más numeroso, se dieron cuatrocientos sesenta y cinco glifos de color rosa brillante. (En esta etapa final hubo momentos en que un solo muchachito era penetrado por los otros veintinueve; el proceso productor de glifos fue especialmente laborioso, puesto que aquí nacían veintinueve de manera simultánea.)

Después de noventa y seis horas de actividad muy intensa, frenética a veces, dentro del recinto neutral del Monstruo Puto Criada Ghetto Bar, los resultados estaban ante mí. Logré iniciar y vigilar hasta lo último el nacimiento de mil sesenta glifos multicolores, perfectos todos en su concepción, conocedores todos de su sitio y función en la sociedad para la cual habían sido creados. Debo añadir que, después de la intensa actividad copulativa desarrollada en estos días, los muchachitos estaban cansados y con la cara enrojecida. Nunca hubo altercados ni incidentes desagradables entre los miembros de las distintas comunidades de lenguas. Todo lo contrario: los muchachitos llevaron a cabo su deber con un sentido de verdadero deleite juvenil.



Después de limpiar, organizar y catalogar cuidadosamente los mil sesenta glifos resultantes, acomodándolos según los diferentes colores y los diferentes grupos, y documentando su respectiva fecha de nacimiento, me ocupé de los treinta muchachitos que habían tenido una parte tan vital en todas estas operaciones. Todos recibieron un baño; se les limpiaron con cuidado sus orificios y miembros sexuales, que volvieron a quedar guardados en sus bien formados cuerpos. Después de no mucho, parecía que todos habían vuelto a nacer: brillaba en su rostro el resplandor de la juventud; sus rizos dorados estaban bien peinados y sus trajes recién planchados. Para todos había sido una bella experiencia al haber combinado un placer con un deber: el deber de reproducir los componentes de nuevos sistemas de lenguas y de contribuir útilmente a su diseminación. Los seis grupos de muchachitos regresaron a sus seis respectivas comunidades, y yo tomé las medidas necesarias para que los glifos recién nacidos fueran trasladados a ellas, con la seguridad de que serían cuidados con el mayor cariño.

No hace falta decir cuán satisfecho quedé. Mis prolongados estudios habían tenido un fruto maravilloso. Después de adquirir de manera teórica los conocimientos necesarios para el proceso de crear las partes constituyentes de los nuevos sistemas lingüísticos, ahora los había puesto en práctica y tenía a la vista una nueva realidad. Me había convertido en organizador de un evento social de carácter épico, y en partero de treinta hermanitos míos. Yo, educado con la idea de un modelo social perfectamente sincronizado en términos de cuerpo y de lenguaje, acababa de llevar a cabo mi tarea como miembro de una sociedad basada en la regeneración lingüística.

Queda todavía mucho por hacer. Pueden surgir millares de glifos nuevos. Para ellos habría que acrecentar las operaciones de apareamiento. La meta es altísima: se trata de asegurar la supervivencia de las codificaciones lingüísticas más puras y, por consiguiente, más auténticas. ■





> **Imágenes de Kònic-Thtr: Foto 1 y 6:** foto A. Alcañiz [Kònic-Thtr 2006] Escenificación de Nou I\_D. Visualización de la interacción de los actores en el software Terra-i-Vida. Interpretes L. Castro y L. Johansson danza, F. Testory voz. **Foto 2 y 3:** foto A. Alcañiz [Kònic-Thtr 2006]. Escritura del movimiento reflejada en los trazos de la danza. **Foto 4 y 6:** foto A. Alcañiz [Kònic-Thtr 2006] Interacción de vídeo a tiempo real. Los contenidos temáticos de de Nou I\_D en relación a la deslocalización y la movilidad permanente de personas. **Foto 5:** foto A. Alcañiz [Kònic-Thtr 2006] Detalle de una Escena de Nou I\_D. Todas las imágenes fueron cortesía de los artistas.



