

DE LA DECONSTRUCCIÓN DEL CUERPO A LA VIRTUALIDAD EN LA PRESENCIA DE LA AUSENCIA

Carolina Sánchez Martínez¹

Las representaciones del cuerpo en el arte se han venido transformando, marcando así una revolución de tener el cuerpo femenino como un ícono de belleza estética sobre todo en el siglo XV a lo que hoy se conoce como el *Cyborg*, en donde la representación del cuerpo humano se ve intervenida por una serie de características la deformidad, la asexualidad, la fragmentación, extensiones de lo humano, cuerpos translucidos, opacos.

Es entonces donde surge mi primera duda, ¿Un cuerpo intervenido deja de ser un cuerpo poseedor de su propia esencia?... En todo caso el arte contemporáneo es un aliado incondicional a cómo vivimos, sentimos, observamos y representamos al cuerpo humano. Mejor aún, como lo percibimos.

Para hablar de los cuerpos virtuales es casi inevitable pasar por el concepto de los cuerpos humanos intervenidos tecnológicamente a través de la biomedicina o nanotecnología; ambas pretenden copiar de manera idéntica la biomicidad de la naturaleza y con ello prolongar la existencia de los seres humanos, quizás la idea sea elevar la calidad de vida, no tanto concentrar el elixir de la eterna juventud.

¹ Licenciada en Comunicación (Universidad Iberoamericana). Egresada de la Maestría en Artes y estudiante del Doctorado en Artes del Campus Guanajuato de la Universidad de Guanajuato.

Así pues el *Cyborg* surge a partir de los autores de la literatura de ciencia-ficción, tal es el caso de Phillip K. Dick, autor de *Blade Runner*, en donde da muestra su inclinación para el problema de la diferenciación entre el auténtico ser humano y la máquina reflexiva².

El concepto que surge aproximadamente en los años sesenta es ‘cyborg’ —una abreviación para el ‘cyberneticorganism’— pertenece a la última generación de escritores que juegan con la idea que en el futuro tendremos cada vez más partes artificiales en el cuerpo, piernas, brazos, el corazón, los ojos, trasplantaciones que se deben a los avances biomédicos³.

Pasamos entonces a la antesala de lo que posteriormente se convertirá en un umbral de posibilidades para el arte contemporáneo usando como un pretexto estético las nuevas tecnologías. De ahí que un cuerpo mejorado tecnológicamente sea el punto de partida de muchas manifestaciones artísticas en la “era digital”.



Un claro ejemplo de ello fue que en el año de 2004, bajo el proyecto Bridgingthe Island of the Colourblind, el artista británico Neil Harbisson, se instaló un eyeborg en la cabeza para poder escuchar los colores. Su propuesta estética consistía en que ese “tercer ojo” era capaz de captar las frecuencias sonoras de los colores.

²Revistadigital universitaria, revista.unam.mx Vol.8 No.9 ISSN:1607-6079.

³Revista digital universitaria, revista.unam.mx Vol.8 No.9 ISSN:1607-6079.

Otros ejemplos que antecedieron a la propuesta estética de Harbisson son: La obra de Stelarc comenzó con exploraciones del propio cuerpo que el artista realizaba introduciendo cámaras en su organismo –estómago, pulmón e intestinos- pero pronto evolucionó hacia la performance biónica. Para esas performances, Stelarc utiliza un tercer brazo robótico.

En sus comienzos, el brazo era dirigido por los músculos de su estómago, luego lo fue por un lenguaje gestual, pero hoy puede ser manipulado desde espacios interactivos. El tercer brazo es, para Stelarc, una metáfora de la extensión del hombre a través de la tecnología; también en él confluye la teoría cyborg de la integración del organismo con las máquinas.⁴

Luego vendría la hipermedia a través de los performance de Orlan, artista francesa que adquirió inmediata fama internacional a partir de la década del 90, cuando comenzó a “esculpir” su propio cuerpo, copiando modelos de belleza femenina de Occidente (la Venus de Boticelli, la Psyche de Gérard, entre otras), a través de una serie cirugías estéticas tendientes a reproducir sobre su rostro detalles de los mencionados modelos⁵.

Lo más impresionante no era utilizar su propio cuerpo como si fuese arcilla, bronce o cualquier material maleable para esculpir, sino que todo este “proceso de lo artístico asistido” lo transmitía estableciendo con ello una comunicación con el receptor de la sociedad digital a través de la pantalla oblicua, y apelando a la percepción de la audiencia.

