

HUMANOS Y HUMANOIDES

Autorrepresentación, identidad y
deformación de la figura humana
en el arte contemporáneo

Luis D. Rivero Moreno



Universidad de Granada
Programa Oficial de Posgrado en Estudios Avanzados de Historia del Arte

Tesis doctoral
dirigida por Jesús Rubio Lapaz

Granada. 2013

Editor: Editorial de la Universidad de Granada
Autor: Luis David Rivero Moreno
D.L.: GR 740-2014
ISBN: 978-84-9028-871-9

A los que estuvieron ahí,
cerca o en la distancia

A Barbaño, por tener paciencia
A Sini
A Nica, por aparecer

A mis padres y mi hermana,
sin ellos no sería así y no estaría aquí

A todos los humanos y humanoides
que me han apoyado de alguna manera
en este tiempo, sin ellos es difícil seguir

A los que aspiran a vivir como niños,
y lo consiguen
A los que saben que no hay nada nuevo bajo el sol
A los que sabiendo, permanecen callados
A los que escriben sus vidas,
a los que las imaginan,
a los que las leen

A los que se muestran

Quizás seamos demasiado humanos

En una carrera de obstáculos,
alguien debe ponerlos,
a todos ellos, salud,
deberán convivir con su reflejo,
que no es poco

A) Introducción	p. 11
1. La necesidad humana de autorrepresentación	p. 29
2. La vanguardia es un mito. Revisiones del pasado desde el arte contemporáneo	p. 47
2.1. Lo primitivo	
2.2. Retorno a los orígenes. La infancia del hombre	
2.3. El rito. Lo espiritual y lo profano	
2.4. La máscara	
2.5. La animalidad	
2.6. El arte se acerca a la vida... y la vida siempre fue así	
2.7. Nada nuevo bajo el sol	
3. La identidad	p. 83
3.1. La identidad en la imagen	
3.2. Exponerse y ocultarse (al mismo tiempo)	
3.3. Fantasías del arte	
3.4. Ser, virtualmente, otro	
3.5. Somos re-producciones	
4. El retrato	p. 113
4.1. Retratos fantaseados	
4.2. Todo retrato es autorretrato	
4.3. Mera superficie	
4.4. Una red social	
4.5. El retrato como radiografía	
5. El hombre ante el espejo del arte	p. 139
5.1. La inevitable distorsión	
5.2. El arte nos refleja	
5.3. Entre el reflejo y la transparencia... el espejo tecnológico	
5.4. Presentes continuos...	
6. Canon y deformación	p. 169
6.1. Una burla al canon: la caricatura y el arte popular	
6.2. El reducto del ideal: la moda, la publicidad y la pornografía	
7. Monstruos	p. 179
7.1. Donde habitan los monstruos	
7.2. Los "otros" que nos acompañan	
7.3. La mostración	

- 7.4. Transgresiones
- 7.5. Híbridos y quiméricos
- 7.6. Belleza interna
- 7.7. Monstruos de nacimiento
- 8. Un problema de escala p. 207
 - 8.1. Mundos paralelos
 - 8.2. Los enanos (también) empezaron pequeños
 - 8.3. Lo extraordinario (y lo estándar)
 - 8.4. Hiperrealistamente imposible
 - 8.5. El truco de magia
 - 8.6. En peligro de extinción
 - 8.7. Anoréxicos y obesos. Consumidos y consumidores
- 9. Fragmentos humanos/humanos fragmentados p. 239
 - 9.1. La parte por el todo
 - 9.2. La violencia
 - 9.3. El accidente de la existencia
 - 9.4. La muerte no es lo oscuro
 - 9.5. El encuadre (disección)
 - 9.6. Un puzzle humano
- 10. De Pigmiones y Frankenstein. Jugar a ser dios p. 273
- 11. Muñecos y maniqués p. 283
 - 11.1. Modelos de arte
 - 11.2. ¿Qué hay tras la ropa?
 - 11.3. Fuera de escena. Misoginia y obscenidad.
 - 11.4. El peluche (y otros juegos de niños)
 - 11.5. La maqueta
 - 11.6. El doble
 - 11.7. Objetos que abrazar
 - 11.8. Los muñecos estás preocupados...
 - 11.9. ... porque el muñeco somos nosotros
- 12. Y el Cyborg se hizo carne p. 341
 - 12.1. La máquina y el hombre
 - 12.2. La humanización de la máquina
 - 12.3. Cerebros de metal. Inteligencia artificial

- 12.4. Las máquinas también sufren
- 12.5. La maquinización del hombre
- 12.6. La máquina y la carne
- 12.7. El cyborg
- 12.8. Un cuerpo anacrónico
- 12.9. Un cyborg político
- 12.10. Y el cyborg se hizo carne
- 12.11. ¿Es posible un humanismo tecnológico?
- 13. El cuerpo p. 409
 - 13.1. La rehumanización
 - 13.2. El artista está presente (el público también)
 - 13.3. Artista contemporáneo busca (y encuentra) público
- 14. Arte y mercancía p. 435
 - 14.1. Plusvalías humanas
 - 14.2. Plusvalías artísticas
 - 14.3. Sobre la dudosa dignidad del trabajo
 - 14.4. La construcción (estética) de nuestro cuerpo
 - 14.5. El campo de batalla
 - 14.6. La marca hombre
- 15. Harakiris (y otras formas de mirar bajo la piel) p. 463
 - 15.1. Una mirada científica: anatomía, microscopía y rayos X
 - 15.2. Penetrar es someter
 - 15.3. Interfaces
 - 15.4. Fluidos
 - 15.5. La carne
 - 15.6. Sentir es creer
 - 15.7. El harakiri
- 16. El hombre diluido p. 491
 - 16.1. La ausencia
 - 16.2. Siempre nos quedará la muerte...
 - 16.3. La huella
 - 16.4. El recuerdo
 - 16.5. El truco
 - 16.6. Somos escritura

16.7. Flotando en la nada	
16.8. Un arte en la frontera (de lo real)	
16.9. La desaparición	
16.10. La meta es el fin	
17. Quimeras que respiran. Arte y tecnología de la vida	p. 525
17.1. El humilde demiurgo (y su responsabilidad)	
17.2. La síntesis de la vida	
17.3. Del software al hardware	
17.4. Unidades mínimas	
17.5. Bio arte - biotecnología	
17.6. Un vivo retrato	
17.7. Territorio intermedios	
17.8. Cuestiones de bioética	
17.9. La emergencia de la vida	
17.10. Quimeras	
17.11. Construyendo mundos (y los seres en ellos)	
Z) Conclusiones	p. 577
- Bibliografía	p. 585
- Filmografía	p. 608

A) Introducción

“El hombre es sólo una caña, la más débil de la naturaleza; pero es una caña que piensa. No hace falta que el universo entero se arme para aplastarlo; un vapor, una gota de agua bastan para matarle. Pero aunque el universo le aplastase, el hombre seguiría siendo superior a lo que le mata, porque sabe que se muere y la ventaja que el universo tiene sobre él, el universo no la conoce.”

Blaise Pascal¹

El hombre y el arte; el arte y el hombre. Busquemos lo que busquemos y ahondemos lo que ahondemos, puede que la historia del arte no sea más que una (u otra) historia del hombre, y no tanto del propio arte, o al menos, no tan sólo del arte. En todas las épocas y detrás de todas las obras no parece haber más que una vuelta a la eterna pregunta: “qué somos”.

Por ello entendemos que tras todo estudio histórico, arqueológico, descriptivo y formalista del arte, la cuestión que verdaderamente subyace y adquiere toda su fuerza y radicalidad es la ontológica. El ser, y no el parecer, es la cuestión. O bien, “el ser o no ser”; o lo que queda de ser tras el parecer. O si, aunque nos pese, no somos ya más que apariencia y realmente desaparecimos. De todo ello nos veremos obligados a tratar en nuestro estudio, acercándonos peligrosamente a la metafísica, tratando de obtener un punto de vista histórico-artístico más cercano a la filosofía del arte o a las ideas estéticas.

No pretendemos en este estudio ser petulantes, ni megalómanos. Tampoco narcisistas.

Sabemos que nos enfrentamos a un “gran tema”, pero el hombre y su re-presentación

¹ PASCAL, Blaise. Pensamientos. 200. Citado en VV.AA. *La condición humana: el sueño de una sombra*. Barcelona: Fórum Barcelona 2004, p. 218.

vuelven una y otra vez en la historia del arte como protagonistas principales, de un modo directo o velado, intencionado o inconsciente. Y, después de todo, somos hombres. El que escribe lo es, y no deja de sentir las cuestiones expuestas como algo propio y cercano.

Esa figura humana, en todas sus manifestaciones, va ser nuestro campo de batalla, pero como ya estamos avisando y, quizás, de un modo paradójico, no es la forma de la figura como tal, ni sus de-formaciones, las que más nos preocupan, sino todo aquello que revelan tras de sí, toda aquella información que dejan traslucir tras su continente. Es la pregunta sobre el “porqué” de esta figura, y también de su “cómo”, pero no para quedarnos en la superficie, sino para acceder al “qué” último, para ahondar y sumergirnos al máximo. Pretendemos dar pasos que nos conduzcan de la antropografía a la antropología. El objetivo de nuestro estudio es, desde esa forma, esa figura omnipresente, entablar una serie de relaciones que nos hagan entender la posición del hombre en el mundo actual a raíz de su plasmación en el arte. Y como tratamos de raíces, estaremos obligados a ser radicales, a ir al fondo de la cuestión y no dejarnos seducir por los cantos de sirena de la superficialidad. Rechazamos el formalismo como ejercicio vacuo si no es paso previo al análisis y la hermenéutica.

Y la pregunta, la premisa de la que partimos es, ¿por qué la figura humana?; o mejor, ¿por qué aún la figura humana en el arte? Si fue ésta la protagonista del mismo casi desde su nacimiento, si fue repetida una y otra vez y reglada de forma canónica por el arte griego, el renacimiento, y después por la academia, por qué, una vez que el arte consiguió liberarse de toda imposición externa, de toda relación de continuidad con la tradición, seguir tropezando y cayendo en ella. Muchos entendieron que las nuevas posibilidades del arte desde finales del siglo XIX y principios de XX llevaban a una “deshumanización” del mismo, por ello lo más lógico habría sido pensar

que la figura humana desapareciera de la historia del arte, quedando el ámbito de reproducción-documentación de la misma, de forma mecánica y objetiva, asumido al completo por la fotografía. Lo que nos atañe, y en parte nos sorprende, es que tras la ruptura vanguardista tendente a la abstracción, inaugurada por cubismo, futurismo y constructivismo (entre otros) y continuada por expresionismo abstracto o minimalismo (entre muchos otros), la figura humana haya resistido al envite, manteniéndose como imprescindible en el arte hasta nuestros días. Aunque bien es cierto que lo ha hecho de una manera muy diferente a la de la tradición de un arte “clásico” y naturalista.

Esa resistencia la entendemos como un retorno constante a lo humano, como la constatación de la imposibilidad del cumplimiento del augurio de ese arte lejano al hombre y la naturaleza expuesto por Ortega. Su pronóstico no se ha cumplido, por lo que quizás estemos obligados a hablar de “nuevos humanismos” que se han opuesto a esa corriente. Éstos no serían continuación del renacentista ni cartesiano, sino incluso críticos y opositores con él, pero, aún en los últimos decenios, con el advenimiento de una sociedad y un arte completamente fagocitados por los medios tecnológicos, se plantean formas de humanismo que no ven estos cambios como forzados a la desaparición del mismo, sino a reconfiguraciones que mantienen un aliento de reflexión sobre la posición del hombre en su entorno, antes más natural y ahora más artificial-tecnológico².

Nos encontramos así con una nueva “querrela iconoclasta”, con posiciones encontradas sobre la pertinencia o no de la representación humana. Esta pertinencia se basará en el eterno debate sobre las posibilidades de acceso a la realidad o a la verdad que tenga el arte y las imágenes de él derivadas. Unos defenderán que no es posible profundizar en lo humano

² Perspectivas como las de MOLINUEVO, José Luis. *Humanismo y nuevas tecnologías*. Madrid: Alianza Editorial, 2004; exponen unas cuestiones también tratadas en CHAVES PALACIOS, Julián (coord.). *Humanismo y nuevas tecnologías en la sociedad de la información*. Badajoz: Universidad de Extremadura, Facultad de Biblioteconomía y Documentación, 2001.

desde la figuración, ya que la esencia más pura del entendimiento, el sentimiento o la expresión no tiene por qué seguir patrones reconocibles para el sentido de la vista. Algunos de ellos han visto la superación de lo figurativo precisamente como estadio superior en una evolución teleológica. Desde aquí entendemos la validez del arte abstracto, aunque discutimos y rechazamos abiertamente ese “evolucionismo”. Tanto lo abstracto como lo figurativo son opciones de expresión desde la antigüedad, sin solución de continuidad.

La realidad se resiste, y no parece aprehensible sino es con la mediación de la imagen. Sin embargo, somos conscientes de que la imagen nos traiciona, no es lo que parece. Por ello vivimos en la lucha constante entre lo real y su representación, en la creencia en la mayor o menor falsedad que acarrea la imagen tras de sí.

Lo que sí podemos afirmar es que la figura humana se continúa utilizando, mostrando una decidida preeminencia en el arte hasta nuestros días, de muy diversos modos y en muy diversas técnicas, siendo mayormente deformada y, paradójicamente, des-figurada en gran parte de las corrientes del arte contemporáneo. Aún más, incluso en una buena parte de los casos en que ésta no sea directamente patente podremos rastrear la huella de su ausencia. Se reivindica de este modo la necesidad imprescindible de lo humano, no sólo como mensaje (obra) del hecho artístico, sino como necesariamente presente en la emisión y recepción del mismo, y en su influencia directa en los códigos utilizados. El artista-creador estuvo (si es que no está) presente; del mismo modo que el público-receptor lo estará (si no lo está ya), por lo que al menos dos figuras humanas, físicas y tangibles, son siempre necesarias.

Pretendemos que nuestro estudio sea actual, y, en ese sentido, trataremos de enmarcarlo lo más

posible en los decenios más próximos en el tiempo. Sin embargo, no dudaremos en retroceder nuestros pasos hacia artistas, obras o acontecimientos algo más alejados en el tiempo siempre que nuestro discurso y su entendimiento así lo requiera. De este modo entendemos que la adscripción del mismo al arte contemporáneo de un modo general es adecuada, pues no es posible entender las propuestas del arte de nuestros días sin al menos hacer referencia a sus antecedentes formales o conceptuales arraigados en las primeras y segundas vanguardias del siglo XX.

Conscientes de nuestras limitaciones (temporales, espaciales, intelectuales...), que hacen imposible la completud, no renunciamos por ello a que esta tesis alcance al menos una lógica propia e interna. Pretendemos levantar una narración, una estructura intelectual coherente. Ésta no buscará un desarrollo consecutivo de causas y efectos, sino una relación múltiple y abierta, rizomática si se quiere. Queremos ser verosímiles, no necesariamente realistas. Con ello nos mantenemos en constante alerta como autores, conscientes de que la contradicción alimenta el debate. También defendemos de este modo la posibilidad de un lector activo, capaz de introducir sus propias líneas y conclusiones a lo tratado, puesto que se señalizan las bifurcaciones, no se ocultan en aras de un discurso cerrado. Pretendemos construir un relato, creemos que la historia del arte adolece en muchos casos de la búsqueda de formas narrativas. Con ello huimos de la mera acumulación informacional, pretendiendo así hacer uso de una autoría responsable y más expuesta de lo que es habitual. Queremos contar una historia, no la Historia (única y con mayúsculas), que no tiene que ser lineal pero sí terminará por ser una de todas las posibles, la nuestra, ésta, no como verdad, pero sí como elección propia y consciente, con todo el riesgo que ello pueda conllevar en un ámbito académico.

No hay una pretensión de culminación del tema debido a su amplitud, tampoco la hay a la

hora de emprender una labor de inventariación y/o catálogo de obras sobre el mismo que sería ineficaz, y, sobre todo, inabarcable. No queremos ser técnicos sino teóricos. Desistimos también de la justificación de nuestro estudio bajo el pretexto de la obtención de conclusiones lógicas o científicas, o de la aceptación de una línea evolutiva clara en la percepción del arte contemporáneo. Queremos ser especulativos, por lo que defendemos una perspectiva que afirma la complejidad y ambigüedad del conocimiento. Si la realidad es confusa, y el arte también lo es, no creemos posible la configuración de discursos histórico-artísticos concluyentes, capaces de sintetizar y reducir las cuestiones hasta hacerlas ciertamente asequibles pero, obviamente, simples. Debido a la enormidad del tema propuesto somos conscientes de que nuestro trabajo se basa en la elección, tanto de la información recogida en nuestra investigación, como de la expuesta en lo escrito por nuestro puño y letra. Somos plenamente conscientes también de la imposibilidad de ser estrictamente originales. Nos acercamos a un tema por todos conocido y nos fundamentamos en las estructuras de pensamiento diseñadas por historiadores, filósofos o sociólogos que nos precedieron en el tiempo. Ningún conocimiento ni arte se crea sobre la nada. No creemos en la originalidad en el sentido de “novedad”, aunque sí lo hagamos en el sentido de “ir al origen”. No obstante, afirmamos con rotundidad la autoría de nuestro estudio como discurso propio, como planteamiento personal e intelectual honesto y auténtico. Escrito desde el filtro único que marcan las condiciones espaciales, temporales y culturales en que habita su creador.

Somos conscientes también de nuestra insignificancia: vital y profesional. Por lo que planteamos lo trabajado y expuesto aquí como una humilde aportación. Sincera, modesta y con la sana intención de poder ser disfrutada como lectura y, a posteriori, debatida en sus posibles aportaciones o fallas, o simplemente como punto de partida para el análisis y la reflexión de las ideas planteadas.

Este estudio trata de fundamentarse en la metodología de una historia del arte abierta y que se nutre de una diversidad de materias (psicología, medicina, informática, antropología, filosofía...), para ofrecer una visión amplia e interrelacionada del arte en su contexto cultural. Una historia del arte humana y social, pues es el hombre y el análisis de su condición y mejora de su situación lo que verdaderamente preocupa al arte. Frente a la historia del arte ensimismada, abrimos la tentativa de ofrecer otra más cercana a las preocupaciones reales, artísticas y sociales, aplicable como elemento de reflexión cultural en un sentido más general, útil y sugestivo, más allá de la historia del arte para la historia del arte. Un método que no ofrezca únicamente un catálogo de obras sino también de ideas.

En los últimos decenios se han realizado un buen número de estudios en dos vías alternativas que atañen a nuestro trabajo: por un lado se ha mostrado desde la sociología, psicología y el pensamiento contemporáneo un interés creciente sobre el cuerpo y todo lo concerniente al mismo como constructo cultural. Michel Foucault será sin duda la referencia indiscutible al respecto. En obras de gran calado como *Vigilar y castigar*³, el francés plantea una influyente teoría sobre las relaciones del poder como conformador del cuerpo individual y social, todo ello a través de mecanismos represivos como la educación, la medicina o el control policial y penitenciario. Estas ideas, sobre el denominado “biopoder”, han sido tratadas y relacionadas con más o menos acierto en el ámbito histórico-artístico, sobre todo desde la llegada de movimientos como *body art* o *performance* desde los años 60, corrientes que trataban de devolver al arte al territorio de la fisicidad del cuerpo como herramienta fundamental de expresión artística y principal eje de conocimiento y experimentación del mundo. El cuerpo se aparece así como sujeto y objeto desde el que parte y al que tiende el arte. En

3 FOUCAULT, Michel. *Vigilar y Castigar: nacimiento de la prisión*. Madrid: Biblioteca Nueva, 2012.

los últimos años muchos han sido los acercamientos de historiadores del arte a este respecto, desde perspectivas más o menos concretas. En el ámbito español podríamos destacar obras de Juan Antonio Ramírez, José Jiménez, Juan Vicente Aliaga o José Miguel G. Cortés⁴ como interesantes apreciaciones al papel del cuerpo en el arte contemporáneo, en gran parte de los casos como acertada metáfora sobre la que analizar condicionamientos político-sociales más amplios. La biología y medicina más avanzada nos ofrecerán en este ámbito una interesante herramienta de profundización en todo lo concerniente al cuerpo, incluso ofreciéndonos viajes a su interior: a los fluidos, tejidos y hasta las unidades mínimas que lo conforman: células y ADN. Derivado de ello biotecnología y bio arte se darán la mano para ofrecernos el camino más avanzado de diseño de un cuerpo ya completamente traspasado por la técnica, máximo exponente del sueño artístico del modelado no de figuras humanas inertes, sino vivas.

Por otro lado podríamos destacar una tendencia cada vez mayor al estudio de las posibilidades abiertas por la que ha sido denominada la “sociedad de los medios” o de la “tecnología de la información”. A este respecto habría toda una vía conceptual destinada a analizar la tendencia a la desaparición física como consecuencia de una inclinación clara hacia la dominación de la imagen, y con ella del espectáculo y el simulacro, según teorías adscritas a Debord y Baudrillard. Desde ese punto de vista se han lanzado una infinidad de planteamientos sobre las posibilidades de abandono de lo físico, tanto a nivel social como artístico, en favor de la composición de mundos digitales virtuales. Esta corriente podría relacionarse directamente con el ingente desarrollo de *net art* y todo tipo de un arte tecnológico de difícil clasificación.

En todo caso este desarrollo artístico pondría en cuestionamiento la preeminencia de la

⁴ De los que citamos, a modo de ejemplo, algunas de sus obras al respecto: RAMÍREZ, Juan Antonio. *Corpus solus: para un mapa del cuerpo en el arte contemporáneo*. Madrid: Siruela, 2003; JIMÉNEZ, José. *Cuerpo y tiempo: la imagen de la metamorfosis*. Barcelona: Destino, 1993; ALIAGA, Juan Vicente. *Bajo vientre: representaciones de la sexualidad en la cultura y el arte contemporáneos*. Valencia: Generalidad Valenciana, Consejería de Cultura, 1997; CORTÉS, José Miguel G. *El cuerpo mutilado: la angustia de muerte en el arte*. Valencia: Generalidad Valenciana, Consejería de Cultura, Educación y Ciencia, 1996.

realidad física, visiblemente desplazada por espacios virtuales no físicos. De ello se derivaría un peligro de pérdida de substancia en el ser humano, al menos en su definición tradicional, que conduciría a posiciones post-humanas, asumidas convenientemente desde ámbitos filosóficos, sociológicos y también histórico-artísticos. Un buen número de autores han tratado este punto de vista desde posiciones cambiantes: algunas más imaginativas, como la proveniente de la literatura *cyberpunk* de Gibson y las películas de ciencia ficción; otras abiertamente políticas, feministas y revolucionarias, como la de Donna Haraway; o bien desde lecturas filosóficas del desarrollo de una sociedad hipertecnologizada y sus incidencias sociales, como han tratado autores del calibre de Marshall McLuhan. La historia del arte estatal habría recogido este camino de unión de lo tecnológico y artístico de la mano de investigadores como Pau Alsina o José Ramón Alcalá. La figura humana se reduciría de esta manera al píxel, a la información codificada, a una informática avanzada capaz de conformar inteligencias artificiales y hasta vidas artificiales, aunque sólo visibles a través de la pantalla.

Nuestro estudio recoge y replantea ambas corrientes, tratando de confrontarlas y complementarlas. Desde nuestro punto de vista esas dos vías pueden tratarse como paralelas y, por momentos, convergentes, con todo lo paradójico que ello pueda albergar. Ni la primera es una regresión a la simplicidad de lo tangible, ni la segunda un salto mortal hacia un futuro inmaterial. Las dos se inscriben en un presente múltiple, que mira de alguna manera a lo ya pasado y vislumbra aquello por venir de modo más o menos positivo o negativo, utópico o distópico. Después de todo ambas corrientes se remiten a la antigua dialéctica de la materia y la forma, el cuerpo y el alma, que, como veremos, aún subyacen.

Siendo las dos plenamente válidas, percibimos que los autores suelen tomar un partido

claro por una de las ramas para, automáticamente, obviar o negar, la contrapuesta. Como consideramos que la realidad y el arte son complejos, y nuestro estudio plantea un marco lo más amplio posible, nuestro trabajo no se decanta por privilegiar ninguna de las tesis, sino recogerlas para un mayor entendimiento de una realidad donde, efectivamente, se producen y desarrollan fuerzas múltiples, omnidireccionales y, en ocasiones, directamente enfrentadas. Todas ellas nos parecen útiles, por lo que las aceptamos con el objetivo de acaparar el mayor número de información y puntos de vistas del momento que nos toca vivir.

Nuestra tesis quiere provocar debate y confrontar ideas, sin hacer claras elecciones de cuál es la salida correcta. Entendemos que, en la virtud del acierto o el fracaso del error, lo que debe alimentar al hombre es el pensamiento. La reflexión sobre lo que se hizo y el vislumbramiento de lo que quede por hacer. Para ello no defendemos ámbitos cerrados, por ello estamos dispuestos no sólo a no negarnos al acceso (cauteloso eso sí) a otros territorios, sino a tratar de sumarnos a ellos, desde el respeto a su dificultad y complejidad. Creemos que el estudio de la historia del arte debe ser social, y para ello, por un lado debe asumir su posición en las llamadas como “ciencias sociales” de un modo natural. Ello la hace inevitablemente cercana a la sociología, antropología, comunicación, lingüística etc... También creemos que las ciencias sociales no deben, a día de hoy, enfrentarse en ningún caso a las “ciencias matemáticas” ni a las “naturales”. Todas son, después de todo, registros complementarios y suplementarios que, de forma conjunta, alcanzarán logros mayores y más coherentes. Lo natural no se entiende sin lo cultural, ni lo matemático sin lo biológico. En la actualidad, como veremos, estas distinciones son del todo anacrónicas.

Por todo ello abogamos de alguna manera por la consecución de nuevas vías, que algunos han llamado una “tercera vía”, frente a la tradicional oposición académica de ciencias

y humanidades. Suscribimos las palabras de Pau Alsina a este respecto: *“Invocar a la consecución de una tercera cultura (¿imposible?) es avanzar en este afán nuestro para captar la complejidad inscrita en la realidad. Es aspirar a un conocimiento multidimensional pero siendo consciente de que la completud es imposible pues el pensamiento complejo está animado por una tensión permanente entre la aspiración a un saber parcelado, no dividido, no reduccionista, y el reconocimiento de lo que está inacabado e incompleto de todo conocimiento.”*⁵

Con ello no pretendemos alzarnos como historiadores del arte capaces de hacer estudios médicos ni biológicos, físicos o químicos; pero sí capaces de reconocer y asumir la importancia que pueden tener los datos o perspectivas por ellos dados, para así, sin rencores, incorporarlos a nuestro estudio siempre que fuera necesario.

Sólo así, quizás, podamos plantearnos la consecución de objetivos de peso más allá de nuestra propia disciplina, reconstruir el espejo roto que supone el conocimiento excesivamente compartimentado; o, en palabras de Jesús Mosterín, *“el espejo roto de la investigación especializada debe ser recompuesto en una imagen global unitaria, si es que debe servir como marco en el que analizar y resolver nuestros problemas individuales y colectivos. La búsqueda de una cosmovisión global, por muy provisional que ésta sea, es el fin último de toda investigación. Haría falta pues invocar a esta necesidad de un nuevo humanismo a la altura de nuestros tiempos, que sea capaz de hacer uso de los tesoros de la información y del conocimiento de la realidad que la ciencia nos proporciona y que a la vez sea capaz de encarar sin prejuicios los problemas y retos más actuales”*.⁶

El tema tratado en este estudio es de una enorme amplitud, un hecho que obliga a aclarar

⁵ ALSINA, Pau. *Arte, ciencia y tecnología*. Barcelona: Universidad abierta de Cataluña, 2007, p. 15.

⁶ MOSTERÍN, Jesús. *Ciencia viva: reflexiones sobre la aventura intelectual de nuestro tiempo*. Madrid: Espasa Calpe, 2001, p. 54.

que el acercamiento propuesto no pretende en ningún momento ser exhaustivo ni completo, un objetivo que ni tan siquiera podría plantearse. Nos moveremos a lo largo de las próximas páginas en un terreno ambiguo y confuso en que artista, obra y espectador se confunden en un juego de reflejos que elimina las fronteras entre ellos. Creador, obra y espectador se afirman como figuras humanas y por tanto se insertan en el mismo caldo de cultivo, un terreno común de ideas sobre la representación del hombre. Se difuminan las posibles jerarquizaciones y se olvida quién es modelo de quién y quién tiene la capacidad de juzgar o retratar a quién. No existe la menor intención de priorizar miradas desde ningún punto de vista, aunque el que firme el trabajo sea historiador del arte, algo que de algún u otro modo marcará su perspectiva. Sin embargo el fin de este estudio trata de adaptarse a uno de los mayores logros del arte contemporáneo, hacer desaparecer fronteras, borrar las diferencias existentes tradicionalmente entre disciplinas y entre los diferentes personajes implicados en el área artística. Pues sin la participación de alguno de ellos los otros pierden su capacidad de actuación.

Hemos de avisar de que nuestro estudio trata de “universalizar” la figura humana, recogiendo todas las opciones posibles de la misma y desintegramos las posibles separaciones de género, edad, condición social, clase, etc. Por ello cuando, de ahora en adelante, hablemos de “hombre”, lo haremos en un sentido global que aúna todos esos “grupos” sin distinción. Por ello esperamos que su utilización sea entendida de esta manera como síntesis y no segregación. Si durante nuestro estudio se hiciera palpable un uso inferior de ejemplos artísticos que designen a mujeres o individuos de otras razas o condiciones sería, en todo caso, por el desigual tratamiento del propio arte contemporáneo de estas figuras, o bien por nuestro desigual acceso a la información sobre el mismo. En todo caso los ejemplos elegidos no se han tomado a partir de distinción alguna entre ellas. A pesar de ello no

ocultamos que la tesis está realizada por un hombre blanco europeo, desde un país periférico y mediterráneo, con todos los condicionantes que ello pudiera conllevar a nivel cultural y de acceso a información sobre obras y bibliografía de otros ámbitos geográficos y culturales.

Si el arte contemporáneo necesita de la participación de un espectador activo, la historia del arte debe pedir esa misma actividad a sus espectadores (lectores), la de unir las piezas, atar unos cabos que se deben dejar lo suficientemente sueltos. Sugerir, no obligar, generar preguntas, no imponer respuestas. Por ello este trabajo se plantea como un recorrido libre en el que ir encontrando creadores y obras a nuestro paso. Terminado el camino, el objetivo será el de haber transitado un espacio y un tiempo, heterogéneo pero capaz de habernos hecho sentir la sensación de la vuelta a casa tras el viaje, el descanso y la reflexión tras una experiencia.

“El hombre es la medida de todas las cosas, de las que son en cuanto son, de las que no son en cuanto que no son”.

Protágoras⁷

En el mundo contemporáneo nos encontramos con una época en que al fin, derivado quizás de la globalización que produce la sociedad de los medios, se realiza un arte a nivel mundial sin mayores distinciones. En todo el mundo se conocen artistas de todos los países y condiciones que se mueven a un nivel teórico-estético similar. Si bien la amalgama simultánea de estilos, técnicas y objetivos parece mayor que nunca en la historia, en ningún otro período ha existido un conocimiento globalizado y simultáneo de las creaciones que se hacen en todos los rincones por los propios artistas e interesados en el arte. Todo ello apoyado por una difusión común e

⁷ PROTÁGORAS. Fragmento 1. Citado en VV.AA. *La condición humana...*, p. 212.

internacional a través de los propios medios (bien sea internet, cine, televisión, etc.) e incluso las instituciones (internacionales muchas de ellas) que aún tratan de controlar el arte de un modo oficial a través de las exposiciones museísticas, fundaciones, becas, mercado, subastas... Toda esta gran corriente adquirió verdadera fuerza pasada ya la II Guerra Mundial y se ha visto fuertemente multiplicada en los dos últimos decenios. Guy Debord ya avisó de este hecho en una época temprana: “[...] *por primera vez, las artes de todas las civilizaciones y todas las épocas pueden ser todas conocidas y admitidas en conjunto [...]*”⁸. Esta nueva situación nos presenta la posibilidad de afrontar del mismo modo estudios globales en los que las relaciones entre artistas o movimientos adquieren un carácter más real y tangible que en el pasado. Nadie puede obviar que a día de hoy no se puede hacer arte de espaldas a lo realizado en el resto del mundo, pues si bien puede no conocerse lo realizado en otros lugares del planeta hay que tener muy en cuenta al menos el carácter potencial de la posibilidad de acceder a ello. Por todo lo anterior no hemos decidido acotar geográficamente nuestro estudio, ni hacer mención a separaciones en escuelas o nacionalidades. Vivimos un mundo global, donde las distancias espaciales tienen una tendencia a la supresión. Lo local ha sido traspasado por lo global, se ve contaminado y amplificado por sus tremendas posibilidades de difusión. No obstante somos conscientes del lugar del que procedemos y del eurocentrismo latente en toda perspectiva generada desde un país occidental. Lo asumimos como propio e insalvable, con todo lo que pueda arrastrar tras de sí, sobre todo en lo referido a la ignorancia del desarrollo práctico y teórico de lo planteado por colegas de otros continentes (especialmente el africano y asiático).

“[...] El hombre se mira una y otra vez, se pinta, se esculpe, se narra, se realiza. El hombre se

8 DEBORD, Guy. *La sociedad del espectáculo*. Texto íntegro en castellano de La société du spectacle, Champ Libre, 1967, traducción de Maldejo para el Archivo Situacionista Hispano (1998), parágrafo 189. Extraído de la web: <http://www.sindominio.net/ash/espect0.htm>. [consultado en noviembre de 2010].

pierde y se busca. El hombre duda de sí. Sólo el Arte le protege. Quizás porque la Guerra y la Muerte le definen”.

Luisa Castro⁹

Este estudio, a pesar de pretender ahondar en ideas y pensamiento en un amplio horizonte cultural, quiere ser también un recorrido visual donde las imágenes mostradas sean complementarias y suplementarias a lo escrito. De algún modo principio y fin de todo lo reflexionado, algo además inevitable en un mundo como el actual donde la imagen reina sin discusión. No obstante, la imagen es percibida por el hombre desde su cuerpo. El propio ser humano es percibido como imagen, por los demás y por sí mismo, y, aún más, el propio ser humano se ocupará de reproducir, construir y reconstruir su propia figura, desde las más variadas técnicas, produciendo toda clase de “humanoides”, exploraciones que ahondan en sus posibilidades de entendimiento del yo y del otro, de interior y exterior, procurando los límites de aquello que puede ser entendido como humano, en su aplicación mínima: el esquema; o su perfeccionamiento o ampliación a través del ideal o la prótesis. La línea entre la estandarización del canon, la distorsión monstruosa o el advenimiento de un super-hombre, como veremos, va a ser más difusa de lo que pudiera parecer en un primer momento. Atenderemos por ello al análisis de la figura humana en sus más diversas derivaciones, deformaciones y desfiguraciones: cuerpos reales e imaginarios, sus huellas, el reflejo efímero del espejo, la alteración de la escala, cuerpos fragmentados, heridos, enfermos, diseccionados, el simulacro lúdico del muñeco y el maniquí, la búsqueda mecánica del androide, la superación de los límites orgánicos en la ampliación protésica post-humana y el diseño biotecnológico de un hombre modelado desde su información genética. Todo ello a partir de lo aportado por las creaciones del arte

⁹ CASTRO, Luisa. “Mutabilidad”. En VV.AA. *La condición humana...*, p. 193.

contemporáneo y con el apoyo inestimable de los apuntes reflexivos planteados al respecto en obras literarias o fílmicas y demás imaginaciones plasmadas en los diversos ámbitos culturales humanos. Entendemos que no hay posibilidad de aprehensión directa de la realidad. Por ello el conocimiento está ligado obligatoriamente a la metáfora, en el caso del hombre de la mano del doble, del otro. Sólo con ella conseguiremos la distancia necesaria para la investigación, entendida ésta como mínimo desapego físico y emocional desde el que proceder a un análisis sólido y riguroso.

La división interna del trabajo está planteada a partir de la correlación de una serie de capítulos de extensión e importancia similar y sin distinciones jerárquicas. En ellos trataremos de ir trazando un curso que relacione el arte actual con su ascendencia genealógica: con las culturas primitivas, la religión, el mito...; para comprender el desarrollo del arte contemporáneo actual; y, por último, vislumbrar la capacidad imaginativa del arte a la hora de prefigurar futuros (y seres humanos dentro de ellos) posibles, con todo lo que conlleve de replanteamiento de ideas y anhelos arrastrados como constante cultural universal. De este modo tratamos de dar una lógica cronológica al estudio, basado en una mirada al pasado y una prefiguración del futuro, necesariamente apegada a nuestro posicionamiento en el tiempo presente, el lugar desde el que ejercemos nuestro punto de vista. En todo caso el objetivo no será el de conformar una línea histórica o evolutiva, sino un bucle en que se interrelacionen todos estos espacios temporales.

El momento actual es sin duda un momento de multiplicidad, incertidumbre, dudas y contradicciones. Por ello este trabajo no pretende actuar como respuesta clara y cerrada a una idea preconcebida sino que va a ofrecer, como lo hace el propio arte, un modo de reflexión abierto que permita al lector seguir un camino que recorrer, para después elegir sus

propias conclusiones. Si el arte está vivo, o al menos lo pretende, el estudio sobre él debe estarlo también, sino no se convertirá más que en un momificador de obras pasadas con la única preocupación de alejar la descomposición y la ruina de unas creaciones visitadas arqueológicamente, o convertidas, en su defecto, en una atracción al estilo del parque temático. El arte no es un espectáculo sino un modo de conocimiento del hombre y de interpretación de su pasado y presente, así como una señal previa a lo que encontraremos en el futuro. Sea el eclecticismo y enorme variedad de representaciones del hombre a día de hoy un síntoma de crisis¹⁰ o un indicador de la mayor libertad nunca antes alcanzada, sea un mero ejercicio que busque el impacto superfluo o fruto de un madurado conocimiento de la cuestión, el arte, como siempre hizo a lo largo de la historia, nos ofrece algunas de las claves sobre las que comprender al ser humano en la cultura contemporánea. Algunos autores no dudan en señalar el interés directamente antropológico de la creación actual en detrimento de la estética pura¹¹. Un hecho que puede aflorar o permanecer oculto bajo una capa que trataremos de desvelar.

Tan sólo queda ya invitarles a sumergirse en estas páginas con la sana intención de ponerse frente a un espejo y preguntarse por una identidad humana que se vislumbra en todas y cada una de las representaciones ofrecidas y de la que, nos guste o no, todos formamos parte.

10 Como afirma Paul Ardenne debido a lo que considera la inaccesibilidad del cuerpo y la pérdida de su imagen perfecta. ARDENNE, Paul. "Figurar lo humano en el siglo XX". En CRUZ SÁNCHEZ, Pedro A.; HERNÁNDEZ-NAVARRO, Miguel A. [eds.]. *Cartografías del cuerpo: la dimensión corporal en el arte contemporáneo*. Murcia: Cendeac, 2004.