[ Rosa Sánchez + Alain Baumann ]

## Kònic-Thtr

# La Escena Aumentada\*

\* Proyecto de investigación *La escena aumentada* que Kònic-Thtr está realizando, a lo largo del año 2006 en el medialab de Metrònom y en colaboración con Martí Sánchez Fibla, investigador del Consejo Superior de Investigaciones Científicas-CSIC, impulsado por el Departamento de Cultura de la Generalitat de Catalunya.

### Los sistemas emergentes en la escena contemporánea

Los coreógrafos especializados en proyectos que utilizan tecnologías de tiempo real tienen una necesidad creciente de establecer un diálogo más profundo con la información digital, porque ésta tiene que construir, junto con el movimiento coreográfico humano, un universo de emociones, dinámicas, intenciones y temáticas diseñadas para crear una pieza escénica.

La incorporación y el uso de lenguajes computacionales preocupa a los colectivos y autores que trabajan en la confluencia de escena y tecnología; y es el eje central del proyecto de investigación de Kònic-Thtr, que se desarrolla en concordancia con los proyectos que surgen en el campo artístico de escena y tecnología a nivel internacional.



Es necesario un desarrollo en complejidad de los sistemas computacionales y, por eso, son necesarias investigaciones que acerquen el cuerpo humano y la tecnología; y que hagan posible un ámbito común que permita una evolución cualitativa de los lenguajes de la escena interactiva.

La Inteligencia Artificial abre caminos en los que el diálogo personas-mundos artificiales construye comunicaciones dinámicas para una mejor integración cuerpo-tecnología, es decir, para una humanización de las tecnologías.

Las propuestas performáticas basadas en estas herramientas son aún incipientes. Este proyecto permitirá hacer conexiones e intercambiar conocimientos con otros investigadores, universidades y centros de investigación que están desarrollando líneas de trabajo cercanas. A través del proceso de investigación estableceremos una red con proyectos similares a nivel internacional, y compartiremos procesos y aplicaciones con bailarines y coreógrafos, que puedan llegar a generar un cuerpo de conocimiento que pueda ser compartido y que contribuya a ampliar este tipo de experiencias.

### Arte, ciencia y tecnología

La escena aumentada es un proyecto de investigación de Kònic-Thtr en la confluencia de arte, ciencia y tecnología.

Tiene como objetivos:

1. Herramientas: La Investigación y el desarrollo de herramientas tecnológicas para ser aplicadas a la escritura escénica y coreográfica contemporáneas.

2. Dramaturgias: Como segundo objetivo se propone la creación de dramaturgias no textuales y coreográficas basadas en lenguajes de comunicación interactiva.

3. Un modelo particular: *Nou I\_D*. El objetivo final de Escena aumentada consiste en una experiencia de aplicación práctica. El proyecto escénico *Nou I\_D* de Kònic-Thtr.

Las herramientas tecnológicas:

La escena aumentada centra su investigación en la creación de software inteligente y dispositivos de hardware, electrónicos e inalámbricos y de visión computarizada.

Todos ellos destinados al tratamiento en tiempo real de informaciones multimedia y a la mediación intérprete-ordenador.

En este proceso de análisis, la interfaz se presenta como la mediación entre los dispositivos de una escritura no lineal.

Así surge el interés en crear una nueva aplicación de software que permita el análisis inteligente multiusuario y las aplicaciones de tiempo real sonoras y visuales.

En esta nueva aplicación de software, que hemos titulado *terra\_i\_vida*, el objetivo es desarrollar un entorno de vida artificial interactivo, capaz de reaccionar a elementos externos, de forma que se produzca una reacción a largo plazo que evolucione con el tiempo.





### ***Terra\_i\_vida* à, análisis inteligente multiusuario y aplicaciones de tiempo real sonoras y visuales**

*Terra\_i\_vida* es un dispositivo basado en un software que utiliza propiedades de la vida artificial para generar una representación de datos.

Se ha desarrollado con el objetivo de que los datos que se puedan analizar y representar, además que puedan ser de tipos muy distintos. La primera aplicación que se está desarrollando con este software es una aplicación de visualización de datos sensoriales para representar la actividad en un entorno interactivo basado en inputs de varios tipos de sensores inalámbricos.