Tanto en la obra de Stelarc como en la de Orlan, vuelven a aparecer los cuestionamientos en torno a los límites del accionar artístico, que comprometen la perspectiva de lo moral. El telecomando o la transmisión vía satélite son formas sofisticadas de interacción, pero rescatan el vínculo del espectador con el cuerpo del artista que funda todo acto performático. La telepresencia que conecta al artista con el espectador revitaliza la inmediatez del vínculo, pero fundamentalmente, llama la

⁴ALONSO, Rodrigo. Textos: arte contemporáneo/”En los confines del cuerpo y de sus actos”. Consulta: 14/11/2012, www.roalonso.net

⁵ALONSO, Rodrigo. Textos: arte contemporáneo/”En los confines del cuerpo y de sus actos”. Consulta: 14/11/2012, www.roalonso.net

atención sobre el impacto de las tecnologías en la redefinición de las formas artísticas contemporáneas.⁶

Pero más allá de todo el potencial humano que poseemos para crear imponentes obras de arte, magníficos edificios, relatos literarios que nos trasportan a otros mundos, bajo esta perspectiva ¿Qué tanto nos pertenecerá la extensión que nos permite crear cosas que no pasan necesariamente por el impulso creador?

Por ello citaré a continuación la cátedra del Dr. Benjamín Valdivia en el seminario de Estética y Filosofía del arte, cuyos temas revisados partieron de la crítica y la poética en el entorno digital:

El cuerpo virtual, la virtualidad entendida como la presencia de lo ausente pasa por varias etapas:

- 1) Impulso creador: Esta es la etapa de la imaginación, atañe al deseo y es el impulso inicial del arte.
- 2) Holograma: Característico del arte contemporáneo y entendido con el uso de la tecnología pero sin el cuerpo.
- 3) Proyección: Puesta en pantalla
- 4) La memoria: Entendida como la memoria de lo valioso, lo que constituye la cultura.

Entre la el holograma y la proyección se ubican los objetos, objetos de arte, objetos virtuales, objetos que reflejan u opacan la luz; de tal forma que entre el impulso existe una brecha importante, la brecha entre el arte y la cultura, es decir mientras que en la impulso

⁶ Rodrigo Alonso, profesor y curador independiente. Licenciado en Artes de la Universidad de Buenos Aires (UBA), Argentina, especializado en arte contemporáneo y nuevos medios (*new media*). Escritor, crítico y colaborador en libros, revistas de arte y catálogos. Curador de exposiciones de arte contemporáneo en los espacios más importantes de Argentina y América Latina, y en prestigiosas instituciones europeas.

creador descansa el arte, la cultura lo hace en la memoria de lo valioso. Por ello la presencia de lo ausente en los cuerpos virtuales, humanos o no, permanecen a través de la percepción con que el espectador o paseante digital los reciba.

Por otro lado y de acuerdo a un artículo publicado, titulado “El cuerpo representado y actuado en el arte contemporáneo”, de la Dra. Elena Saccheti, en la revista de *Antropología experimental*, No. 10 del año 2010, sostiene que el desarrollo de la tecnología, especialmente aplicada al ámbito de la producción fotográfica, el video, las proyecciones o el espacio virtual, ha contribuido a enfatizar la importancia de los estímulos visuales en la vida contemporánea. Cita además a la antropóloga M. Combi, pues afirmaba que “las imágenes tienen un papel fundamental en los procesos cognoscitivos ya que todas nuestras relaciones con el mundo pasan a través de ellas, en la interconexión con los símbolos y las representaciones”.⁷

Los estudios que han tenido como eje trasversal las modificaciones o deformaciones del cuerpo datan desde 1909 hasta nuestros días, esto de acuerdo a la artículo antes mencionado de la Dra. Saccheti: Estos estudios se han ocupado de explicar cómo ciertas prácticas tradicionales ejercidas sobre el cuerpo, tal como el tatuaje, el *bodypaint*, las escarificaciones y otras formas de incisiones epidérmicas, actúan de marcadores de identidad de acuerdo con los criterios étnicos, de género o la posición de poder ocupada en la jerarquía social.

Aquí estamos ante otra perspectiva del arte contemporáneo: el cuerpo deja de ser cuerpo, la imagen por sí misma se vuelve discurso, es aquí en donde el público le cree más al discurso

⁷ COMBI, Mariella. *Corpo e tecnologia*. Meltemi, Roma, 2000, p. 36.

del artista que a sus propuestas y es entonces que se convierte en una figura pública. Lo cual se complica aún más cuando vemos que el entorno digital se caracteriza por tener energía, energía suficientemente y socialmente bien producida.

Entonces podemos teorizar que los artistas contemporáneos (artistas visuales, plásticos, sonoros, escénicos, etc.) empapados de toda la cascada de mundos posibles y realidades virtuales pasan por alto las teorías estéticas, usando como herramienta *impulso-creadora* los escaparates digitales y proporcionando al espectador el deleite de la observación donde la imagen sigue siendo el discurso, hueco o falto de narrativa, que permea en nuestra percepción a través de diferentes medios, ya que casi ninguna expresión artística contemporánea se salva de los escaparates, aquellos escaparates que para Baudelaire eran meramente contemplativos.