11 SALABERT, Pere. *La redención de la carne: Hastío del alma y elogio de la pudrición*. Murcia: Cendeac, 2004, p. 82.



I. La necesidad humana
de autorrepresentación

1. La necesidad humana de autorrepresentación

“El deseo que tienen los seres humanos de contemplarse por medio de la interpretación de su propia imagen parece formar parte de los más antiguos impulsos de la humanidad, y el arte del retrato individual es una de las actividades artísticamente más universalmente presente de todos los tiempos. [...]”

Pierre Francastel¹.

El hombre es sin duda un ser único en la evolución natural de las especies. Su peculiar posición frente al resto de seres básicamente se debe a haber desarrollado una mano capaz de fabricar instrumentos a partir de materiales obtenidos de la naturaleza y, sobre todo, a poseer una capacidad cerebral superior. Esta última es la responsable de la adquisición de una inteligencia y de una consciencia que le permiten comprender su entorno y su posición en él. El tiempo y el espacio son entendidos por el hombre como las coordenadas principales sobre las que se determina su existencia. La memoria va a ser clave a la hora de analizar la evolución humana, a través de ella va a almacenarse el aprendizaje de una tecnología y un pensamiento siempre basado en los logros de las generaciones anteriores.

Pero la memoria, la inteligencia y la conciencia no serían nada sin la aparición del lenguaje. Teorías sociológicas como las de C. H. Cooley defenderán incluso la imposible separación entre la comunicación y el pensamiento humanos, y la necesidad de compartir la información como un hecho esencial y prioritario². La expresión permite al hombre la mejora de sus habilidades, la formación de grupos sociales sobre los que sostenerse y la posibilidad de plasmar y extender

¹ FRANCASTEL, Galiene y Pierre. *El retrato*. Madrid: Cátedra, 1978, p. 11.

² COOLEY, C.H. “El yo espejo”. En *CIC (Cuadernos de Información y Comunicación)*, nº. 10, 2005, pp. 13-26.

sus pensamientos por medio de palabras y representaciones. El arte se sitúa en este punto en una situación privilegiada dentro de los lenguajes conocidos pues el hombre es un ser que precisa de la representación. Hay incluso quien habla de la especie como *ens representans* (seres que representan) dentro del concepto evolutivo³. Incluso existen teorías que defienden que la filosofía y el pensamiento como tal no serían posibles sin la imagen. El hombre pensaría de este modo a través de imágenes⁴. En palabras de Mircea Eliade: “[...] símbolo, mito, imagen, pertenecen a la sustancia de la vida espiritual; [...] pueden camuflarse, mutilarse, degradarse, pero jamás extirparse”⁵.

El cuerpo va a ser la base sobre la que se construye el hombre⁶, éste se conforma como la realidad matérica sobre la que se limita su yo, su identidad, y el agente desde el que se interrelaciona con el exterior. El cuerpo se relaciona con el individuo en diferentes niveles: es habitado interiormente, y exteriormente es visto y representado⁷. En sí, físicamente, el ser humano no es una de las especies mejor dotadas. Hay que señalar como punto cultural interesante que en la mayor parte de las culturas el propio hombre se ha situado como una creación y recreación de un ser superior, de un Dios. Derivado de éste se encontraría en un lugar intermedio entre él y el resto de la naturaleza. Desde este punto de vista el propio cuerpo del hombre tendría el carácter conceptual de imagen, de proyección de su creador, copia de un modelo anterior. Ello a pesar

del paradójico hecho del habitual carácter incorpóreo de la divinidad, algo así como una energía

3 DANTO, Arthur Coleman. *El cuerpo, el problema del cuerpo: selección de ensayos*. Madrid: Síntesis, 2003, p. 10. Una necesidad y posibilidad de representación que Paul Ardenne también va a afirmar: “[...] ese reflejo de sí misma decididamente necesario para la especie humana que vive como humanidad, esto es, como animalidad dotada del poder de representarse, de disfrutar de su misma figura.” ARDENNE, Paul. “Figurar lo humano en el siglo XX”. En CRUZ SÁNCHEZ, Pedro A.; HERNÁNDEZ-NAVARRO, Miguel A. [eds.]. *Cartografías del cuerpo: La dimensión corporal en el arte contemporáneo*. Murcia: , p. 45.

4 JIMÉNEZ, José. *Cuerpo y tiempo: la imagen de la metamorfosis*. Barcelona: Destino, 1993, p. 321.

5 ELIADE, Mircea. *Imágenes y símbolos*. Madrid: Taurus, 1999, p. 11.

6 Y sobre la que según algunos autores se construye el arte, teniéndolo en cuenta como punto de referencia desde sus comienzos: “Todo es cuerpo en el arte. [...] la presencia del cuerpo en el arte, como contenido, reflexión, huella, traza o resto es innegable [...], el cuerpo humano se encuentra como punto de referencia del discurso artístico desde sus comienzos. Y es que, a lo largo de la historia, los artistas han dibujado, esculpido y pintado, de un modo u otro, lo humano. [...]”. CRUZ SÁNCHEZ, Pedro A.; y HERNÁNDEZ-NAVARRO, Miguel Á. “Cartografías del cuerpo”. En CRUZ SÁNCHEZ, Pedro A.; HERNÁNDEZ-NAVARRO, Miguel A. [eds.]. *Cartografías del cuerpo...*, p. 14.

7 ARDENNE, Paul. “Figurar lo humano en el siglo XX”. *Ibidem*, p. 45.

omnisciente y omnipresente. Una paradoja que reduciría al hombre a una sombra, una silueta de otro ser. Precisamente el arte repetiría esta misma concepción a partir del molde proporcionado por el artista, al menos cuando éste se dedica a representar la figura humana, la suya propia⁸.

El hombre es un ser reflexivo⁹, inevitablemente se cuestiona sobre el mundo que le rodea y su propia condición en él. La magia, la religión y la filosofía han ahondado a lo largo de los tiempos en estas cuestiones existenciales humanas tratando de buscar un sentido más profundo a la vida. La interpretación del mundo es indispensable para el hombre, en primer lugar, pragmáticamente, para entender los fenómenos naturales y así aplicar estos conocimientos en su propio beneficio material, pero, por encima de ello, se caracteriza por necesitar de algo más que la mera satisfacción de sus necesidades primarias. En este sentido es en el que aparecen las preguntas universales que procuran una explicación de los ámbitos ocultos y aparentemente irresolubles de la realidad.

Desde un punto de vista antropológico, el arte es considerado como un fenómeno universal que ha formado y forma parte de todas las sociedades humanas sea cual sea su tiempo y contexto cultural¹⁰. Mucho antes incluso del lenguaje escrito que dio nacimiento a la historia como tal, el arte nos ofrece testimonios de la existencia humana casi desde sus orígenes. Ambos, lenguaje y arte, constituyen además dos de las actividades distintivas del hombre frente al resto de especies¹¹. El hombre, desde que nació como especie, utilizó la representación como modo de comprensión del entorno, un modo de alejamiento de éste que le permitía comprenderlo

8 TRÍAS, Eugenio; LLORENTE, Marta; AZARA, Pedro. "La condición humana". En VV.AA. *La condición humana: el sueño de una sombra...*, p. 15.

9 O como nos dirá directa y aforísticamente Pedro A. Cruz: "*Nada más humano que la reflexión: humano, demasiado reflexivo; reflexivo, demasiado humano*". CRUZ, Pedro A. *La evitabilidad del arte: sobre la necesidad de una ética de la muerte*. Murcia: Ligia Comunicación y Tecnología, 2002, p. 32.

10 ALCINA FRANCH, José. *Arte y antropología*. Madrid: Alianza Forma, 2004, p. 11.

11 Una afirmación apoyada en las teorías de ZERNER, Henri. "El arte". En *Hacer la Historia*, II. Barcelona, 1979, p. 195; tal y como lo cita José Alcina Franch. *Ibidem*, p. 15.

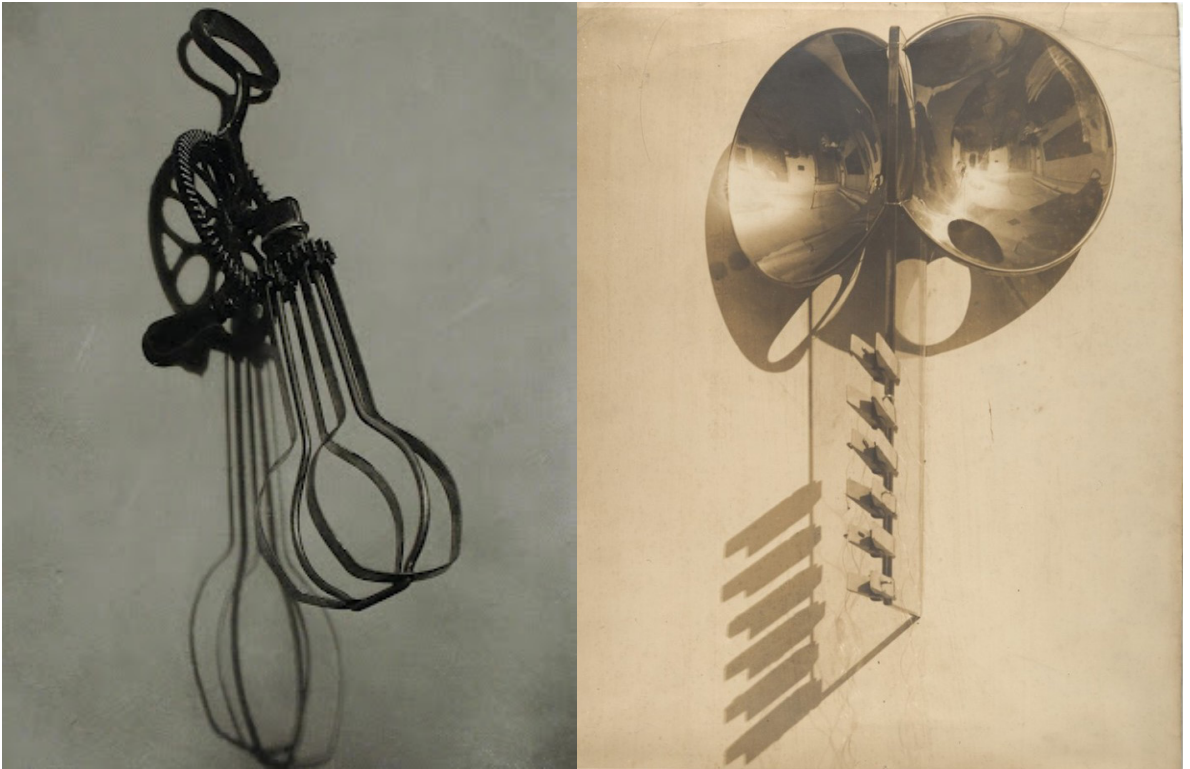
mejor, de una forma simplificada, reducida y sintetizada. Esa reducción de la escala permite al pensamiento humano abarcar mejor la realidad, abstraerla y analizarla, hacerla de algún modo aprehensible. Dentro de esta tentativa de captación del significado de las cosas parece evidente que el ser humano antes de nada se enfrenta a la propia comprensión de su papel entre ellas. Por ello la figura humana desde tiempos antiguos se alzó como personaje absolutamente prioritario en el arte¹². En un primer momento por motivos mágicos, rituales o religiosos, y, posteriormente, por causas cada vez más complejas de tipo social, económico, político e ideológico. Bien como un observador externo o en una narración en primera persona, bien en el retrato social o en el autorretrato, el hombre siempre transpone en su descripción y representación una mirada propia, autorreflexiva, del que conoce algo no por su mera superficie, sino de una forma directa e interna a través de sus sentimientos y sensaciones. En el resto de la especie nos reconocemos, y el resto se reconoce en nosotros. “Ser es ser percibido”¹³. Nos conformamos a partir de nuestra imagen y de su confrontación con la de los demás. Sólo podemos afirmar nuestra existencia en nuestra capacidad de ser perceptibles para otros, o para nosotros mismos en el espejo. Vemos seres humanos; nos miran seres humanos; terminamos por afirmar el antropomorfismo hasta en las figuras minimalistas¹⁴ o en los objetos más insospechados, como nos demuestra Man Ray en sus fotografías *The man* (1918) y *The woman* (1918) [Fig. 1 y 2].

““Universalidad” quiere decir “dirigirse al Otro”, al vecino, a aquel que no conocemos, a aquel que nos produce miedo, a aquel que no nos espera. Quiero implicar, quiero incluir y también quiero ponerme siempre en lugar del Otro. El Otro “también” es importante pues no se trata de

12 Según señala Francastel: “[...] cuando ya no se trata de retrato, sino de la figura humana en su sentido genérico, ninguno de estos obstáculos parece actuar. En cuanto existe un esbozo de civilización por más primitiva que sea, ésta se acompaña, desde los tiempos más lejanos, de la aparición de la figurilla esculpida, modelada, grabada en la piedra o pintada sobre un objeto. [...]”. FRANCASTEL, Galiene y Pierre. *El retrato...*, p. 11.

13 Según la conocida afirmación de Berkeley.

14 DIDI-HUBERMAN, Georges. *Lo que vemos, lo que nos mira*. Buenos Aires: Manantial, 2010, p. 77 y ss.



negar las diferencias -se trata de construir con las diferencias-. La “Universalidad” no es una pretensión “mundial”, “global”, “internacional”, es una convicción de igualdad, de política, de estética, de justicia, de realidad y de una “audiencia no-exclusiva”. El arte es universal, si no, no sería arte.”

Thomas Hirschhorn¹⁵

Siguiendo esta línea de origen empirista, lo antropomórfico se alza como modelo cultural que trasciende al arte y domina en ámbitos no dedicados (al menos no exclusivamente) a la representación. Así, la ciencia ha sucumbido también a la necesidad de “ver” al hombre, rindiéndose al oclarcetrismo imperante en la cultura occidental. En palabras de Don Idhe: “[...] quisiera esbozar dos implicaciones de la narrativa del visualismo en la ciencia. La primera tiene que

¹⁵ VV.AA. *The subjecters: Thomas Hirschhorn* [catálogo de exposición] Madrid: La Casa Encendida, D.L. 2009, p. 16.

ver con lo que he llamado la invariante antropomórfica y se relaciona con la necesidad de percepción corporal que tienen las personas que hacen ciencia. Al principio sostuve que la cultura científica “escogió” llevar a cabo sus operaciones dentro de cierto estilo perceptivo que he llamado visualismo. No obstante, dentro de ese estilo, la necesidad de percibir corporalmente se ha mantenido invariable. Inicial y básicamente, este receptor es un observador directo [...]. Pero históricamente y desde sus comienzos, la ciencia moderna ha trascendido la percepción directamente corporal de sus observaciones para convertirse en una instancia que integra cuerpo y tecnología a través de instrumentos. Por más que estos instrumentos hayan sido diseñados en función de imágenes, el científico jamás ha dejado de ser quien finalmente las percibe. Él es lo retro-referente y reflexivo de la actividad científica y se mantiene como variante antropomórfica a lo largo de todo el espectro de observación, desde la visión directa hasta la traducida y constituida tecnológicamente, desde la primera visión hasta la segunda mirada.”¹⁶

Después de todo podemos observarnos gracias a la mediación de tecnologías y técnicas (artísticas o científicas), vemos a través de ellas figuras en las que de algún modo se refleja la nuestra como espectador.

En la re-presentación de su propia figura, el hombre trata de exorcizar sus miedos, trazar sus límites y exponer sus aspiraciones. En ella todo hombre se reconoce y proyecta parte de su existencia. A través de ella podemos rastrear la evolución cultural, política y social de la humanidad, entender los cambios de situación del individuo frente a sus circunstancias y los avances de su pensamiento. Bajo ella podemos comprender la conformación de su propia identidad como individuo y como grupo. En prácticamente todas las épocas, culturas y

16 IDHE, Don. *Los cuerpos en la tecnología: nuevas tecnologías, nuevas ideas acerca de nuestro cuerpo*. Barcelona: Universidad Abierta de Cataluña, 2004, pp. 67-68.

ámbitos¹⁷ la representación de la figura humana se ha ido repitiendo como el tema principal de sus creaciones, bien como forma de control del poder o como modo de liberación personal. En la visión y análisis de los muy diversos modos en que lo ha hecho a lo largo del tiempo tenemos la posibilidad de entrar en contacto directo con la historia humana a través de fuentes de primera mano. El hombre en este caso es interpretado por sí mismo en cada época. La distancia espacial, temporal o cultural a la que se sitúan estas representaciones respecto al espectador de una época posterior en muchos casos es recortada por el autorreconocimiento, pues, después de todo, como hombres, tanto la figura como las más profundas dudas existenciales continúan siendo, básicamente, las mismas que las del primer humano. Los enormes cambios desarrollados en el tiempo aún no han conseguido dar respuesta a los enigmas principales por lo que, curiosamente, y en gran parte, en los interrogantes que se abren al futuro derivados de las nuevas condiciones de vida del hombre no hacen sino repetirse y renovarse aquellos más antiguos. Esto demuestra que en toda la historia humana fluye una especie de cauce subterráneo que nos une. Existe una energía de reactualización constante. La incesante revisión de mitos, leyendas y ritos de la antigüedad no hace sino corroborar este hecho. En los interrogantes más contemporáneos vuelven a salir a la superficie temas ya tratados por las culturas primitivas. La representación del hombre en el arte actual, a pesar de sus obvias diferencias, en el fondo, en poco se separa en sus objetivos de aquellas provenientes de la prehistoria. El hombre se enfrenta a su imagen en otro material, en otra escala, haciéndose “otro”¹⁸.

La especie humana a lo largo de la historia ha sufrido un gran número de cambios de todo tipo, desde los propiamente físicos a los históricos, tecnológicos y culturales, que han alterado sus condiciones de vida. Incluso la metamorfosis, el cambio, se hace presente en su propio

¹⁷ Teniendo a pesar de todo siempre en cuenta algunas importantes excepciones iconoclastas como la cultura judía y musulmana.

¹⁸ Una alteridad fundamental para el arte y llevada a su quintaesencia en el “yo soy otro” de Arthur Rimbaud.

crecimiento vital de una manera más acusada que en otras muchas especies. Sin embargo tanto a uno como a otro nivel siempre es capaz de reconocerse, bien como individuo o bien como especie. En las alteraciones producidas en su evolución los rasgos que remarcan la continuidad, la permanencia, siempre vencen¹⁹. Y es que en sí la simplificación, la esquematización de la figura humana, se convierte en un símbolo de gran fuerza, que guarda lo que subsiste y elimina los detalles superfluos y perecederos²⁰. Hay incluso quien considera al propio hombre no sólo en su condición de ser histórico sino también como “símbolo vivo” de su propia historia, al mismo tiempo que metáfora del cosmos según una concepción que viene de épocas arcaicas y siempre reaparece²¹.

El arte contemporáneo ha abierto nuevos y muy diversos campos de lenguaje y expresión, sin embargo en él no vamos a dejar de percibir la importancia de la figura humana como indispensable. Todo ello a pesar del desarrollo de lenguajes abstractos y diferentes soportes que dan completa libertad de actuación a los artistas. Debemos tener en cuenta que frente a la tradicional utilización de pintura y escultura, hoy la fotografía, el cine, la instalación, la *performance*, el *media* y *net art* y las diversas corrientes asociadas a las nuevas tecnologías ofrecen un infinito catálogo de posibilidades a los artistas en la visión del hombre. Sin embargo este hecho nos permite comprender de mejor modo la complejidad del propio ser humano a estas alturas de la historia. Frente a las tradicionales reglas marcadas por los poderes políticos o religiosos, el artista actual se encuentra además ante la posibilidad de una expresión desencadenada, acorde a su tiempo, subjetiva en gran parte, pero que transluce las múltiples interpretaciones y sensaciones del hombre ante los diversos problemas del mundo actual. Quizás, más que nunca

19 Existe una continuidad, que deja ver un cambio de forma pero no de fondo. JIMÉNEZ, José. *Cuerpo y tiempo...*, p. 16.

20 SALABERT, Pere. *La redención de la carne: bastión del alma y elogio de la pudrición*. Murcia: Cendeac, 2004, p. 52.

21 ELIADE, Mircea. *Imágenes y símbolos...*, p. 38.

debido a la impresionante evolución de la tecnología, el ser humano se encuentra ante el reto de resituarse en un mundo entre la virtualidad y la realidad, donde los conceptos de espacio, tiempo y comunicación deben ser revisados. La necesidad de representación a día de hoy se ve aumentada ante la multiplicación de espacios y posibilidades que ofrece este nuevo mundo: por un lado tenemos la opción de reconfigurar nuestro cuerpo, moldeando nuestra imagen; por otro se suceden los espacios en que nos proyectamos e identificamos en personajes creados a través de la televisión, cine, videojuegos, etc.; sin olvidar que en el mundo occidental la gran mayoría de las personas poseen cámaras fotográficas y de vídeo en que se “representan” una y otra vez. Si “ser” ya dependía de ser percibido desde antiguo, a día de hoy esta máxima se multiplica en la dominación de la imagen por parte de los medios de comunicación y redes sociales. Un hecho, o nuestro paso físico por un lugar, parece sólo poder ser constatado si es captado y difundido como imagen, además de modo inmediato.

La aceptación pasiva de las condiciones vitales queda atrás. Hoy nos construimos, y construimos el espacio que habitamos, gracias a la tecnología. Dominamos la naturaleza y nos alejamos de ella en el avatar de lo virtual, donde nos sentimos a salvo de todo peligro y mantenemos el control, al menos como usuarios. Ante esta situación la necesidad de un debate, de una reflexión sobre sí mismo, se hace más evidente para el hombre. Como siempre, el arte se encuentra en la vanguardia ante este reto, proponiendo metáforas que nos obligan a la meditación, a un pararnos sobre nosotros mismos para vernos reflejados en la representación de lo que fuimos, somos y/o podemos llegar a ser. La imagen humana se convierte en un símbolo ambivalente, algo necesario ante la propia complejidad de la realidad en que se inserta la vida del hombre contemporáneo, indescifrable e indescriptible con otros medios²². La imagen mediática ha

²² El único modo de aprehender la realidad última de las cosas, contradictoria y no expresable en conceptos quedaría en manos de la imagen simbólica. ELLADE, Mircea. *Imágenes y símbolos...*, p.15.

devenido vacía, tautológica y superficial, tan sólo es lo que parece. En este contexto el arte queda como reserva de lo simbólico, lugar reservado en que la imagen es “algo más”, revela simbólicamente contenidos ocultos y no necesariamente se ve sometida a la celeridad histórica de la noticia.

En el desafío de la autorrepresentación, el arte de los últimos tiempos ha dado un paso más, pues ya no se limita a una mera interpretación de las formas que distinguen al hombre sino que llega a reconstruir éstas tanto biológica, como psicológicamente, a veces conceptualmente, para profundizar aún más en nuestra visión de nosotros mismos, no limitándose a una mera superficie estética ni a una forma bidimensional. Las proporciones canónicas y la búsqueda de una belleza ideal arbitraria y consensuada según cada época y cultura han sido definitivamente abandonadas. El arte cada vez busca una conexión mayor con la ciencia, la tecnología y la medicina, viéndose influido por ellas y dando entrada a creaciones tomadas como artísticas aunque realizadas por creadores completamente ajenos a escuelas y facultades de arte. El arte abraza así decididamente la epistemología y gnoseología. A día de hoy se enfrenta de muy diversos modos a la representación del hombre, actuando como una réplica de los cambios a los que le obligan los avances científicos, médicos, psicológicos y antropológicos: En algunos casos es el propio cuerpo el que es afirmado como obra, presentándose como tal, o al menos como soporte del arte, a través de corrientes como el *body-art* o de realidades de nuestra sociedad cada vez con más importancia y aceptación como la cirugía estética, los tatuajes o los *piercings*. En estos casos el cuerpo humano se re-presenta ante la sociedad como superficie moldeable y manejable a nuestro antojo, una materia esculpible. La creación artística, en algunas de estas situaciones, comienza a hacerse ya difícilmente distinguible de ciertas realidades cotidianas, un hecho que más que nunca consigue el objetivo de fundir arte y vida, de hacer de nuestra existencia una

obra de arte en sí misma. La vida parece asumida cada vez más como arte²³. El desarrollo de la biotecnología apuntaría al máximo de esta premisa, pues ofrecería la posibilidad médico-tecnológico-creativa de diseñar a los seres humanos partiendo de la modificación de su código genético, alterándolo desde su gestación o introduciéndole cambios a la carta provenientes de “porciones genómicas” de animales o plantas. Esta vía aumentaría hasta límites insospechados las posibilidades demiúrgicas del arte, capaz no ya de producir ilusiones o proyecciones de vida en la materia inerte, sino de acceder directamente a sus códigos, produciendo al fin obras (hombres) que respiran realmente. Y el hombre es, también, y siempre, un ser “figurado”, en varios de sus sentidos: tiene una forma y fantasea con ella.

El arte se uniría en este paso indisolublemente a la ciencia, como reverso de la misma capaz de someter a los avances tecnológicos a “pruebas estéticas”. Expuestos éstos a experimentación y reflexión pública, el arte biotecnológico se ofrece como corriente de crítica y debate donde prefigurar los horizontes abiertos, también toque de atención ante sus peligros. Sumergido por completo en la “Vida”, el arte más que nunca debe atender a una ética humana, nunca más podrá refugiarse en el pretexto de la autonomía, de su burbuja estético-decorativa que lo convertía en producto inútil y de lujo, ajeno a los problemas sociales.

En otros casos, separándose de sus pretensiones biológicas y orgánicas, el arte se ha mostrado decidido a reconstruir la forma humana en materiales inertes (bien sea en forma de autómatas androide, maniquí o robot, a los que en gran parte de casos se dota de movimiento) que ponen de manifiesto la maquinización y “protesificación” a la que nos enfrentamos; en otros tan sólo se imitan los comportamientos psicológicos o sensitivos del hombre a través de la

²³ Como afirma Erich Fromm en uno de los capítulos de FROMM, Erich. *La atracción de la vida: aforismos y opiniones*. Barcelona: Paidós, 2003.

construcción de personajes abstractos, sin realidad matérica, a través de opciones como el *net art* o los propios videojuegos. En todos los casos lo que se ve multiplicado, y se convierte en hecho indispensable para la vivencia de la obra de arte, es la interacción, la interactividad del espectador frente a la misma. La mera contemplación fría y estética ya no tiene cabida. En este contacto con recreaciones humanas no hacemos sino reinterpretar las relaciones con nuestros semejantes de carne y hueso. Lo artificial también tendrá la vida real como modelo, explorando las intersecciones ya indiscernibles de lo natural y tecnológico; de lo dado y lo construido.

La reproducción se afirma como un modo de permanencia, de continuación de la vida, asemeja los métodos biológicos con los artísticos. Como imagen, como dato o como información en forma de ADN, el hombre quiere continuarse en el tiempo, pervivir, mantener su memoria. Trascender, sobrevivir al paso del tiempo y hacer frente a las modificaciones del entorno. El hombre y el arte viven en un proceso de constante cambio, se aferran a su capacidad adaptativa. Al fin y al cabo somos copias genéticas (y artísticas) de nuestros antepasados, aunque en mutación constante.

Entre todas estas corrientes lo que va a dominar sin duda es una cierta ambigüedad. Este tipo de creaciones se hacen difíciles de clasificar en muchos casos, pues los géneros, técnicas y objetivos se funden y confunden con asiduidad. No existen corrientes únicas y dominantes, aunque en general la preocupación sobre el cuerpo y su reconstrucción futura sea un interés común, éste es tomado desde muy diversos puntos de vista. Así los conocimientos artísticos más o menos tradicionales se unirán a la medicina, la genética, la robótica, los medios de comunicación y demás nuevas tecnologías en un terreno donde resulta complicado trazar fronteras claras entre las disciplinas.

La fusión de arte y vida, de creación y realidad, sin duda uno de los principales objetivos de la

vanguardia desde la II Guerra Mundial, tendría su otra cara de la moneda en la visión de Guy Debord, que en su *Sociedad del espectáculo*²⁴ nos advierte de la conversión de toda la realidad social en un mero juego estético y superficial controlado hábilmente por el poder, que anula así cualquier posibilidad de oposición o alternativa real al mismo. La vida alcanzaría así el logro de identificación artística, aunque en un grado vacío de contenido y opresor de la libertad individual, como un simple espectáculo en que todos somos actores y espectadores a un mismo tiempo. Sin duda es ésta una visión precoz y profética del devenir de la sociedad de los medios, desarrollada en los últimos decenios del siglo XX y primeros del XXI²⁵, donde las cámaras pueblan cualquier rincón y nos hacen eternos actores en nuestra vida diaria. Los cuerpos (y sus imágenes) se han convertido en un hecho espectacular²⁶.

La clave política, económica y social tras todo este debate de la conformación de la figura humana va más allá de toda reflexión artística. La batalla oculta tras ello será la del control sobre la misma, sobre nuestros propios cuerpos y sobre las imágenes de ellos, a nivel individual y social. Si ese control es ejercido por “instituciones” superiores, o es decidido y aplicado con libertad. Si la figura humana es un ejercicio de dominación del poder, de configuración cultural de cuerpos dóciles; o un ámbito cultural donde el hombre ejerce sus posibilidades de emancipación, de autoconstrucción y defensa de la diferencia.

En su necesidad autorrepresentativa a lo largo de la historia, el hombre ha procurado en cierto modo una tentativa de salvar al carácter efímero de su propia existencia. De un modo casi

24 DEBORD, Guy. *La sociedad del espectáculo*. Texto íntegro en castellano de La société du spectacle, Champ Libre, 1967, traducción de Maldejo para el Archivo Situacionista Hispano (1998). Extraído de la web: <http://www.sindominio.net/ash/espect0.htm>. (consultado en noviembre de 2010).

25 Ello además teniendo en cuenta la publicación de este escrito en una fecha temprana como 1967.

26 KEMP, Martin; WALLACE, Marina [curated by]. *Spectacular bodies: the art and science of the human body from Leonardo to now*. London: Hayward Gallery, 2000.

mágico las representaciones humanas consiguen en gran parte de los casos hacer pervivir la memoria (y existencia) de nuestros rasgos más allá del fin de nuestros días sobre la tierra. El hombre, representándose, trata de afirmarse, de constatar su existencia, su presencia. De ahí que una de sus primeras manifestaciones fuera la “firma” de sus manos en las cuevas prehistóricas. De ahí que haya tanto de autorretrato, de autobiografía, en todo el arte hasta nuestros días. El hombre trata de manifestar y certificar su identidad, y, aún más, trascenderla en el tiempo. Esto se hace evidente sobre todo al utilizar materiales de gran perdurabilidad como la piedra. En unos casos el motivo aludido para ello era la propia representación de un ser eterno en las figuras de los dioses, en otros, las figuras de humanos trataban de ser salvaguardadas para gloria y recuerdo del personaje en cuestión. Así lo narra por ejemplo el mito clásico que explica el nacimiento de la pintura a través de la historia de la mujer de Corinto²⁷. Sin embargo hemos de destacar que en las muy diferentes maneras de ser representados a lo largo de la historia, y a pesar de los cambios perceptibles según las épocas, razas o culturas, la figura humana en todos los casos deja ver más puntos en común que diferencias posibles, alzándose como icono universal en el que todos podemos reconocernos. Desde la necesidad de imponer una autoridad política por parte de dictadores o emperadores a la vanidad del solitario artista romántico, el arte se ha entendido como un eficaz método con que hacer pervivir, a través de la huella que supone la imagen artística, nuestro paso por el mundo.

“Esto quisiera: comprender el mundo, comprenderme. Comprenderme para reproducirme y reproducirme para comprenderme”²⁸

José Manuel Berenguer

²⁷ Que trazó la silueta de su amado en la pared ayudada por la proyección de su sombra antes de que éste partiera para salvaguardar su imagen. Una historia narrada por Plinio el Viejo en su Historia Natural.


²⁸ BERENGUER, José Manuel. “Autonomía automática”. En MUNGI, A., ELORZA, Concepción y BILLELABEITIA, Iñaki [coord.] *Arte y pensamientos en la era tecnológica*, Bilbao: p. 54.

A través del tiempo podemos rastrear imágenes de todo tipo que representan al hombre: de manera realista o idealista; sintética o compleja; bella o deforme; positiva o negativa; expresiva o hierática... En el siglo XX y XXI se han ampliado enormemente las técnicas, soportes y lenguajes utilizados para tal fin alcanzando una libertad inimaginable hasta el momento. Sin embargo todos estos diferentes modos expresados según la peculiar visión y personalidad de cada creador, o cada momento y situación cultural e histórica, no son más que formas concretas de tratar conceptos universales²⁹ y hacerlos inteligibles. El territorio estético, el arte, sigue albergando razones para la esperanza, tiene esa impagable capacidad de imaginar mundos (y hombres) mejores³⁰. En última instancia, el arte busca el mismo gran objetivo del hombre: su propia superación³¹.

29 Según José Alcina un modo de tratar de universales en términos particulares. ALCINA FRANCH, José. *Arte y antropología...* p. 43.

30 Una visión de territorio de la utopía antropológica discutida por José Jiménez en JIMÉNEZ, José. *La estética como utopía antropológica: Bloch y Marcuse*. Madrid: Tecnos, 1983.

31 SALABERT, Pere. *La redención de la carne...*, p. 52.



2. La vanguardia es un mito.
Revisiones del pasado desde el
arte contemporáneo

2. La vanguardia es un mito. Revisiones del pasado desde el arte contemporáneo

“El hombre, dicen, arrastra a su doble tras él. Uno recuerda su infancia; ¿recuerda uno el futuro?”

Paul Gauguin¹

A partir de la asimilación de la idea de que la representación (y el arte en general) es un hecho universal, nos es más fácil entender la estrecha relación que une al arte contemporáneo con las culturas llamadas “primitivas”. El despertar del interés por éstas se convierte en un hecho fundamental a la hora de entender el desarrollo del arte en los siglos XX y XXI. La creación contemporánea se une con los “orígenes” en su preocupación prioritaria por el hombre en su sentido más genérico y atemporal. El simbolismo y el valor metafísico de las obras se elevarán por encima de su valor circunstancial como objeto-mercancía sólo útil bajo determinadas circunstancias y en una determinada época. Y es que el símbolo, consustancial al ser humano, precede incluso a la razón y al lenguaje como modo de conocimiento². El arte vanguardista contemporáneo rechazará abiertamente la estela seguida por la creación en occidente desde el renacimiento italiano. Ante ello, tanto espiritual como estéticamente, era necesario abrir el campo de visión artístico hacia un enorme mundo de culturas y formas de entender el arte que habían sido silenciadas desde un europeísmo imperialista. De hecho, en primer lugar, habría que señalar que el propio concepto de “primitivismo” podría ser calificado como erróneo al provenir directamente de una teoría eurocentrista y evolucionista del arte³.

1 GAUGUIN, Paul. *The intimate journals of Paul Gauguin*. Londres: Kegan Paul, 1985, p. 61.

2 ELIADE, Mircea. *Imágenes y símbolos*. Madrid, p. 12.

3 ALCINA FRANCH, José. *Arte y antropología*. Madrid: Alianza editorial, 2004, p. 22.

Bajo la superficie de las culturas de todos los tiempos y latitudes se esconden una serie de resortes relacionados con la magia y la religión que de algún modo son comunes al hombre de todas las épocas. Los temas de mitos y leyendas sobreviven de un modo inconsciente también en el hombre moderno⁴, un hecho que quizás explique la reutilización de los mismos una y otra vez en obras culturales de todo tipo bajo diferentes disfraces que los hacen más o menos velados. De algún modo todos estos temas giran inevitablemente en torno al propio hombre, y aún más en torno a las cuestiones básicas que tratan de explicar el lugar del hombre en el mundo⁵. Por ello el mito es una necesidad, no una elección⁶.

Entendiendo su imposibilidad de ofrecer certezas, el arte se alza como un método de conocimiento muy eficaz a la hora de generar preguntas, de remover la conciencia del espectador a partir de experiencias cognitivas abiertas. Éste será uno de los puntos clave de unión de mito y creación artística, pues ambos son indefinibles, irreducibles y abiertos a interpretación múltiple⁷. La procura de ambos será la de la experiencia directa que disuelva la distancia entre sujeto y objeto. Ambos son relatos sin ninguna pretensión de solucionar problemas, sino alcanzar aspectos de la existencia fuera de la razón y la historia. Como nos avisa Gadamer “narrar no es probar”⁸. En ellos, el actor principal será el hombre en un sentido supraindividual, atemporal y universalizante. Gracias al mito y el arte podemos entender que el conocimiento funcione a partir de la transformación y transfiguración de la realidad⁹, y no tan sólo de su disección.

4 ELIADE, Mircea, *Imágenes y símbolos...*, p. 16.

5 Mircea Eliade irá más allá al señalar que los mitos exponen la conciencia del lugar en el universo del hombre. *Ibidem*, p. 37.

6 MAY, Rollo. *La necesidad del mito: la influencia de los modelos culturales en el mundo contemporáneo*. Barcelona: Paidós, 1992.

7 Sobre todo lo concerniente a una necesidad de reflexionar sobre las posibilidades de interpretación del mito se dedica Lluís Duch en DUCH ÁLVAREZ, Lluís. *Mito, interpretación y cultura: aproximación a la logomítica*. Barcelona: Herder, 1998.

8 GADAMER, Georg. *Mito y razón*. Barcelona: Paidós, 1997, p. 26.

9 DUCH ÁLVAREZ, Lluís. *Mito, interpretación y cultura...*, p. 25.

2.1 Lo primitivo

Parece, no obstante, una paradoja este doble movimiento de desacralización del hombre y del arte moderno, nihilista y ateo inevitablemente tras todos los desastres sucedidos durante el siglo XX y, a su vez, el surgimiento de una creación que busca unos resortes espirituales y universales que perviven en las culturas más antiguas y recónditas. Sin embargo la rebelión contra la tradición y cultura burguesa-capitalista occidental no deja otra salida posible que la búsqueda de una verdad más profunda, fuera de la razón y de las instituciones que la instauran y defienden, y que se alberga en los instintos y aspiraciones comunes y universales del hombre. El mito y el rito se mantienen y reactualizan incluso en un clima desmitificador y profano.

El arte contemporáneo, curiosamente, parece decidido a alzarse como “forma secular de fe”¹⁰, demostrando la capacidad de lo sagrado de integrarse incluso en lo profano: *“En cualquier caso hay que insistir que la derivación contemporánea de lo estético como una reformulación de lo sagrado no demuestra la necesidad natural de lo sagrado, sino la persistencia ideológica de la cuestión de lo sagrado en la modernidad, así como su capacidad para permear en la retórica de lo profano, para reordenar sus elementos según la retórica dispuesta por una interpretación profana del mundo.”*¹¹

Y es que el hombre contemporáneo, por más que trata de liberarse de su pasado religioso y desmitificar su realidad termina por sucumbir a fuerzas universales. Según Eliade *“el hombre moderno que se siente y pretende ser arreligioso dispone aún de toda una mitología camuflada y de numerosos ritualismos degradados”*¹². Quizás por ello los gestos antiartísticos y antiauráticos

10 KRAUSS, Rosalind E. *La originalidad de la vanguardia y otros mitos modernos...*, p. 26.

11 ABAD, Luis Ángel, *Mito e industria cultural*. Valencia: Institució Alfons el Magnànim, 2003, p. 46.

12 ELIADE, *Lo sagrado y lo profano*. Barcelona: Paidós, 2005, p. 149

de la vanguardia fueron irónicamente fagocitados por la capacidad mitopoyética del hombre, y las *demoiselles* de picasso, el urinario duchampiano o la (no) pipa de Magritte, al mismo tiempo que rompían las cadenas de una tradición sacra, servían de cosmogonía legendaria de lo contemporáneo.