La motivación para trabajar con un software inteligente, es permitir que la representación de los datos no sea únicamente una interpretación determinista. El análisis de los datos genera comportamientos en el entorno virtual y estos comportamientos sirven para construir la visualización de los datos. De esta manera, el entorno generado a partir de los inputs, a pesar de estar directamente influido por el tipo y los valores de los datos recibidos, tiene una autonomía en la manera de organizarse y generar el entorno visual.

Se ha escogido el planeta tierra como base para la representación de los datos en respuesta a motivaciones conceptuales de Kònic-Thtr, que tratan sobre las migraciones humanas, los flujos y la deslocalización de poblaciones y los problemas de identidad que esto conlleva.

#### **Descripción**

El sistema se compone de:

- La atmósfera: La primera toma su inspiración de los modelos de reacción-difusión, autómatas celulares que simulan el comportamiento de fluidos. Este primer sistema de vida artificial juega el papel análogo a una atmósfera terrestre del mundo virtual.



- El ecosistema virtual: La segunda parte está constituida por un sistema multiagente de entidades que se desplazan e interactúan en este mundo virtual.

- Los agentes y sus objetivos: Los agentes se posicionan aleatoriamente en algún lugar de la tierra. Se desplazan hacia un objetivo de localización relacionado con coordenadas geográficas. Cuando se encuentran con un agente del mismo tipo se agrupan con él y continúan desplazándose hacia su objetivo. Un conjunto de reglas impide que se desconecten, con lo que los grupos se hacen más grandes a medida que el tiempo avanza. En un largo proceso temporal cada serie de agentes se agrupa alrededor de su objetivo, los cuales, al igual que la forma de acomodarse pueden cambiar.

- La influencia externa: La creación de entidades, su desplazamiento, velocidad, objetivos y organización está influida por la información recogida en sensores y cámaras. La intencionalidad de la información externa se analiza e interpreta, de manera que influye en el mundo virtual directa e indirectamente. El análisis de los datos genera comportamientos en el entorno virtual, que sirven para construir la visualización de los datos. De esta manera, el entorno generado a partir de los inputs, tiene una autonomía en la manera de organizarse y generar el entorno visual.

Los elementos tienen una posibilidad de obedecer a dos tipos de reglas distintas según el grado de la interacción:

- Unas reglas de organización y de emergencia internas a cada elemento, los orilla a agruparse según sus parámetros iniciales y a formar grupos de elementos de las mismas características, así se permite una representación de una forma no determinista del historial de la interacción.

- Unas reglas que se basan en leyes físicas (*physics*). La gravedad, las colisiones entre los distintos elementos son los motores que los mueven de manera externa. Estas reglas pueden ser modificadas directamente por la interacción con los diferentes sistemas de sensores.



## Interfaces objetuales, sensores y electrónica

### Interfaces Físicas: Los *inputs* externos

*Terra\_i\_vida* responde a los *inputs* de tres sistemas de captura de datos físicos multiusuario:

- Las cámaras de video nos informan de la posición de los intérpretes, sensores posturales capturan su movimiento y sensores biométricos nos aportan sus datos fisiológicos.

- Captura de datos espaciales:

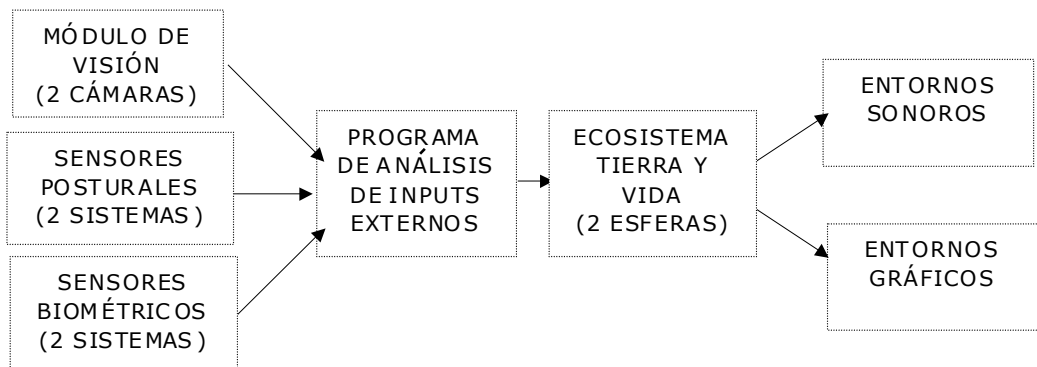
- Un módulo de visión basado en dos cámaras, nos permite extraer información espacial. La posición, el desplazamiento, la orientación de las personas que se encuentran en el área de la cámara son analizados y utilizados como datos que influyen en el ecosistema.