“Hay quienes dicen que hay artistas que crean su propio código, sin embargo no es el código lo que transforman sino todo el campo de lo artístico”.⁸ Por ello nosotros, los que estamos del otro lado de la pantalla, el otro lado de la obra de arte intervenida, del otro lado de un cuerpo virtual, somos considerados como paseantes digitales que encontramos el placer estético en la búsqueda, sin embargo esta búsqueda nunca será satisfactoria por una simple y sencilla razón: El mundo digital no permite las respuestas nos avasalla con una lluvia de ellas y el resultado de esta búsqueda no es la satisfacción sino la ansiedad (el deseo).

No en vano se dice que el mayor éxito de la industria del entretenimiento es mantener entendida a la masa y pocos son los que se salvan de esto, y consiste en hacer consciente el cambio en el estatus perceptual entre leer y ver ya que los medios lograron que la

⁸ Benjamín Valdivia, *Estética y filosofía del arte*, curso de Posgrado en Artes, Guanajuato, septiembre de 2012.

textualidad fuera desbancada por la imagen. Por ello la percepción es un continuo involuntario al igual que el pensamiento líquido. ¿Será acaso la redefinición de las expresiones artísticas a través de las nuevas tecnologías como dice Rodrigo Alonso? La imagen entendida como la proyección de luces en pantalla, sea texto, sonido o imagen, carentes o no de cualquier proporción estética del lenguaje que cohabitan.

Pasemos entonces a por qué la tecnología se convierte en el lienzo preferido de los artistas del siglo XXI. En el libro de Diego Levis *La pantalla Oblicua*, para mi sorpresa encontré que la evolución de las técnicas digitales hacia formas cada vez más sofisticadas no puede explicarse a partir de aspectos meramente tecnológicos. Ya que el primer aparato moderno que buscaba crear experiencias sensoriales artificiales o virtuales no fue creado por un ingeniero en sistemas sino por un antiguo operador de cinematógrafo en el año de 1962. Heiling patentó una máquina de entretenimiento para simular un viaje en motocicleta a Nueva York. Para conseguir crear un efecto sensorial incorporaba dispositivos de estímulo de los sentidos del oído, del tacto y del olfato. Levis afirma que la simulación multisensorial es potencialmente una poderosa herramienta científica, una novedosa forma de diversión un extraordinario vehículo de formación y de comunicación y un estimulante prometedor medio de expresión artística.

No obstante Edgar Morin afirmaba que la tecnología modificaba las relaciones entre las personas y las relaciones de las personas con el mundo, pues objetiviza, racionaliza y despersonaliza. En conclusión el hombre ha creado una nueva dimensión cultural de lo que nuevas tecnologías son sólo una parte, es decir, el hombre está ahora en condiciones de crear realmente todo el mundo en que vive, y lo que percibe, lo que los biólogos llaman

biotipo. Y al crear ese mundo está en verdad determinando la clase de organismo que será... Suena como una utopía, pero si el ser humano ha sido capaz de crear las más bellas obras de arte, ¿por qué no podría crear un mundo a su imagen y semejanza, dejando de lado el egocentrismo, dejando de lado los simulacros y las pantallas virtuales?

La realidad mediática y la realidad virtual nos muestra un mundo que arrastra dolor, confusión, violencia y tristeza, un mundo en donde las realidades inmateriales son la paradoja entre la evolución tecnológica y cultural y como lo dice Levis una evolución articulada en lo que hemos denominado tecno-cultura digital, en donde la realidad se convierte de este modo en una gran simulación multisensorial programada para los intereses de los poderes políticos y económicos en la que tenemos aparentemente una absoluta libertad siempre y cuando no salgamos de los límites permitidos y preestablecidos. Ante esta premisa, realmente los artistas tienen toda la libertad de crear y expresar lo que deseen, como dicen Gilles Deleuze y Paul Virilio: “Los poderes tienen menos necesidad de reprimirnos que de angustiarnos, de administrar y organizar nuestros terrores interiores”.