A pesar de todo, el arte se empeñó en la búsqueda de mecanismos de liberación estética y conceptual en las enseñanzas del inconsciente, del juego y del arte popular, primitivo e infantil. En ellos hallaba una estética desinteresada, sencilla y fácilmente comprensible en su tosquedad y su carácter directo. Sus deformaciones respecto a la norma académica suponían además una irónica provocación que ponía en evidencia los límites del arte. Los mitos y enseñanzas populares se convierten de este modo en una pervivencia inconsciente¹³, que aflora por sí misma cuando el hombre se libera de la razón opresora y el mercantilismo. Una especie de fluir oculto, un eterno retorno, devuelve a la luz leyendas y temas que se repiten en muy diversas versiones. Sólo así podemos entender que las creaciones audiovisuales más avanzadas no hagan sino reutilizar conceptualmente temas de la antigüedad. El arte contemporáneo busca una regresión, una vuelta a los orígenes, al entendimiento de su genealogía.

Incluso el arte encontrará mitos referidos a su propio nacimiento: el de la pintura de la mano de la “mujer corintia”, una historia que rememora la capacidad artística de plasmar y sustituir al hombre a través de su imagen; o el de la escultura con Pigmalión y su modelado de una mujer (Galatea) perfecta, de la que terminaría enamorado. En ambos se expresan los deseos volcados por el hombre en el arte: el de la memoria de los seres queridos; y el de la idealización y superación de la propia realidad (del cuerpo) gracias a las técnicas artísticas. Deseos que, como

13 ELIADE, Mircea. *Imágenes y símbolos...*, p. 16.

veremos más adelante, subyacen en toda creación artística actual.

Las primeras vanguardias entendieron que para poder romper con la tradición debían explorar sus orígenes más remotos, ir a la raíz. Así artistas como Gauguin, Matisse, Derain o Picasso buscaron en las culturas primitivas (sobre todo africanas y asiáticas) la referencia en que alcanzar una nueva verdad para sus creaciones, la verdad que supone el equivalente simbólico en oposición a la imitación plástica de la realidad¹⁴. El territorio salvaje de lo primitivo ofrecía una vía de vuelta a la ingenuidad pero también a la violencia, una vía de transgresión que provocaba al mismo tiempo fascinación y repugnancia¹⁵. Sin duda fue ésta una de las claves que marcó la evolución del arte más avanzado desde entonces hasta nuestros días. El arte volvía a ser entonces un hecho vivo socialmente, útil a nivel mágico y espiritual, que apelaba a resortes universales y no requería de un conocimiento erudito en su asimilación, por tanto se encontraba en mayor consonancia con la realidad humana. Se rompía de este modo el alejamiento frío y aurático del arte respecto a la realidad. El arte se aceptó a sí mismo, con sus posibilidades y limitaciones, sin la necesidad de sentirse útil como reproducción científica de la naturaleza, método de documentación, ni entretenimiento estético. Lo místico y enigmático entró a formar parte de este modo en la creación en una revisión de un tipo de saber presocrático, anterior a la primacía indiscutible del *logos*, y presente en la mitología o filósofos como Heráclito¹⁶. Desandando el camino, el objetivo era llegar más allá de Sócrates, Platón y Aristóteles, padres indiscutibles del pensamiento occidental. Desarmarse del armazón cultural cimentado en la Grecia clásica y la tradición cristiana era un objetivo marcado ya desde las pautas nietzscheanas

14 Hal Foster rastrea, en un capítulo titulado "Escenas primitivas", los motivos de Picasso, Gauguin y Kirchner en busca de la exorcización y transgresión que les brindaba el acercamiento a las culturas primitivas. FOSTER, Hal. *Dioses Prostéticos*. Torrejón de Ardoz, Madrid: Akal, 2008, pp. 15-67.

15 Tal y como afirma Foster en *Ibidem*, p. 18.

16 Frente a una realidad cambiante y en metamorfosis José Jiménez expone este tipo de conocimiento anticonceptual en JIMÉNEZ, José. *Cuerpo y tiempo: la imagen de la metamorfosis*. Barcel, p. 80-97.

y su “filosofía del martillo”. Para crear desde la auténtica libertad primera habría que destruir un camino “erróneo”, una elección interesada que en el tiempo había sido impuesta como única posibilidad, “naturalizada”.

Los cánones estéticos mudaron desde entonces y dejaron paso a una esquematización que se fija en lo más básico de las formas. El arte buscará entonces desembarazarse de la complejidad de la apariencia y emprender el camino hacia una verdad oculta, esencial, no basada en aspectos externos e ilusorios. Esta nueva estética no hacía sino atender contra una tradición defensora del naturalismo y realismo basado en reglas matemáticas, en la armonía y la perfección de lo completo y equilibrado. La nueva vía tendía por tanto hacia la deformación de la norma, promulgando un feísmo que adelantaba en cierto modo la aparición de lo desagradable y abyecto en el arte a partir de entonces.

Remitiéndose a las estructuras más básicas, Julio González defenderá, por ejemplo, una técnica escultórica como “dibujo en el espacio”, rememorando a los primeros pobladores que trazaron líneas en el cielo y formaron las constelaciones¹⁷. Otros se decidirán a alzar auténticos tótems, formas primitivas que remiten a un tipo de conocimiento profundo y universal: ejemplos como *El pueblo español tiene un camino que conduce a una estrella* (1937), de Alberto Sánchez, son prueba evidente de este hecho. Conocidas obras de Brancusi podrían también contemplarse de este modo.

2.1. Retorno a los orígenes. La infancia del hombre

La vía señalaba hacia el retorno, la vuelta atrás que hiciera repensar la imposición de una

¹⁷ KRAUSS, Rosalind E. *La originalidad de la vanguardia y otros mitos modernos...*, p. 141

evolución teleológica nunca cuestionada. El origen adquiriría un aire legendario y utópico, como el contenedor de una verdad primaria, única. El mito del ingenuo salvaje, del estado primitivo de comunión con la naturaleza, quedaba al otro lado, como utopía rousseauiana anhelada.

El psicoanálisis emergió en este momento como método que ofrecía esa posibilidad de regresión, desde el punto de vista de la individualidad subjetiva, aunque relacionando de modo directo la época infantil como metáfora equivalente a la de la ingenuidad de las culturas primitivas. Éstas constituirían un estadio anterior a la asimilación “civilizatoria”, a la imposición de la norma cultural y todas las restricciones y represiones sobre unas pulsiones básicas y universales. Freud trató estas relaciones en obras como *Tótem y tabú*¹⁸, ejerciendo una enorme influencia no sólo en el territorio de la medicina sino a nivel cultural general, especialmente en el arte. La infancia desde la perspectiva psicoanalítica era un “período mítico” en el desarrollo del ser humano, un estado en el que el poder de la imaginación ejerce una enorme influencia y genera imágenes de gran calado en nuestro subconsciente, capaces de perseguirnos para siempre.

El surrealismo fue el primer y más decidido movimiento a la hora de recoger esta perspectiva. Tratando de explorar el inconsciente y su capacidad de generar imágenes de enorme fuerza y sugestión, el grupo surrealista experimentó con formas de liberación de la creatividad como el dibujo automático. De ello se derivaba la capacidad innata de todo hombre a la hora de expresarse artísticamente, eso sí, para ello era necesario mantener un estado anterior a la aculturación sufrida durante nuestra infancia y juventud. Todo niño, como toda cultura, necesita expresarse dibujando y mezclando colores sobre el papel o las paredes.

18 FREUD, Sigmund. *Tótem y Tabú*. Madrid: Alianza Editorial, 1996.



Fig. 1. Brassäi, *Graffiti* (1935-1950)

Otros movimientos posteriores siguieron esta vía tendente hacia un arte no elitista, universal. Se decidieron a rescatar las pulsiones inconscientes en obras que dejaran traslucir la sugestión de lo inexplicable, fuera de toda lógica racional. Así, el conocido como *art brut*, defendió la posibilidad de calificar como arte “puro” el realizado por niños y enfermos mentales, completamente ajenos a las imposiciones institucionales del mercado, la crítica o la academia. Con todo ello lo que se defendía era la posibilidad de un arte como expresión directa, no mediada, como lenguaje universal de una fuerza incontenible. El arte se entiende de este

modo como una necesidad, no una elección o un aprendizaje.

Brassäi recuperará en esta línea los dibujos anónimos realizados por el pueblo como modo de expresión espontáneo en las paredes de la ciudad en su serie *Graffiti* (1935-1950) [Fig.1]. En ella podremos ver la repetición de motivos “humanoides”, figuras de aspecto caricaturesco y esquemático, en grabados que recuerdan a los realizados en las paredes de las cuevas de épocas prehistóricas, *naïves*, expresivos y, en ocasiones, con una gran carga de fascinación onírica.

Si Freud defendió el territorio mítico de la infancia, él también llegó a valerse de la fuerza metafórica de las imágenes mitológicas para desenmascarar los orígenes del desorden mental. Así sus teorías profundizarán y reutilizarán mitos antiguos como el de Edipo o Narciso. Con ellos se explicaba la represión del incesto, tabú social generador de un buen número de traumas; y el egocentrismo del enamoramiento de nuestra propia imagen. Sus poderosas historias hacían asimilar sin mayores complejizaciones algunas de las cuestiones básicas de la conformación de personalidades reprimidas e infelices. Sólo de esta manera se podría entender la divergencia entre los deseos del hombre y la construcción de una cultura “racionalista” que, en última instancia, provocaba una creciente insatisfacción y malestar¹⁹.

El arte se vio muy influido por tan sugerentes imágenes y repitió de uno y otro modo revisiones de estos mitos. Después de todo el objetivo último de esta regresión psicoanalítica era el del



Fig. 2. Egle Rakauskaite, *In honey*, 1996.

¹⁹ Tratados en una de sus obras fundamentales FREUD, Sigmund. *El malestar en la cultura*. Madrid: Biblioteca Nueva, 1999.

retorno a la matriz, a la vuelta al estado primigenio anterior al nacimiento. La vuelta al calor y bienestar del útero será experimentada por el espectador del arte contemporáneo gracias a la obra *HON* (1966) de Niki de Saint Phalle, en que se invitará a la entrada en una estancia-matriz. Años más tarde, Egle Rakauskaite recordará en *In honey* (1996) [Fig.2] ese estado prenatal cuasi-legendario bajo el resguardo del vientre materno. Algunos han querido ver en este posicionamiento mítico de fuerza matriarcal un buen momento para la revisión de posturas feministas tras las que reivindicar el papel de la mujer-madre en la historia del hombre y el arte²⁰.

Pero los caminos trazados por el arte contemporáneo no son unidireccionales. Para otros, la vuelta a la expresión básica y la liberación de la expresión artística se basará en la utilización de materiales baratos y fáciles de utilizar, primitivos si se quiere. El *arte povera* supone otra vuelta a los orígenes, en este caso liberando a la creación de la impuesta necesidad de utilización de materiales nobles. Nada más fácil ni directo que el uso de materias cercanas, por todos conocidas, como la piedra o la madera, entendiendo la actividad artística como una producción manual, ruda, básica, sin las complicaciones técnicas adquiridas en su desarrollo histórico y técnico. La búsqueda de la superficie pulida y brillante queda de esta manera relegada a impostura, a artificio promulgado desde el poder del comitente, acostumbrado al privilegio de la riqueza material.

2.2 El rito. Lo espiritual y lo profano

La llegada de las artes performáticas y el *happening* también dejó entrever una nueva relación con las culturas primitivas en otro ámbito, el del rito. Algunos artistas y movimientos de

20 QUANCE, Roberta Ann. *Mujer o árbol: mitología y modernidad en el arte y la literatura en nuestro tiempo*. Madrid: A. Machado Libros, 2000.

las segundas vanguardias se acercaron decididamente a la reflexión, introspección y meditación que le ofrecían las milenarias culturas orientales, como el *zen*²¹. La clave era la supresión de lo superficial, la eliminación de lo superfluo para de este modo reducir la forma a lo más básico, lo más cercano al vacío. La aparición del actor-artista ante el público rememora en sus ritmos y ciertas reglas (bien implícitas o explícitas) una vuelta a lo ritual²². Éste incluso llega a situarse más como mediador (entre espacios o mundos simbólicos y el público) que como creador. El arte de acción, en su intento de ser verdaderamente perturbador, se remite a un estadio pre-teatral. El artista así se convierte en un personaje comparable al del chamán²³. Sólo en esta regresión a lo primitivo el espectador, sujeto a pulsiones inconscientes, puede llegar a ser transformado al contemplar a un *performer* que se ve poseído y abandona su propio ser²⁴. Se obvia así la razón y se prima la experiencia. El cuerpo se hace presente como protagonista fundamental, ente que provoca y/o recibe las acciones desencadenadas. Este nuevo tipo de representación, real y única, alcanza otro grado de simbolismo, cercano también a lo mágico y religioso, pues se remite a un más allá de lo que vemos mientras que sucede físicamente delante de nosotros. La utilización de elementos habituales en los ritos de culturas antiguas, elementos considerados básicos como la sangre, el agua, la tierra, el fuego... subraya este hecho y se hace en la mayor parte de los casos plenamente consciente. Como un rito más, el arte de acción tiene uno de sus objetivos fundamentales en la catarsis, la purificación del alma del *performer* y del espectador a través, en algunos casos, de presentaciones extremas en su violencia y dureza y, en otros, por la utilización simbólica de los elementos que forman parte de la misma. En este sentido suelen ser utilizados además como emplazamientos para las acciones lugares que por su significación

21 CRESPO GARCÍA, Ana. *El zen en el arte contemporáneo: la realidad y la mirada*, Madrid, Mandala, 1997.

22 Así nos lo expone Josep Carles Láinez en su artículo "Sacralidad y rito en la performance" presente en CRUZ SÁNCHEZ, Pedro A.; HERNÁNDEZ-NAVARRO, Miguel A. [eds.]. *Cartografías del cuerpo. La dimensión corporal en el arte contemporáneo*. Murcia, pp. 143-158.

23 Tal y como explora la reciente exposición *Maestros del caos: artistas y chamanes*, en el centro CaixaForum de Madrid.

24 DANTO, Arthur Coleman, "Arte y Perturbación", en CRUZ SÁNCHEZ, Pedro A.; HERNÁNDEZ-NAVARRO, Miguel A. [eds.], *Cartografías del cuerpo...*, p. 96.

Humanos y humanoides

histórica o popular reúnen una cierta energía mágica, dotándolas así de mayor fuerza espiritual.

Proyectos de arte ajenos a lo performático también han utilizado la fuerza energética de la naturaleza, del lugar. Otros no sólo han hecho esto sino que han enfatizado en la necesidad



Fig. 3 y 4. Eduardo Chillida, *Proyecto Tindaya* (arriba); Mario Merz, *Igloo di pietra*, 1982 (abajo)..

del recorrido, de la interacción con el paisaje, de su vivencia directa, física. El *land-art* tiene mucho de todo esto último, reflexionando sobre la capacidad del hombre de vivir en armonía con el entorno natural o bien alterarlo. Robert Smithson con su *Spiral Jetty* (1970) es un clásico ejemplo al respecto. Otros, sin embargo, no consiguieron ser aceptados como guías espirituales, y sus proyectos fueron rechazados por motivos sociales o institucionales, quizás entendidos como mera megalomanía del artista: el proyecto concebido por Eduardo Chillida para la montaña de Tindaya en Fuerteventura es más que significativo [Fig. 3]. En este tipo de trabajos deja verse una necesidad de vuelta al cobijo que proporciona la naturaleza, a la caverna, a la cueva, repetida como símbolo por Mario Merz [fig. 4].

El carácter catárquico del arte no es, una vez más, nada nuevo, pues ya desde épocas antiguas se conocía y aplicaba en la vida del hombre. Las ideas estéticas pitagóricas y aristotélicas ya dieron gran importancia a este hecho. El arte ofrece la posibilidad de experimentar sensaciones extremas que, entendidas como resultado de un proceso ficticio, liberan al espectador, le ayudan a entender aquello que en su vida real quizás nunca ocurrirá. En la actualidad, el desarrollo de la realidad virtual ahonda en estas cuestiones, planteando la inmersión temporal en mundos y experiencias de un carácter cada vez más “realista”. La utilización de diversas interfaces no hace sino aumentar la calidad de las sensaciones producidas en nuestro sistema nervioso, generando un creciente grado de confusión en la distinción de ámbitos reales y virtuales. Una vez más todo esto no hace sino retomar y actualizar ideas tan antiguas como las platónicas u obras clásicas como *La vida es sueño* calderoniana. En 1992 se creó el primer entorno inmersivo de realidad virtual, significativamente denominado *CAVE (Cave Automatic Virtual Environment)*; siendo éste además muy utilizado en proyectos artísticos. El mito hace así presente, o al menos experimentable, lo ausente, trayéndonos sus imágenes.

Humanos y humanoides

Muchos artistas contemporáneos han asumido todo lo anterior para sacar el máximo partido a sus creaciones, no ya como representaciones, sino como “presentaciones” de su propio cuerpo en un espacio y un tiempo concreto. La acción artística se entiende así más que nunca como ritual irrepetible, que se atiene por completo a ritmos marcados en directo, programados aunque abiertos a cambios según marquen circunstancias externas. Artistas como Ana Mendieta, Gina Pane o Marina Abramovic han procurado un arte exorcizador, método de entendimiento de su lugar en el mundo, de los límites de su cuerpo, del dolor, de confrontación con las tradiciones milenarias de las que provenimos y que de algún modo marcan nuestra existencia. En este tipo de acciones los artistas remarcan su presencia física y matérica, aunque siempre tendiendo a una trascendencia del yo, una anulación de la identidad personal, pues la pulsión catárquica y liberadora exime de la responsabilidad del individuo concreto, en unión simbólica con la





naturaleza. En palabras de Jaime Repollés: “Sin duda, el arte está experimentando una reacción hacia lo antropológico, es decir, tiende a reintegrar la naturaleza en la cultura por medio de sutiles rituales de conversión”²⁵.

Dos elementos fundamentales se repetirán como modo de re-presentación del papel del hombre en el rito: por un lado la huella. El ritual remarca la capacidad mágica del estar presente y el carácter simbólico del estar “más allá de nosotros mismos” de la huella. La huella pervive en el tiempo, rememora nuestra presencia, y se convierte en equivalente de la misma. Ana Mendieta plasmará sus manos en paredes (*Body tracks*, 1974) [Fig. 5] o bien sus siluetas en la naturaleza como modo de pervivencia y unión mágica con la naturaleza, de regresión a lo primitivo, a la tierra de la que procedemos y en la que nos sumergiremos tras al muerte (*Siluetas series*, 1973-25 REPOLLÉS LLAURADÓ, Jaime. *Genealogías del arte contemporáneo*. Tres Cantos (Madrid): Akal, 2010, p. 11.

Humanos y humanoides

1980). De un modo aún más directo si cabe, Mendieta buscará sus orígenes culturales y grabará figuras de diosas primitivas en la roca, auténtico arte rupestre, en acciones de exorcización del obligado desapego de sus orígenes culturales provocados por el exilio (*Esculturas rupestres*, 1981) [Fig. 6].

Richard Long, por su parte, procura métodos básicos que nos hagan reflexionar sobre la huella que dejan nuestras vivencias, nuestro caminar por el mundo, los cambios que generamos en nuestro entorno, en una poética vuelta a la valoración de la relación del hombre con la naturaleza, tan sencilla como sugestiva. Caminando por diversos parajes, acumulará piedras o trazará senderos, en líneas o circunferencias, como imaginamos harían sus primeros pobladores. Una suerte de “megalitismo contemporáneo” [Fig. 7].

El proceso artístico ya había sido prefigurado como ritual profano por Jackson Pollock en sus legendarios ejercicios de pintura sobre el lienzo, en que dejará su huella literal (la de sus zapatos) y metafóricamente. Algunas *performances* adquirirán caracteres de ritual o liturgia extrema, en acciones que rememoran de forma abyecta los sacrificios de los culturas antiguas,



la celebración de la violencia, la carne y la muerte. La vertiente dionisiaca, aquella dispuesta a la liberación de todo lo oculto y misterico, será explorada así por Carolee Schneemann en *La alegría de la carne* (*Meat joy*, 1964) [Fig. 8]. Con similares objetivos desarrollará

Fig. 8. Carolee Schneemann, *Meat Joy* (*La Alegría de la carne*), 1964.

su experiencia el accionismo vienés, en violentas y desaforadas liturgias que buscan la provocación a través de la muestra de todo lo oculto por desagradable o de mal gusto en la cultura burguesa: el sexo, los fluidos, la sangre, la violencia... Hermann Nitsch llevará a su estado máximo estas acciones de la mano de su “teatro de las orgías y los misterios”. Algunos artistas han llevado hasta el extremo la utilización de su cuerpo e incluso su propia vida como medio ritual y artístico, tal es el caso de David Nebreda²⁶, fotógrafo madrileño recluido en un pequeño piso desde hace años, enfermo mental, y que no ha dudado en documentar su extrema existencia poniendo a su cuerpo en situaciones límites:



ayunos, mutilaciones...; u Orlan, artista francesa que ha convertido su cuerpo en un objeto de experimentación y crítica de los cánones de belleza a través de toda una serie de operaciones estéticas en que modifica su apariencia física. Estas operaciones son además retransmitidas y dotadas de una pompa ritual. En todo un pastiche pseudoreligioso Orlan se imagina “santa” y al mismo tiempo reconfigura su imagen hacia una especie de primitivismo “pop” atendiendo a estéticas precolombinas, africanas o nativo-americanas. Lo más innovador en Orlan será que,

²⁶ Juan Antonio Ramírez no duda en dedicar todo un capítulo de su obra *Corpus Solus* a este extraño personaje, calificando su vida como un auténtico ritual artístico. RAMÍREZ, Juan Antonio. *Corpus Solus: Para un mapa del cuerpo en el arte contemporáneo*. Madrid: Siruela, 2003, p. 84.

basándose en sus propios *collages* y figurillas escultóricas, terminará por concretar su propia conversión en máscara, pero ya no como modificación circunstancial, sino con un carácter permanente [Fig. 9]. Quizás el ritual espectacular del arte contemporáneo, donde biografía e imagen pública se unen, así lo requiera.

2.3. La máscara

De la mano de Orlan enlazamos con otro elemento muy utilizado tanto por el ritual primitivo como por el arte contemporáneo: la máscara. La máscara ya ejerció una fascinación notable a las primeras vanguardias. Convencidos los artistas de que ésta generaba una identificación universal, borraba la contingencia de los rostros y ejercía de “rasgos del ser humano” de forma atemporal. La máscara fascinará a Picasso y será utilizada por muchos otros. De entre ellos podríamos destacar las realizadas por Julio González, muestra de una síntesis y expresividad extraordinarios.

La máscara, en última instancia, funcionará como una suerte de prótesis mágica²⁷, otorgando al artista la posibilidad de afirmar su condición chamánica, rememorando las figuras de brujos o médiums que se pueden rastrear desde la prehistoria. Gracias a la máscara el hombre se convierte en “otro”, se libera del yo y proyecta deseos, como lo hace gracias al arte. En esa vinculación del rito y el arte, de la máscara y la capacidad de crear máscaras del arte, Rebeca Horn crea su *Máscara de lápiz* (*Pencil mask*, 1972) [fig. 10]. Aún más allá, la máscara va a otorgar una vía de regresión a la fuerza de lo animal, dando la opción de conversión en seres

²⁷ Esta visión del arte como prótesis será defendida por Hal Foster en “Dioses prostéticos”. Según este autor en manos de los artistas “[...] el arte se convierte también en una especie de prótesis del ego, un “órgano auxiliar” a la vez magnífico y atribulado”. FOSTER, Hal. *Dioses prostéticos...*, p. 10.

híbridos. Rebeca Horn experimentará esa fuerza mágica de la máscara en su *Cockfeather mask* (1973); o, aún más, se convertirá en animal imposible en *Unicorn* (1970-1972).

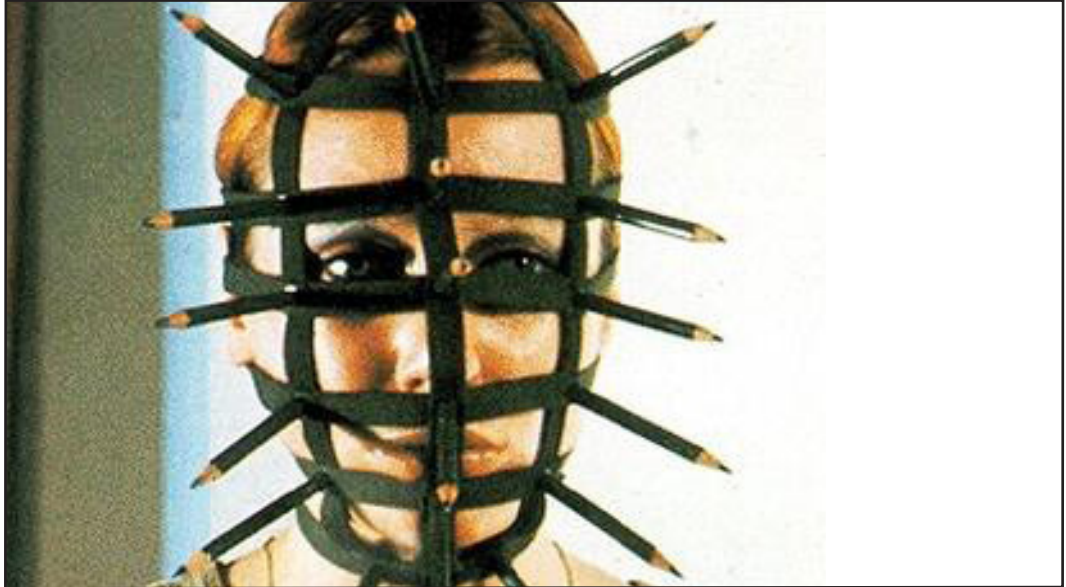


Fig. 10. Rebeca Horn, *Máscara de lápiz (Pencil Mask)*, 1972.

2.4 La animalidad

Rechazados la aculturación y el alejamiento de la naturaleza, el ser humano trata de reducirse al mínimo, explorar el límite que le separa de lo animal para volver a reintegrarse en ella. Tras las revelaciones de las teorías de Darwin, el hombre no tuvo más remedio que aceptar su origen animal. Esta animalidad suponía la negación de las cosmogonías en que el hombre era creado de la nada, del barro o la arcilla, según las mitologías griegas, cristianas, etc.

La ciencia ponía así en entredicho la veracidad del mito, aunque señalaba al mismo tiempo la procedencia indiscutible de las pulsiones irracionales que conviven en el ser humano. El

darwinismo nos enfrenta a la ascendencia del hombre, situado en confrontación directa con la naturaleza y con los animales que la habitan. Las culturas primitivas entienden esa cercana relación con lo animal como un hecho consustancial. Puede que consiguieran su supervivencia gracias a su aprendizaje. El animal es un elemento mágico clave de las mismas y aparece una y otra vez representado en cuevas y utensilios, símbolo con el que tratar su apaciguamiento o controlar mágicamente su habilidad y fuerza. El chamán, de hecho, se aparece como figura semi-animal, o portando máscaras o artefactos animalizantes.

La cultura burguesa y racionalista, entendida como el triunfo de la vertiente racional sobre la irracional, tratará de someter o negar toda relación con lo animal. Podríamos decir incluso que en ella existe un miedo a la animalidad, a la regresión a un estado primitivo fuera de la moral y la ley.

Los mitos nos mostrarán las figuras semi-animales de sátiros, gorgonas, centauros o minotauros como reverso violento e irracional de lo humano. Unido al animal, el ser humano deviene figura monstruosa, ajena a la educación y el pacto social, una posición anhelada por algunos artistas, al menos metafóricamente. Cindy Sherman se nos aparecerá como nueva Gorgona en *Untitled 282* (1993); Marcel.Í Antúnez explorará el mito del Minotauro en *Hipermembrana* (2007) [Fig. 11].

El mundo contemporáneo explorará esa regresión en narraciones tan impactantes como *La metamorfosis* de Kafka²⁸. La transfiguración de la figura, elemento clave del mito, es reutilizada de esta manera como herramienta válida de reflexión del mundo actual. El hombre en él, a causa de la guerra y la tecnologización ve peligrar su identidad, amenazado, aislado e incomprendido.

28 KAFKA, Franz. *La metamorfosis*. Valencia: Brosquil; Barcelona: Libros del Zorro Rojo, 2007.

La metamorfosis animal, en esta ocasión como consecuencia de los peligros del desarrollo tecnológico, será llevada al cine en términos análogos por David Cronenberg en *La mosca* (*The fly*, 1986). La transformación en animal será aún más extrema que la de la mitología clásica pues indaga en especímenes de más complicada aceptación: los insectos; rechazados como seres desagradables, el eslabón más elemental en la evolución, y, sin embargo, y paradójicamente, los únicos capaces de sobrevivir a grandes desastres como guerras o cambios climáticos. Quizás por ello Rosalind Krauss incida en una de las imágenes más repetidas por el hombre durante el siglo XX: la de la máscara de gas, como la imagen de la supervivencia gracias a la conversión (al menos metafórica) en insecto²⁹. Quizás también por ello Stelarc imagine un hombre futuro desplazándose gracias a un exoesqueleto que le proporciona la movilidad sobre seis patas metálicas de reminiscencia arácnida (*Exoskeleton*, 1997-1999).



La investigación genética ha demostrado en los últimos tiempos las escasas diferencias genómicas

²⁹ KRAUSS, Rosalind E. *La originalidad de la vanguardia...*, Madrid: Alianza Editorial, 1996, p. 82.

existentes entre las especies animales. Entre ellas abundan, en ocasiones produciendo un gran impacto, más semejanzas que diferencias. De ahí que ya sean científicamente verificables nuestros puntos de unión con seres vivos con los que era difícil sospechar compartir tanta información.

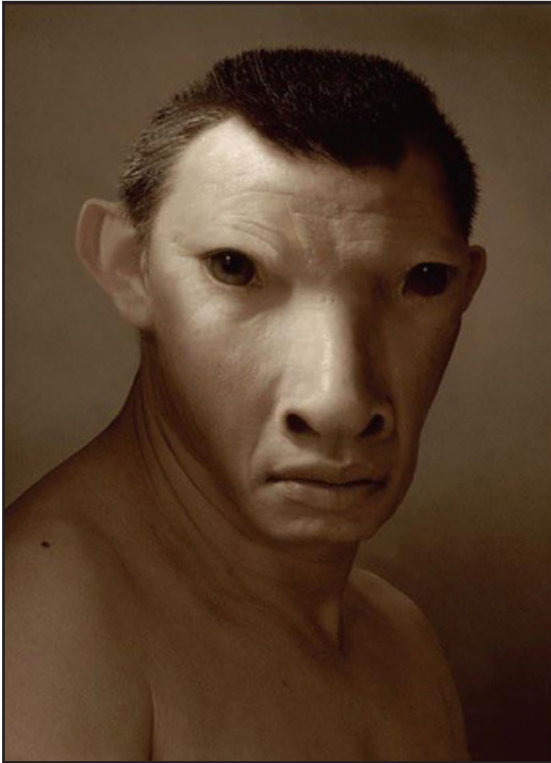


Fig. 12. Daniel Lee, *Manimals*, 1993.

Algunos artistas parecen dispuestos a continuar con la tradición mitológica e imaginar seres imposibles que nos unan al animal. A pesar de eso, la realidad supera la ficción, y a día de hoy los avances médicos ya han llevado a la formación de estos híbridos incorporando órganos de procedencia animal en cuerpo de hombres, una vía que seguirá siendo explorada con el avance de la biotecnología, sin ninguna duda. Wanda Wulz conjuntó con acierto y de manera aún analógica, la propia imagen de su rostro con un gato en *Cat and I* (1932). Los métodos digitales facilitarán esta labor, entre lúdica e irónica, aplicando de alguna manera características típicas de ciertas especies de

animales a lo humano, algo muy habitual en nuestro lenguaje cotidiano. El propio zodiaco asemeja de este modo al hombre con el animal en conjunción con fuerzas de la naturaleza y el cosmos. El fotógrafo Daniel Lee aplicará una interesante hibridación en su serie fotográfica *Manimals* (1993) [Fig. 12], confrontando retratos humanos a una diversa fauna³⁰.

³⁰ Una fauna basada en este caso en el zodiaco chino. <http://www.daniellee.com/Manimal.htm> (consultado en junio 2013).

2.5 El arte se acerca a la vida... y la vida siempre fue así

El arte contemporáneo ha tratado en todo este tiempo acercarse a la vida, no sólo retratarla o sintetizarla, sino fundirse y asumirse a ella. Y si “la vida misma es un arte”³¹, el arte se rematerializa de su mano, se hace físico y se vuelve a fijar en lo básico de la realidad y la existencia. Se produce de esta manera una regresión contraria a las construcciones de la razón, una especie de giro de vuelta del “*logos* al mito”, en contraposición a aquél que dio nacimiento a la filosofía. En una tendencia comenzada por Nietzsche aún en el siglo XIX, el arte se opone a la artificial estructura cultural generada sobre la tradición socrático-platónico-cristiana, buscando los orígenes remotos del instinto y la supervivencia física, aquello previo a la conformación de una educación y la “domesticación” de la vertiente natural del ser humano.

El objetivo último es comprender el mundo y comprenderse en él, y el mundo es ante todo un lugar físico y palpable, no abstracto. Por ello la ciencia más avanzada en los últimos tiempos ha tratado de explorar las unidades mínimas que conforman esas estructuras físicas del mundo: átomos, moléculas, células, tejidos... Esta búsqueda, no obstante, alcanza puntos oscuros, lugares en que la lógica matemática de la causa-consecuencia encuentra su límite y paradójicamente debe buscar fundamentos empíricamente confusos, en un territorio más de fe que de matemática.

Así la investigación genética y sobre la vida artificial (que han dado pie al nacimiento del arte biotecnológico y el *a-life art*) terminan por hacer de la tecnología una especie de nueva religión, que pone sobre el tapete la capacidad última del hombre de alcanzar un estatus divino

31 Como señala Fromm en uno de los capítulos de FROMM, Erich. *La atracción de la vida: Aforismos y opiniones*. Barcelona: Paidós, 2003.

gracias al desarrollo extremo de la técnica y de su capacidad creativa a ella asociada³². El artista Eduardo Kac lo resumirá a la perfección en su proyecto *Génesis* (1999). En él la palabra se hará “carne”, o mejor dicho, ser vivo, poniendo en cuestión las relaciones de ciencia, religión y arte como constructos culturales estrechamente ligados y derivados del prepotente posicionamiento del hombre ante la naturaleza. Si el ADN demuestra que la base de la vida es informacional, descubierto su código, el hombre puede jugar con sus pretensiones demiúrgicas y alzarse sobre lo vivo hasta reconfigurarlo. Los avances, tanto científicos como artísticos, convergen en una misma tentativa de generar condiciones de vida, revivir artificialmente leyendas cosmogónicas en laboratorios o museos.

El desarrollo tecnológico obliga al hombre a la especulación sobre su futuro, haciéndole caer una y otra vez en las preguntas esenciales que ya se había hecho en la antigüedad. El superhombre es una regresión, el retorno es eterno³³. En la sociedad de los medios y la red, el hombre se siente un náufrago y compara su existencia con el Odiseo homérico. Así, instalaciones como *Argonautas* (2002) de Ricardo Iglesias y Gerald Kogler remiten al existencialismo del que se encuentra en constante devenir, siempre lejos del hogar, a distancia, “tele-dirigido”. Marcel Llí Antúnez también se remite a Homero en *Afasia* (1998). La prótesis mecánica, la escafandra del astronauta, como bien advirtió Stanley Kubrick en su *2001: una odisea del espacio* (*2001: a space odyssey*, 1968), en poco se separan del advenimiento del hombre, el origen remoto en que se irguió y utilizó su primera herramienta.

Los argumentos del mito se adaptan perfectamente a la situación del hombre actual. Los

32 NOBLE, David F. *La religión de la tecnología la divinidad del hombre y el espíritu de invención*. Barcelona, Paidós, 1999.

33 Una idea nietzscheana que investiga Mircea Eliade en ELIADE, Mircea. *El mito del eterno retorno: arquetipos y repetición*. Barcelona: Planeta Agostini, 1985.

monstruos y quimeras se recuperan, más que nunca a través de las posibilidades de fragmentación y reestructuración que ofrece la tecnología hoy. Y existe un miedo a lo desconocido que rememora al que debieron sentir nuestros antepasados. El avance tecnológico parece inevitable y nos atrae de modo irracional, pasional, se ha convertido realmente en un “Eros electrónico”³⁴.

Que los mitos tienen aún una gran fuerza e impacto parece evidente³⁵. En ocasiones ni tan siquiera es necesario hacer mención directa a ellos, pero sí se retoman sus métodos para la generación de otros nuevos, similares en sus estructuras y mecanismos a aquellos³⁶. De hecho, en los últimos tiempos, han aparecido mitologías de largo alcance como la del *cyborg*³⁷ y el *cyberpunk*. Ambas, unidas, beben directamente de la cibernética, propuesta epistemológica de nuevo cuño que toma su nombre de la palabra griega κυβερνήτης (*kubernites*), que hace referencia al timonel, al gobierno de la embarcación. En definitiva: a nuevas “odiseas”.

“De todas maneras habría que tener muy en cuenta que aquello que debería interesarnos primordialmente no son los “materiales míticos” como tales, sino la forma mítica de conocimiento. Justamente porque el hombre es un animal hermenéutico, tiene una inagotable inclinación hacia las invenciones del espíritu (incluso las más aberrantes). Invenciones que, en un proceso nunca cerrado definitivamente, son reinventadas y aplicadas sin cesar [...]. Invenciones, que a menudo no son otra cosa que unas formas relativamente innovadoras de reclasificación de los datos ya anteriormente conocidos, y que sin embargo, en su funcionalidad concreta habían quedado obsoletos”

Lluís Duch³⁸

34 GUBERN, Román, *El eros electrónico*, Madrid, Taurus, 1999.

35 CAMPBELL, Joseph. *Los mitos: su impacto en el mundo actual*. Barcelona: Kairós, 2008.

36 GALIMBERTI, Umberto, *Los mitos de nuestro tiempo*, Barcelona, Debate, 2013.

37 SÁDABA, Igor, *Cyborg: Sueños y pesadillas de las tecnologías*, Barcelona, Península, 2009, p. 205.

38 DUCH ALVAREZ, Lluís. *Mito, interpretación y cultura...*, p. 30.

La ciencia, en el momento en que alcanza sus límites, necesita del mito, de una narración verosímil que nos haga entender cómo pudieron ser las cosas en pasados tan remotos en los que ya no es posible recoger datos empíricos. La ciencia funda nuevos mitos, ajenos a su propia lógica, pero necesarios como “principio” desde el que explicarse y comenzar su relato. Así la ciencia será capaz de generar leyendas de largo recorrido y visualmente tan impactantes como la del *Big Bang*. La ciencia ficción literaria y cinematográfica fundará un nuevo territorio para la épica, tomando como referencia siempre la mitología antigua, renovada tan sólo en su toponimia³⁹.