- Captura de datos biométricos para dos interactores:

- Dos sistemas de sensores inalámbricos basados en información biométrica, nos permite detectar el estado de estimulación biofísica de dos personas, separadamente. El esfuerzo físico se convierte en datos numéricos que corresponden al calor y conducción de la piel, entre otros parámetros.

- Captura de datos motrices para dos interactores:

- Dos sistemas de sensores posturales, inalámbricos. Estos dispositivos nos informan sobre la posición y la dinámica de movimiento. Están basados en dos acelerómetros de 3 ejes. Sirven para conocer la inclinación y los cambios de velocidad a los que están sometidas las partes del cuerpo a las que están atados.



### EcoSistema *terra\_ i\_ vida* de Kònic-Thtr

#### Diagrama de Flujos

Las narrativas escénicas en la escena aumentada se entienden desde una perspectiva de tecnologías emergentes.

En un proceso colaborativo con coreógrafos invitados e investigadores teóricos. Exploramos diferentes segmentos de la narrativa confrontada con la no linealidad.

Se establece una dialéctica conjugada a través de tres pilares importantes: el cuerpo, la tecnología inteligente y el público como narrativa variable.

- En la escena aumentada analizamos la posibilidad de crear piezas performáticas basadas en el diálogo entre los diversos agentes —los actores y/o bailarines, los ecosistemas inteligentes y el público— en un espacio que tiene una latencia vital, dinámica, y en la que estos agentes pueden intervenir o incluso cambiar de manera sustancial la dirección del proceso/partitura.

- Estudiamos las narrativas no lineales basadas en el diálogo del cuerpo con la tecnología inteligente; una narrativa espacio-temporal que tiene que hibridar lenguajes y permitirnos el paso bidireccional del gesto al espacio escénico mediado por el ordenador.

- La interacción en tiempo real (la narrativa multimedia-inteligente), el gesto humano en escena (la escritura coreográfica en la escena) y el público (la narrativa variable) como pluri-narrativa.

#### ***NOU I\_D***

El objetivo final de Escena aumentada consiste en una experiencia de aplicación práctica. El proyecto escénico *Nou I\_D* de Kònic-Thtr.

*Nou I\_D* es una ópera electrónica e interactiva para danza y voz:

La narrativa de la obra está mediada por el dispositivo inteligente *terra\_ i\_ vida* que permitirá la comunicación interactiva de voz, sonido, video e imagen 3D.

Este dispositivo informático es influido directamente por la acción de las bailarinas y performers y modificado por las intervenciones de la voz.

Mediador y aumentador de los lenguajes performativos iniciales, de manera que las acciones de los intérpretes modifican e influyen en el sistema tecnológico y éste modifica con sus respuestas la acción y decisiones que se están produciendo en escena.

El material digital visual y sonoro tiene así su propio ocurrir, que sigue el pulso de la pieza y será cada vez diferente dentro de un marco preestablecido.



### ¿Cómo se articula la narrativa?

La narrativa escénica se articula a partir de la interrelación y el diálogo continuo entre las acciones realizadas por los intérpretes en el espacio escénico y la interpretación y análisis de estas acciones por un sistema tecnológico de hardware y software, mediador y aumentador de los lenguajes performativos iniciales, de manera que éstas acciones modifican e influyen en el sistema tecnológico y éste modifica con sus respuestas la acción y decisiones que se están produciendo en escena.