¿Seremos acaso una simulación de otro mundo que nos observa, seremos hologramas o cuerpos virtuales, seremos una broma de otro universo paralelo que nos observa? En el artículo de Dra. Teresa Aguilar García “Ciberespacio y cuerpo virtual” encontré que el acrónimo “glocal” es utilizado por Paul Virilio para definir la idea de que lo local ha llegado a ser global; y lo global, local, superando visiones de dominación de un modelo sobre otro. Y ello porque su desconfianza en la palabra “globalización” es grande: para él no hay globalización sino virtualización, ya que lo que está siendo efectivamente globalizado es el tiempo. Dice Virilio:

Ahora todo sucede dentro de la perspectiva del tiempo real: de hoy en adelante estamos pensados para vivir en un sistema de tiempo único. Por primera vez la historia va a rebelarse dentro de un sistema de tiempo único: el tiempo global. Hasta ahora la historia ha tenido lugar dentro de tiempos locales, estructuras locales, regiones y naciones. Pero ahora, en cierto modo, la globalización y la virtualización están inaugurando un tiempo universal que prefigura una nueva forma de tiranía.

Yo añadiría una nueva forma de vivirnos en no lugares en donde el espacio y el tiempo jugarán un papel predominante no sólo en el mundo del arte sino en nuestra cotidianeidad más inmediata.

Parafraseando a Baudrillard, Aguilar García comenta que lo que siempre ha estado en juego ha sido la realidad. La trascendencia del ser humano que antes venía dada por la participación en él de un ser superior, era un ser trascendente porque había sido creado, recibió un duro golpe cuando Darwin puso en tela de juicio el concepto de creación.

La trascendencia hoy viene dada por la tecnología, ya sea virtual o genética, por la que el individuo adquiere un nuevo status ontológico. Al respecto, Teresa Aguilar señala que:

El tecnocuerpo es un ser trascendente gracias a la tecnología, una existencia trascendente porque le hace ir más allá de su condición de organismo, tanto porque son posibles los saltos evolutivos gracias a la tecnología genética, como porque el orden de realidad puede modificarse mediante la tecnología virtual. La existencia es trascendente en el más estricto sentido científico, así la ciencia se hace metafísica como el saber se transforma en información.⁹

Para Virilio estamos en un estadio de “ideografía cibernética” en donde las imágenes teleculturales nos llegan a domicilio acuñando una simulación continua de sensibilidad.

⁹ Teresa Aguilar García. “Virilio, Tipler y Baudrillard; Ciberespacio y Cuerpo Virtual”, *Revista Observaciones Filosóficas*, <http://www.observacionesfilosoficas.net/virilio.htm>

¿Qué es el cuerpo, sino un conjunto de células, terminaciones nerviosas, tendones, músculos, huesos, carne, humedad, razón?

¿Qué es lo real, el cuerpo o la carne? ¿Qué es el cuerpo, un concepto, una percepción, una máscara?

¿Qué es el cuerpo sino un holograma, una presencia de la ausencia, aún sin la virtualidad?

¿Qué es el cuerpo virtual sino la deconstrucción de mismo careciendo de mente-alma-razón?

Será acaso que las nuevas tecnologías contribuyen a una actitud casi estética frente a la memoria o a la nostalgia de que en algún momento fueron, cuya trascendencia radica en el impulso creador de los artistas...

No me queda sino sólo concluir muy a mi pesar lo siguiente y citando a Carlos Fajardo Fajardo: “Lo posmoderno se reduce a una modernización transnacional del marketing tecnocientífico y cultural masivo”.

En donde el espectáculo y la trivialidad encuentran su lugar, un lugar que les es cada vez más natural. Una simulación incluso hasta en la sensibilidad ante la deconstrucción del cuerpo virtual, ausente de la presencia.

Referencias:

- ARTAUD, Antonin. *El teatro y su doble*. Edhasa. Barcelona, España, 1938.
BAUDRILLARD, Jean. *Cultura y Simulacro*. Ed. Kairos, 1993.
COMBI, Mariella. *Corpo e tecnologia*. Ed. Meltemi. Roma, 2000.
LE BRETON, David. *Antropología del cuerpo y modernidad*. Ed. Nueva Visión, Buenos Aires, 1995.
FAJARDO FAJARDO, Carlos. *Estética y sensibilidades posmodernas*. ITESO-UIA León. México, 2005.
GARCÍA CANCLINI, Néstor. *Consumidores y ciudadanos*. Ed. Grijalbo. México, 1995.
LEVIS, Diego. *La pantalla oblicua, comunicación en la sociedad digital*. Ed. Ciccus, la Crujía. Argentina, 1999.
VIRILIO, Paul “¡Alarma en el ciberespacio!”, *Le monde diplomatique*, agosto de 1995.
VIRILIO, Paul. *La máquina de visió*. 1989, Cátedra, Madrid.

FERNÁNDEZ FERNÁNDEZ, Iñigo “*Ciencia ficción: un espejo de la realidad*”. Revista Digital Universitaria [en línea]. 10 de septiembre 2007, Vol. 8, No. 9. [Consultada: 11 de septiembre de 2007]. Disponible en Internet: <http://www.revista.unam.mx/vol.8/num9/art71/int71.htm>