El hombre sigue tratando de superarse a través de las imágenes, sean creadas éstas por el arte, la mitología o la propia ciencia. Todos son, después de todo, territorios de generación de imágenes. Como nuevos Ícaros, parecemos dispuestos a superarnos, a romper nuestras barreras físicas, con la incertidumbre de si nuestros anhelos chocarán con un muro insuperable y la cera de nuestras alas se derretirá. El artista australiano Stelarc será uno de los principales exponentes de este deseo de ir más allá, de no ceñirse a las posibilidades físicas del cuerpo, entendido como anacrónico y obsoleto en un entorno tecnológico. De su éxito o fracaso al respecto dependerá la renovación de la historia de Ícaro, personaje al que rememora en sus *Suspensiones* (1978-).

El positivismo no ha conseguido sus propósitos de racionalizarlo todo. Su perspectiva evolucionista no parece tan probada, pues los avances tecnológicos siguen conviviendo con comportamientos “primitivos” e irracionales. Ni tan siquiera el milenarismo puede verse como algo pasado, pues “leyendas urbanas” como el “efecto 2000” alcanzaron en nuestra época una notable repercusión. La fábrica de mitos sigue funcionando a pleno rendimiento aún en

39 Mircea Eliade hace hincapié en la capacidad del cine como territorio de lo mitológico: “*El cine, esa fábrica de sueños, vuelve a tomar y utilizar innumerables motivos míticos: la lucha entre el héroe y el monstruo, los combates y las pruebas iniciáticas, las figuras y las imágenes ejemplares*”. ELIADE, Mircea. *Lo sagrado y lo profano...*, p. 150.

nuestros días. Uno de los últimos y más repetidos parece ser el de la “Aldea global”, recitado en este caso por Marshal McLuhan. Según su relato vivimos en un mundo en que las distancias espaciales han desaparecido.

“[...] El mito llega a hacerse actual en todas las épocas y en todos los espacios, porque ha de ser incesantemente reinterpretado en función de las nuevas variables que surgen en los trayectos vitales de los individuos y de las colectividades. En este sentido puede afirmarse que la existencia humana nunca, en ningún presente, llega a explicitar exhaustivamente todas sus potencialidades. Para bien y para mal, la vida y el mito que la expresa siguen su trayectoria más y más allá [...]”

Lluís Duch⁴⁰

Lo que parece unir a día de hoy arte, ciencia y mito parece ser la necesidad de “refundar el mundo”, de imaginar un principio de los tiempos y hacerlo visible, en un esfuerzo cuanto menos admirable. Por ello *“[...] en cada obra de arte se adivina la intención de ‘fundar ontológicamente el mundo’, de querer ‘saturar de ser’ al mundo en su gestación, y calladamente de ahí gana en última instancia la legitimación social de su ejemplaridad, más que como solución sin duda fallida, como ejemplo testimonial del gesto de semejante esfuerzo, como sacrificio patético”*⁴¹. Seguimos contando historias, manteniéndolas vivas en el tiempo, las necesitamos tanto (o más) que nuestros antepasados. Homero sigue siendo actual. La vida, en esencia, no ha cambiado tanto.

“La pérdida (o deterioro) de la narración tiene mucha relación con la pérdida (o el deterioro) del mito en la cultura occidental y con el imparable aumento de los sistemas de control en las sociedades occidentales. No hay duda de que la calidad de la vida humana no puede desvincularse

40 DUCH ALVAREZ, Lluís. *Mito, interpretación y cultura...*, p. 27.

41 ABAD MORALES, Luis Ángel. *Mito e industria cultural...*, pp. 48-49.

de la calidad de nuestra narraciones”

Lluís Duch⁴²

2.5 Nada nuevo bajo el sol

“Todo recomienza por su principio a cada instante. El pasado no es sino la prefiguración del futuro. Ningún acontecimiento es irreversible y ninguna transformación es definitiva. En cierto sentido, hasta puede decirse que nada nuevo se produce en el mundo, pues todo no es más que la repetición de los mismos arquetipos primordiales.”

Mircea Eliade⁴³

A día de hoy podemos afirmar sin sonrojarnos que la vanguardia es un mito. Gran parte de los supuestos avances a ella adscritos no son, a poco que rasquemos la superficie, más que revisiones de aspectos de la existencia humana ya planteados desde tiempos antiguos, en algunos casos incluso prehistóricos. El significado del concepto, asumido como algo adelantado a su tiempo, casi previsión de futuro, puede ser calificado como ilusorio o abiertamente falso. El arte contemporáneo parece cumplir con una función más etiológica, de búsqueda de causas, que de prefiguración de futuras consecuencias.

Podemos comprobar como, en un sentido profundo, las creaciones contemporáneas más avanzadas poco tienen de originales, pues suelen retomar patrones, ritmos, formas o contenidos que provienen de tiempos pasados, o más aún, que son constantes en la historia del hombre y del arte. Con ello no negamos en ningún caso su calidad artística, simplemente planteamos la

42 DUCH ÁLVAREZ, Luís. *Mito, interpretación y cultura...*, pp. 176-177.

43 ELIADE, Mircea. *El mito del eterno retorno...*, p. 86.

posibilidad de reconsiderar una perspectiva poco razonada y parcial del arte contemporáneo, en gran parte de las ocasiones obcecado en defender su carácter original, único y avanzado.

“El artista de vanguardia se nos ha presentado bajo muchos disfraces a lo largo de sus primeros cien años de existencia: revolucionario, dandy, anarquista, tecnólogo, místico... También ha abrazado multiplicidad de credos. Un único elemento parece haberse mantenido constante en el discurso vanguardista: la originalidad. Por originalidad me refiero sobre todo en este caso al tipo de revuelta en contra de la tradición implícita en la proclama de Ezra Pound “¡Hazlo nuevo!” o en la pretensión futurista de destruir los museos que poblaban Italia de “incontables cementerios”. Más que como una negación o disolución del pasado, la originalidad de la vanguardia se concibe como un origen literal, como un comienzo desde cero, como un nacimiento.”

Rosalind Krauss⁴⁴

Curiosamente hasta los grupos sociales o tribus más “radicales” suelen basar su distinción en lenguajes tan primitivos como la utilización de *piercings* y tatuajes. Del mismo modo los artistas más aclamados se ven obligados a beber de las fuentes más añejas. El mismísimo Damien Hirst, con ironía, nos hace reflexionar sobre ello en obras como *Becerro de oro* (2008). ¿No estaremos venerando falsos ídolos? ¿No habremos sido nosotros los creadores de éstos, llámense Dalí, Picasso, Duchamp, Warhol o Beuys?

El mito hace tiempo que fue utilizado como mecanismo al servicio de la industria cultural, generador de mayores plusvalías y mejores historias que contar (y vender)⁴⁵. El museo es la

⁴⁴ *Ibidem*, p. 171.

⁴⁵ Jaime Repollés defenderá incluso que el mito se ha convertido en una parte fundamental de la economía simbólica del capitalismo gracias a la conversión de los objeto-productos en auténticos fetiches. REPOLLÉS LLAURADÓ, Jaime. *Genealogías del arte contemporáneo...*, p. 100.

nueva catedral, el artista una especie de héroe que ve lo que otros no pueden. La preservación de su autenticidad, unicidad y originalidad es una labor cuidadosamente programada y con el objetivo primordial de hacer prevalecer intereses y privilegios mercantiles⁴⁶. Quizás por ello Barthes vea el mito como mecanismo del orden burgués, “naturalizador” y “despolitizador” de una historia escrita desde su bando y purificada por la narración legendaria⁴⁷.

Pero, en el lado opuesto, la mitificación también es válida, por lo que las posturas revolucionarias y anarquistas más radicales van a generar mitos con fundamentos dudosos, nuevas imaginaciones utópicas. Algunos, como Zerzan, defenderán un “futuro primitivo” que retorne al punto en que el hombre no aspiraba a dominar la naturaleza y era plenamente libre⁴⁸. Otros, como Donna Haraway, aprovecharán las posibilidades creativas de la mitología para reapropiarse ideológicamente de un avance tecnológico que no tiene por qué ser sólo, y únicamente, mecanismo de represión de libertades sino, en este caso, mecanismo de reconfiguración de la naturaleza (del ser humano y su entorno)⁴⁹.

En este punto, las nuevas mitologías contemporáneas se sitúan en un territorio confuso y contradictorio, como quizás siempre lo fue, pues el mito depende de su interpretación, no supone un saber cerrado y unidireccional. Por ello *“lo que queda en juego en la interpretación del mito como experiencia, en definitiva, consiste en dilucidar si la deriva irracional de naturaleza*

46 Como dirá Rosalind Krauss: “Desde este punto de vista, el arte moderno y la vanguardia pueden contemplarse como una función de lo que podríamos llamar “el discurso de la originalidad”, un discurso que sirve a intereses muy amplios -y, por consiguiente, alimentados por muy diversas instituciones-, más allá del restringido círculo de la producción artística profesional. El asunto de la originalidad -y los conceptos afines de autenticidad, originales y orígenes- es una práctica discursiva compartida por el museo, el historiador y el artífice. A lo largo del siglo XIX, todas estas instituciones aunaron sus esfuerzos para encontrar la marca, la garantía, el certificado del original.” KRAUSS, Rosalind. *La originalidad de la vanguardia...*, p. 176.

47 BARTHES, Roland. *Mitologías*. Madrid: Siglo XXI, 2010, pp. 238-239.

48 ZERZAN, John. *Futura primitivo y otros ensayos*. Valencia: Numa, 2001.

49 HARAWAY, Donna J. *Manifiesto para cyborgs: ciencia, tecnología y feminismo socialista a finales del siglo XX*. Valencia: Universidad de Valencia, Centro de Semiótica y Teoría del Espectáculo, 1995.

*sagrada de la obra de arte propone, sobre el individuo que la recibe, una alternativa liberadora o una opción de dominio*⁵⁰.

La historia del arte contemporáneo parece haberse plagado de leyendas, de figuras emblemáticas y acontecimientos convertidos en míticos en un corto período de tiempo. Repetidos una y otra vez, como lo serían en tiempos las epopeyas homéricas, las leyendas de la vanguardia se han convertido en hechos incontestables, rodeados de un cierto halo místico, irrefutables, casi épicos. Lo que sin duda comparten tanto arte como mito es su capacidad de regeneración, de sobrevivir a sus anunciadas “muertes” y ser capaces de mantenerse en un presente continuo. Aún más, puede que el arte contemporáneo sirva de mecanismo de recuperación y supervivencia del mito en la época contemporánea, que ambos se retroalimenten.

Incluso los artistas empeñados en la desacralización irónica de los mismos, como Francys Aljys en su *Cuando la fe mueve montañas* (2002) [Fig. 13], terminan por crear “contra-mitos” alternativos. El milagro operado por Aljys desmonta de algún modo los mecanismos de generación de tan fantásticas narraciones, entendidas éstas como una producción posible gracias a la contratación de trabajadores (más o menos explotados, en relación directa a los antiguos esclavos) dispuestos para hacerlas. Lo mágico de la construcción de pirámides o catedrales queda reducido por Aljys a la “fisicidad social” de las condiciones de trabajo y relaciones entre comitente y operario. Aljys así se pregunta si la mitología no fue siempre, también en la antigüedad, una industria que produjo y repitió en cadena sus historias hasta darles “realidad”⁵¹.

50 ABAD MORALES, Luis Ángel. *Mito e industria cultural...*, p. 42.

51 Pues como defiende Eliade “[...] en épocas primitivas los objetos o actos no son más que en la medida en que imitan o repiten arquetipos, mitos, así la realidad se adquiere por repetición o participación”. ELIADE, Mircea. *El mito del eterno retorno...*, p. 39.



Pero como todos sabemos: qué sería de la historia sin héroes. Quizás no más que una sucesión de datos e informaciones difíciles de leer más allá de un interés burocrático y documentalista. Quizás por ello el arte, creado desde la pasión, es consumido con el ánimo exaltado, completamente ajeno a cualquier posibilidad de objetividad o frialdad.

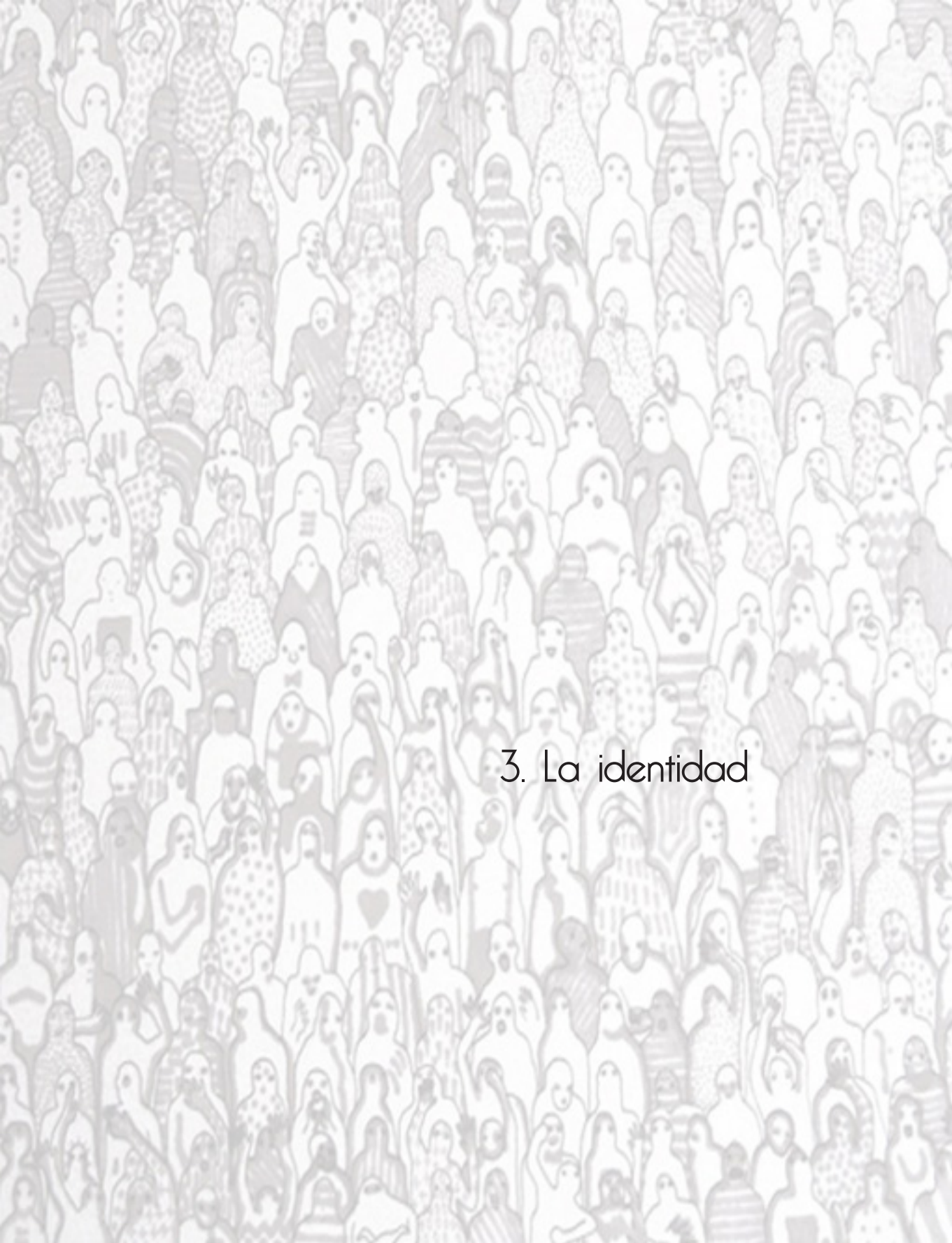
Los futuros distópicos tan de gusto vanguardista, nos proporcionan más y más vueltas de tuerca al pasado mítico. Llámense *Mad Max*, *Gatacca*, *Existenz* o *Matrix*, las claves del futuro parecen estar a nuestra espalda. La estética por venir es “retro”. Quizás debamos asumir que no haya nada nuevo bajo el sol. Que miremos al futuro desde el pasado.

La originalidad no es nada nuevo ¿Es posible hablar aún de originalidad cuando hace mucho tiempo se proclamó la era de la reproducción mecánica⁵²? ¿Cuando, aún más con el paso de

⁵² Y es que para Rosalind Krauss la copia es un elemento desmitificador. KRAUSS, Rosalind E. *La originalidad de la vanguardia...*, p. 141; al igual que para Benjamin suponía la anulación de lo aurático en el arte.

los años, el arte se ha liberado de toda consideración sobre el referente, sobre el origen de las copias que realiza? ¿Es la amnesia la que otorga la posibilidad de ser “original”? ¿Hay algo de nuevo en recordar viejos asuntos? Puede que la única opción de originalidad a día de hoy sea la de la aceptación de que una y otra vez se vuelve a los orígenes. Se rescatan las cuestiones fundacionales del hombre y del arte, se asume la posición de deudores de todo lo anteriormente dicho y escrito, de continuadores de una carrera que tiene una salida única y de la que no se sabe dónde estará la meta. Seguir avanzando sólo es posible si se asume todo lo sucedido en el camino ya andado. La cultura y el arte son la acumulación de todo lo anterior, para seguidamente procurar su modificación, su alteración, su transformación, la metamorfosis de lo recibido. Y como bien sabemos, la metamorfosis es un elemento clave del mito, y de la vida.

El origen, en el sentido darwiniano, nos conduce al mono. Tan sólo somos su metamorfosis.



3. La identidad

3. La identidad

“Si los medios de masas y los espectadores tienen una relación especular, es decir, si el espectador busca su identidad en las imágenes tecnológicas, entonces forzosamente tiene que cambiar de un modo rápido y constante de una identidad a otra”

Yayo Aznar¹

Parece claro que en la búsqueda de la autorrepresentación el hombre trata de comprenderse, de analizarse para explorar y entender su identidad. El hombre, al ponerse ante su propia imagen, trata de reafirmarse, constatar la realidad de su existencia en el mundo. La duda sobre nosotros mismos, nuestro cuestionamiento del yo, es básico a la hora de ratificarse (el “dudo luego existo/pienso luego existo” de derivación cartesiana). Por ello se necesita de la construcción de imágenes, en ellas el ser humano trata de encontrar algo que le defina, individual o colectivamente, y por ello es imprescindible la mirada de los demás. La representación de la figura humana, del cuerpo, es vista por “otros”. Más aún, incluso nuestra propia mirada en el espejo nos convierte en “otros”, nos enfrenta a un doble que ya es una escisión del yo. Parece inevitable esta ruptura entre aquello que vemos y aquello que nos mira², profundizada además en la experiencia estética. Lo más curioso de todo es que sentimos de un modo directo e interno nuestro cuerpo en el vivir cotidiano (a través del funcionamiento de nuestros órganos, sentidos, etc.) y, a pesar de ello, precisamos de exteriorizarlo para asegurarnos y comprender una presencia de otra manera inaprehensible.

¹ AZNAR, Yayo. “Insensatos”. En CRUZ SÁNCHEZ, Pedro A.; y HERNÁNDEZ-NAVARRO, Miguel A. [eds.]. *Cartografías del cuerpo, la dimensión corporal en el arte contemporáneo*. Murcia: Cendeac, 2004, p. 127.

² George Didi-Huberman hablará de esta “escisión ineluctable” que se produce en el acto del “ver” en el primer capítulo de su libro DIDI-HUBERMAN, George. *Lo que vemos, lo que nos mira*. Buenos Aires: Manantial, 2010.

La identidad del ser humano es compleja, múltiple y muy variada. Dependiendo del patrón utilizado como referencia podremos hablar de diferentes tipos según raza, cultura, religión, sexo, género, clase social, edad, etc. Todo ello a un nivel colectivo que sin embargo no anula la necesidad de llegar a adquirir otra más reducida y exclusivamente personal, derivada quizás de la suma de todas las anteriores con las particulares experiencias individuales. El hombre necesita sentirse único pero al mismo tiempo necesita sentirse arropado por una colectividad mayor que le ampare y dé cobijo. La creación de estas identidades grupales además conlleva la negación e incluso la lucha contra el resto de las coexistentes, siendo en muchos casos la guerra y la violencia una derivación de las posiciones antagónicas de las mismas³. El “otro”, aquel fuera de nuestra normalidad, es utilizado para generar miedo, señalado como enemigo ante el que reaccionar e imponerse⁴. El ser humano es así al mismo tiempo uno y muchos, en gran parte de los casos, enfrentados.

Ante tan complicada cuestión muchos han sido los intentos por tratar de borrar la subjetividad y ambigüedad a la que se expone nuestro acercamiento a la identidad, sobre todo desde el punto de vista de la lógica empírica y biológica. El afán cientificista de la sociedad de finales del siglo XX y principios del XXI ha llevado a una objetivación científica de la identidad en elementos como la huella dactilar o, aún más marcadamente, en el ADN personal de cada uno de nosotros⁵. Una secuencia de datos únicos que alberga cada individuo y que, llegado el momento, podrían convertir al hombre en un ser a la carta, modificable desde su raíz e incluso multiplicable. La información genética es al mismo tiempo única y compartida con el resto de seres vivos. Somos un discurso singular en un lenguaje universal.

3 Una necesidad de identidad propia que conlleva luchar contra la extraña incluso creándola previamente si ésta no existiera. PERA, Cristóbal. *Pensar desde el cuerpo: ensayo sobre la corporeidad humana*. Madrid: Triacastela, 2005, p. 92.

4 VIDAL JIMÉNEZ, Rafael. *El otro como enemigo: identidad y reacción en la nueva cultura global del miedo*. Madrid: Red Nómadas, 2004.

5 PERA, Cristóbal. *Pensar desde el cuerpo...*, p. 32.

Quizás por ello incluso frente a las tentativas más especializadas e individualistas terminan por imponerse unas características y rasgos comunes que nos hacen reconocer nuestra identidad a nivel global, como seres humanos, sea cual sea nuestro tiempo, lugar de origen, cultura, etc. Como ya señalábamos anteriormente, en esa vuelta mítica y cosmogónica a los orígenes los aspectos comunes son de un enorme peso, y la diferencia parece reducirse a lo anecdótico⁶. Existe por tanto una identidad general humana que de ningún modo niega la diversidad existente entre las colectividades e individuos ni, por supuesto, la propia pluralidad y complejidad interior del hombre.

En las descripciones y representaciones del hombre todos nos sentimos de algún modo proyectados y reconocidos. Finalmente nos identificamos en ellas. Su repetición a lo largo de la historia en muy diversos modos nos permite establecer los elementos comunes e indispensables a través de la mera comparación de formas. Existen modelos básicos y esquemáticos de representación humanas que marcan unos mínimos comunes. Lo compartido nos permite configurar una idea global, mientras las peculiaridades nos hacen entender las evidentes y necesarias diferencias entre nosotros mismos.

El cuerpo, que analizaremos detenidamente más adelante, una vez más aparece como el soporte vital sobre el que el ser humano se mueve en el mundo, éste es su límite y al mismo tiempo su herramienta de comunicación e interacción. El cuerpo marca la figura del hombre, su imagen física, él es el original sobre el que se plasma la reproducción artística. En muchos aspectos, sobre todo los derivados de lo genético, psicológico y biológico, el cuerpo es el elemento físico y tangible que marca nuestra identidad. Del mismo modo el

⁶ DESMOND, William. *Art, origins, otherness: between philosophy and art*. Albany, NY: State University of New York Press, 2003.

cuerpo es medio de expresión, es la imagen a través de la que los demás nos reconocen y nosotros mismos debemos reconocernos. El cuerpo es, por último, el continente que recoge nuestros pensamientos y nuestra memoria, lo más intangible de nuestra personalidad.

Lo curioso es que el reconocimiento propio debe hacerse desde el exterior, desde la imagen que suponemos similar a la de nuestro cuerpo en el cuerpo de los otros (en relación con ese “yo es otro” rimbaudiano) o con el reflejo del espejo (lacaniano). Nuestra identidad además será modificable a partir de la imagen proyectada por nosotros a los “otros” y la consideración que esos terceros nos otorguen.

A lo largo de la historia las identidades fueron asignadas e impuestas en gran parte de los casos por las estructuras sociales, políticas y culturales derivadas del poder vigente. Las identidades básicas fueron construidas e impuestas sin gran posibilidad de escape. Se constatan así unos mecanismos de “aculturación” que definen las identidades de los individuos. Foucault ya señaló acertadamente esa capacidad del poder de amoldar los cuerpos (y con ello la identidad) gracias a los mecanismos estructurales de la educación, la medicina, la moral o las leyes y la represión policial.

En el mundo contemporáneo nos enfrentamos a una serie de contradicciones que hacen muy complejo el entendimiento de la identidad humana. La paradójica posición entre la globalización mundial y una paralela tendencia a la individualización y aislamiento nos pone en una situación complicada a la hora de entender a un ser humano actual que se enfrenta a tensiones múltiples y divergentes. La crisis de valores derivada del escepticismo y nihilismo postmoderno ha debilitado profundamente las identidades colectivas de tipo político, ideológico o cultural. Ante ello se proclama una vacía libertad de acción, creación y expresión de la personalidad

que, sin embargo, es hipócrita y sutilmente moldeada por los poderes de las grandes empresas y medios de comunicación. El voraz consumismo imperante crea redes globales de mercado que terminan por homogeneizar a los individuos de todos los rincones del planeta. La represión ya no se basa tanto en la violencia física como en la “vigilancia”, la difusión del miedo y su consecuente necesidad de seguridad. El poder ha entendido que en la utilización masiva de mensajes a través de los medios de comunicación podía influir de modo más efectivo en las mentes de los ciudadanos-espectadores. Y es que el hombre actual se convierte en público permanente en la cada vez más difusa línea que separa la imagen real de la ofrecida por los medios. A través de una estrategia persuasiva y dirigida a resortes subconscientes difíciles de desactivar, el hombre parece cada vez más vulnerable a las directrices impuestas, poco a poco más parecido a un autómatas en una “sociedad del espectáculo”⁷. El hombre es en ella actor y espectador en un decorado que habita en tiempo real. De ahí que su identidad se fragmente y haga múltiple, se desfigure y pierda esencia, como producto de usar y tirar, válido sólo en el consumo: de imágenes, productos e identidades transitorias asumidas en ellos.

Vivimos el tiempo de la disolución, de la desaparición en la imagen. Del envoltorio sin contenido. La identidad parece abocada a la superficie de la imagen. ¿Quedará aún un alma, un espíritu que nos defina? ¿Habrá restos de identidad permanente tras la apariencia externa? ¿Será posible encontrar una identidad no consumible, ajena a las lógicas del mercado? Nos reflejamos incesantemente en las pulidas superficies tecnológicas que nos rodean hasta que nos asalta la duda sobre el control de nuestro propio original y sus copias.

7 DEBORD, Guy. *La sociedad del espectáculo*. Texto íntegro en castellano de La société du spectacle, Champ Libre, 1967, traducción de Maldejo para el Archivo Situacionista Hispano (1998). Extraído de la web: <http://www.sindominio.net/ash/espect0.htm>. (consultado en noviembre de 2010).

Como estamos viendo, la imagen, en este sentido, se ha convertido en indiscutible dominadora a todos los niveles. De ahí que el propio cuerpo y la identidad del individuo no sean tratados más que como meras imágenes en esta sociedad. La imagen es moldeable, es posible manipularla y modificarla, incluso nuestra imagen externa como individuos puede serlo a través de nuestra la ropa o el maquillaje, o aún más drástica y permanentemente con el recurso de la cirugía estética. Llegado el caso no sólo a niveles superficiales, sino a niveles más profundos, puede ser alterado nuestro género e incluso nuestro sexo. La ciencia y la tecnología en este sentido avanzan en la incorporación de técnicas cada vez más avanzadas que están convirtiendo al hombre en un ser protésico, cada vez más cercano a una comunión con la máquina anunciada por las teorías post-humanistas. Ante ello se nos plantean una serie de interrogantes que dejan a la identidad humana, tradicionalmente permanente e inalterable, en una ambigua y difícil posición, más bien ante la necesidad de una profunda redefinición. ¿Nos seguimos reconociendo como “yo único” en otra imagen que hemos creado de nosotros, en otro cuerpo, en otro sexo, incluso cuando recibimos otros órganos vitales? ¿Somos otros, somos múltiples, podemos elegir nuestra imagen y del mismo modo nuestra identidad? ¿Está la identidad del individuo en constante proceso de construcción?

Parece claro que ésta ya no es simplemente recibida desde unas condiciones externas a la persona (nación, religión, etc) y cada vez más avanzamos hacia la configuración de un mercado de identidades débiles y en muchos casos virtuales. Éstas se consumen atendiendo a deseos más o menos pasajeros. La identidad ya no se cultiva, sino que se fabrica atendiendo a lógicas de mercado. Parece difícil poder definir una sola en esta permanente posibilidad de modificación⁸. Sólo la creencia en la permanencia de una constante (en mayor o menor porcentaje) en el cambio puede salvar en parte la idea más tradicional de identidad. ¿Existe permanencia en la

⁸ Una idea de constante cambio que proviene directamente de las teorías de Heráclito. JIMÉNEZ, José. *Cuerpo y tiempo. La imagen de la metamorfosis*. Barcelona: Destino, 1993, p. 96.

metamorfosis, en la constante transformación? Algo nos dice que sí.

3.1. La identidad en la imagen

Si la identidad del ser humano queda recudida a día de hoy a la imagen del mismo, parece obvio que el arte tenga mucho que decir a este respecto. Desde antiguo el arte ha tratado de plasmar a sus retratados de forma global o colectiva, encontrar sus elementos definitorios a través de la reproducción. El arte después de todo ha tratado de ser una “fijación” de la identidad, la plasmación de una especie de huella en la memoria que determine los rasgos permanentes de una persona, en un desafío a los propios cambios que sufre el ser humano a lo largo de su devenir vital.

El arte contemporáneo, debido a su gran cantidad de técnicas y recursos han encontrado interesantes vías de exploración de la identidad. Para ello uno de sus primeros objetivos sería el de provocar un enfrentamiento entre los roles de artista-obra-público. Ambos se proyectan y reflejan provocando un confuso juego de espejos, más aún en lo que se refiere a la plasmación de la figura humana. En toda obra dedicada a la figura del hombre el artista se define a sí mismo, proyecta algo de su personalidad; mientras que en toda experiencia estética ante esa obra el espectador hace lo propio, proyectando su identidad. De este modo los tres elementos se identifican y contraponen al mismo tiempo.

Cada estilo, cada técnica, cada firma propia del artista se ha constatado como una rúbrica de su identidad personal. Cada obra tiene algo de autobiografía, y cada retrato algo de autorretrato. Ante semejante necesidad de “mostración” del artista en su obra, el arte contemporáneo se

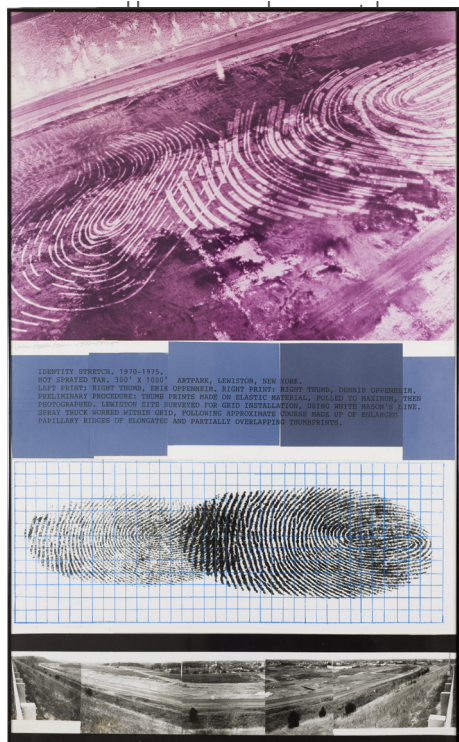


Fig. 1. Dennis Oppenheim, *Extensión de identidad (Identity Stretch)*, 1970-1975.

decidió a encontrar nuevos métodos que hicieran palpable la identidad y presencia del artista. De este modo puede entenderse que en el arte de acción o el *body art* el artista se aparezca literalmente y termine por afirmar su identidad en directo, en un tiempo y lugar únicos, ante el espectador. Si el artista se había expuesto en su obra, en última instancia debía hacer presente su cuerpo y no tan sólo su firma, como constataador de su identidad. Desde ese momento el artista se convierte en *performer* y de alguna manera se asemejará al actor. El problema será el siguiente: ¿es el cuerpo, la presencia física, la que le identifica? ¿Juega éste un rol construido, proyecta una

imagen, actúa ante el público?

Incluso aquellos no dedicados al arte performático han jugado de alguna u otra manera con el modelado y exposición de una personalidad pública: de Dalí a Warhol. Algunos se han alzado como auténticos maestros de la conformación de personajes a su medida, difícilmente distinguibles de su vida privada y de su propia obra artística. Incluso es bastante habitual la utilización “creativa” de nombres ficticios o adaptados. En estos casos podemos entender como identitarias tanto las imágenes de su obra como las proyectadas en su actitud, manera de vestir o hablar. El arte sirve así de plataforma para la amplificación o extensión de la identidad, tal y como demuestra metafóricamente Dennis Oppenheim en su obra *Extensión de identidad (Identity Stretch, 1970-1975)* [Fig. 1], en que plasma su huella dactilar sobre un mapa demostrando ese ansia megalomaniaca de afirmación personal del artista, esa necesidad de dejar “huella”.

La máxima expresión de esta figura del artista convertido en “obra” de arte en sí mismo la tendremos en la reciente exposición *The artist is present* (2010)⁹, en la que la artista Marina Abramovic se decidió a “aparecer” y sentarse uno a uno frente a su público durante todo el tiempo de la exposición. Esta acción parece ser la glorificación definitiva del peso artístico de la presencia identitaria del artista, entendida como más potente debido a su cercanía física. ¿Ante quién se sentó aquel público? ¿Ante Marina Abramovic, ante la Marina profesional del arte, o ante las dos, indistinguibles e inseparables? El arte, concebido de esta manera, ya no será la huella de alguien ausente, sino la huella provocada en los demás a través de su presencia.

3.2. Exponerse y ocultarse (al mismo tiempo)

Como estamos apreciando, los artistas serían, después de todo, unos grandes expertos en el arte de exponer(se) y, paradójicamente y al mismo tiempo, ocultar sus personalidades, sus identidades. Siendo profesionales de la creación y expresión, son capaces de crear a su antojo vidas, roles, mundos y personajes variados que los habiten. Y, entre ellos, debemos adivinar el suyo propio, la plasmación de su yo, en parte exhibido y en parte oculto tras su método de expresión artístico. De alguna manera real e imaginado, convertido en imagen, fantaseado. Y es que en toda exposición se efectúa un ocultamiento, y en todo ocultamiento se adivina algo detrás. Ése es, después de todo, el verdadero juego de la identidad, el de la contraposición de lo invisible y lo visible.

Es ahí donde entramos a analizar el narcisismo de la creación artística, esa eterna necesidad del

⁹ Más información en el catálogo de la exposición: BIESENBACH, Klaus [ed.]. *Marina Abramovic: the artist is present*. New York: Museum of Modern Art; London: Thames & Hudson, 2010; y el documental dedicado a la misma: *Marina Abramovic: The artist is present*. Matthew Aker y Jeff Dupre, 2012.

artista de verse reflejado en la obra, y que adquiriría una enorme importancia gracias a la llegada y el desarrollo del psicoanálisis¹⁰. Desde entonces se han buscado con ahínco métodos de buceo en la personalidad oculta y subconsciente de los autores a partir de los elementos simbólicos expresados en sus obras, una labor de enorme dificultad debido a la capacidad camaleónica de los artistas y del propio arte, siempre en movimiento confuso entre el velo y el desvelo, entre la fabricación de máscaras o la tentativa de arrancarlas.

Habituales en la conformación de personajes, en su diseño y construcción, o, al menos, reproducción, algunos artistas contemporáneos se han convertido en auténticos maestros de la máscara, de la configuración de personajes, trasuntos en los que proyectar sus deseos ocultos o su visión crítica y lúdica de las posibilidades abiertas en la configuración de identidades variadas. De este modo el artista más que nunca se alza como experto en travestismo¹¹, en el uso de dobles, que le liberan de su propio ser y le permiten experimentar con personajes ficticios convertidos al completo en obra artística. El arte es, después de todo, un eterno juego dedicado a “ser otro”, a vaciarse en representaciones y proyecciones de-y-en otros individuos.

Quizás por ello Marcel Duchamp pasó gran parte de su vida jugando a ser Rose Sélavy [Fig. 2], identidad travestida con la que parecía continuar y aumentar el carácter crítico y escéptico de su obra, dedicada a descontextualizar y sacar de su cauce habitual al arte. Si el artista adopta poses e inventa identidades ficticias, qué mejor manera que convertirse en directa y explícitamente en “otro”, disfrutar de las posibilidades del *alter ego*, cambiar de rol, de nombre, de ropa, incluso de sexo, pues, qué es la vida y qué es el arte sino la paradójica creación y expresión de lo que

10 SELMA DE LA HOZ, José Vicente. *Creación artística e identidad personal: cultura, psicoanálisis y conceptos de narcisismo en el siglo XX*. Valencia: Institució Alfons El Magnànim, 2001.

11 G. CORTÉS, José Miguel. *El rostro velado, travestismo e identidad en el arte / Irudi lausotua, trabestismoa eta identitatean*. San Sebastián: Diputación Foral de Guipúzcoa, 1997.

somos, aunque sea utilizando para ello ficciones.

Marcel Duchamp ya había hecho uso de un juego similar en su urinario, firmado como “R. Mutt”, un conocido fabricante de sanitarios. Con este tipo de artimañas, Duchamp concebía un plan tan divertido como crítico destinado a desenmascarar la idea del artista genio y la obra aurática. Quizás aquellos, empeñados en la seriedad académica de la norma y la ley, no eran más que fantoches proyectando un papel, tan ficticio como cualquier otro papel o como cualquier obra de arte, realizada además por individuos que fingían tanto como el mayor histrión. Como buen prestidigitador, Duchamp fue el primer artista en entender que el problema fundamental no era el del ser sino el del parecer, o más bien que el parecer dice tanto o más de nosotros que ese pretendido (e imposible) ser. El asunto importante no está en el truco en sí, sino en el “hacer creer”, en la convicción con que se haga el mismo.

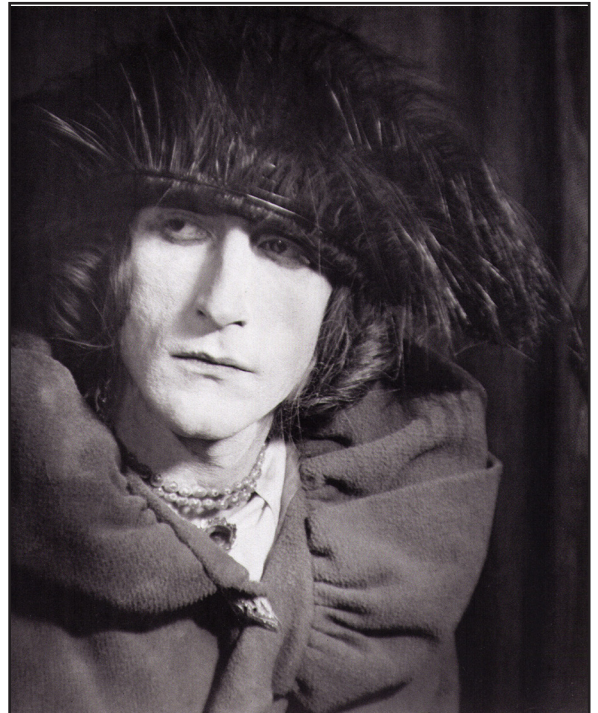


Fig 2. Man Ray. *Portrait of Rose Sélavy*, 1921.