### Equipo humano

Un equipo humano interdisciplinario que pertenece a ámbitos como la arquitectura, la música, las ciencias computacionales, la electrónica, la infografía, el video, la coreografía, la interpretación y la dirección escénica, participan del proyecto dirigido por Rosa Sánchez y Alain Baumann.

El desarrollo de la aplicación *terra\_i\_vida* surge en el marco del proyecto de investigación *La escena aumentada* que Kònic-Thtr realizó a lo largo del año, a lo largo del año 2006 en el medialab de Metrònom y en colaboración con Martí Sánchez Fibla, investigador del Consejo Superior de Investigaciones Científicas-CSIC. ■

## Juan José Rivas

México. Artista visual egresado de la Escuela Nacional de Pintura, Escultura y Grabado “La Esmeralda”. Especializado en multimedia en la escuela de diseño del INBA, ha realizado estudios en la Staatliche Akademie der Bildenden Künste, Karlsruhe, Alemania y ha sido artista residente en el Centro de Producción Artística y Multimedia Hangar en Barcelona, España, así como en el Centro Multimedia del Centro Nacional de las Artes en México D.F. Miembro fundador y organizador del proyecto de arte electrónico experimental DORKBOT CD DE MÉXICO. Fue becario del programa Jóvenes Creadores 2005-2006 Fonca/Conaculta. En la especialidad de multimedia. Su obra ha sido expuesta en distintos festivales internacionales en países como: Alemania, Argentina, Canadá, España, Estados Unidos, Japón, Lisboa, Marruecos y México.

## José Luis Barrios

México. Doctor en historia del arte y maestro en filosofía, con especialización en estudios de Estética y Teoría del arte. Ha publicado diversos ensayos de crítica cultural, filosofía, estética y teoría del arte en revistas como *Exit*, *Luna Córnea* y *Art Nexus*. Ha sido curador invitado en diversos museos. Es profesor y coordinador de la licenciatura en filosofía en la Universidad Iberoamericana. También imparte clases de Teoría del arte en la UNAM. Es director de *Curare*, *Espacio Crítico para las Artes*. Ha participado en diversos coloquios nacionales e internacionales.

## Fabián Giménez Gatto

Uruguay. Profesor de Filosofía por el Instituto de Profesores Artigas (Montevideo, Uruguay), Doctor en Filosofía por la Universidad Iberoamericana, México, D.F. Coautor —junto a Alejandro Villagrán— del libro *Estética de la oscuridad. Posmodernidad, periferia y massmedia en la cultura de los noventa* (Trazas, 1995). Desde enero de 2004, es Miembro del Sistema Nacional de Investigadores (Conacyt). Fue investigador del Centro Nacional de Investigación, Documentación

e Información de Artes Plásticas (INBA). Responsable del proyecto de investigación “Claves interpretativas de la imagen en la teoría contemporánea”.

## Juan Pablo Anaya

México. Estudió Humanidades con especialidad en filosofía. Fue miembro del equipo de diseño de contenidos, coordinado por el profesor Alberto López Cuenca, para el programa Vía Sentido (“Una introducción a la estética y a la teoría del arte”) realizado en el Canal 23 del CENART (2004). Fue asistente del maestro Humberto Chávez en el diseño y la impartición del Seminario de “Metodología para la educación en las artes” (complejidad, semiótica y constructivismo) del 2003 al 2005. Posteriormente, fue coordinador del seminario “Introducción al pensamiento estético de Gilles Deleuze” impartido en el Centro Multimedia, CENART (2005). Actualmente, desarrolla el proyecto de ensayo literario “El arte de bordar retazos” con una beca del IMJUVE.