Bastantes años más tarde la artista Lynn Hershman-Leeson se decidió a conformar la personalidad de Roberta Breitmore y vivir en ella¹² [Fig. 3]. Para conseguirlo no escatimó en esfuerzos y trató

¹² <http://www.lynnhershman.com/art/archive/1970-2/> [consultado en julio de 2013].

de dar toda la verosimilitud y “oficialidad” posible al asunto: tendría su propia identificación, carnet de conducir, dirección, etc. Roberta Breitmore ya no será, como Rrose Sélavy para Duchamp, un divertimento paralelo, sino toda una dedicación a tiempo completo. Así, debe entenderse como una “personalidad completa” existente entre 1973 y 1979, una especie de identidad alternativa, un “simulacro que respira”, en palabras de la propia artista¹³. Hershman Leeson no realiza su ficción con un carácter tan lúdico y se plantea dudas de calado, como las de la “verdad” y “autenticidad” al respecto de la identidad y personalidad. También pone en entredicho los mecanismos de autenticación de la mentira, pues, ¿existiendo documentación



Fig. 3. Lynn Hershman-Leeson, *Roberta Breitmore construction chart #2*. Roberta Breitmore series, 1975..

oficial al respecto de su *alter ego* es éste ya auténtico, deja de ser desde ese momento una mera ficción para pasar a ser algo más? Lo interesante es que sin la existencia de esta documentación no podríamos cerciorarnos de la realización de esta especie de “performance privada” concebida por Leeson, un proyecto de autorretrato oculto en su convivencia con el espacio y tiempo reales, por completo ajeno al ámbito artístico.

Otros artistas contemporáneos han decidido seguir una línea similar, en este caso tendente a la completa separación de su identidad privada frente a la dedicada a la escena artística. A este respecto podríamos destacar el caso del artista callejero Banksy. Sobre él se ha especulado mucho

¹³ HERSHMAN-LEESON, Lynn. “The fantasy beyond control”. En *The New Media Reader*, 2003, p. 644.

en los últimos tiempos, a pesar de que se desconozca realmente su verdadero nombre, edad o lugar de nacimiento. Este hecho, según quién lo analice, será tomado bien como estrategia de protección de su privacidad o bien como hábil modelo de *marketing*. Lo que sí parece claro es que Banksy alimenta el misterio con su táctica, de modo más o menos intencionado, en una personalidad infranqueable, una identidad artística a la que no podemos relacionar una identidad personal concreta. Banksy no es un artista enmascarado, sino un artista “sin rostro” [Fig. 4]. Esto le permite ciertas licencias con las que juega inteligentemente, alimentando el modelo creado por Duchamp y actualizándolo a los tiempos contemporáneos.

El caso de Banksy se ve además condicionado por el tipo de arte que realiza: un arte callejero y de guerrilla, políticamente crítico y en gran parte de los casos ilegal. De ello se deriva sino la necesidad sí la comodidad de mantener su identidad oculta,



un hecho que le da cierta ventaja, ya que el arte callejero debe realizarse con la ayuda de la nocturnidad y evitando cualquier posible aparición de las “autoridades”.

Banksy es, además, todo un agitador político, social y artístico, muy crítico con la figura del artista estrella (algo que paradójicamente él mismo es), tal y como muestra en su filme *Exit through the gift shop* (2010). En él retrata y desenmascara la absurda y súbita creación de una identidad artística construida “de la noche a la mañana” de la mano de *Mr. Brainwash*, un discutible artista diseñado según una apabullante estrategia de *marketing* y publicidad. Y, claro está, sin absolutamente nada que decir y aportar tras su apariencia. Banksy termina por mostrar en su visión de *Mr. Brainwash* algo fundamental en la historia del arte: que el artista no inventa de la nada, sino que aglutina ideas prestadas de artistas anteriores para crear una supuesta identidad y estilo para nada originales, sino concebidos como *collages*.

En el mundo que vivimos más que nunca la identidad tiende a convertirse en “marca registrada”, en una suerte de logotipo comercial que aumente el caché de nuestra hora de trabajo y la plusvalía de nuestros productos. Muchos artistas han sabido utilizar este hecho de manera provechosa. Si la usurpación e invención de identidades es o no un fraude queda en el aire, pues como nos avisa Orson Welles en su magnífico ensayo fílmico *Fraude (F for fake, 1973)*: ¿no es el engaño el punto culminante del juego artístico? En ese caso el estafador sería el mejor de los artistas-prestidigitadores, pues hace del truco algo imperceptible (y disfrutable) para el espectador.

3.3. Fantasías del arte

Gran parte del poder del arte se basa en la oportunidad que ofrece de ser otro, atendiendo

a nuestras fantasías. El arte, como territorio creativo, no pone cortapisas a nuestra capacidad de imaginarnos a nuestro antojo. Gracias a él podemos alejarnos, aunque sea de modo transitorio, de las restricciones de la ley, la moral y la normalidad social. Sin embargo el anhelo de ser otro esconde una profunda insatisfacción del yo. Queremos ser de otra manera, proyectarnos tal y como nos gustaría ser porque estamos decepcionados con aquello que realmente somos. Es éste un inicio de fragmentación de identidad, una vía abierta a la personalidad múltiple, a la patología psicológica.

El arte a este respecto puede de algún modo funcionar como apaciguador de esta tendencia. Somos “otros” en la experiencia estética y de este modo nos liberamos de la necesidad de ser otros en el mundo real. El arte nos ofrece sus posibilidades catárquicas. Nos permite una proyección fructífera, estética y conceptualmente, un “aparte” que alimenta nuestra identidad sin atentar contra ella.

De algún modo el arte contemporáneo ha entendido a la perfección estas posibilidades, sirviendo por un lado como mecanismo de crítica de la fragilidad de unas identidades basadas en patrones impuestos y, por otro, de visibilización de los grupos oprimidos bajo las identidades *standard* promovidas desde la publicidad, la moda, etc. De este modo el arte ha sido de gran utilidad en las luchas sociales de movimientos defensores de minorías étnicas, el feminismo o la libertad sexual. Es ahí donde sirve como método de “mostración” de la alteridad, de ese “otro” rechazado socialmente desde el poder. Y en ese aspecto se hace fundamental “hacer ver”, enseñar la diferencia, para evitar el prejuicio y la desigualdad basada en la ignorancia de los rasgos identitarios¹⁴.

¹⁴ CEBALLOS MUÑOZ, Alfonso [coord.]. *Soy lo que ves: cultura, identidad y representación homosexual*. Oviedo: Septem Ediciones, 2012.



Fig. 5. Ana Mendieta, *Untitled, Facial hair transplant*, 1972.

El arte hace así de contrapeso a unos mecanismos mediáticos empeñados en la simplificación canónica de los cuerpos mostrados como bellos y deseables (según unas medidas y patrones fisionómicos muy reducidos). El arte contemporáneo muestra a ese otro obviado y rechazado como feo, deforme o *freak*. Visibilizar es, después de todo, afirmar una identidad (sea ésta feminista, gay, indígena...). De ahí que artistas como Ana Mendieta no duden en contraponer su imagen de mujer y mestiza con las posibilidades de la cosmética, tratando de alcanzar la imposible tentativa de adaptarse al canon. El problema es que intentando alcanzar una identidad masculina (*Untitled, Facial hair*

transplant, 1972) o de mujer blanca y rubia (*Untitled, Facial cosmetic variations*, 1972), la artista se quedará a un medio camino que multiplicará lo grotesco de su tentativa. [Fig. 5]

Pero ese querer ser otro (supuestamente mejor) es el pan de cada día con que nos bombardean los medios de comunicación, asaltándonos en la venta de productos que mejoren nuestra silueta, borren arrugas... De algún modo se nos obliga a tratar de ser otros que no somos, pues en esa posibilidad de cambio somos unos magníficos consumidores de los productos más variopintos. Es esa insatisfacción identitaria uno de los mayores resortes del consumo. El cine y la fotografía comercial nos han demostrado a este respecto esa posibilidad de intercambio

de identidades, superficiales y frágiles, dependientes del maquillaje y atrezo. Este juego teatral y escenográfico es el utilizado por Cindy Sherman en su serie de *Film stills* (1977-1980), en que la propia artista aparecerá interpretando un enorme número de roles estereotipados según patrones similares a los utilizados por el cine [Fig. 6].

El juego con la creación de identidades ha sido puesto en entredicho incluso por los medios de documentación más objetivos y cercanos. Así las posibilidades fílmicas han sido utilizadas tanto para configurar diarios personales, como es el caso de Jonas Mekas en filmes como *Walden: Diaries, Notes and Sketches* (1969) como, al mismo tiempo, configurar diarios personales de personajes ficticios: como en *David Holzman's Diary* (Jim McBride, 1968). Con ello se pone en duda la posibilidad de verificación de hechos de la fotografía y el cine. De este modo el falso documental o *mockumentary* ha aumentado su repercusión en los últimos años hasta llegar al ejemplo de *I'm still here: the lost year of Joaquim Phoenix* (Casey Affleck, 2010), en que el actor se decidió a dar



Fig. 6. Cindy Sherman, *Untitled film still*, 1980.

un giro radical a su propio personaje (¿real?!) y actuar de forma continuada hasta confundir la actuación, la vida privada y la proyección pública de la misma, en un juego que desenmascare el carácter ficticio de todas ellas y de su filmación. Somos guionistas y actores de nuestras propias vidas, y elegimos el tipo de narrativa de las mismas, del realismo a la ciencia ficción.

La creación artística nos ofrece de esta manera una oportunidad de proyección en otros personajes y de vivencia de historias que de otro modo nunca experimentaríamos. Este juego estético puede ser realmente enriquecedor. Tanto a nivel de autores como de receptores, el arte permite habitar otras vidas y habitar otros seres, que podríamos haber sido nosotros mismos. Tal y como le sucedía a Pessoa en sus múltiples heterónomos, quizás seamos inevitablemente polifacéticos, complejos y confusos, y debamos aceptarlo¹⁵. Nuestra identidad se asemeja a un laberinto de difícil salida.

La aceptación de esa identidad múltiple quizás sea la más sabia solución. Como poco atendemos a una doble escisión: la de nuestro lado racional, la proyección social del ciudadano que atiende a las normas sociales y las leyes; y el lado subconsciente, el de los deseos, pasiones y pulsiones. Pero atendemos irremediablemente a más escisiones: las que separan mente y cuerpo; público y privado; primitivo y civilizado... Con todo ello no hacemos sino sufrir un permanente miedo a la fragmentación, a no ser únicos y completos. De esas escisiones y su tendencia surrealista extraerá la cineasta Maya Deren los mimbres para plasmar un yo múltiple y fragmentado en sus cortos experimentales. Ayudándose de las herramientas cinematográficas conseguirá dar vida y hacer convivir a varias de sus identidades hasta sentarlas en la misma mesa, tal como hará en *Meshes of the afternoon* (1943).

¹⁵ ROLANDO SOUZA, Raquel. *El laberinto de la identidad: Eros e Píscie de Fernando Pessoa*. Ciudad de la Habana: Editorial Universitaria, 2004.

Somos inevitablemente muchos, heterogéneos, no sólo por naturaleza, sino también atendiendo a las visiones de los demás. Pues como se preguntó Orson Welles en su tentativa de acercarse al imaginario Charles Foster Kane (con mucho de sí mismo y del magnate W.R. Hearst): cómo saber quién es una persona sino a través del recuerdo evocado en los demás, en perspectivas múltiples, contradictorias y, en ocasiones, contrapuestas. Somos, parecemos y nos hacen múltiples, según la versión de los hechos, esa parece la lección. Mientras, la identidad humana parece indefinible, presa de una enorme complejidad. Nuestras representaciones son sólo una de todas las posibles. El tiempo y las diversas perspectivas rompen nuestras efigies en mosaicos que se asemejan al autorretrato cubista, fragmentado hasta hacernos difíciles de distinguir.

Pero esa profunda insatisfacción que expresaba Charles Foster Kane es la insatisfacción que provoca el no ser todo aquello que quisimos, incluso cuando obtuvimos el éxito y el dinero que los demás envidiaron. Siempre queremos ser otro, aunque a lo que realmente aspiramos sea a ser respetados y queridos. El filme de Spike Jonze *Being John Malkovich* (*Cómo ser John Malkovich*, 1999), expone de manera irónica y muy sugerente toda una serie de problemas en torno al deseo humano de adquirir otras identidades, de ponerse en la piel de otros personajes. Por supuesto la enigmática puerta que conduce directamente a la mente de John Malkovich, y que permite vivir la experiencia de su vida en primera persona, será rápidamente comercializada por los protagonistas (Craig y Maxine) sin ningún tipo de reparo ético ni reflexión más profunda. La confusión de identidades llevará a los protagonistas a un complejo y fraudulento trío amoroso (pues requiere de la proyección en Malkovich para su consecución), hasta que Craig (titiritero) descubre la posibilidad de controlar y habitar permanentemente en el cuerpo de John Malkovich convirtiéndolo en un títere más a sus órdenes. La separación entre cuerpo y alma que se advierte se remite una vez más al pensamiento platónico, pues el cuerpo no va

a ser más que contenedor del individuo, aunque al mismo tiempo se señala su dominio como imagen en la sociedad contemporánea, pues la alteración de identidades internas en Malkovich no pone en cuestión su carácter de personaje socialmente reconocido. Nadie parece percibir el radical cambio producido en él, pues su imagen sigue siendo la misma. La película está llena de interesantes detalles que subrayan algunas características de la sociedad actual: el eterno deseo de inmortalidad, la búsqueda del éxito aunque ello suponga la propia negación de la persona, la insatisfacción del cuerpo, la angustia del yo, la vulnerabilidad de nuestra identidad frente al poder, la confusión en nuestra proyección, imaginaria o no, en otros...

3.4. Ser, virtualmente, otro

Otro ámbito de gran importancia y que abre apasionantes y complicadas vías de reflexión es el de la realidad virtual. El desarrollo tecnológico ha alcanzado un nivel que permite la conformación de espacios no reales donde podemos proyectar nuestros sentidos y actuar virtualmente sin la acción física de nuestro cuerpo. Esto nos lleva a otra contradicción: la del abandono del cuerpo en esta virtualidad frente a un superficial culto al mismo que se impone en la realidad física. Los espacios virtuales nos permiten además adquirir cualquier apariencia, cualquier rol, personalidad, nombre..., nos permiten elegir lo que queremos ser por unos instantes. Se fomenta así el abandono de nuestro yo por otros de uso y goce limitados en el tiempo. ¿Pero en la sumersión total en ellos podrá llegar el momento en que no podamos separar una experiencia de otra? ¿Podremos distinguir la realidad de los sueños virtuales? El arte, como ámbito cultural a la vanguardia y elemento de reflexión fundamental sobre nuestra condición, es una vez más altavoz que pone a la luz todas estas complicadas cuestiones. Utilizando las nuevas tecnologías, éstas son puestas en “jaque” dejando ver sus contradicciones,

haciéndonos reflexionar sobre los peligros a los que nos exponemos con su uso, aunque al mismo tiempo nos son planteadas sus enormes posibilidades. El momento de confusión, fragmentación y multiplicidad que vive el hombre contemporáneo se traduce en el lenguaje artístico, presa de una indefinición que es quizás la mejor metáfora de los problemas del mundo contemporáneo. La identidad humana ya no se afirma con rotundidad en el arte, sino que en la representación de su figura se observa la complejidad y variedad de la misma. En una corriente marcada ya desde las primeras vanguardias el arte se desencadenó de los límites impuestos por los lenguajes tradicionales y académicos para expresar una libertad de experimentación hacia nuevos lenguajes más acordes a la expresión subjetiva, a la búsqueda permanente de una verdad que ya se sabe intangible y relativa, con los medios que se requieran oportunos, sin cortapisas. De este modo el arte abandonó definitivamente su necesidad de belleza y se abrió a todas las posibilidades mostrando, para lo bueno y para lo malo, todas las características del ser humano: miedos, aspiraciones, dobleces, esperanzas, violencia, etc. Todo ello dirigido hacia la conciliación de arte y vida que se irá haciendo cada vez más evidente en las segundas vanguardias y las nuevas corrientes experimentadas hasta nuestros días. Así el arte actuará cada vez más como aglutinador de lenguajes y técnicas procedentes de muy diversos ámbitos: tecnología, medicina, comunicación, moda... Esta libertad en la utilización de recursos, técnicas e ideas sobre las que basar la representación humana, nos permite ser espectadores de todo un catálogo de seres de todo tipo que profundizan en la pregunta sin fin sobre la identidad humana.

En un mundo tendente a lo esquizofrénico, los conflictos sobre la identidad y la multiplicación de trastornos relativos a ella se hacen cada vez más patentes. La omnipresencia de la imagen y la constante proyección de nuestras identidades en las mostradas en cine, moda, televisión, videojuegos... hace cada vez más difícil la limitación de la existencia en un yo real y en tres

dimensiones. La desintegración del yo en personalidades múltiples cada vez está más extendida. Películas como *El Club de la Lucha* (*Fight Club*, David Fincher, 1999), son fiel reflejo de la dificultad cada vez mayor del individuo de enfrentarse a la realidad por sí mismo, lo que le lleva al refugio en diferentes *alter ego* en los que desatar sus deseos reprimidos (sobre todo primarios y referidos a violencia, sexo y poder). *Mulholland Drive* (2001), de David Lynch, añade nuevos ingredientes a lo planteado por Fincher: el superficial mundo de Hollywood y el deseo de éxito que lo rodea; así como unos ambientes oníricos difíciles de distinguir de una vigilia ya en sí poblada de imágenes incongruentes. En este contexto difuso y ambiguo, Lynch juega con el espectador cambiando los roles, nombres e identidades de los protagonistas hasta hacernos percibir la delgada línea que separa una de otra. El deseo, el sueño y la memoria son factores fundamentales que pueden ayudar a construir personalidades. El juego de la amnesia sufrida tras un accidente por una de las protagonistas de *Mullholland Drive* es llevado al extremo en otro interesantísimo film: *Memento* (2000), de Christopher Nolan, cuyo protagonista, que padece una enfermedad que le impide retener lo vivido a corto plazo en su memoria, es capaz de adquirir roles y llevar a cabo acciones con una identidad cambiante para alcanzar el fin que le marca su único recuerdo: la venganza¹⁶. Ante una identidad tan débil incluso nos cabe la duda de que ése único recuerdo no sea más que un pretexto creado por el personaje, una razón para actuar, una mentira sobre la que cimentar y disculpar sus acciones y otra posible verdadera identidad (la de un psicópata quizás). *Memento* nos enseña que sin recuerdos no hay posibilidad de identidad, por lo que ésta se vería reducida a un constante presente, una continua representación. La ausencia de memoria sería así el mejor método para alcanzar el gran sueño contemporáneo de la constante autoconstrucción del individuo. Un existencialismo

16 Sobre la identidad fragmentada del protagonista de *Memento* y su relación con el propio montaje fragmentado de la película leer el artículo: CUEVAS ÁLVAREZ, Efrén. "Christopher Nolan visto desde Gerard Genette: análisis narratológico de *Memento*". En *Zer: Revista de estudios de comunicación*, nº 18, 2005, pp. 183-198.

llevado al extremo y superficializado al mismo tiempo por la ausencia de la carga del pasado.

Esta fragmentación¹⁷ psicológica del individuo contemporáneo será expresada de muy diversos modos por diversos creadores. En las diferentes exposiciones de la identidad a lo largo de sus representaciones del hombre, la creación artística juega un doble juego: por un lado crea nuevos dobles sobre los que proyectarse y alejar al individuo de la suya propia; por otro, tomadas en conjunto, estas representaciones permiten reforzar la identidad humana global¹⁸, poniendo en cuestión los ámbitos y problemas universales del hombre. En el arte, el hombre refleja su yo profundo al mismo tiempo que se reinventa.

Quizás por ello el arte contemporáneo se haya decidido a utilizar las nuevas tecnologías con el fin de alertarnos de esa peligrosa tendencia a la virtualidad del mundo contemporáneo, empeñado en una desaparición del espacio físico y una inmersión absoluta en la velocidad del presente continuo tecnológico. Esta tendencia a la desaparición física hace atisbar a los creadores una sociedad amnésica y anestesiada, confundida debido a su incapacidad de parar y reflexionar sobre quiénes somos y dónde estamos realmente. El consumo de avatares, el casi total abandono en ellos, anula en gran parte nuestro yo, nuestra identidad, que parece quedar en estado de hibernación, mientras las vivencias se desarrollan en mundos virtuales.

Por ello un buen número de artistas contemporáneos se han decidido a utilizar nuevos medios y formas de expresión artística que multiplican esa tradicional tendencia a la proyección en dobles del arte, llevándolas al extremo. Algunos de hecho han utilizado plataformas informáticas como *Second Life*, un entorno virtual en que se pueden diseñar identidades virtuales al gusto del

¹⁷ La fragmentación del individuo, tanto física como psicológica, será tratada más tarde en el capítulo 9 de la presente tesis.

¹⁸ VV.AA. *La condición humana: el sueño de una sombra*. Barcelona: Fórum Barcelona 2004, p. 20.

consumidor. La propia Lynn Hershman-Leeson la exploraría con su *alter ego* Roberta Breitmore, añadiendo nuevas dimensiones al bucle identitario creada con ella. Otros han llevado a este tipo de plataformas reconstrucciones de conocidas performances u obras artísticas, como es el caso de Eva y Franco Mattes, conocidos como 0100101110101101.ORG. Incluso en algún caso extremo se han llegado a desarrollar identidades virtuales de artistas que sólo existirían en *Second Life*, llevando a cabo de forma completamente virtual sus actividades creativas, como es el caso de Gazira Babeli¹⁹.

3.5. Somos re-producciones

Somos lo que construimos de nosotros mismos, tanto en lo físico como en lo psicológico y mental. A día de hoy tenemos la posibilidad de configurar nuestro pensamiento casi del mismo modo que podemos conformar nuestro cuerpo y nuestro aspecto físico. Somos re-construcciones y proyecciones de una o varias identidad-es, simultáneas o sucesivas.

Modelamos nuestro cuerpo físico atendiendo a unos patrones identitarios reducidos, que atienden a lo impuesto por el mercado. Somos inevitablemente narcisistas, construimos nuestra imagen e identidad para estar satisfechos con nosotros mismos al vernos reflejados en el espejo. En ese juego, paradójicamente, nos hacemos “otros” y nos confundimos con el resto, nos igualamos irremediabilmente en la imagen. El espejo, a día de hoy, ha multiplicado sus posibilidades: pues los medios de comunicación sirven como espejo constante que nos devuelve nuestra imagen: bien en el circuito de vídeo CCTV o bien en las redes sociales. De algún modo, en esa tendencia de dominación de la imagen y lo virtual, somos, únicamente,

¹⁹ <http://www.gazirabeli.com> [consultado en julio de 2013].

lo que colgamos en la red (en *facebook*, *twitter* o demás plataformas)²⁰. Internet nos ofrece las herramientas definitivas con las que proyectar imagen e identidad a nuestro antojo, sin necesidad de “dar la cara” físicamente, viviendo en dobles virtuales que modelamos en la suma de comentarios y fotografías elegidos como válidos para hacerse públicos, así como en la pose elegida en ellos²¹. Habitamos la pantalla y hacemos el esfuerzo de construir y proyectar nuestra(s) identidad(es) en ella²². Con ello alimentamos una creación colectiva, un sistema rizomático en que la individualidad se somete a una estructura global²³ que hace del espectador creador y del creador espectador. Los roles se con-funden y disuelven.

Las identidades son, más que nunca, productos de consumo a nuestra disposición. Podemos utilizarlas hasta agotar su fecha de caducidad, normalmente muy reducida, y pasar rápidamente a buscar otras nuevas. La tecnología además ofrece cada vez un mayor y más sofisticado sistema de construcción de las mismas: desde la cirugía estética y el maquillaje, al retoque a posteriori del *photoshop*. En última instancia se abren vías a la conformación de un ser humano protésico, capaz de construirse a partir de piezas intercambiables y amplificarse gracias a las posibilidades de la mecánica más avanzada y la biotecnología. Ese punto que se adivina en el horizonte nos llevará a la necesaria redefinición, que ya se adivina en los futuros post-humanos. Hasta ese momento en que el ser humano sea definitivamente *cyborg*, como defenderá Donna Haraway, la identidad humana se encuentra en una delicada posición, confusa y ambigua.

Lo que parece claro es que el hombre teme enfrentarse a ese futuro en que adivina tener que

20 SCHAU, Hope Jensen, y GILLY, Mary C. “We Are What We Post? Self-Presentation in Personal Web Space”. En *Journal of Consumer Research*, Dec 01, 2003; Vol. 30, No. 3, p. 385-404.

21 MARTÍN LÓPEZ, Elena. “Doble fotográfico e identidad virtual en la red social Facebook: su influencia en el arte contemporáneo”. En *ASRI: Arte y sociedad. Revista de investigación*, N.º. 4, 2013.

22 TURKLE, Sherry. *La vida en la pantalla: la construcción de la identidad en la era de Internet*. Barcelona: Paidós, 1997.

23 CASACUBERTA SEVILLA, David. *Creación colectiva: en Internet el creador es el público*. Barcelona: Gedisa, 2003.

hacer frente a numerosos “yoes”, analógicos o digitales, avatares imaginarios o clones físicos y tangibles. El arte y el cine nos advierten de esa fragmentación y multiplicación definitiva, desde los dibujos de Amy Cutler (*Army of me*, 2003) [Fig. 7]; a la complicada soledad, solo alterada por la compañía con uno-otro mismo, del protagonista espacial de *Moon* (Duncan Jones, 2009).

Desde el descubrimiento del genoma humano intuimos una dirección que nos conduce a una objetiva y reducidísima identidad en forma de código genético. Ese código conformaría después de todo nuestra huella definitiva y el modelo sobre el que conformar copias exactas de nuestro cuerpo. A pesar de ello, este incontestable descubrimiento nos dirige al almacenamiento de nuestra identidad y a su uso como patrón con el que proceder a nuestra fábrica en serie. El lenguaje genético nos fusiona con la tecnología, nos convierte, en esencia, en datos administrables a través de la informática, en información que contener en discos duros y que transmitir vía USB. Puede que, después de todo, sea este hecho el que conforme la mayor posibilidad de resistencia frente a un futuro hostil. La indagación última de nuestro ser nos convierte, más que nunca, en potenciales productos que fabricar según un patrón. Definitivamente, debemos admitir la imposibilidad de ser “originales”. Somos, inevitablemente, reproducciones. Nuestra esperanza de sobrevivir debe ampararse en esa capacidad de re-construirnos.



Fig. 7. Amy Cutler, *Army of me*, 2003.



4. El retrato

4. El retrato

“Al inventar el retrato, el sujeto no se procuró el placer de una imagen, sino que se aseguró la certeza de una presencia (la “suya”): en el retrato se inventó él mismo.”

Jean-Luc Nancy¹

El retrato supuso según el relato mítico el género que dio comienzo a la pintura: la historia de la mujer de Corinto narra el deseo de mantener vivo el recuerdo del amante a través de un dibujo trazado utilizando la sombra proyectada por éste sobre una pared. El retrato, como demuestra este mito, desde tiempos antiguos adquiere un componente mágico capaz de retener la memoria de los seres desaparecidos (bien sea por una ausencia espacial o temporal circunstancial, o bien por la llegada definitiva de la muerte). El género retratístico se basa así en la dialéctica de la cercanía y la lejanía; la presencia de la obra en sí y la ausencia de su modelo; la semejanza (de los rasgos del retratado) y la evocación de su personalidad. El arte funciona así como elemento que hace pervivir la presencia de los seres humanos de un modo tangible por un lado, en la efigie representada, e intangible por otro, en los recuerdos y sentimientos atribuidos al personaje. Este mito es reflejo del anhelo del hombre de permanecer de alguna manera frente a lo efímero de su existencia, de dejar una huella única, además creada objetiva y mecánicamente mediante la proyección de nuestro perfil, por lo que se convierte en un antecedente directo de medios como la fotografía.

Sin embargo, y aunque en este punto vamos a tratar algunos aspectos generales del retrato en su consideración más tradicional, en la totalidad de este estudio el objetivo es tomar el

¹ NANCY, Jean-Luc, *La mirada del retrato*. Buenos Aires: Amorrortu, 2006, p. 32.

tema del retrato desde un punto de vista general teniendo en cuenta la representación del hombre en el arte como retrato general humano, como especie, tipo universal. Atendiendo, eso sí, a las peculiaridades en su descripción según la época, circunstancias históricas, sociales, artísticas o personales, pero alzándolas hacia la convergencia que supone su puesta en común en una serie de reflexiones sobre la existencia humana en el mundo contemporáneo.

El retrato como género requiere, en su fijación por la figura humana, de una serie de características imprescindibles. Entre ellas la principal y prioritaria es el reconocimiento de los rasgos del retratado. A lo largo de la historia esto se ha hecho de manera más sencilla o compleja, realista o idealista. Tradicionalmente el debate se ha situado en esta búsqueda, bien de la imitación realista-naturalista o de un idealismo más simbólico. Podemos decir que la tradición occidental del retrato comienza su verdadero desarrollo como tal desde la época renacentista, con el desarrollo de unas leyes científicas de representación y un pensamiento antropocéntrico. La figura humana siempre fue figura central del arte desde la prehistoria, pero a la esquematización y simbolización anterior (muy visible en la Edad Media y la gran mayoría de épocas anteriores, con algunas excepciones ilustres como ciertos períodos de las civilizaciones griega y romana) le sigue a partir de este momento una calidad naturalista muy perfeccionada que acerca definitivamente a las figuras a un marcado verismo. La estela comenzada en esta época renacentista se verá continuada en la tradición occidental hasta llegar al culmen que supone la sociedad burguesa del siglo XIX en que el género retrata una y otra vez a la triunfante clase social dominante. Algunos autores como José Alcina defienden que el retrato debe ser tan sólo tenido en cuenta como género en el mundo occidental, pues no existirían tantas representaciones humanas que pudieran considerarse estrictamente retratos a lo largo de la

historia en el resto de culturas². La especificidad de los rasgos individualizados no sería un asunto de importancia para muchas de ellas.

Las nuevas corrientes artísticas desarrolladas desde comienzos del siglo XX van a suponer una revolución a todos los niveles, llevando al retrato a una posición muy alejada a la desarrollada en épocas precedentes. En algunos casos se ha hablado del fin del retrato, una conclusión algo exagerada quizás, aunque sin duda éste ha sufrido una profunda revisión que lo ha puesto al borde del precipicio respecto a su consideración tradicional. Por un lado se había producido, ya desde el siglo XIX, un enorme desarrollo en las nuevas técnicas de reproducción (la fotografía principalmente) que llevaron, poco a poco, a una multiplicación y democratización de los retratos. Éstos además eran realizados a partir de una técnica mecánica que dejaba de lado la actuación de la habilidad manual del artista y alcanzaba una objetividad total e indiscutible (al menos en una primera consideración). La fotografía hasta nuestros días se ha mantenido como la disciplina principal de los retratos, tanto a un nivel artístico como comercial. A estos dos hay que sumar el del recuerdo personal en una sociedad occidental donde casi todo el mundo posee una cámara.

La vanguardia pictórica y escultórica a pesar de ello no abandonó el retrato como género y lo utilizó como un trampolín más en la subversión de las reglas académicas, en este caso si cabe, de modo aún más marcado. Y es que, siendo un género necesariamente asociado al triunfo burgués y plásticamente obligado al parecido realista en la representación, la vanguardia tenía en él un punto de enfrentamiento directo a las normas de la sociedad contra la que luchaba³.

2 ALCINA FRANCH, José. *Arte y antropología*. Madrid: Alianza editorial, 2004, p. 114-123.

3 WARNER, Malcom. "Retratos sobre el retrato". En VV.AA. *El espejo y la máscara: el retrato en el siglo de Picasso* [catálogo de exposición]. Madrid: Fundación Colección Thyssen-Bornemisza, 2007, p. 12-13.

Resulta evidente que el espectador, frente al retrato, se vea obligado necesariamente a buscar un rostro reconocible en la obra ante él. Este principio básico fue ignorado en gran parte de las ocasiones a partir de entonces. De hecho el abandono por parte de la vanguardia del concepto de retrato como descripción fiel de la figura alimentó la consecución de un espectador activo ante la obra, pues ante la dificultad en su reconocimiento se ve obligado al intento de



Fig. 1. Pablo Picasso, *Retrato de Kahnweiler*, 1910.

recomponer las partes que componen la figura del retratado⁴, un hecho que se va a hacer claro por ejemplo en los retratos llevados a cabo por los cubistas. Éstos se convierten en auténticos *puzzles*, perspectivas fragmentadas en infinidad de planos que se asemejan a espejos rotos⁵ (Pablo Picasso, *Retrato de Kahnweiler*, 1910 [Fig. 1]).

En su necesidad de representación de la figura humana el retrato ofrece un espacio de gran valor a la hora de valorar al hombre ante las circunstancias del momento. Supone más que nunca, debido a la libertad alcanzada por los nuevos lenguajes, una herramienta para

enfrentar al hombre ante su imagen, sus pensamientos y sus deseos, un modo de apreciar su posicionamiento cultural. El nuevo arte además tiene la posibilidad de analizar al ser humano sin las ataduras históricas impuestas por el poder y sus normas, pues el retrato ahora ni tan siquiera necesitará del comitente, hasta entonces indispensable. De este modo el artista se

4 FRANCASTEL, Galiene y Pierre. *El retrato*. Madrid: Cátedra, 1978, p. 9-10.

5 ALARCÓ, Paloma. "El espejo roto". En VV.AA. *El espejo y la máscara...*, p. 143.

libera de las normas académicas y de la necesidad de agradar a un retratado que, en muchas ocasiones, ni tan siquiera habrá encargado la obra.

Si el nuevo arte quería ser revolucionario no sólo a nivel artístico sino a nivel social y político, parece claro que para poder plantearse un cambio social debía poner al hombre ante el espejo, analizarlo profundamente, criticar abiertamente sus errores para posteriormente ofrecer un nuevo punto de vista, una salida, una nueva forma de mirarlo. La figura humana en el nuevo retrato debió olvidarse para siempre de su mirada autolaudatoria, para enfrentarse a un duro examen físico y moral. El buen gusto y la belleza fueron puestos de lado definitivamente, y con las diferencias que suponen los diferentes períodos y lenguajes, tanto colectivos como personales, así como dependiendo de las técnicas y medios utilizados, vamos a enfrentarnos con una figura humana metamorfoseada y distorsionada, violentada, fragmentada, abstracta, esquemática... Sin embargo, un hecho fundamental, y que de algún modo continúa un presupuesto básico del género, es que serán de un modo u otro reconocibles, sino en todos los casos como personajes individualizados, con nombres y apellidos, al menos sí como humanos, personajes que representan de algún modo tanto a todos los demás como a nosotros mismos en un mismo momento. Al menos esto sería así en la experiencia estética de su contemplación por parte de un espectador que termina por procurar la identificación en ese otro frente a él.

4.1. Retratos fantaseados

Perdida esa necesidad de plasmación de retratos realistas, el arte contemporáneo empezará a utilizar sus posibilidades creativas e imaginarias sobre un género tradicionalmente atado de pies y manos y ahora en disposición de ofrecer nuevas vías de exploración del hombre.

Así algunos artistas darán rienda suelta a su imaginación para retratar figuras de un modo libre, figuras que no tendrán ni tan siquiera que haber sido vistas físicamente por ellos y que podrán llegar a convertirse en “humanoides”, en seres deformados hasta tener débiles reminiscencias del supuesto retratado. La figura de estos nuevos retratos se convierte de esta manera en un “otro” que no se asemeja sino que se enfrenta a su modelo, que supone en ocasiones una descarga de aquello oculto tras las apariencias externas. Una especie de purificación de fantasmas internos



Fig. 2. Antonio Saura. *Retrato imaginario de Brigitte Bardot*, 1962.

y nunca mostrados socialmente, como lo era la deformada efigie del retrato de Dorian Gray, capaz de asumir por sí misma las discutibles andanzas vitales de su referente.

Vagamente se alcanza este reconocimiento humano en los *retratos imaginarios* que Antonio Saura va a realizar a lo largo de su carrera [Fig. 2]. De un marcado feísmo y por momentos un peligroso acercamiento a la abstracción. Resulta interesante que el pintor ya no necesite de la presencia del modelo ante él (un modelo que no precisa ser coetáneo al pintor), en unos personajes que ni tan

siquiera son cercanos personalmente a Saura pero que, como personajes históricos o públicos ampliamente conocidos, forman parte del inconsciente colectivo. De este modo el artista los trae a su imaginación para contraponer su perspectiva con la formada por los espectadores.

En una misma corriente de subversión del retrato encontramos en los mismos años a

Pablo Serrano, que, en este caso a través del lenguaje escultórico, va a realizar una serie de “interpretaciones al retrato” (1953-1985)⁶, donde sus personajes son plasmados con un lenguaje expresionista. En ambos casos Saura y Serrano son plenamente conscientes de su alejamiento del retrato clásico y así lo exponen desde el propio título de sus series. Juegan con el género y lo re-interpretan según sus propias inquietudes sin atender a reglas preestablecidas. Asumen por completo el carácter subjetivo de su perspectiva y tratan de rechazar desde el inicio la búsqueda del parecido realista.

Curiosamente el retrato nos ofrece una interesantísima paradoja: la de ser individual y circunstancial y al mismo tiempo elevarse a lo general y universal. Esto se acentúa si atendemos en nuestro estudio a los retratos de una época o sociedad determinada, o incluso más allá a los de toda la historia. En un rostro particular de algún modo nos reflejamos todos; en una época particular se refleja la nuestra; en una existencia única se reflejan las mismas preguntas que en la nuestra. La identificación en el otro es indispensable, y es que a la obra nos enfrentamos como a un espejo. Quizás sea por ello que Basil Hallward, el pintor de *El retrato de Dorian Gray*, nos recuerde que todo retrato no es más que un autorretrato del artista donde el modelo es una excusa⁷, un hecho del que también nos advertirá Picasso.

4.2. Todo retrato es autorretrato

“Por consiguiente, si todo retrato es un autorretrato, es ante todo por realizar lo propio del auto: la relación a sí, o la relación a (un) “yo”. Esta relación que el retrato establece se articula en tres

6 VV.AA. Pablo Serrano. *Las Huellas del Caminante* [catálogo de exposición]. Ibercaja, Gobierno de Aragón, 2008, p. 177.

7 En palabras exactas de Basil Hallward: “[...] todo retrato que se pinta de corazón es un retrato del artista, no de la persona que posa. El modelo no es más que un accidente, la ocasión. No es a él a quien revela el pintor; es más bien el pintor quien, sobre el lienzo coloreado, se revela. [...]”. WILDE, Oscar. *El retrato de Dorian Gray*. Madrid: Biblioteca El Mundo, 1999, p. 17.

tiempos: el retrato (me) asemeja, el retrato (me) evoca, el retrato (me) mira.”

Jean-Luc Nancy⁸

Siguiendo esta idea podemos constatar como en la contemporaneidad, ante la habitual ausencia de encargos, el autorretrato va a ser utilizado una y otra vez por los artistas, no por razones narcisistas, sino por el simple hecho de que los rasgos individualizados han perdido gran parte de su valor, se convierten en máscaras, en todos y ninguno al mismo tiempo. El propio artista (aunque para ello deba tener la obligatoria ayuda del espejo) tiene la ventaja además de enfrentarse a sí mismo de un modo mucho más cercano y profundo que frente a un desconocido. El artista siente su interior, sus emociones y, en principio, no debe “posar” rígidamente ni sentirse incómodo ante sí mismo. En este caso, además, se alimenta el juego de posiciones entre artista-obra-espectador, pues éste último se sitúa al contemplar la creación en el mismo lugar que lo hizo el artista frente al espejo al realizarla. Se acentúa así la asimilación del espectador como parte última y fundamental del proceso creativo y, al mismo tiempo, de la obra como productora de una imagen especular del que se enfrenta a ella. Con la utilización del autorretrato se consigue además terminar en parte con la figura del modelo que, como nos advierte Juan Antonio Ramírez, de un modo u otro representa un papel frente al artista, forzando una imagen ajena de sí mismo⁹.

En relación a la (anteriormente tratada) nueva importancia concedida a las culturas primitivas en el arte contemporáneo, el retrato va a utilizar en muchos casos la máscara en los rostros que nos presenta. Ésta sirve al mismo tiempo como modo de ocultación de la identidad y como

⁸ NANCY, Jean-Luc. *La mirada del retrato...*, p. 36.

⁹ Un hecho que pone en serias dudas la posibilidad de la captación veraz del personaje retratado. Aunque realmente en su visión del autorretrato Ramírez considere que el artista al posar, al igual que los modelos habituales, no deja de representar un rol diferente en cada ocasión. RAMÍREZ, J. A. “Automodelo e identidad quebrada”. En *Revista Exit*, nº 10, mayo-julio de 2003, p. 18.

muestrario en el que poder elegir una sucesión de las mismas, dejando entrever la multiplicidad y pluralidad del hombre contemporáneo, incapaz de definirse entre un mar de posibles identidades que adquirir¹⁰. Sin embargo desde otro punto de vista, la máscara nos puede ofrecer una imagen global del hombre. En su esquematización, sencillez y simbolización de los rasgos de algún modo se acapara un rostro-tipo humano en el que todos tenemos cabida. Picasso fue, junto a Ensor, Munch, Matisse, Derain, y otros tantos artistas de entre finales del siglo XIX y principios de siglo XX, uno de los más importantes introductores de la imagen de la máscara en el arte contemporáneo y, principalmente, en el retrato. Un caso paradigmático es el de su retrato de Gertrude Stein, en el que ayudado de la fuerza primaria de las culturas primitivas nos ofrece un retrato sintético y despersonalizado [Fig. 3]. La fuerza del doble creado por el arte terminará por vencer la batalla y como anticipará Picasso: si el retrato no se parece a la retratada, ella terminará pareciéndose al primero¹¹. Incluso la fotografía buscará en la máscara la huida de la identidad personal del individuo retratado, algo que se hace explícito en la producción de Joel-Peter Witkin.

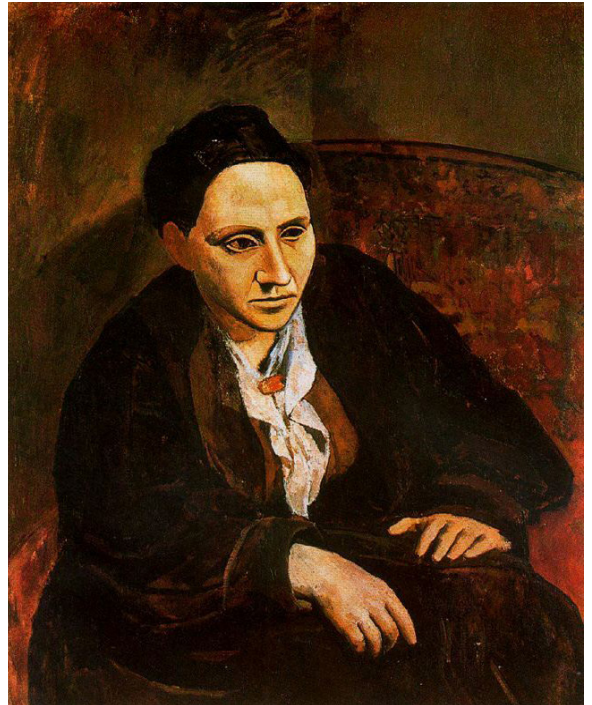


Fig. 3. Pablo Picasso. *Retrato de Gertrude Stein*, 1906

10 WARNER, Malcom. "Retratos sobre el retrato". En VV. AA. *El espejo y la máscara...*, p. 20.

11 *Ibidem*, p. 13.

La historia del retrato pictórico en el siglo XX va a dejarnos una serie de nombres de artistas que lo desarrollaron en un alto grado, subvirtiéndolo a partir de un reconocimiento de los límites espaciales y matéricos de la propia pintura, de ahí que el ilusorio realismo-naturalista sea abandonado para siempre. En el retrato los artistas del siglo XX pondrán todo su empeño a la hora de comunicar las “entrañas” del hombre, tratar de dar cabida a una expresión honda que rasgue la superficie de la piel. Esto se acentuará en una corriente expresionista que se prolongará en todo el período, desde los primeros grupos en Alemania¹² hasta autores como Schiele, Antonio Saura, Francis Bacon o Lucian Freud. Lo que tratarán de conseguir estos artistas no es buscar un parecido físico, sino alcanzar un nuevo grado de verdad en la expresión de las figuras, mostrar y analizar aspectos de la figura que una mirada superficial no puede alcanzar, conseguir hacer presente el alma del retratado, su interior. Quizás por ello artistas como Francis Bacon o Lucian Freud recurran una y otra vez al autorretrato, desgarrando su pincelada y con ello sus facciones como método con el que abrirse al espectador, expresar su “yo” más profundo.

Con ellos se inicia un camino en el que los artistas tratan de explorar lo matérico de la propia pintura hasta tratar de dar forma a la misma como si de “carne” se tratara, e invocar de este modo la presencia física del retratado. Huyen así del carácter “anémico” de una pintura alejada de la presencia debido a su inevitable planitud. Para hacer más cercana esa presencia, la pintura parece asaltar al espectador, hacerse palpitante, húmeda. Después de todo la tentativa mágica del retrato es hacer pervivir al retratado, darle mágicamente “vida” a partir de su efigie.

Quizás por ello el arte contemporáneo fue reduciendo su tentativa de reducir una presencia al plano y dar un paso adelante haciendo presente en carne y hueso al retratado en la experiencia

12 Entre los que destacarán *Die Brücke* o *Der blaue reiter*, o autores como Otto Dix o George Grosz.

estética. Así el artista se mostrará y mostrará su cuerpo en directo y hará partícipe al espectador, al que citará también en un tiempo y un lugar concreto. La pintura trataba de desvelar una vida oculta que, paradójicamente, velaba en su uso del lienzo. De este modo entendemos que en la “pintura habitada” de Helena Almeida tengamos que adivinar su presencia tras la tela, en una maravillosa metáfora de la existencia que se trasluce tras una obra de arte [Fig. 4].

Happening, body art y demás artes performáticas conforman un nuevo tipo de retrato en tiempo real, que, debido a su mostración directa de la vida se verá acotado a otros límites. Por ello, si el retrato tradicional conformaba una especie de superación de la muerte y de prolongación de la existencia más allá de la misma, la inclusión definitiva de la vida en estas nuevas formas de retrato volvía a hacer de la figura humana en el arte un elemento en continuo movimiento y metamorfosis, y condenado al paso del tiempo y la muerte. El retrato se confirma así efímero y siempre cambiante, si es que con semejantes características puede seguir considerándose retrato.



Fig. 4. Helena Almeida, *Tela habitada*, 1976.



Este tipo de retrato contemporáneo es, por lo tanto, pasajero, su inmediata presencia lo condena, aunque hace de la experiencia estética del mismo más intensa y no sólo acotada a la vista sino abierta al resto de sentidos. Sólo así la mirada que enfrenta a autor y receptor, al artista y al espectador, se hará por fin recíproca, reactiva. ¿No era el retrato después de todo una pintura de la mirada? ¿No era una llamada al público, automáticamente “en” la obra debido a esa mirada que se posaba sobre él?

Todo esto será llevado a su consecución definitiva por Marina Abramovic en *The artist is present* (2010), acción culminante de su obra, casi resumen de su trayectoria (y de toda esta corriente que incide en el poder de la mirada). Abramovic concibe esta obra como una especie de autorretrato y retrato de los espectadores al mismo tiempo. Al fin las miradas se cruzan y retroalimentan. La artista actúa literalmente de espejo del espectador (como todo retrato) en un juego conceptual muy interesante que termina por fundir y confundir los roles de la

experiencia estética del retrato [Fig. 5]. Y es que el retratado no es nadie si no hay quien le devuelva la mirada, sólo adquiere vida en el otro.

4.3. Mera superficie

Otra corriente contemporánea relacionada con las nuevas formas de retrato no osará abordar tan ambicioso objetivo, dejará la vida física a un lado y se detendrá simplemente en la reflexión de los valores plásticos de la imagen. Esta otra corriente se centrará en el carácter de reflejo o proyección en cadena de la realidad a través del arte y, eso sí, en los problemas metafísicos y ontológicos derivados del mismo. La superficialidad de la imagen pop de Andy Warhol es muy representativa a este respecto. Utilizando fotografías como modelos previos para sus obras consigue alejarse pretendidamente de lo real para crear iconos vacíos y reproducibles¹³. Reproducir lo ya reproducido no deja de ser una especie de vuelta neoplatónica a la pérdida de substancia de la imagen, alejada cada vez más, debido a su propio proceso, de la verdad. El retrato se convierte así en un producto fabricado en serie, producido según patrones mercantiles y del que pueden hacerse tantas copias como se desee. De este modo el retrato pasa a perder su carácter de obra única, y termina por ir perdiendo esencia y, con ello, capacidad mágica. Al mismo tiempo Warhol es el primero en percibir esa nueva fuerza estética que guardan los medios de comunicación. En ellos la imagen (el retrato) se repite incesantemente hasta conseguir reducir la personalidad e identidad del retratado a mero icono. En esa copia incontrolada y reproducida hasta la extenuación se produce una especie de fragmentación, de dilución y expansión del retratado. Warhol acierta en la consecución de lo evidente, casi tautológico, del retrato: antes de nada el retrato es imagen, imagen además que es inevitablemente copia de un referente, que

¹³ Una reproducción de la reproducción. ALARCÓ, Paloma. "Imágenes espejadas". En VV. AA. *El espejo y la máscara...*, p. 299.

puede ser reproducida tantas veces se quiera y que plasma sólo la (una de las) superficie del mismo. Warhol multiplica la imagen de personajes ya ampliamente conocidos, al menos en la exposición pública e incesante de sus retratos a través de los medios de comunicación. Warhol por tanto replica un mecanismo extraartístico y le da un nuevo carácter estético. Se ayuda de y afirma las características estéticas de toda imagen, entre las que se encontraría sin distinción también la humana, que, casualmente, podría considerarse un retrato.

Este hecho torna evidente que la supuesta decadencia del género se haría patente tan sólo si hablamos de las disciplinas pictórica y escultórica en sentido estricto, pues otros medios van a suplantarle a éstas la capacidad de captación de los personajes retratados desde puntos de vista y técnicas diversos. Curiosamente hay quien opina que nunca antes se habían realizado tantos retratos como en la era contemporánea y que la única causa posible de muerte del género sería debido a su éxito¹⁴. Francastel señalará a este respecto la renovadora visión que alcanza el cine¹⁵. El cine (ayudándose de la fotografía, literatura y otros medios) tendrá a su disposición un gran número de recursos que enriquecen sus posibilidades de acercamiento al hombre. De este modo se aparece ante nosotros un nuevo tipo de retrato, el de la biografía cinematográfica, el *biopic*. Un nuevo tipo de retrato basado en la narración simulada y dramatizada de hechos de la vida del retratado. Con este tipo de acercamiento el papel de éste, del modelo, será definitivamente realizado por “otro”, un otro, un doble fílmico que tratará de dar verosimilitud a su actuación. El retrato se hace así más que nunca simulacro.

Esta tendencia podría finalmente derivarnos hacia un retrato cada vez más tendente a la

14 En un retrato que habría terminado por trivializarse a causa de su desmesurada multiplicación. CALVO SERRALLER, Francisco. “La animación enmascarada”. En *Ibidem*, pp. 6-8.

15 FRANCASTEL, Galienne y Pierre. *El retrato...*, p. 232.

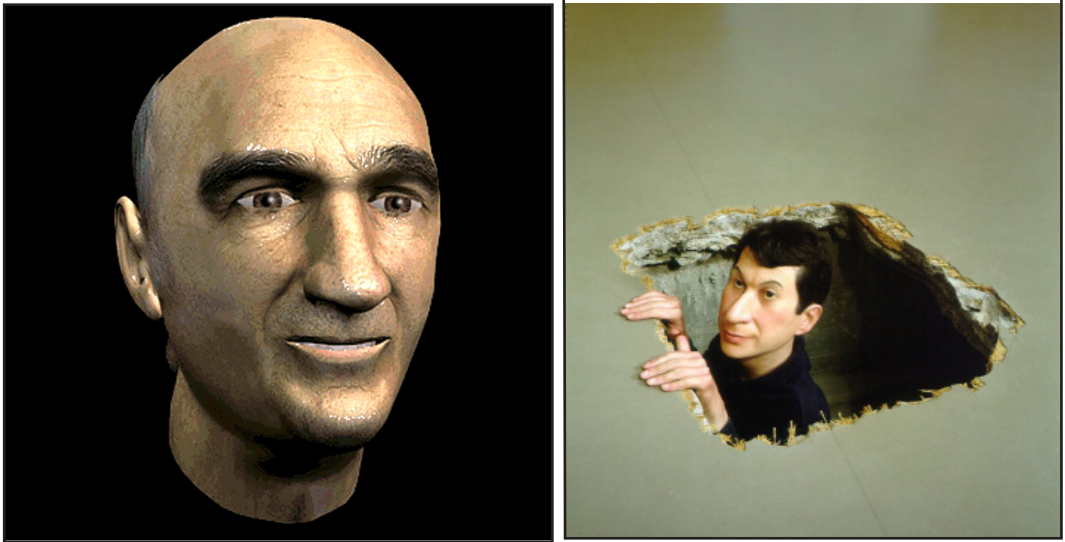


Fig. 6 y 7. Stelarc, *Prosthetic head*, 2002 (izda.); Maurizio Cattelan, *Untitled*, 2001 (dcha.)

plasmación de características poco contrastadas y hasta caricaturescas del retratado. Éste cada vez más asume la proyección de su imagen como doble: bien como avatar tecnológico y virtual o bien como monigote casi infantil. En todo caso el retrato tiende cada vez más a lo humorístico o abiertamente lúdico. Sólo así podemos asimilar el autorretrato virtual de Stelarc, el robótico de Marcel.lí Antúnez o el pelele de Maurizio Cattelan [Fig. 6 y 7], nuevos modos completamente desacralizados e irónicos de autorretrato.

4.4. Una red social

En último término el poder de la imagen y la expansión definitiva de los medios de comunicación ha llevado al retrato a un nuevo nivel: su conversión en elemento fundamental, eje básico sobre el que se construyen auténticas redes sociales.

El retrato fotográfico se ha extendido hasta tal punto que se realiza a una velocidad que lo

acerca al tiempo real, que reactualiza nuestro estado a cada instante. Así las imágenes se toman y cuelgan en la web multiplicándose hasta extremos nunca imaginados. El retrato se ha escapado por completo del territorio de lo artístico hasta sufrir una falsa democratización que hace del ciudadano actual un adicto al mismo. Nada parece vivido, ningún sitio parece visitado, si no es de la mano del (auto)retrato exprés. Esta pretensión identificatoria constante, la multiplicación extrema de la imagen del hombre, termina por anular toda posibilidad de análisis de la misma más allá de su superficie, consumida en un tiempo reducido a la sucesión de la siguiente fotografía. La posibilidad de un retrato *do it yourself*, de una conformación horizontal y anárquica de la imagen del hombre, queda por completo desechada en la superficialidad de una imagen vana e insustancial, que parece tener el único pretexto de justificar la adquisición de un producto de otro modo absolutamente innecesario. La imagen del retrato parece convertirse en la única capaz de verificar nuestras vivencias, unas vivencias que quedan absolutamente condicionadas por la obsesión de configurarse en la imagen que queremos proyectar de las mismas.

4.5. El retrato como radiografía

Sólo el arte, ayudado de las nuevas tecnologías, parece capaz de pararse con más detenimiento a reflexionar sobre el momento en que se encuentra el ser humano en su extremo uso de su imagen. Será gracias a ellas por las que el retrato alcance nuevos métodos que vuelvan a darle un valor analítico. Como contestación a esa tendencia a la superficialidad, el nuevo arte se ha empeñado en tratar de indagar, de rasgar la superficie para explorar el interior del ser humano. A finales del segundo milenio e inicios del tercero vamos a asistir a la incorporación de nuevas formas del retrato derivadas de la visión de medios como el video arte, el *net art* y otras corrientes de arte tecnológico que disipan en parte su amenaza de desaparición. Eso sí, cada vez

se hace más hincapié en la señalización de las diferencias entre el retrato como documento y como creación artística¹⁶. En este sentido hemos asistido a un importante cambio en el género derivado del profundo cambio que ha sufrido la concepción del hombre y de la vida en la sociedad actual. La hiperfragmentación e inestabilidad de la identidad humana se ha hecho notar¹⁷, por lo que el retrato se ve sujeto ahora a una infinidad de variantes que amplían enormemente sus posibilidades. El cine y el vídeo arte han concedido la entrada de la temporalidad, un hecho que determina que el retrato en ocasiones pueda asociarse con la biografía¹⁸. El *net art*, por otro lado, además del proceso temporal, concede la oportunidad de la interactividad al espectador, capaz de alterar obras que continúan su vida en la red. Incluso se nos presenta la oportunidad de crear personajes con nombres, rasgos y una personalidad diferenciada a través de plataformas virtuales en internet o videojuegos en una continua formación de retratos y vidas.

La tradicional oposición entre idealismo y realismo vuelve a hacerse presente en la época que vivimos. Si por un lado el arte no duda en rebajar la figura humana a la de un ser deforme, metamórfico e incluso monstruoso; por el otro la moda y la publicidad son los nuevos expositores de la idealización, que se hace aún más marcada a través del retoque de imperfecciones efectuado a la fotografía (a través de programas como *photoshop*). La propia persona incluso puede llegar a autorretratarse, a modelar su propia imagen en primera persona, con la ayuda de la nueva medicina (cirugía estética) o de técnicas de representación corporal como el tatuaje. Frente a las posibilidades abiertas por la imagen abstracta, es el cuerpo el que se convierte en método de representación infalible, material palpable y presente como modo de retrato.

16 CALVO SERRALLER, Francisco. "La animación enmascarada". En VV. AA. *El espejo y la máscara...*, p. 7.

17 *Ibidem*, p. 6-7.

18 Una temporalidad que añadiría un cierto carácter narrativo, como nos señala Susana Blas en relación al autorretrato. BLAS BRUNEL, Susana. "Vídeo y autorretrato: ¡Encantado de conocerme!". En *Revista Exit* nº 10, mayo-julio 2003, p. 122.

Se conforma así a día de hoy un género en una situación muy diversa y, en determinados casos, contradictoria: omnipresente y en crisis; virtual o real; imaginario o documental. El retrato, en constante revisión y renovación, sigue presente como modo de autorrepresentación del hombre a principios del siglo XXI.

La utilización de la tecnología va a ofrecer al arte el último y más avanzado método de creación de retratos, el tendente a la “dissección” biológica del cuerpo. Los métodos científicos ofrecen una vía de huida de la subjetividad con el fin último de realizar un retrato mecánico y objetivo, ajeno al error manual o a la distorsión visual. Esta forma de retrato trata de ser por completo desapasionada y aportar tan sólo datos, información única sobre el retratado, que lo distinga y defina de un modo eficaz frente a los demás y lo identifique de manera infalible. De este modo se alcanza esa plasmación del “sujeto absoluto” que defiende Jean-Luc Nancy, la total anulación de la exterioridad en el retrato¹⁹.

La fotografía, como ya hemos visto, fue el primer método que trató de alcanzar esta tentativa de asunción como herramienta mecánica y objetiva, capaz de ofrecer material de estudio antropológico, etnográfico o médico. Aún a día de hoy se realizan un gran número de retratos fotográficos que tratan de acercarse de modo plano y directo al ser humano. Thomas Ruff, por ejemplo, se empeñará en la ampliación obsesiva de sus personajes hasta generar auténticos mapas en forma de rostro, en una visión del hombre basada en fórmulas cartográficas, como territorio irrepetible que merece una exploración detallada [Fig. 8]. La fisionomía se ofrece de este modo como objeto de estudio estético y científico, buscando la neutralidad e inexpresividad, obviando la tentativa cuasi mágica de un retrato fotográfico capaz de acceder al alma a partir de

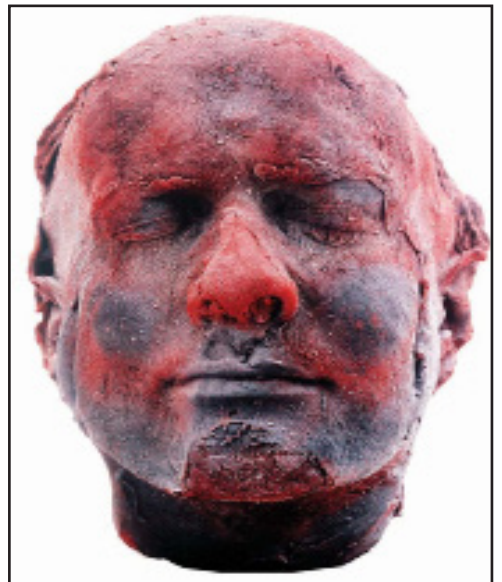
¹⁹ “El objeto del retrato es, en sentido estricto, el sujeto absoluto: despegado de todo lo que no es él, retirado de toda exterioridad.” NANCY, Jean-Luc. *La mirada del retrato...*, p. 11.

la captación de un “instante”²⁰.

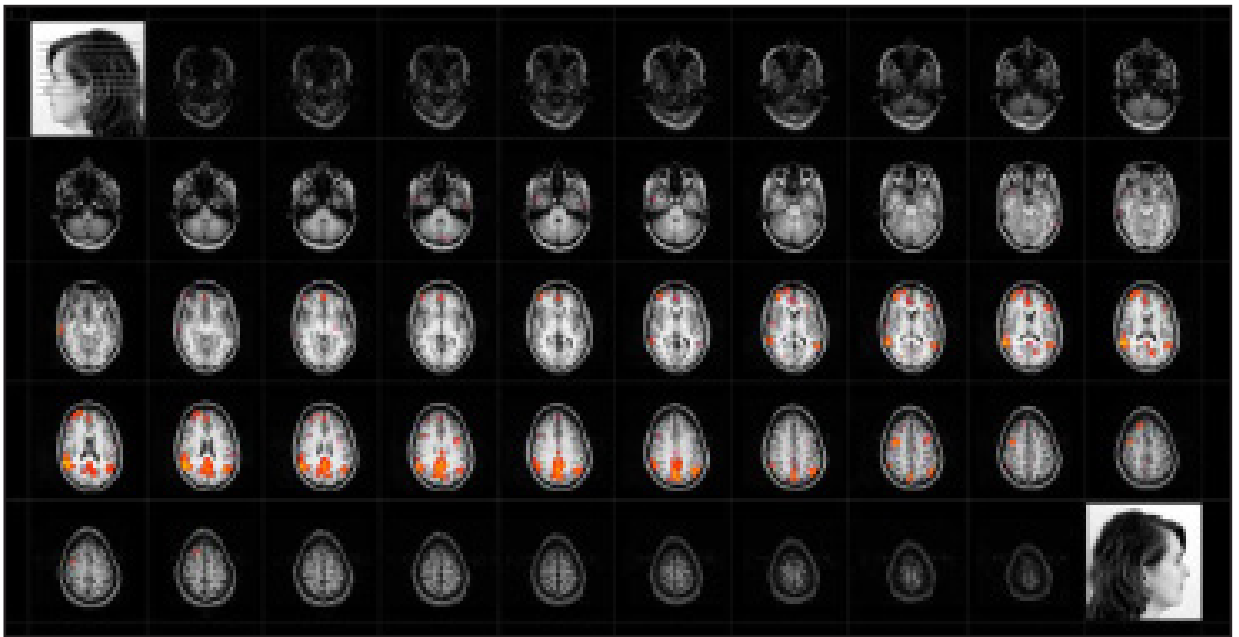
Superando lo fotográfico, otros tipos de arte tecnológico parecen haber continuado apoyándose en los medios científicos más avanzados con el objetivo de explorar el cuerpo y la identidad humana más allá de la superficie de la piel, tratando de ofrecer vías de entrada al interior, conformando retratos en forma de “radiografía” que den paso a la apertura de aquello nunca antes visible en el retrato.

La plasmación conjunta de exterior e interior, de la morfología y de aquello oculto que da vida al cuerpo humano, será sintetizada por Marc Quinn en su *Self 1991* (1991), una especie de busto realizado con su propia sangre coagulada y refrigerada [Fig. 9]. De este modo Quinn une el carácter realista del retrato tradicional, casi en su concepción funeraria, con el elemento base que da flujo a la vida. Realiza

así una metáfora de la fragilidad de la materia orgánica, capaz de descomponerse con gran facilidad, deformándose y dando así fin al retrato (en este caso si el sistema de refrigeración fallara). Quinn consigue también de esta manera hacer frente al empeño de la ciencia en la visibilización como método de conocimiento indispensable para su avance, en la necesidad de



²⁰ ORWIG, Chris. *El retrato en la fotografía: capturar el alma en un instante*. Madrid: Anaya Multimedia, 2012.



la misma de “dar forma” e imagen a sus investigaciones. La ciencia se pone de hecho del lado del arte en su capacidad de crear imágenes como método cognitivo, sensible y empírico del que partir en sus estudios.

Lo artístico y científico se dan la mano a este respecto, y los retratos se convierten así no sólo en imágenes estéticas sino funcionales, capaces de ofrecernos una información médica o científica, como es el caso de los *Functional portraits* (2002-2003)²¹ de la portuguesa Marta de Menezes, creado a partir de resonancias magnéticas del cerebro de personas atendiendo a diversas labores [Fig. 10]. La búsqueda de las claves de la condición humana en esta indagación hacen que se quiera “retratar” lo interno, los órganos básicos, el cerebro²², los diversos tejidos, así como, por último las células y moléculas. Con su visionado se pretende su conocimiento. Al mismo tiempo estos elementos sirven como materia artística, capaz de usarse con fines creativos.

²¹ <http://martademenezes.com/portfolio/functional-portraits/> (consultado en julio de 2013).

²² ZEMAN, Adam. *Retrato del cerebro*. Barcelona: Ediciones de Intervención Cultural, 2009.

Las posibilidades bio-tecnológicas de acercamiento al hombre generarán toda una nueva corriente de posibilidades de retratos y, cómo no, autorretratos. La misma Menezes realizará también su *Proteic portrait* (2002) basado en una secuencia de aminoácidos de una nueva proteína creada para la ocasión y basada en su nombre completo. De este modo consigue unificar datos de identificación personales según patrones biológicos y estéticos a un mismo tiempo.

Un aspecto cuestionable de este uso de la información genética es el de su difícil control por parte del “propietario” de la misma. Algo que pone en entredicho Íñigo Manglano-Ovalle en su *Clandestine portrait* (1998), un retrato genético conseguido gracias a la colaboración del peluquero del retratado, que cedió convenientemente para ello muestras del cabello del mismo.

Lo antes invisible tiene mucho de obsceno (literalmente fuera de la escena) y abyecto (conformado por órganos y fluidos viscosos y poco agradables a los sentidos), de lo culturalmente rechazado por tratarse de un territorio oscuro y ambiguo, prohibido o pecaminoso. La biotecnología conseguirá, no obstante, una visibilización aséptica del interior del cuerpo, pues ofrecerá pulcras perspectivas de lo que, en última instancia se sintetizará en fórmulas matemáticas y lingüísticas. Muchos artistas seguirán la vía genética abierta por la biotecnología como modo de representación del hombre y de abrir el retrato a nuevos horizontes. Así podemos rastrear obras como *Genetic self-portrait* de Gary Schneider (1997-1998); o el *Retrato de James D. Watson* de Kevin Clarke (2002). Marc Quinn hará su *Cloned DNA self-portrait* (2001) y su *DNA Portrait of John Sulston* (2001) [fig. 11 y 12]. Todos ellos usarán sin embargo diferentes modos de representación, desde la utilización de las secuencias de ADN “escritas” hasta su presentación enmarcada como material genético realmente vivo y portado por bacterias.

Humanos y humanoides

En último término, el objetivo será el de llevar la autoconsciencia a su punto final, al *finisterra*, al límite que suponen las unidades mínimas de conformación del cuerpo humano. Este hecho anularía la posibilidad de más allá, del misterio de lo insondable. A partir de ahí sólo quedaría la metafísica, las vías a la reflexión filosófica. La biotecnología ofrece los datos definitivos con los que proceder a la reflexión sobre la identidad humana, a la conciencia de que nuestro punto de partida, la clave de nuestra existencia, se albergaría en un código genético. El retrato se convierte así en algo más cercano a lo conceptual. Por ello Marc Quinn reflejará la sorpresa de ser conscientes de nosotros mismos en el espacio del laboratorio en su obra *Self-conscious* (2001), en que el material genético del artista se conserva asépticamente en una probeta, conservado en alcohol [Fig. 13]. No va más, ya no hay posibilidad de reducir el retrato otro nivel.

Otro hecho interesante de estos retratos será su capacidad de ser únicos, de ofrecer no sólo una imagen sino una información irrepetible de cada ser humano en cuestión. La genética ofrecería además una vía ulterior de re-presentación del hombre, basado no ya en la imagen sino en la reconstrucción física del mismo: la hipotética construcción de clones. El retrato genético ofrece



el modelo definitivo de la copia, el original indiscutible sobre el que sucede la existencia física. La causa primera de la figura humana.

De algún modo, aunque paradójicamente, el autorretrato a través del ADN es probablemente también un retrato que une al retratado con todos sus ascendentes y descendientes. Es un retrato individual y universal al mismo tiempo, y que liga al hombre, al menos en su lenguaje, con el resto de su especie y el resto de seres

vivos, anulando por completo lo circunstancial. Las cadenas de ADN son una imagen de una enorme potencia simbólica y estética. Suponen la sedimentación de una extensa línea evolutiva de gran recorrido. Son la base científica sobre la que certificar la posible existencia de obras vivas y capaces de reproducir los patrones de la vida (nacimiento, reproducción y muerte). Quién sabe si en el futuro asistiremos a la existencia de retratos capaces de continuarse en el tiempo, de generación en generación, transmitiendo su información genética.



Fig. 13. Marc Quinn, *Self-conscious*, 2001.



5. El hombre ante el espejo del arte

5. El hombre ante el espejo del arte

“Lo que en realidad refleja el arte es al espectador y no la vida”

Oscar Wilde¹

Como hemos venido señalando, el hombre tiene una prioridad en su vida, la del autorreconocimiento, y para conseguir ésta se aparece ante nosotros un instrumento fundamental: el espejo. Al levantarnos cada mañana una de nuestras primeras acciones es la de situarnos frente al espejo y enfrentarnos a nuestra propia mirada para cerciorarnos de que todo sigue en orden, en su sitio, aún somos nosotros. Sin la acción reflectante del mismo, el ser humano no podría conocer su rostro, jamás sería consciente de los rasgos que le distinguen ante los demás y con los que se expresa ante el resto de su especie. Sin él tan sólo una mínima porción de su cuerpo puede ser reconocida desde el obtuso ángulo que suponen los ojos respecto al resto del cuerpo. Ante el espejo el hombre especula en varios de los sentidos de la palabra² y termina haciéndose la pregunta fundamental: “¿quién soy?”.

Psicoanalíticamente hablando, Lacan nos muestra la importancia del llamado “estadio del espejo” en la formación del yo³. Éste representa el momento en el que el niño por primera vez reconoce su propia imagen ante el espejo, concibe su unidad corporal respecto al mundo, un hecho que se produce entre los 6 y los 18 meses. Con anterioridad a este punto el niño tendrá como modelo visual a la persona más cercana a él, normalmente la figura de su madre. El yo se

1 Prefacio del autor, en WILDE, Oscar. *El retrato de Dorian Gray*. Madrid: Biblioteca El Mundo, 1999, p. 12.

2 Entre ellos éstos: **Especular**: (Del lat. *speculāri*). **1.** Registrar, mirar con atención algo para reconocerlo y examinarlo; **2.** Meditar, reflexionar con hondura, teorizar; **3.** Perdersse en sutilezas o hipótesis sin base real. Extraído del diccionario de la R.A.E.: [www.rae.es]

3 RAMÍREZ ESCOBAR, Jesús Manuel. “En el espejo con Lacan. A 60 años de la presentación del estadio del espejo”. En *Psikeba: revista de psicoanálisis y estudios culturales*, nº 9, 2009. Extraído de la web: http://www.psykeba.com.ar/articulos2/JRE-Lacan_Estadio_del_espejo.htm.

forma pues de forma externa al individuo, a través del doble que se nos opone al otro lado del cristal. Este último hecho del estudio lacaniano podría relacionarse con la teoría del “yo espejo” de C.H. Cooley⁴, en que afirma que la identidad del yo se forma a partir de la visión e ideas del resto de individuos sobre nosotros. La conformación de nuestra imagen y con ella de nuestra identidad depende definitivamente de otro. En ese reflejo en el otro siempre se esconde una alienación del individuo, que se refleja y reconoce en figuras externas a él.

El agua supuso en la vida del hombre el primer e imperfecto espejo natural en el que observarse. Conocido es a este respecto el mito de Narciso. La referida historia clásica pone de manifiesto el peligro del exceso egocentrista y vanidoso como un peligro que puede hacer caer al hombre en una vacía hipnosis. Hay que tener en cuenta que en la mayor parte de la historia la figura humana ha constituido un objeto de veneración estética, por lo que todo lo derivado de la misma ha supuesto un ideal de belleza, algo ya señalado por Nietzsche⁵, y especialmente conocido y estudiado en las que se han llamado eras antropocéntricas de la historia, entre las que destaca sobremanera el renacimiento italiano.

Ontológicamente hablando no debemos pasar por alto que el conocimiento que nos ofrecen las imágenes especulares es un conocimiento inferior y secundario. El reflejo es siempre una copia incompleta del objeto en sí mismo, una réplica. Sin embargo, y a pesar de este hecho, la imagen especular en sus diferentes profundidades ha supuesto a lo largo del tiempo un interesante modo de comprensión de lo colocado ante él. Así la “reflexión”, acción de reflejarse, conlleva a otra “reflexión”, la acción de reflexionar⁶. El hombre, ante el duplicado de los objetos

4 COOLEY, C.H. “El yo espejo”. En *CIC (Cuadernos de Información y Comunicación)*, nº. 10, 2005, p. 13-26.

5 NIETZSCHE, Friedrich. *El crepúsculo de los ídolos o Cómo se filosofa con el martillo*. Madrid: Alianza editorial, 2006, p. 104.

6 Definición de la RAE: **reflexión**: (Del lat. reflex o, -ōnis). 1. Acción y efecto de reflexionar. 2. Advertencia o consejo con que alguien intenta persuadir o convencer a otra persona. 3. Acción y efecto de reflejar o reflejarse. 4. Manera de ejercerse la acción del verbo reflexivo.

y de sí mismo en la imagen del espejo, se pregunta sobre la verdad y sentido de la realidad, radiografiada y puesta en duda al mismo tiempo por tan misteriosa herramienta. La propia evolución de la pintura occidental pareció encontrar en la perspectiva, el modo matemático de analizar y representar la realidad, el modo en que los lienzos abrían una nueva ventana ilusoria de la realidad al más puro estilo especular. El espejo, además, puede ofrecernos ángulos y campos de visión cerrados a una mera contemplación a través de nuestros ojos. Situado en diferentes posiciones nos puede abrir una pluralidad de puntos de vista, permitiéndonos ver lo que se sitúa detrás o sobre nosotros sin movernos (en algunos ejemplos tan prácticos como el del espejo retrovisor de los coches), actuando de algún modo casi como prótesis.

Hay que entender que el hombre se enfrenta al hecho de la inaprehensibilidad del mundo ante él. No existe el conocimiento directo de los objetos que componen la realidad. La mediación se hace imprescindible entre el hombre y su entorno. La imagen es pues el principal modo de abarcar y analizar, aunque en fragmentos, el mundo. El hombre se enfrenta entonces en un primer momento a las limitaciones marcadas por sus sentidos, y seguidamente a la arbitrariedad y subjetividad de su punto de vista. Sin embargo, y tenidos en cuenta los hándicaps, la imagen se alza como herramienta imprescindible para el conocimiento. En el sentido estricto incluso la imagen que nos proporciona nuestro sentido de la vista no es más que el reflejo en nuestra retina de una porción de realidad. El arte reproduce este mecanismo con la libertad que supone la imaginación del artista a la hora de crear imágenes que, partiendo en mayor o menor modo de lo real, lo alteran y distorsionan para mostrarnos nuevos universos, bien sean emocionales, abstractos o ilusorios. El encuadre del espejo, o del lienzo, o de la pantalla, consigue discriminar⁷ la realidad, prestando atención tan sólo a lo contenido en él y posibilitando así abarcar ese espacio más

⁷ ABRAMS, M.H. *El espejo y la lámpara: teoría romántica y tradición crítica*. Barcelona: [s.n.], 1975, p. 69.

reducido, que es de algún modo iluminado y se hace más fácilmente comprendido y estudiado.

Ante el problema de la imagen especular, como ante el de los objetos que componen la realidad, nos enfrentamos a una cuestión filosófica de primer orden desde los inicios del pensamiento humano: la causa primera, el modelo original de la sucesión de reflejos. Todo tipo de teorías desde los albores de la metafísica han tratado este tema, desde la diferenciación entre el mundo inteligible y el sensible de Platón, la oscura respuesta de la existencia de un Dios primero, hasta llegar al nihilismo que descarta la búsqueda por la incapacidad de obtener una respuesta.