## Fernando Broncano Rodríguez

España. Doctor en Filosofía por la Universidad de Salamanca. Catedrático de Lógica y Filosofía de la Ciencia de la Universidad Carlos III de Madrid. Profesor titular de Lógica y Filosofía de la Ciencia de la Universidad de Salamanca hasta el curso 1999-2000. Su campo general de trabajo es la noción de racionalidad tanto en sus aspectos teóricos, epistémicos, como prácticos. En los aspectos epistémicos ha trabajado en los problemas de la racionalidad en la ciencia, en sus aspectos cognitivos y en la racionalidad de las comunidades científicas. Desde aquí ha derivado a problemas más generales de filosofía de la mente (racionalidad limitada, racionalidad colectiva, racionalidad y emociones). En cuanto a la racionalidad práctica se ha orientado hacia la filosofía de la técnica: habilidades, planes, y capacidad de diseño colectivo. Actualmente trabaja en la importancia de las capacidades metarepresentacionales en varios campos de la cultura y la ciencia.

## Javier Echeverría

España. Licenciado en Filosofía (1970) y en Matemáticas (1970) y Dr. en Filosofía (1975) por la Universidad Complutense de Madrid. En 1980 obtuvo el título de Docteur d'Etat-ès Lettres et Sciences Humaines en la Université Paris I (Panthéon-Sorbonne). Desde 1996 es profesor de investigación de ciencia, tecnología y sociedad en el Instituto de Filosofía del Consejo Superior de Investigaciones Científicas (Csic, Madrid). Ha publicado diferentes libros ha ganado el premio Anagrama de Ensayo 1995, Premio Euskadi de Investigación 1997 en Humanidades y Ciencias Sociales, concedido por el Gobierno Vasco por el conjunto de su obra y Premio Nacional de Ensayo 2000, concedido por el Ministerio español de Cultura de España a la obra: *Los Señores del Aire*.

## Juan Martín Prada

España. Cursó estudios en la Universidad Complutense de Madrid, en la Facultad de Humanidades de la Universidad de Utrecht en Holanda y de doctorado en la Universidad de California, San Diego en Estados Unidos. Es autor de numerosos artículos y ensayos sobre teoría del arte contemporáneo, entre ellos: “Deleuze-Guattari y la corporeidad de la tecnología (1998)” o “El Net.art o la definición social de los nuevos medios” (2001), y de los libros *La apropiación posmoderna. Arte, práctica apropiacionista y Teoría de la posmodernidad* (Fundamentos, 2001) *Las nuevas condiciones del arte contemporáneo* (Briseño editores, 2003).

## Naief Yehya

México. Actualmente vive en Brooklyn. Ingeniero industrial de formación, es narrador, crítico cultural y pornógrafo. Ha publicado las novelas: *Obras sanitarias*, *Camino a la casa* y *La verdad de la vida en Marte*; además ha sido incluido en varias antologías. Es autor del libro de cuentos *Historia de mujeres malas*. Ha publicado los libros de ensayos: *El cuerpo transformado*, *Cyborgs y nuestra descendencia tecnológica en la realidad y en la ciencia ficción*, *Guerra y propaganda*, *Medios masivos y el mito bélico en los Estados Unidos* y *Pornografía, sexo me-*

*diatizado y pánico moral*. Durante más de una década, Yehya ha escrito acerca del fenómeno pornográfico tanto en la forma de ensayos como en sus relatos de ficción. En el diario *La Jornada*, Yehya creó el primer espacio semanal de reflexión y análisis de la cibercultura, Internet y demás fenómenos que ha traído la red.

### Javier Toscano

México. Artista visual, curador, escritor y filósofo. Es miembro fundador del Laboratorio curatorial 060 (lc060), un equipo multidisciplinario de reflexión y práctica dentro del arte contemporáneo. Fue becario de Jóvenes creadores en la generación 2004-2005, y recibió el apoyo de CONACULTA-PACMYC para el Proyecto Binet en el 2002. Ganó el premio de ensayo Primer Accésit de la Universidad de Navarra, España, con su libro *Un mundo sin Dios, pueblo de fantasmas. Walter Benjamin, reconstrucción de un pensamiento estético-político*. Actualmente desarrolla el proyecto "Frontera". Esbozo para la creación de una sociedad del futuro, apoyado por la Fundación Bancomer, la Fundación Jumex y el Prince Claus Fund.