Un gran número de culturas religiosas inciden en su explicación de la creación del hombre en el hecho de ser una proyección de un molde, de un ser anterior al mismo: Dios. Éste habría creado a su propia “imagen y semejanza” a un ser similar (aunque inferior en su carácter de copia) respecto a él mismo. El ser humano sería por tanto una suerte de reflejo. La copia implica una cierta imperfección, el creador además se reserva inteligentemente una posición de poder frente a lo creado. La paradójica existencia inmaterial de este supuesto ser genera un grave problema lógico: ¿existe un posible molde para lo etéreo e inmaterial?

El espejo es también para el hombre el fiel mostrador de sus cambios a lo largo de la vida, haciéndole ver su crecimiento hacia la madurez y su decrepitud camino de la vejez; sus heridas, cicatrices y arrugas⁸. Así parece actuar como el irremediabilmente sincero acompañante que avisa al ser humano de los cambios producidos en su cuerpo en su devenir existencial en el mundo.

⁸ PERA, Cristóbal. *Pensar desde el cuerpo: ensayo sobre la corporeidad humana*. Madrid: Triacastela, 2005, p. 73.

Fig. 1 . Juan Muñoz, *Sara in front of the mirror*, 1996.

Sin embargo, y a pesar de su señalada trascendencia, existe un hecho paradójico en la existencia del espejo: sin un objeto que se coloque ante él no tiene nada que mostrar, y aún más, sin unos ojos que se ubiquen frente a él su función es inexistente, por lo que la potencial imagen a reflejar podríamos decir que desaparece, que se esfuma en la nada⁹.

Juan Muñoz nos presentará la paradoja de un “doble” (una figura escultórica de semejanza humana) acercándose al espejo. ¿Para qué? ¿Para hacernos creer que se mira, que es consciente, capaz de pensar en sí mismo, reconocerse? Sólo cuando el espectador se acerque, sólo entonces, el espejo tendrá sentido, y aumentará, no obstante el misterio, pues el doble del doble creado en el reflejo se sitúa al mismo nivel de nuestra proyección en el mismo. Quizás la imposibilidad de reconocerse de ese doble sea la misma que la nuestra en ese nuevo “otro” generado en la fría superficie del espejo [Fig. 1].



“Estoy seguro de que voy a mirarme en el espejo y no veré nada. La gente está siempre llamándome espejo, y si un espejo mira dentro de otro espejo, ¿que habrá que ver?”

Andy Warhol¹⁰

5.1. La inevitable distorsión

Además, aunque a nivel general un espejo proporciona una imagen bastante cercana

⁹ *Ibidem*, p. 71.

¹⁰ Citado en: ABRAMS, M. H. *El espejo y la lámpara...*, p. 299.

a la de la persona y puede darnos una idea aproximada de nuestro aspecto, en él se alberga en todo momento la deformación de un modo más o menos evidente. En primer lugar su condición de proyección ya le otorga, como decíamos anteriormente, un carácter secundario, de efecto de una causa que es en este caso la realidad ante él. Otro hecho a tener en cuenta es que proporciona una imagen invertida, una deformación quizás más importante de lo

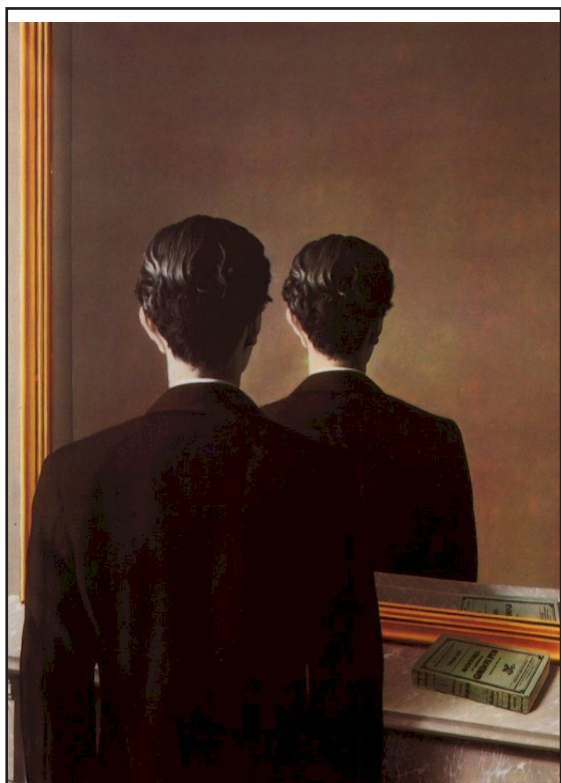


Fig. 2. René Magritte. *La reproducción prohibida*, 1937.

habitualmente pensado. De ahí que Carroll tuviera motivos para crear un “mundo al revés” existente al otro lado. Nuestro lado derecho se convierte en el izquierdo y viceversa ante el espejo. Este hecho es señalado por Magritte en su habitual estilo irónico y paradójico en la obra *La reproducción prohibida* (1937) [Fig. 2], todo un “antirretrato” en que, para no caer en la inversión, la imagen generada nos da la espalda.

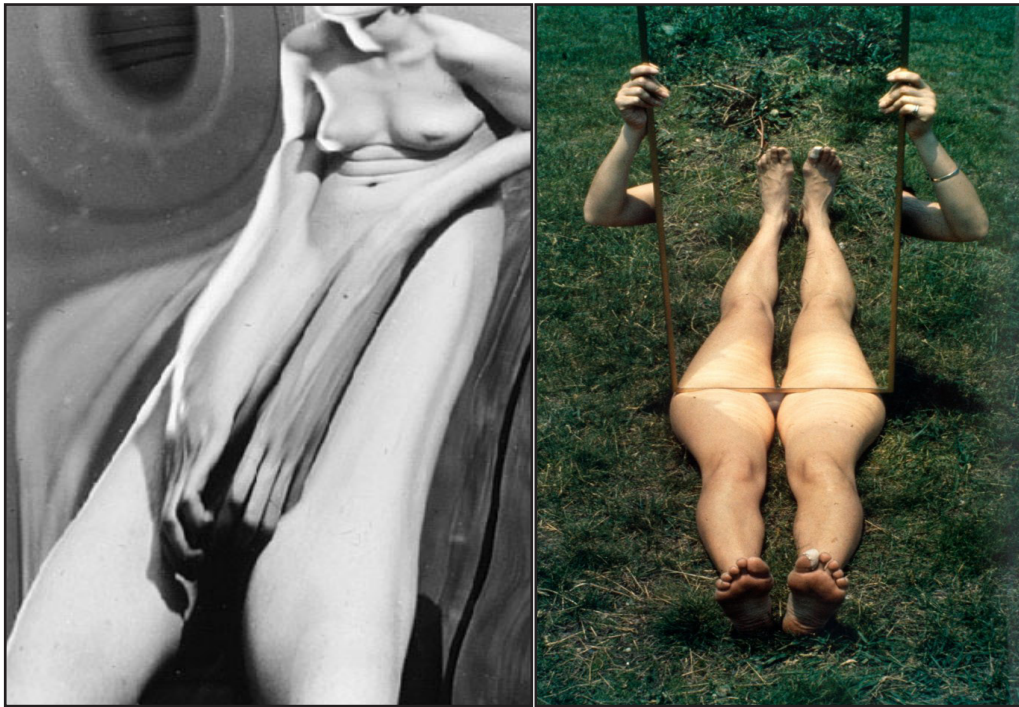
Las imperfecciones en la superficie del cristal también conllevan una distorsión más o menos perceptible hasta llegar a poder alcanzar deliberadamente efectos deformantes e ilusorios como en la conocida atracción de feria, capaz de

llevar a nuestra imagen a puntos extremos debido a una simple curvatura cóncava o convexa. Este truco distorsionante será de hecho utilizado con frecuencia por algunos fotógrafos desde las vanguardias de principios de siglo XX. Entre ellos destacaría el húngaro André Kertész y su

inquietante serie de *distorsiones* de principios de los años 30¹¹ [Fig. 3].

La alteración deliberada de la superficie reflectante va a provocar la deformación de la figura humana que se posiciona frente al espejo, por lo que, en casos como el de Kertész, ayudará a

Fig. 3 y 4. André Kertész, serie *Distorsiones*, 1933 (izda.); Joan Jonas, *Mirror piece I*, 1969 (dcha.)



la conformación de monstruos inverosímiles. Se conseguirá así, gracias a la ayuda de la imagen especular y los medios artísticos, alcanzar lo “humanamente imposible”, tal como nos muestra sorprendido Herbert Bayer en *Humanly impossible* (1932). Algunos, como Joan Jonas, utilizarán las posibilidades del reflejo para fragmentar y recomponer su cuerpo en figuraciones sugerentes

11 ARDENNE, Paul. “El arte bajo el prisma del post-humano”. En CRUZ SÁNCHEZ, Pedro A.; HERNÁNDEZ-NAVARRO, Miguel A. [Eds.]. *Cartografías del cuerpo: la dimensión corporal en el arte contemporáneo*. Murcia: Cendeac, 2004., p. 279-280.

Humanos y humanoides

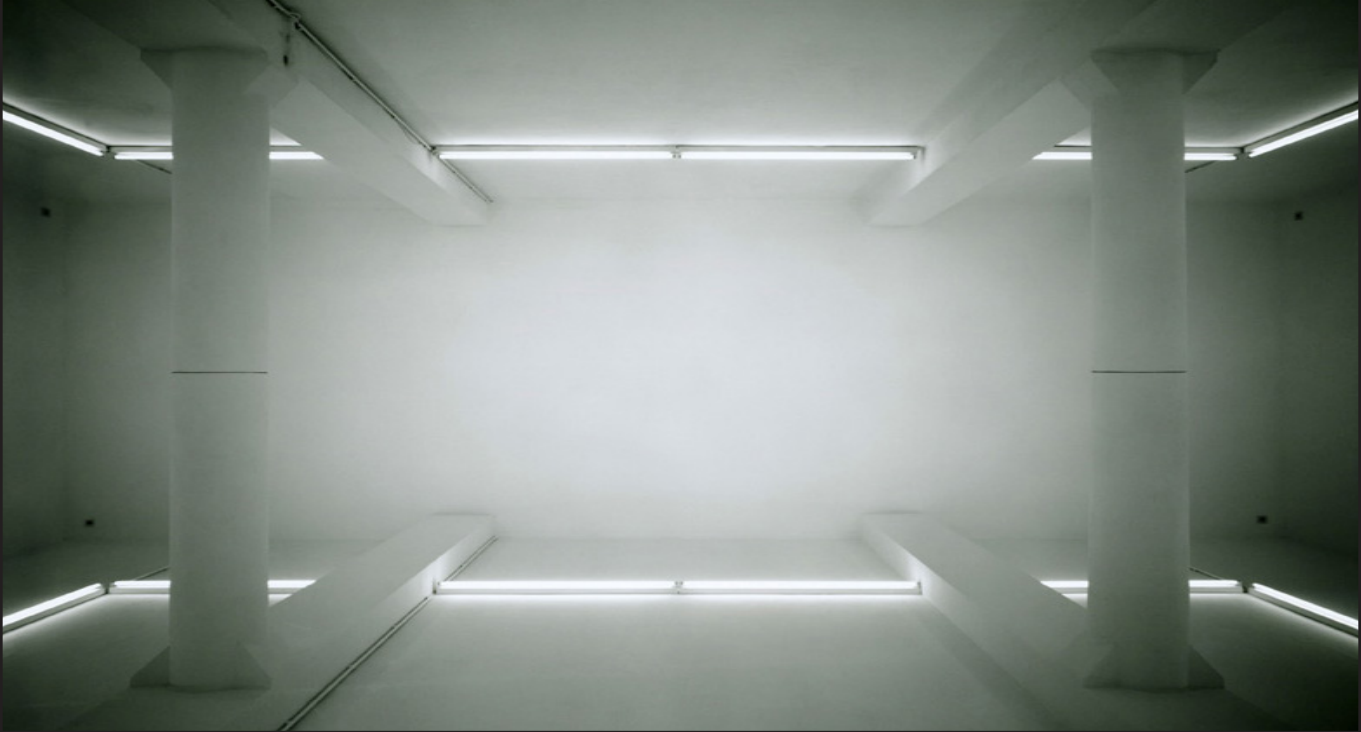
(*Mirror piece I*, 1969) [Fig. 4]. De modo similar utilizará el espejo Jürgen Klauke en *Illusion* (1972). Estos últimos usarán como recurso para realizar sus composiciones el eje de simetría establecido en la separación de su cuerpo y el espejo, fijando el punto de vista gracias a su documentación fotográfica. Otros, con técnicas similares tratarán de dar cabida a lo surreal y de algún modo paródico, como en el Dalí convertido en cíclope por Phillippe Halsman (*Dali Cyclops*, 1954-1981).

Pero estos seres y espacios deformados son, obviamente, ilusorios, figuras de la imaginación alimentadas por la distorsión y confusión de los reflejos, imágenes efímeras pero poderosas. No debemos perder de vista cuál es el origen de la palabra “espejismo”. La ilusión óptica será uno de los grandes atractivos de las posibilidades del espejo¹². Incluso de un modo natural se nos aparecerá la imagen especular sobre la superficie terrestre, enigmática, como en el efecto denominado “Fata Morgana”¹³, obsesivamente filmado por el cineasta Werner Herzog (*Fata Morgana*, 1970).

El arte se ayudará en muchos casos del espejo para generar la confusión entre realidad y ficción, para engañar a los sentidos creando o alterando espacios que, por causa de los reflejos, parecen expandirse o contraerse. El portugués José Pedro Croft será un habitual en el uso de espejos en sus instalaciones, provocando juegos de espacios reales e ilusorios, contraponiéndose o suplementándose en diversos ángulos. Richard Wilson utilizará tan sólo un eje especular en *20:50* (1987), instalación en la que la superficie del suelo, completamente reflectante, genera una imagen doble del espacio. Simon Ungers conseguirá un efecto similar, aunque invirtiéndolo conceptualmente, en *Post and Beam* (1992). Para ello construirá (real y físicamente) una copia (réplica) del suelo en el techo. Genera así una “falsa” (por verdadera) ilusión de lo especular sin

12 DÍAZ PADILLA, Ramón [coord.]. *Distorsión, equívocos y ambigüedades: las ilusiones ópticas en el arte*. Madrid: Universidad Complutense, Facultad de Bellas Artes, 2010.

13 Un espejismo generado en el horizonte debido a la confrontación de masas de aire frío y caliente sobre la superficie terrestre.



recurrir al reflejo, por lo que aumentará la confusión, generando la duda ya no sobre la imagen “virtual” sino sobre la imagen que proyecta el mundo físico, del mismo modo abierta al engaño [Fig. 5].

Olafur Eliasson va a dar entrada a los espejos en sus instalaciones ayudándose de diferentes recursos, entre los que están un enorme dominio del espacio arquitectónico, la escenografía y la luz. Por ello, quizás, este tipo de obras tienen un cierto regusto neobarroco. Eliasson será muy consciente en todo momento del papel fundamental de la participación del espectador, que podrá tener una mayor o menor implicación en el “truco visual”, sumergiéndose en él o contemplándolo desde el exterior. En todo caso el punto de vista del visitante marcará por completo su experiencia del espacio alterado por los espejos, un hecho puesto en cuestión en su instalación *Mirror door* (2008). En ella la superficie del espejo será asemejada a la de la puerta, entendidas ambas como una transición entre dos espacios. Al mismo tiempo, Eliasson diferenciará las experiencias del “usuario”, “espectador” o “visitante”



Fig. 6. Olafur Eliasson, *Mirror door*, 2006.

atendiendo a su posición frente al espejo y la escenografía creada en torno a él [Fig. 6].

Pero va a ser Anish Kapoor uno de los artistas más decididos a la utilización de los espacios reflectantes a lo largo de toda su trayectoria. En su caso el espejo no será tanto un mecanismo de generación de nuevos espacios sino que actuará como una especie de “agujero negro” capaz de absorber la imagen (Suck, 1998), y casi la energía, de todo aquello a su alrededor. Por ello sus espejos provocan una sensación de atraer la luz, y con ello la imagen, a sus superficies (cóncavas o convexas en su mayoría), hasta generar una especie de anulación del espacio, un vacío¹⁴, una nada que se opone a la realidad y que es capaz de dar la vuelta al mundo (*Turning the world upside down II*, 1995) o fragmentarlo a su antojo (*Islamic mirror*, 2008). Hasta existe la posibilidad de que una vez asumida esa energía sean los objetos propuestos por Kapoor los que decidan dar salida a la imagen y no recibirla y reflectarla del exterior, como insinúa en *Turning the world inside out* (1995) [Fig. 7].

¹⁴ BHABHA, Homi K. “Anish Kapoor. Making emptiness”. En <http://anishkapoor.com/185/Making-Emptiness-by-Homi-K-Bhabha.html> (consultado en julio de 2013).

Como vemos, y a pesar de los peligros señalados, el espejo siempre ofrecerá al hombre un grado de misterio muy atrayente, una especie de magia que puede hacer llegar a crear vida propia al otro lado, siendo un modo de escape a un nuevo universo como el diseñado por Carroll y que disfrutó su personaje de Alicia. El equívoco de la imagen especular da lugar también al humor, siendo utilizado como herramienta para la realización de *gags* recurrentes en los comienzos del cine mudo. En uno de los más conocidos ante un espejo inexistente se tratan de recrear los movimientos de la persona colocada al otro lado¹⁵. Incluso a nivel más cercano a lo



Fig. 7. Anish Kapoor, *Turning the world upside down II*, 1995.

conceptual, el espejo nos ofrecerá un escape hacia lo infinito, pues en su utilización en bucle, utilizando estudiadamente la reflexión de unos sobre otros, se pueden crear líneas de fuga interminables, como ocurre en la obra *metro cúbico de infinito* de Pistoletto¹⁶.

5.2. El arte nos refleja

El arte ha ejercido a lo largo de su historia como herramienta de reflexión ante la que el hombre se ha parado para analizarse, admirarse o repelerse. Frente a lo efímero de nuestra mirada en el espejo, siempre en un tiempo presente, el arte sin embargo actúa como

¹⁵ Conocidos son los ejemplos llevados a cabos de este número circense por los hermanos Marx, Chaplin o Max Linder.

¹⁶ En ella seis espejos vueltos sobre sí mismos crean un cubo opaco al exterior pero que alberga un mundo que pensamos ilusoriamente interminable dentro de ese reducido espacio. RAMÍREZ, Juan Antonio. *Corpus Solus: para un mapa del cuerpo en el arte contemporáneo*. Madrid: Siruela, 2003, p. 286.

imagen fija e inalterable (al menos en circunstancias normales y dependiendo de los materiales utilizados) en el tiempo, lo que hace posible, frente a la primera, su posibilidad de estudio. El arte necesariamente refleja un tiempo y un espacio diferente al actual, transferido, simbólico. Normalmente se remite al pasado en que obligatoriamente fue producida la obra, bien sea más o menos remoto. Incluso se atreverá a realizar previsualizaciones de hipotéticos futuros. Uno de los grandes retos del arte contemporáneo será, precisamente, conseguir acercarse al tiempo presente y así equipararse a la vida y lo orgánico.

Desechada la búsqueda de la imitación, bien sea realista o idealista, en el arte contemporáneo a partir de las primeras vanguardias, en el siglo XX y lo que va de XXI, las creaciones se afirman más que nunca como reflejos en un sentido más profundo y desagradable del ser humano. Los reflejos obtenidos por el arte contemporáneo de la realidad circundante tratan de mostrar en sus distorsionadas imágenes el mundo de modo más complejo. En su configuración de la figura humana el arte contemporáneo se centra en representar las emociones, expresiones y pensamientos ocultos a la mera visión externa.

Los nuevos medios mecánicos desarrollados, como la fotografía, el vídeo y el cine, en cierto modo liberaron de la necesidad mimética a la creación, al basarse en procedimientos físicos que fijan las imágenes directamente desde la luz proyectada por la realidad. El detalle objetivo y fiel que éstos proporcionan alcanza desde el punto de vista documental una perfección insuperable. Derivado de este hecho, junto a muchos otros, el resto de las creaciones contemporáneas se vieron obligadas a buscar algo más en su visión del hombre. La mimesis carecía ya de todo valor. La imagen deformada va a ser la única manera de expresión del interior humano, de su posición y pensamiento reales frente a la historia, y de

sus emociones, miedos y esperanza ante su propia existencia. En su grotesca deformidad, del mismo modo que el retrato de Dorian Gray, la imagen del arte va a ser “espejo del alma”, contenedor y liberador al mismo tiempo de los errores y la violencia dominantes durante toda la historia humana del siglo XX y XXI. Y es que incluso la sabiduría popular, nos advierte de que una vez “vendida” nuestra alma al diablo, nuestra silueta se esfumará frente al espejo.

El arte comparte, no obstante, con el espejo una limitación importante frente a la realidad tridimensional: el hecho de su habitual bidimensionalidad¹⁷. Aunque ocultas tras una ilusoria profundidad, las superficies del cristal, el lienzo o la pantalla de cine son planas. A este respecto sí podemos decir que otra buena parte del arte tiene la posibilidad del desarrollo espacial en tres dimensiones, permitiendo al espectador una vivencia más completa y palpable de sus creaciones: así lo sería la escultura, el *land art*, los objetos y demás creaciones que componen las instalaciones y algunas vertientes del arte tecnológico, así como el *happening* y resto de artes de acción.

El espejo ha sido siempre un objeto muy sugestivo para el hombre, y ha dado pie a un enorme número de reflexiones metafísicas sobre la realidad, la verdad, sus modos de conocimiento y los problemas derivados de los mismos. El arte, en este sentido, ha incorporado en sus obras la propia imagen del espejo como modo de aumentar la profundidad y complejidad semántica de sus representaciones. Así podríamos citar ejemplos tan significativos a lo largo de la historia del arte como *El matrimonio Arnolfini* o *Las Meninas* entre muchos otros. El cuadro dentro del cuadro, o el espejo dentro del cuadro, así como el reflejo de unas imágenes sobre otras, llegan a crear enigmáticos bucles en que la imagen puede reproducirse hasta el infinito, es el llamado efecto *mise en abyme*. Se produce así la metacreación, la narración sobre la narración,

¹⁷ ABRAMS, M. H. *El espejo y la lámpara...*, p. 65



la reflexión (a través de la imagen) sobre la capacidad de generación de imágenes de la creación artística.

Un ejemplo de la utilización de este efecto lo tenemos en *Story about a story* (1995), de Duane Michals, uno de los fotógrafos que de un modo más consciente y reiterado utiliza las posibilidades estéticas y semánticas que ofrece el espejo. La sucesión de la causa-consecuencia se desvanece de este modo, generando la confusión de roles entre modelo y copias, capaces de multiplicarse sin fin [Fig. 8]. Marcel Duchamp en 1917 ya había utilizado el juego especular para conseguir sentarse a una mesa con cinco copias de sí mismo en *Marcel Duchamp auteur de lui-même*, una interesantísima ironía sobre la identidad como construcción y la fragmentación del individuo. Esa misma fragmentación y la enigmática representación

del espejo en bucle o como superficie fragmentada será utilizada metafóricamente y con enorme maestría por el Orson Welles de *Ciudadano Kane* (*Citizen Kane*, 1941) o *La dama de Shanghai* (*The lady of Shanghai*, 1947). La memorable secuencia en una sala de espejos en el desenlace de esta última película supone una de las mayores utilizations del mismo como recurso estético y conceptual, en todo un truco de magia al alcance de muy pocos [Fig. 9].

Como nos enseñó el retrato de Dorian Gray¹⁸, el arte ha sido en gran medida canalizador de las experiencias humanas, permitiéndole de alguna manera al hombre liberarse de la carga de sus acciones, aspiraciones, belleza, así como de sus errores, su miseria y su maldad. Más allá de una mera imagen superficial, el arte ha actuado y actúa en este sentido como todo un “espejo del alma”, capaz de hacer traslucir a la superficie lo más profundo de lo escondido en



los sentimientos y el pensamiento humanos, tanto a un nivel personalizado como generalizado. La historia del arte mientras tanto, como “espejo del mundo”, además de reflejar la imagen del hombre, refleja su imagen en relación a un contexto cultural general del que registra consciente o inconscientemente los “cambios sociales, tecnológicos, políticos y religiosos”¹⁹. Frente a la superficialidad del espejo, el arte posee la capacidad de sumergirse en lo más oscuro y profundo del hombre, desenmascarando su interior.

Un buen número de obras de arte contemporáneo van a incluir superficies directamente reflectantes que harán al espectador integrante directo de las mismas, convirtiéndose de algún modo en representaciones siempre cambiantes. Así será en las mallas metálicas utilizadas por Manuel Rivera o, más directamente aún, a través de superficies metálicas pulidas o abundantemente barnizadas en las de Pistoletto²⁰. Como herramienta indispensable para el autorretrato pictórico algunos artistas contemporáneos no van a disimular la presencia del espejo en este tipo de obras. Lucian Freud lo hará explícito en algunos de ellos como el titulado *Pintor trabajando, Reflejo* (1993)²¹.

Quizás por ello Vito Acconci utilice el espejo como método de confesión en su obra *Recording Studio from Air time* (1973). En ella el artista pone en cuestión la utilización del espejo como herramienta privada de autonocimiento. Acconci se habla a sí mismo en una especie de diálogo-monólogo en que el doble generado por el reflejo es su interlocutor. Sin embargo va a hacer un uso paralelo de otro espejo (en este caso el tecnológico, el del vídeo) para hacer pública esta acción. Contraponiendo ámbitos, el espectador se siente observador de un hecho íntimo al

19 BELL, Julian. *El espejo del mundo: una historia del arte*. Barcelona: Paidós Ibérica, 2008, p. 7.

20 RAMÍREZ, Juan Antonio. *Corpus Solus...*, p. 274-277.

21 ALARCÓ, Paloma. “Arcilla humana”. En ALARCÓ, Paloma; WARNER, Malcolm [eds.]. *El espejo y la máscara...*, p. 278.

mismo tiempo que el artista se muestra como “actuante”, ante sí mismo y ante los espectadores, proponiendo una reflexión sobre la imposibilidad de ser sinceros y no actuar aún en lo más privado de nuestras vidas.

El espejo nos sirve de entrenamiento, modo de proyección privada de una imagen que será la que luego se hará pública. Ante el espejo nos peinamos, aparamos y maquillamos. Si Acconci nos enfrenta a esa forma esquizofrénica de hablar ante el espejo, del ensayo del discurso o la actuación ante nosotros mismos, otros artistas también han buscado la capacidad metafórica del espejo como objeto de uso cotidiano que nos permite cerciorarnos de nuestra imagen, y con ello de nuestra existencia. Sólo así podemos entender el *You're still here* de Mona Hatoum (1994) [Fig. 10], rememoración artística del ritual



Fig. 10. Mona Hatoum, *You're still here*, 1994.

matinal en que nos miramos y que sirve como método de afirmación, de constantación de la supervivencia. También parece Hatoum, utilizando la segunda y no la primera persona, remitir a esa llamada al otro, en el arte y en la vida, a esa necesidad de que sea otro el que nos afirme. Lo que en el ámbito del arte remitiría a la presencia de un espectador que utilice ese espejo.

Y esa obra que literalmente tiene forma de espejo será la que utilice Marc Quinn en *Mirror*

self-portrait (2001). Como imaginario autorretrato del artista, que suponemos fue el primero en hacer uso del mismo, y como autorretrato de todo aquel espectador que se sitúe frente a él. El espejo se convierte de este modo, dentro del territorio del arte, en toda una máquina del autorretrato, casi una herramienta industrial del mismo. Lo curioso es que en el período intermedio generado entre la mirada de uno y otro la obra quedaría anulada o, al menos, en suspenso. Ya que sólo la mirada la activaría. Tras este tipo de creaciones encontramos esa apelación del artista al espectador, ese llamamiento para que éste reaccione y se introduzca en la obra, la active. Y tras todo ello también se ocultaría esa capacidad del artista de funcionar directamente como espejo frente al receptor de la obra, tal y como afirmaría Abramovic sobre su papel en la ya comentada *performance The artist is present* (2010), en este caso sin mediación de ningún mecanismo reflectante más que el de la presencia de su cuerpo.

Por todo ello, y por todo lo anteriormente tratado, nos hacemos conscientes de que nuestra existencia como imagen en el espejo es más bien un espejismo, y que tarde o temprano desapareceremos de su superficie. Semejante aviso es el que hace Mariela Cádiz, que disuelve además en su instalación *Espejismo, espejismo* (2000-2004) la figura del cuerpo, proyectada y reflejada, para aumentar su carácter fantasmagórico, de presencia que no es más que una ausencia, un alejamiento del modelo real, del que ya hace tiempo perdimos la pista. Cádiz introduce en su obra los dispositivos electrónicos que usamos en nuestro día a día en su concepción de espejos sobre los que nos proyectamos, aunque sólo funcionen enchufados a la corriente²².

22 En palabras de la propia artista: “[...] la tecnología audiovisual nos permite crear espejos electrónicos del cuerpo. Gracias a ellos, cuerpo y reflejo forman parte del juego simbólico de búsqueda de la identidad.” CÁDIZ, Mariela. “Sueños que se enchufan” En MUNGI, A.; ELORZA, Concepción; y BILLELABEITIA, Iñaki [coord.]. *Arte y pensamientos en la era tecnológica*. Bilbao: Universidad del País Vasco, 2004, p. 78.

5.3. Entre el reflejo y la transparencia... el espejo tecnológico

“El ordenador es un nuevo espejo, la primera máquina psicológica [...]”

Sherry Turkle²³

El espejo, por lo tanto, no quedará acotado a su uso como simple elemento que devuelve una imagen ante él, sino que va a servir de punto de partida hacia la conformación de todo un gran número de herramientas tecnológicas que utilizarán, física o conceptualmente, sus mecanismos de captación de la luz (y con ello de la imagen). Así, desde lo más básico: la formación de la imagen en nuestra retina; hasta lo más sofisticado: microscopios o telescopios de enorme potencia; la mayor parte de los mecanismos de conocimiento e investigación de la realidad se basarán en sistemas de espejos y conducción de la luz a través de reflejos.

A este respecto, la fotografía va a ser desde su aparición la técnica que más se asemeje a la concepción de una imagen especular por su propio sistema de captación de la luz del natural²⁴. A través de una serie de lentes corregirá, sin embargo, deformaciones como la de la inversión de la imagen. La fotografía, además, se ha convertido en el recurso principal del retrato y, sobre todo, del autorretrato, sustituyendo en muchos casos la tradicional necesidad de un espejo para poder realizarlo. Se transforma así en la sociedad contemporánea en el medio a través del cual el hombre conoce su imagen y se reconoce como tal. Ésta además es considerada popularmente como portadora de un método verídico y objetivo en la captación de la realidad, ello a pesar de que el fotógrafo tiene a su disposición un gran número de recursos que alteran el resultado final de la imagen.

23 TURKLE, Sherry. *The Second Self. Computers and the Human Spirit*. Cambridge; London: MIT Press, 2005, p. 279.

24 RAMÍREZ la calificará como heredera directa incluso de la imagen del espejo, sobre todo por su origen de la caja negra. RAMÍREZ, Juan Antonio. “Reflejos y reflexiones del medio especular”. En *Revista EXIT* n° 0, noviembre 2000-enero 2001, p. 20.

Debido al desarrollo tecnológico vamos a observar la aparición de novedosos tipos de formas especulares, a través de la imagen que proporcionan el cine y la televisión, pero sobre todo, en el desarrollo de las nuevas tecnologías informáticas e internet. Frente a la congelación fotográfica del instante, la imagen en movimiento que nos muestran el cine, la televisión y el vídeo se acerca de algún modo más a la del espejo debido al movimiento que domina en todas ellas. Por otro lado la creación de realidades virtuales consigue conformar espacios en que los usuarios pueden interactuar, sumergirse y reflectarse en seres imaginarios de un modo complejo, a veces no sólo físico, sino también psicológico. Quizás estas realidades sean el instrumento más cercano a nuestra disposición para traspasar de algún modo la superficie del cristal y emular a la Alicia de Carroll. Habitar virtualmente ese otro lado.

Si, como vemos, el arte realiza invitaciones a entrar en esas imágenes especulares, debemos asumir que, efectivamente, debe haber un espacio al que acceder tras su superficie. Y si hay un espacio visible tras la superficie especular, debemos imaginar que así es porque la luz la traspasa. Por tanto, en el juego físico de la luz sobre la superficie del cristal, entendemos que se producen realmente dos acciones: la reflexión y la transparencia. El reflejo no absorbe toda la luz, y mientras una parte de la superficie refleja la imagen contra ella, otra la deja pasar.

Por ello los reflejos nos rodean sin llegar a anular el espacio tras ellos, y las superficies de edificios, ventanas y escaparates sirven de lugar fronterizo en que mirar la “doble exposición” de interior y exterior. El espejo se afirma así no como punto final sino como frontera, lugar de paso. Esa imagen complementaria y múltiple de la superficie semi-transparente y semi-reflectante genera aún más equívocos y confusión. De ahí que las fotografías de las calles y negocios de París tomadas por Eugene Atget fueran tan valoradas por los surrealistas,

pues muchas de ellas no rehúyen, sino que se alimentan del misterio del reflejo, no en el espejo sino en el cristal, generando visiones fantasmales de personajes apenas vislumbrados. Va a ser Dan Graham el que más decididamente experimente con estas múltiples posibilidades de la transparencia y el reflejo, generando espacios confusos como “espejos dobles” que pueden utilizarse por ambas caras, devolviéndonos en parte la imagen y en parte dejando ver lo colocado al otro lado. Sus *Two way mirror*, instalados en diferentes lugares y versiones desde los años 80, hacen del espectador sujeto que observa y es observado al mismo tiempo. Suponen un espacio construido físicamente y conceptual, que reflexiona sobre los equívocos que puede generar nuestra experiencia del lugar y la imagen del mismo. La confusión de la percepción es inevitable en una tendencia de dilución física, de pérdida de esencia, que hace tender a las superficies a una transparencia siempre incompleta y en parte reflectante [Fig. 11].

Sin llegar a ese extremo, todo espejo, en mayor o menos medida, produciría esa doble dirección de luz que refleja y que traspasa su superficie. Sin embargo van a ser los nuevos avances tecnológicos de fines del siglo XX e inicios del XXI los que alimenten aún más este juego. La tecnología de la proyección (del cine, del vídeo, de la informática...) alimentará y complejizará la física de la reflexión, pues, actuando como “espejo”, generará no obstante sus imágenes como proyección lumínica que proviene de detrás de la pantalla, y no que se sitúa ante ella. Frente al ordenador el usuario necesitará de la interfaz en la comunicación, y en esa entrada y salida de datos serán los píxeles de la pantalla los que terminen por formar la imagen, en una tentativa de reflejo en que los datos se codificarán y decodificarán en varias fases²⁵.

Basándose en la utilización de estas interfaces informáticas, Daniel Rozin va a basar

25 BOLTER, Jay David; y GROMALA, Diane. “Transparency and Reflectivity: Digital Art and the Aesthetics of Interface Design”. En FISHWICK, P. [ed.]. *Aesthetic computing*. MIT Press, 2004.



sus instalaciones interactivas en el desarrollo de un avanzado software en relación a los conceptos básicos de la reflexión especular. Así en obras como *Circles mirror* (2005), *Weave mirror* (2007) o *Trash mirror* (2002-2008) el espectador ve surgir su silueta, captada a través de cámaras y codificada informáticamente, sobre diferentes materiales que van alterando su posición gracias a la acción de pequeños motores para crearla [Fig. 12].

La última y más avanzada imagen especular del hombre la encontramos no ya en imágenes sino en creaciones tridimensionales derivadas del enorme desarrollo tecnológico alcanzado en los últimos años. El robot androide supone a este respecto la realización de uno de los grandes anhelos de la humanidad: la creación de seres artificiales que reproducen la imagen del hombre. Todo un reflejo en tres dimensiones. Aunque frente a la imagen autocreada por efecto de la luz, ésta otra va a ser construida. Así se demuestra una vez más la necesidad de autorrepresentación comentada en el primer punto de este estudio. Resulta muy interesante percibir un hecho que

se repite a mayor o menor escala y de manera consciente e inconsciente en la historia de la humanidad: la visión y/o conformación de siluetas humanas en cualquier forma, circunstancia y lugar, de modo real o alucinatorio, llegando a casos insólitos como ocurre en los rostros que afirman ser vistos en superficies como las de la luna. Todo se parece a algo, y ese algo suele ser una figura o un rostro humanos. En este sentido, e incluso siendo indiferente a sus objetivos funcionales, la robótica repite una y otra vez de forma más o menos esquemática la figura humana. El hombre trata así de calmar una pulsión interior, superarse, erigirse como creador de vida, demiurgo.



Fig. 12. Daniel Rozin, *Shiny balls mirror*, 2003

Si el desarrollo de la informática y la robótica tiene o no un sentido especular es el punto fundamental de *Skeletal reflections* (2000), una interesantísima obra de Chico MacMurtrie [Fig. 13]. En ella asistimos como espectadores a la interacción con un robot esquemáticamente humano (reducido al esqueleto) que trata de emular la postura de todo aquel que se ponga frente a él. De este modo se experimenta la habilidad o torpeza del mismo, empeñado en la absurda e improductiva tarea de imitar al hombre. Toda una vuelta conceptual a la mimesis. Todo ello además aumentado por un *software* que le trasmite unos patrones que remiten a poses habituales en la historia del arte. Este hecho incide en el inevitable influjo de la estética artística en el desarrollo de la investigación tecnológica. Finalmente, y a pesar de la constatación de la fascinación y el indiscutible avance que generan las nuevas tecnologías, el robot terminará por ser un ineficaz reflejo humano, lento e imperfecto.



Pero, más allá de lo fisionómico, el verdadero cometido de la informática será el de su conformación como “espejo psicológico”, capaz de replicar no ya la imagen externa, sino el tan anhelado objetivo de acceder al interior. Esta vía, que trataremos más adelante, será la que lleve a la informática de última generación a la investigación en la inteligencia artificial, que tratará de emular las estructuras del funcionamiento de la lógica y el razonamiento humano, así como, por último, su capacidad emocional. En ese punto se alcanzaría el reflejo definitivo del hombre, más allá de toda superficie.

Ya sea a través de la figura aparecida en el espejo o en el retrato, en los avatares de los espacios virtuales o a través de la creación de figuras como la del robot, en todas ellas vamos a obtener la aparición de un doble. El doble se convierte en una proyección sobre la que

reflexionar sobre uno mismo y la realidad, sobre ese miedo a la escisión y fragmentación de nuestra identidad. Lo más importante sería no caer en el error del hechizo de ese otro, en el narcisismo del enamoramiento en las imágenes que se reproducen de nosotros en los nuevos medios. Una suerte de nuevo narcisismo que nos pone ante el peligro de habitar en la superficie que nos refleja en la pantalla, convirtiéndonos en no más que reproducciones, en réplicas de nosotros mismos, o más bien en construcciones grotescas en que hemos admitido nuestra conversión en espejo, en objeto que anula nuestras posibilidades como sujetos para no ser más que elemento que brilla y reproduce todo aquello que le rodea.