### Adriana Calatayud Morán

México. Ha sido acreedora de la Beca Jóvenes Creadores otorgada por el Fonca en 1996, y al Sistema Nacional de Creadores 2005-2008. Ha ganado varias Menciones Honoríficas y Premios de Adquisición, otorgadas por Centro de la Imagen de México, el Centro de Arte Moderno de Guadalajara entre otras instituciones.

### César Martínez

México. Estudió Diseño de la Comunicación Gráfica en la UAM y cursó tres años de Artes Plásticas en "La Esmeralda". Artista visual y de performance, ha expuesto su obra en México, Estados Unidos de América, Cuba, Colombia, Canadá, España, Inglaterra, Austria y Japón. Comenzó a utilizar fuegos artificiales para la realización de su obra a partir de 1986, y durante 1989 después de

un curso impartido por la artista visual italiana Silvana Cenci. Impartió cursos de Metodología del Diseño en la UAM Azcapotzalco. Actualmente vive y trabaja en España cursando el doctorado en la Universidad Complutense de Madrid.

### Miguel Ventura

Estados Unidos. Artista multidisciplinario. Realizó estudios en las universidades de Princeton y en la School of the Museum of Fine Arts de Boston. Los orígenes y el desarrollo de su obra encuentran su fuente en una formación académica temprana que combinó las artes visuales y la literatura. En su pintura de principios de los noventa, la desintegración de la familia, las naciones, las fronteras y el individuo fueron sus temas rectores. En adelante, se orientó hacia prácticas interdisciplinarias (dibujo, fotografía, video, instalación) en las que ha explorado las implicaciones del lenguaje como dispositivo de poder. De esta manera su obra se concentra en un complejo trabajo de desmitificación de las estructuras sociales

### Kònic-Thtr

Rosa Sánchez + Alain Baumann  
Es una plataforma artística con base en Barcelona dedicada a la creación contemporánea en la confluencia de arte, ciencia y nuevas tecnologías. Su actividad se focaliza en el uso de tecnología interactiva aplicada a proyectos artísticos. Las investigaciones de Kònic-Thtr han implicado, a lo largo de dos décadas, aportaciones importantes en el ámbito de la creación contemporánea.

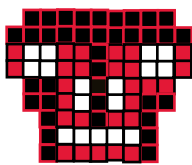
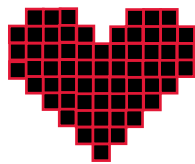
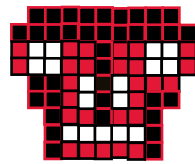
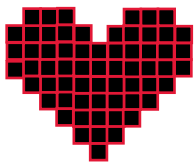
### Daniela Peña Ibarra

México. Diseñadora gráfica egresada de la Escuela Nacional de Artes Plásticas, UNAM. Su propuesta intenta integrar las teorías contemporáneas que rigen la sociología, historia del arte y mediología, al diseño como sistema total. Formó parte del Laboratorio de experimentación de diseño en el Centro Multimedia. Ha colaborado en distintos proyectos con artistas como Alfredo Salomón, Amanda Gutiérrez, Eduardo Meléndez con quien realizó los gráficos para la pieza interac-

tiva *Flor*, que fue expuesta en el festival *RAWBits 2006* en Chicago.  
producciones.maquina@gmail.com

### Eusebio Bañuelos González

México. Artista plástico, trabaja en la ciudad de México. Su producción artística toma como estructura básica su relación con el entorno, y la traduce en procesos visuales y sonoros determinados por la acumulación y saturación de información. Ha incursionado en diferentes medios y soportes que van desde la gráfica tradicional y la pintura hasta los medios digitales. Ha participado en diferentes proyectos culturales y artísticos, su obra ha sido expuesta en diferentes espacios nacionales como el Museo de Arte Moderno, el Museo Nacional de la Estampa, el Museo Rufino Tamayo, el Museo de la Ciudad de México, el Museo de Arte Carrillo Gil, en el Maco de Monterrey; a nivel internacional en países como España, Kenia, Perú, Brasil, Francia y Estados Unidos.  
baquelos@yahoo.com.mx





# Sugerencias

## Bibliografías sugeridas.

DERY MARK

*Velocidad de escape, la cibercultura en el final del siglo*  
Madrid: Siruela, 1998.

DELEUZE GILLES

*El antiedipo,*  
Barcelona: Ediciones Paidós, 1998.

DELEUZE G. - GUATTARI, F.

*Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*  
Valencia: Pre-Textos, 2000.

*Tekhné 1.0*

*Arte, pensamiento y tecnología*  
México: CONACULTA, 2004.

BULL MALCOM (Compilador)

*Teoría del apocalipsis*  
México: Fondo de Cultura Económica, 1998.

YEHYA NAEF

*El cuerpo transformado. Cyborgs y nuestra descendencia tecnológica en la realidad y en la ciencia ficción*  
México: Paidós, 2001.

LINDA S. KAUFFMAN

*Bad Girls and Sick Boys: Fantasies in Contemporary Culture*  
California: University of California Press, 1998.

ALLUCQUÈRE ROSANNE STONE

*The War Of Desire And Technology At The Mechanical Age*  
Cambridge, MA.: The MIT Press, 1995.

CARLOS CHIMAL

*La cibernética*  
México: Tercer Milenio, CONACULTA, 1999.



## Páginas WEB.

<http://www.amorphicrobotworks.org/>  
<http://www.stelarc.va.com.au/>  
<http://www.cenart.gob.mx/artificial/arti04.htm>  
<http://www.cremaster.net/>  
<http://www.ekac.org/>  
<http://www.jillscott.org/homepage.html>  
<http://www.lynnhershman.com/>  
<http://www.medienkunstnetz.de>  
<http://www.orlan.net/>  
<http://www.sonyarapoport.net/>  
<http://wearcam.org/steve.html>  
<http://usuarios.lycos.es/cronenberg/>  
<http://www.sensesofcinema.com/contents/directors/05/mekas.html>  
<http://www.z-node.net/>

**Coordinación editorial:** Centro Multimedia del Centro Nacional de las Artes.

**Idea y gestión del proyecto:** Eusebio Bañuelos.

**Compilación de textos:** Tania Aedo, Eusebio Bañuelos y Lilia Pérez.

**Ilustraciones:** Eusebio Bañuelos y Daniela Peña.

**Diseño editorial y portada:** Daniela Peña.

**Formación de textos:** Daniela Peña y Laboratorio de experimentación en diseño del Centro Multimedia del Centro Nacional de las Artes.

**Revisión de textos y corrección de estilo:** Martha María Gutiérrez y Taller de investigación del Centro Multimedia del Centro Nacional de las Artes.

**Agradecimientos:** Benjamín Juárez Echenique, José Luis Barrios, Vivian Abenshushan, Hugo Enrique Andrade, Nahum Romero, Dakota Brown, Miho Haguino, Fernanda Monterde, Miguel Regino, Patricia Soriano, Fernanda Sanginés, Israel Mora y a todo el personal del Centro Multimedia del Centro Nacional de las Artes.

**Agradecemos a la Fundación/Colección Jumex por el apoyo otorgado para la impresión de esta publicación.**

Esta edición se imprimió con un tiraje de 1,000 ejemplares

Se utilizó la tipografía Euphemia UCAS, Copperplate y DIN.

Se imprimió en papel couche semimate de 150gr.

Puedes copiar distribuir y mostrar este trabajo con las siguientes condiciones:

**Atribución.** Debes reconocer la autoría de la obra en los términos especificados por el propio autor o licenciante.

**No comercial.** No puedes utilizar esta obra para fines comerciales.

**No Derivadas.** No está permitido que alteres, transformes o generes una obra derivada a partir de esta obra.

Más información sobre todas las licencias:

<http://creativecommons.org.mx/licencias/>



---

□

□

□

□

□

□

□

---

---

CUERPO EXPERIMENTAL — TRANSMUTATIVO