Como explora la artista neoyorkina Narcissister o como avisa Oleg Kulik en su performance *Armadillo for your show* (2003)²⁶, estamos cercanos a caer en la tentación de lo superficial, en la tentación del brillo de toda una tecnología generada y desarrollada hasta el extremo de anular y “vaciar” al hombre. Cegado por esa tecnología y por unos medios “idiotizantes”, el ser humano podría llegar a convertirse en poco más que una figura reflectante, mero objeto decorativo. En última instancia se produciría una inversión de la lógica del uso de la prótesis tecnológica. Tecnologizado, el hombre podría ser no más que un esclavo de sus herramientas, y haberse cosificado, igualado a ellas, hasta reproducir sus mecanismos. Utilizando hasta el extremo artefactos reflectantes y generadores de imágenes, el ser humano ha terminado por mimetizarse con ellos. Empeñado en convertirse en imagen, siempre seductora y cambiante, el hombre terminará cambiando su piel por la superficie del espejo.

“Y el elemento crucial en la nueva discontinuidad tecnológica es nuestra humanidad. Sin ella, todo lo demás carece de sentido. Los ordenadores NO piensan. Replican pensamientos. Los ordenadores

²⁶ En que el artista se convierte en una bola de espejos de discoteca, mero objeto decorativo y reflectante.

Humanos y humanoides

NO sienten. Replican nuestras emociones. Son, efectivamente, el espejo psicológico donde nos contemplamos. Espejos donde jugamos, donde sentimos, donde expandimos nuestra imaginación.

También donde aprendemos. Espejos. ¿Y las almas? ¿Se pueden replicar?”

Montxo Algora²⁷

5.4. Presentes continuos...

Esta disolución del hombre, tendente a la transparencia y el reflejo transitorio, va acompañada de una disolución del tiempo, comprimido hasta convertirse en un imposible y persistente presente continuo. La tecnología de la información ha terminado por anular pasado y futuro, convirtiendo la existencia humana en un constante e inmediato reflejo especular.

Mientras el arte trata de salvaguardar su gran arma: la transferencia espacio-temporal que supone un alejamiento del aquí y ahora; el espejo ofrece, por su parte, una imagen directa de lo que se sitúa frente a él sin más mediaciones²⁸. El reflejo es amnésico y poco previsor. En la sociedad de los medios de comunicación el mundo entero parece haberse convertido en un espejo²⁹ pues, como acontece en la imagen especular, la sociedad tecnológica actual vive en un eterno presente. La identidad se construye sin atender a la memoria del pasado ni a la preocupación por el futuro. Frente a ello, las imágenes artísticas ofrecen la posibilidad de realizar un alto en el camino, de analizar lo acontecido y prefigurar el porvenir. Sin embargo en la sociedad mediática y globalizada, dominada por las grandes corporaciones a través de la televisión, la publicidad y la moda, es difícil distinguir si la imagen contemplada en estos

27 VV.AA. *Máquinas y almas*. [Catálogo de exposición]. Madrid, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2008, p. 13.

28 *Ibidem*, p. 280.

29 GUASCH, Anna María. “Los cuerpos del arte de la postmodernidad”. En CRUZ SÁNCHEZ, Pedro A. y HERNÁNDEZ-NAVARRO, Miguel A. [eds.]. *Cartografías del cuerpo...*, p. 65. Citando a Jeffrey Deitch sobre la exposición *Posthuman*.



medios supone un reflejo del hombre real o, al contrario, el hombre trata de reconfigurar su imagen a través de la que se le muestra en ellos. En un complejo proceso de retroalimentación se llega a confundir el positivo y el negativo, proyector y proyección.

No obstante, el reflejo tecnológico siempre guarda un *delay*, un pequeño retraso en su propio proceso que niega su lógica de un presente que se escapa a cada segundo. Este paradójico hecho: la imposibilidad de congelar el presente en la imagen, será reflexionado por Dan Graham en su hipnótica instalación *Present continuous past(s)* (1974) [Fig. 14].

En todo caso, el pasado y el futuro no son más que “espejismos”... como el presente.

“Si el futuro y el pasado existen, quiero saber dónde están. Y, si ello me es imposible, sé, al menos, que, dondequiera que estén, no son ni futuro ni pasado, sino presente. Pues si el futuro está allí como futuro, aún no es; si el pasado allí está como pasado, no es ya tampoco. Allí donde sean, pues, como quiera que sean, no son sino en tanto que presente. Cuando contamos con exactitud el pasado, lo que surge de nuestra memoria no son las propias realidades, las cuales ya no son, sino las palabras, engendradas por las imágenes que nos formamos de esas realidades: al atravesar nuestros sentidos, han dejado en nuestro espíritu algo así como la huella de su paso.”

Agustín de Hipona³⁰

³⁰ *Confesiones*, XI, XVIII, 23, 3-17.



6. Canon y deformación

6. Canon y deformación

“Nada es bello, sólo el hombre es bello: sobre esta ingenuidad descansa toda estética, ella es su primera verdad. Añadamos enseguida su segunda verdad: nada es feo, excepto el hombre que degenera, -con esto queda delimitado el reino del juicio estético.”

Friedrich Nietzsche.¹

Toda cultura humana a lo largo de la historia ha utilizado un canon como medida matemática sobre la que basar su concepto de belleza. Este canon expresa el orden, la simetría y armonía que deben imperar en la vida humana frente a un caos que remite a un mundo previo, anterior a todo lo conocido, e inevitablemente inhabitable. Cada cultura ha utilizado sus propias reglas, en general sólo aplicables al contexto en que se inscriben y al esquema mental de la sociedad en cuestión. Debemos considerar que el concepto de originalidad está reñido con el canon, aunque en los márgenes del mismo se da cabida a una más o menos considerable libertad, siempre que no altere o exceda las normas. Hay que tener en cuenta que en sí la originalidad (tan apreciada en la sociedad contemporánea) se opone al reconocimiento y comprensión de la obra de arte por parte del espectador común del arte. Existe una regla que se puede emplear a este respecto: a mayor originalidad mayor dificultad de entendimiento de las formas². Este hecho nos hace pensar que este concepto no es aplicable a ningún período precedente de la historia del arte. En ellos las creaciones fueron consideradas en todo momento como herramientas comunicativas para la propagación de mensajes unidireccionales desde el poder, en todo caso una información seleccionada, codificada y difundida con la menor ambigüedad posible. Como modo de comunicación, el arte se sirve de códigos bien conocidos,

¹ NIETZSCHE, Friedrich. *El crepúsculo de los ídolos o Cómo se filosofa con el martillo*. Madrid: Alianza editorial, 2006, p. 105.

² ALCINA FRANCH, José. *Arte y Antropología*. Madrid: Alianza Forma, 2004, p. 46.

cánones, lenguajes que regulan y simplifican la transmisión de mensajes.

La figura humana por supuesto ha sido el principal objeto de estudio en relación a los diferentes cánones. Han existido muy diversas estructuras y medidas utilizadas para la consecución de una representación humana “perfecta”: desde la retícula del arte egipcio al rectángulo áureo. La utilización de estos sistemas no deriva necesariamente en la realización de una figura realista, sino en la normativización de un tipo de visión del hombre reconocible y repetible sin grandes variaciones, atendiendo habitualmente a unas proporciones simétricas y equilibradas, al mismo tiempo que esquemáticas y simbólicas. Por ello estas proporciones no son directamente equiparables a la realidad, sino que se convierten en una abstracción de la misma. En todo caso, el arte puede aspirar a la verosimilitud pero nunca a la verdad objetiva, debemos tener en cuenta que hasta la fotografía más nítida no deja de ser una interpretación de la realidad frente a la cámara³. Por ello incluso en el canon habita la distorsión y, con ello, una cierta deformación de la figura.

En la tradición occidental el precedente sobre el que se configura la evolución del canon lo va a marcar el período clásico greco-romano. Éste pone los cimientos de una visión del hombre y la naturaleza donde se funden el verismo naturalista-realista con el idealismo basado en una regla matemática. Con el paréntesis del medievo, va a ser la época renacentista la que recupere y amplíe este pasado, alcanzando un nuevo paso en la racionalización de la representación de la mano de la perspectiva. Con ella se crea una ilusión tridimensional que se basa en el propio funcionamiento del órgano visual humano⁴. Desde entonces el arte europeo y su canon de representación van a moverse entre la observación directa del natural y la abstracción de unas reglas matemáticas dedicadas a corregir y realzar de algún modo las imágenes provenientes

3 *Ibidem*, p. 113.

4 Ello pese al carácter unifocal de esta visión que se opone a la bifocalidad del sentido de la vista humano.

de la primera. Por supuesto existen evidentes modificaciones en el mismo dependiendo de la época concreta, la sociedad y ámbito geográfico al que nos refiramos, no obstante la línea evolutiva general es común a grandes rasgos. Además existen a partir del período renacentista una serie de tratados sobre las proporciones humanas que van a ir extendiéndose entre talleres y, posteriormente, entre escuelas y academias, propagando las técnicas y normas consideradas acertadas y de buen gusto. Este tipo de obras incluso llegan a nuestros días. La anatomía y fisionomía acercarán en este sentido al arte al conocimiento estrictamente científico, mientras, al mismo tiempo, éste se convierte en necesaria herramienta ilustrativa de ramas como la medicina. El objetivo de crear nuevas fórmulas de medición que tengan como referencia la medida del cuerpo humano llega a ejemplos tan importantes y tardíos en la historia como el “modulor” diseñado por Le Corbusier⁵.

6.1. Una burla al canon: la caricatura y el arte popular

Estamos hablando en todo caso del llamado “gran arte”, la corriente oficial que regulan las instituciones, museos, academias y demás instituciones. Sin embargo, a lo largo de toda la historia, es posible rastrear otra vertiente siempre presente aunque su estudio sea obviado: el arte popular. Lo popular desconoce las normas y prioriza la expresión directa en un ámbito no cultivado. En paralelo (casi derivado de lo popular) se situará el que luego se convertirá en otro lenguaje importante: la caricatura. Ésta será incluso realizada como entretenimiento y ejercicio por artistas de primer nombre, desde Leonardo a Goya. La risa y lo grotesco suavizarán de algún modo su carácter agrio y crítico, siendo su época dorada la de la aparición y desarrollo de la prensa en la Europa del siglo XIX.

⁵ Cuando ya en 1948 publica el estudio con el mismo nombre.

La grieta abierta por el arte popular y la caricatura, junto a la ayuda de la recuperación de las creaciones de las culturas antiguas y primitivas de muy diversos ámbitos (África, Asia, etc.), más el interés por las obras de niños y hasta enfermos mentales, ofrecerán la vía de escape de la tradición (y sus normas y cánones) a las vanguardias artísticas de comienzos del siglo XX. Llegados a este punto, la metamorfosis, transformación y deformación pasarán a ser parte integrante del nuevo arte desde muy diversos puntos de vista, técnicas y objetivos. Se puede decir que el carácter transgresor, crítico y cómico de buena parte del arte vanguardista hasta nuestros días puede ser siempre asimilado como caricaturesco en mayor o menor grado, confundiéndose en ocasiones con este género. La caricatura adelantó aspectos que observaremos en el arte contemporáneo con asiduidad como la violencia, lo desagradable, irónico, grotesco y obsceno.

El rechazo de la belleza a partir de entonces va a ser predominante en un arte que va ganando confianza como sector crítico de la cultura, como espacio a la vanguardia que permite abrir nuevas perspectivas de reflexión sobre la visión del hombre y la sociedad. El arte, en un ejercicio de autodestrucción, se convierte en una suerte de “antiarte” y trata de igualarse a la vida, por lo que en él deberán tener cabida inevitablemente tanto lo bello como lo feo, tanto el placer como el dolor (al menos a partes iguales), siendo obligado reflejo de ambas partes de la existencia humana.

El giro revolucionario del arte se va a hacer patente en muy diversos modos y en todos ellos lo que queda claro es la negación rotunda de las normas tradicionales del propio arte y de la moral burguesa en que se sostenía. El arte así ya no va a necesitar ni de la perfección de las formas ni de la nobleza de los materiales. Poco a poco se introducirán nuevas técnicas y materias que van a formar parte de las obras: el collage introduce el papel, el *ready-made* el objeto industrial. Se reutilizarán elementos de desecho de todo tipo incluso en esculturas de metal, hasta llegar

a extremos como el de la *columna Merz* de Schwitters. Éste será el primer momento en que la basura en sí misma sea la conformadora de una obra de arte por simple acumulación. El *arte povera*, entre otros, continuará en el tiempo esta línea. Con la polémica siempre cercana en torno a la validez o no de estos recursos, ya a finales de siglo XX y principios del XXI, el arte de vanguardia va a profundizar en esta brecha hasta llegar a incorporar directamente en sus obras la materia orgánica, y derivada de ésta, la propia descomposición de la misma, su putrefacción y final desaparición. El terreno de lo que se ha llamado como “abyecto”⁶ representa una nueva y desagradable fuente de creación artística. Con ello se desbaratan, hasta llegar a las últimas consecuencias, los posibles restos de decoro que albergara el arte, poniendo al espectador ante la difícilmente asumible experiencia estética de la angustia, la repugnancia y el asco.

La falta de orden y de belleza que llevaba a lo informe había sido asociada a lo largo de la historia a un lado demoníaco que devolvía al hombre al caos precedente antes del establecimiento de la razón en la sociedad o de la propia creación del mundo ordenada por la divinidad⁷. El arte por tanto, como exponente del lado más sublime de lo humano, debía rechazar lo deforme. Tan sólo algunos precedentes clásicos en las obras de artistas como el Bosco o Goya anticipan lo que será la llegada de la vanguardia contemporánea. La metamorfosis era una de las vías de llegada a la deformación y, a pesar de que en la naturaleza la metamorfosis está ampliamente extendida e incluso el propio hombre la sufre en su crecimiento vital, será, en general, estética y socialmente rechazada. Obras literarias como *La Metamorfosis* de Kafka servirán de ilustración

de un cambio angustioso y repulsivo en el hombre, de una regresión animal que desembocará

⁶ Un concepto de arte abyecto desarrollado por Julia Kristeva en *Los poderes del horror. Ensayo sobre la abyección*, de 1972. La abyección se situaría en un terreno ambiguo entre el sujeto y el objeto, una frontera que nos muestra una “otredad” situada entre lo humano y lo no humano y que se suele asimilar a los desperdicios del cuerpo y en un último extremo a la muerte, tangible a través del cadáver. Debido a ello Julia Kristeva expondrá que lo abyecto es aquello que perturba la identidad, el sistema, el orden. Aquello que no respeta las fronteras, las posiciones, los roles. Todo esto convertirá a lo abyecto en toda una herramienta de lucha revolucionaria utilizada una y otra vez por artistas de la vanguardia en las últimas décadas.

⁷ ELLADE, Mircea. *Imágenes y símbolos*. Madrid: Taurus, 1999, p. 42.

Humanos y humanoides

en la incomprensión y el rechazo.

La deformación, a pesar de poder establecerse a diversos niveles, es en sí otro atentado a la norma, un desequilibrio peligroso que pone de manifiesto las debilidades del sistema establecido. Así, lo monstruoso, por su simple diferencia frente a la normalidad va a generar en el hombre una repulsión inmediata. Sin embargo en ella no hacen sino proyectarse los miedos a la bestia interior que alberga todo hombre, reprimida por su educación y moral. El arte va a mostrar este lado monstruoso y oculto como modo de criticar la hipocresía humana. Por otro lado, si el nuevo arte se sitúa como revolucionario y tiene el objetivo de un cambio real social y humano, debe de algún modo anticiparlo y darle cabida en sus creaciones, alterando una forma establecida e impuesta por el poder.

La llegada de un desarrollo tecnológico sin precedentes a finales del siglo XX y principios del XXI hará aparecer nuevas figuras monstruosas que fusionarán al ser humano con la electrónica, mecánica e informática avanzada. El futuro, al menos en sus previsiones de ciencia ficción, parece ser un territorio de desarrollo inevitable de lo monstruoso, como nos avisan las poderosas concepciones que unen al hombre con lo externo a él en todas sus categorías, convirtiéndolo en robot, *cyborg* y hasta en alien.

6.2. El reducto del ideal: la moda, la publicidad y la pornografía.

Frente al nuevo carácter del arte (multiplicado en los últimos decenios) como ámbito cultural alejado de la belleza y empeñado en mostrar los aspectos más oscuros y olvidados de la existencia humana, otras ramas culturales se alzarán como reducto de la visión ideal del cuerpo

humano: principalmente la moda, la publicidad y la pornografía. Estas parcelas, manejadas según los designios de los poderes capitalistas (principalmente por las grandes multinacionales) rigen en los últimos tiempos la visión de la figura humana perfecta, marcando unos nuevos cánones que, sin embargo (y frente a los precedentes), rebajan sus pretensiones para hacer del cuerpo un simple objeto de deseo, una mercancía de consumo que multiplique los beneficios empresariales. Este objetivo hace que los nuevos modelos no se reduzcan a una élite académica o al espacio de los museos, sino que asalten los espacios públicos y privados a través de la publicidad que invade los medios de comunicación. Éstos así se hacen ampliamente conocidos a todos los niveles.

Es quizás por este motivo, por el dominio de una reconstrucción interesada y opresora de la formación de la imagen humana, por el que el arte se ha decidido, más intensamente que nunca, a salir a la palestra como plataforma alternativa que luche contra una realidad represiva. Así el arte ha optado por alzarse como medida de choque, defendiendo la opción radical de la puesta a la luz de los aspectos obviados por las imágenes surgidas desde las oficinas de los publicistas: lo feo, deforme, marginado, injusto, sucio, desagradable, violento y, como último objeto de reflexión, la muerte, suponen todo aquello opuesto a los resortes del deseo que fomentan un mundo perfecto, aséptico y bello, aunque absolutamente superficial e hipócrita. El arte trata frente a ello de resituar al cuerpo en la naturaleza⁸, devolverlo a su lugar de origen.

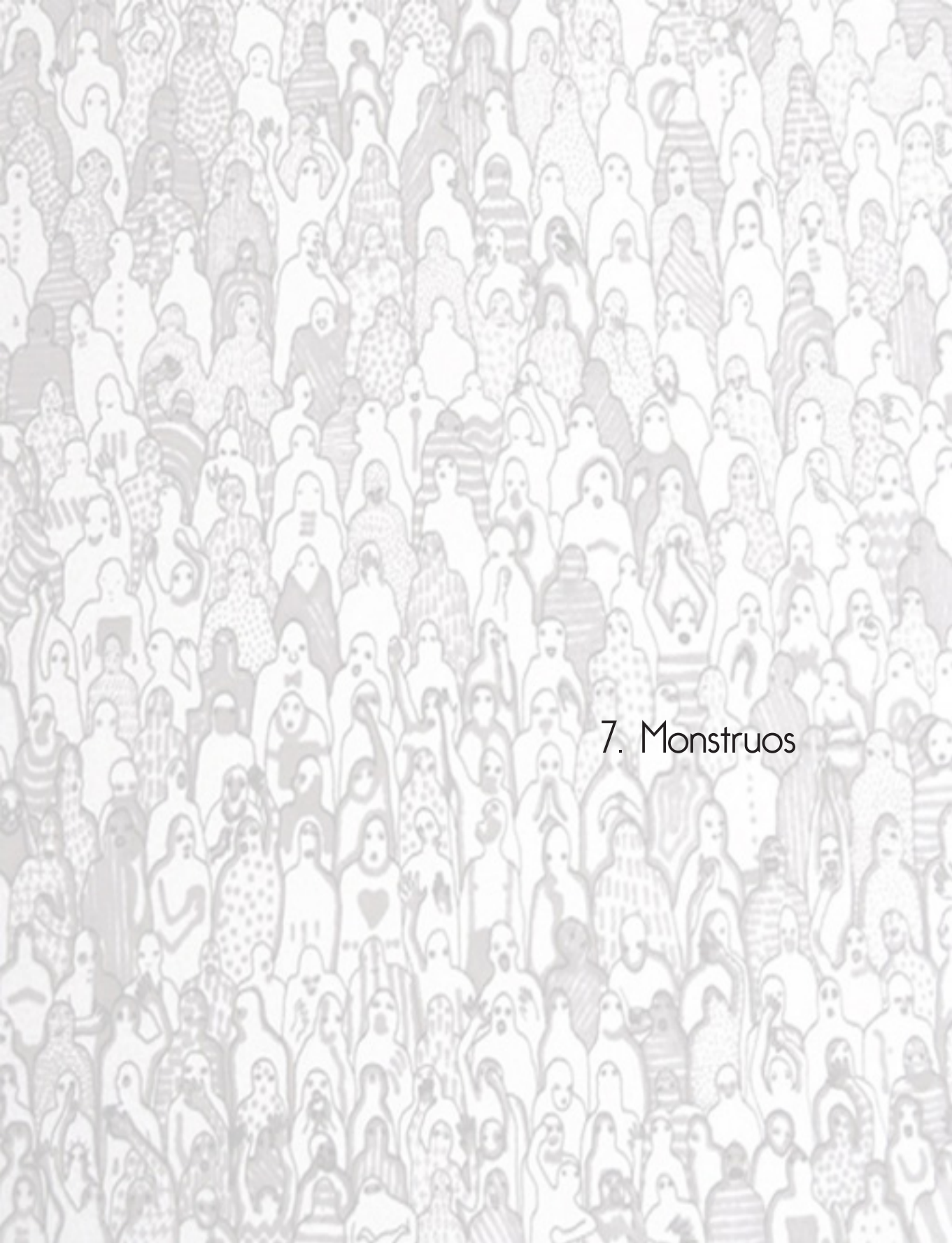
En la sociedad global de los medios de comunicación, el poder de la imagen se ha convertido en tal que, en cuanto al cuerpo se refiere, las imágenes que pueblan la televisión, cine o carteles publicitarios a día de hoy, han pasado de reflejo de la sociedad y el hombre que la habita a

⁸ En contra de esa otra visión irreal o como nos dice Pere Salabert: “[...] higienizado –reafirmado, moldeado, adelgazado-, con todos los disfraces de la energía, la belleza y la salud, hacia el cielo de otra “naturaleza” previamente purificada, liberada de todas las asperezas terrenales, protegida de las inclemencias de una realidad sujeta al tiempo.” SALABERT, Pere. *La redención de la carne: hastío del alma y elogio de la pudrición*. Murcia: Cendeac, 2004, p. 27.

modelos, moldes que van modificando al cuerpo real a través de las pautas marcadas por sus excluyentes mensajes. O quizás la imagen y el reflejo se hayan afirmado como co-productores de realidad y no sólo re-productores de ésta.

Del objetivo de la búsqueda de un ideal espiritual o conceptual se ha pasado a un mundo donde existe la posibilidad real de la modificación del cuerpo hasta alcanzar el ideal preconcebido, al menos siempre que el bolsillo del individuo se lo permita. El mercado de la cirugía o los productos denominados *light* son algunos de los (in)directamente beneficiados de la difusión de un nuevo canon que se sintetiza en unas medidas casi con un halo mágico a su alrededor: 90-60-90, medidas que no guardan ningún tipo de reflexión matemática, moral, religiosa, astrológica, ni de ningún otro tipo, son tan sólo centímetros. Esta nueva perfección es alcanzable sin preguntarse por significados más profundos, es una meta en sí misma y, hasta cierto punto, la desviación de alguna de estas coordenadas presupone un cuantificable grado de imperfección, de salida de la norma. La tentativa hacia su consecución se convierte en una obligación social y asegura al mercado un consumo indefinido de los productos que sirven de medio a tal fin. Aún más, una vez alcanzado el fin, no hay premio ni reconocimiento más allá de la lucha por mantener esa figura. La única prueba de tal glorioso estado corporal, inevitable y naturalmente pasajero, se guardará en el recuerdo de un instante fotográfico.

Mientras el hombre es reducido por el arte a imágenes ciertamente inferiores que lo violentan y deforman hasta convertirlo en “homúnculo” o “humanoide”, el sistema se empeña en crear figuras artificiales que degradan de un modo bien diferente al hombre, convirtiéndolo en mera apariencia, un ser vacío, objeto de consumo, herramienta pornográfica que en su hipócrita sofisticación esconde una vez más la vertiente humana más animal y primitiva.



7. Monstruos

7. Monstruos

La obsesión del mundo actual por la conformación de unos cánones estéticos no quedará enmarcada al ámbito del arte, sino que se convertirá en objetivo obligatorio de todo ciudadano. Por ello las nuevas normas estéticas no estarán reducidas a la contemplación pasiva, al disfrute como espectadores, sino que harán del hombre un sujeto activo con el objetivo de igualar su propio cuerpo al canon. Ello hará que vivamos en la esquizofrenia de la confrontación del deseo y la realidad. La imagen del cuerpo podrá modificarse para poder alcanzar semejante fin, aunque, después de todo, debemos constatar que nunca seremos perfectos, un hecho que de un modo u otro nos hace “monstruosos”. Somos una deformación de la norma, una desviación de la perfección y, por tanto, en mayor o menor porcentaje, el monstruo forma parte de nuestra identidad.

Frente a la reconfortante visión de un ser humano equilibrado y bello, la idealización del irreal estándar estético, el arte contemporáneo parece decidido a dar cancha a la distorsión y con ello a todo tipo de alteridad y diferencia. Si el “otro” es monstruoso habrá que reivindicarlo y hacerlo visible para luchar contra la imposición de una norma imposible de seguir. La libertad defendida por el arte concede la oportunidad de mostrar todo aquello obviado y perseguido tradicionalmente: lo feo e informe. Al mostrarlo, el arte es consciente de que defiende una normalización de la diferencia, pues todo espectador siente una cierta identificación, una empatía con el retratado. El monstruo es humano, por mucho que la historia se haya empeñado en rechazarlo, ocultarlo y combatirlo.

El arte ha acercado a ese “otro” hasta hacerlo innegable, hasta hacer incómoda una presencia

que había sido mantenida en la lejanía, tratada como lo opuesto al hombre, como su antítesis, en una construcción narrativa del bien y el mal maniqueísta e injusta, conformada para mantener los privilegios de una minoría empeñada en hacer ver su superioridad degradando esa “alteridad”¹. El monstruo es una construcción que debe ser revisada.

7.1. Donde habitan los monstruos

Pero en primer lugar debemos procurar cuál es el lugar de origen de lo monstruoso, su hábitat natural. Desde luego si “el sueño de la razón produce monstruos” parece claro que en todas las épocas y a todos los niveles se ha experimentado de algún u otro modo la vivencia del monstruo. La práctica totalidad de las culturas humanas lo han utilizado en sus leyendas, mitos y enseñanzas como personajes que habitan los lugares más recónditos donde el hombre no posee el control, metáfora del miedo e inseguridad que produce la ausencia de poder sobre determinados elementos naturales y sobre algunas zonas oscuras de la psicología humana. El propio humano se convierte en monstruo en sus representaciones, como señala Bataille al advertir esa curiosa tendencia del hombre primitivo de representar con realismo y precisión las figuras animales y reservar la distorsión para la suya². El hombre en sus representaciones se exterioriza y hace “otro”, lo que le convertiría automáticamente en monstruoso, pues toda alteridad es un desvío que atenta contra la unidad del yo³.

Sin embargo, el monstruo al mismo tiempo que genera miedo, provoca una extraña y

1 Un “no somos como ellos” que permite al hombre identificarse con la normalidad y le hace sentirse superior. GARCÍA CORTÉS, José Miguel. *Orden y caos. Un estudio cultural sobre lo monstruoso en el arte*. Barcelona: Anagrama, col. Argumentos, 119, 1997, p. 21.

2 Tal y como señala Rosalind Krauss en KRAUSS, Rosalind E. *La originalidad de la vanguardia y otros mitos modernos*. Madrid: Alianza Editorial, 1996, p. 69.

3 Todo “otro” es de alguna manera monstruoso o, al menos, señalado como tal. El problema real vendrá en la posibilidad de coexistencia con esos otros ajenos al sujeto. LEÓN VEGA, Emma. *El monstruo en el otro: sensibilidad y coexistencia humana*. Madrid: Sequitur, 2011.

paradójica atracción en el espectador que lo observa, y es que se trata de un ser diferente e inclasificable que no obstante proyecta una vertiente humana universal, aunque habitualmente rechazada, su lado irracional. De alguna manera todas las personas se identifican (aunque sea lejanamente y se esfuercen en su negación) con este ser incomprendido que no deja de ser una trasposición de un estado primitivo humano, de una vuelta al instinto animal. La historia del *Dr. Jekyll y Mr. Hyde* es recurrente a la hora de hacer hincapié en esta doble identidad humana como un ser con dos caras⁴, con un reverso que guarda deformidades (físicas y psicológicas) que no se admiten en la sociedad y que por tanto deben permanecer en la sombra a pesar de su inevitable realidad. Jekyll y Hyde hacen ver la dualidad moral, la lucha del bien y el mal que cada hombre sufre en su interior⁵. Todo ello recuerda en parte a algunos tipos de trastornos mentales como la identidad múltiple, cada vez más presente en una sociedad que nos ofrece, a un ritmo frenético, un consumo ilimitado de las mismas. El monstruo es inevitable porque de hecho habita en nosotros⁶. Ésta es la verdad que más terror llega a provocar. Tememos que aceptar ese otro lado nos lleve a la destrucción, como lo hace en una de las últimas revisiones de este tema, el del *Cisne Negro* (*Black Swan*, 2010) de Warren Aronofsky.

Los monstruos han sido a lo largo de la historia reflejo de un miedo hacia la regresión animal, hacia un estado pre-social e irracional que, no obstante parece formar parte del ser humano forzosamente⁷. Uno de los medios creativos que mejor ha sabido retomar la tradición mitológica y popular sin duda ha sido el cine, sobre todo en el desarrollo de géneros como el terror y la ciencia ficción. Ambos géneros enfrentarán al hombre con todo tipo de criaturas, en ocasiones habitantes de otros planetas o galaxias (de hecho resulta en algunos casos difícil la distinción de

4 GARCÍA CORTÉS, José Miguel. *Orden y caos...*, p. 19.

5 JIMÉNEZ, José. *Cuerpo y tiempo: la imagen de la metamorfosis*. Barcelona: Destino, 1993, p. 214-215.

6 *Ibidem*, p. 196.

7 Según José Jiménez “[...] *El animal está dentro de nosotros*”. *Ibid.*, p. 240-241.

diferencias entre monstruo, extraterrestre y *freak*). A nivel general su recreación de monstruos tradicionales o creación de nuevos seres es tosca y simplificadora, sin embargo estos filmes siempre adquieren unas interesantes dobles lecturas que desembocan en la situación político-social del momento y los traumas psicológicos asociados a ella. *El Planeta de los simios* (*Planet of the Apes*, Franklin J. Schaffner, 1968) es, por ejemplo, una lúcida reflexión a tres bandas sobre el hombre en el siglo XX, que parece unir todas las problemáticas en lo que al ser humano y el monstruo se refiere, concentrando diferentes tiempos: pasado, presente y futuro, y sintetizando el miedo a la regresión provocada por el avance tecnológico. Por un lado nos muestra la soberbia y confianza ciega en el desarrollo técnico que personifican los tres tripulantes de la nave que viaja en el tiempo (con un cínico y solitario Charlton Heston a la cabeza). La irónica conformación de un mundo al revés en que los simios dominan y tratan como bestias a los hombres (llegando a denominarles monstruos) permite realizar una crítica al oscurantismo religioso y el triunfo de la mentira en la sociedad simia (que también es humana). La visión de un hombre degradado a animal le hace incluso incapaz de comunicarse (pues no posee habla ni pensamiento). Tras la parábola vuelve a encontrarse el motivo recurrente de la tendencia autodestructiva del hombre, terriblemente constatada en la guerra y el desarrollo armamentístico y tecnológico sin control.

Los aspectos humanos reprimidos y puestos a la luz⁸ gracias a la ayuda del cine, literatura y arte actúan de modo catárquico⁹, una forma de comprensión y purificación de los mismos. El hombre se retrata en su aspecto más inhumano y terrorífico para expulsar el temor de convivir él mismo con esa parte de sí. La exteriorización permite un cierto grado de racionalización de lo irracional, hacerlo “otro” para poder analizar de por sí un aspecto interno e inexplicable en

8 En su propia etimología latina la palabra monstruo deriva de “mostrar, dar que ver”. SALABERT, Pere. *La redención de la carne: hastío del alma y elogio de la pudrición*. Murcia: Cendeac, 2004, p. 32.

9 Catarsis que libera de las pulsiones reprimidas al ser humano a través de la proyección simbólica que se produce en ellas. GARCÍA CORTÉS, José Miguel. *Orden y caos...*, p. 39.

su violenta pulsión. El monstruo acumula y oculta todos aquellos salvajes anhelos que cuando afloran en la sociedad provocan el terror.

En otro orden de cosas el monstruo es metáfora de la incomprensión que provoca la diferencia en un mundo en que leyes y moral imponen una “normalidad” necesaria para el mantenimiento del sistema establecido. Todo aquello fuera de la norma es visto como intruso peligroso a exterminar con el objetivo de salvaguardar el correcto funcionamiento social. El monstruo es perseguido sin piedad y sin mayor justificación, y una vez atrapado no tendrá ningún tipo de defensa ni posibilidad de justicia. De este modo se señala la hipocresía, violencia e irracionalidad humana a la hora de rechazar lo extranjero, un elemento desconocido, que viene de fuera y que por ello es asumido como amenaza (quizás un recuerdo del instinto de supervivencia del grupo).

Los monstruos son, ante todo, una figura recurrente de la imaginación humana. Son todo un icono repetido una y otra vez en la mitología y todo tipo de narraciones de culturas y ámbitos diversos. Podemos decir que hay tantos tipos de monstruos como nuestra imaginación quiera crear. Son, sin duda, un resorte de la fantasía utilizado como prototipo pedagógico, y, por lo tanto, muy usado en las fábulas y cuentos infantiles. Habitan un lugar preferente en el subconsciente colectivo del ser humano, alimentado desde nuestra niñez y que, de algún modo, nunca nos abandonará. De ahí que esas repetidas fábulas nos retrotraigan a un período que todo adulto ya vivió y por tanto entenderá a la perfección. El monstruo es inevitable, forma parte del reverso irracional del ser humano. Quizás por ello el niño, aún libre de ataduras, lo abraza sin prejuicios. Como tentativa de escape del anodino mundo de las reglas sociales se aparece esa isla de la imaginación donde habitan los monstruos, tal y como nos ilustra el cuento

de Maurice Sendak llevado al cine por Spike Jonze¹⁰.

Los “monstruos buenos” de la infancia son además un modo de defensa de una educación de respeto a la diferencia, de aceptación de lo excluido y fuera de la norma en el mundo adulto. Otras obras actuales, como *Monstruos S.A.* (Monster Inc., Pete Docter, Lee Unkrich y David Silverman, 2001) seguirán esa línea alternativa de defensa de la tradicionalmente rechazada figura monstruosa. Otro de los grandes del cine contemporáneo, Tim Burton, será un habitual en el acercamiento del *freak* como modelo bondadoso que pone a prueba con su excepcionalidad los mecanismos de una sociedad que se siente segura tan sólo en la estandarización y la regulación de las formas y conductas¹¹.

Que lo monstruoso habite en el arte, la literatura o mitología supone una suerte de catarsis, de liberación de esa vertiente a suprimir. Mostrar lo deforme es una forma de controlarlo y de mágicamente previsualizar el triunfo del bien sobre el mal, al menos en el deseo de la imaginación. Sólo en ese terreno el ser humano tiene la seguridad de conocer el “final feliz” que le hace imponerse al monstruo. Sin embargo el reverso también se hace patente, y la naturaleza se empeñará en contraatacar y hacer ver al hombre que no todo está bajo su control. La metamorfosis y la hibridación forman parte indispensable del mundo natural, alimentando que el sueño de la razón vea crecer monstruos fuera de su control. El inconsciente humano alberga la pesadilla en que el caos haga posible la existencia de seres que parecían inimaginables.

10 SENDAK, Maurice. *Donde viven los monstruos (Where the wild things are)*, 1962. *Donde viven los monstruos (Where the wild things are)*, Spike Jonze, 2009)

11 BASSIL-MOROZOW, Helena Victor. *Tim Burton: the monster and the crowd: a post-Jungian perspective*. London; New York: Routledge, 2010.

7.2. Los “otros” que nos acompañan

Los monstruos pueden adquirir muy diversas formas y pueden tener unos orígenes diversos según el caso: si, como hemos visto, esto es así debido a la fuerza de la imaginación, capaz de configurar toda clase de criaturas, vamos a ver ahora que hay otro tipo de monstruosidad que forma parte real del mundo, es física, tangible, y nos acompaña. Los monstruos son reales y no tan sólo figuras de la imaginación.

Por un lado pueden estar originados a partir de lo que llamaríamos “errores” de la naturaleza, una especie de defectos de fábrica. Se convierten así en malformadas criaturas, en ocasiones contempladas como espeluznantes maravillas para satisfacer el divertimento y morbo del público en espectáculos como el circo o la feria. Un ejemplo claro de este tipo de seres que, aunque en pequeño porcentaje, forman parte de la realidad y habitan nuestro mundo, lo tenemos en la fantástica *Freaks* (*La Parada de los monstruos*, 1932), del director Tod Browning¹², un completo catálogo de malformaciones corporales y todo un alegato a favor de la dignidad y bondad de estas criaturas que guardan una integridad que se opone a los verdaderamente monstruosos intereses de los humanos “normales”. Este tipo de criaturas son tratados como sub-humanos por el resto de la especie debido a sus anomalías físicas. Pero



Fig. 1. *Freaks* (*La Parada de los monstruos*), Tod Browning, 1932.

¹² SERRANO CUETO, José Manuel. *Tod Browning*. Madrid: Cátedra, 2011.



Fig. 2. *El hombre elefante* (*The elephant man*), David Lynch, 1980.

frente a su tradicional soledad y total marginación, en este film se reafirman como grupo identitario a través del que defenderse y hacerse fuertes [Fig. 1].

La larga influencia de esta película va a llegar hasta la obra de algunos fotógrafos contemporáneos entre los

que destaca Diane Arbus o Joel-Peter Witkin, también centrados en plasmar este mundo paralelo *freak*. Un profundizamiento en el tema con una perspectiva aún más humanista y combativa la tenemos en *El hombre Elefante* (*The Elephant Man*, 1980) de David Lynch¹³ [Fig. 2]. Su defensa del marginado fenómeno, tratado toda su vida como bestia de la que se puede sacar un provecho económico, llegará al culmen en el tramo final del film, en que John Merrick (el malformado protagonista), admitido ya por parte de la sociedad (aunque sea hipócritamente en gran parte) y autocalificado como feliz por ello, defiende abiertamente su pertenencia a la especie humana y se decide en un poético cierre a dormir en la posición habitual en que lo hacen los hombres aunque ello le depara la muerte. Lynch contrapone magistralmente la figura del monstruo respecto a la sociedad “monstruosa” que le rechaza. Lo singular es que el primero aspira a ser reconocido por ésta a pesar de las injusticias sufridas. Lynch nos hace ver ese deseo de aceptación social de todo sujeto, la imposibilidad de alcanzar la felicidad como *outsider*. De ahí que Merrick ponga todo su interés en un grotesco aprendizaje de las mejores maneras de una sociedad burguesa en la que pretende verse integrado.

¹³ Una película basada en la historia real de John Merrick.

7.3. La mostración

Siguiendo esta línea, el arte contemporáneo va a convertirse en una de las principales herramientas de “mostración” del monstruo, valga la redundancia. Junto a su figura encontraremos estrechamente ligados a los *freaks* y de toda clase de elemento social oprimido, reprimido, obviado o rechazado por estar fuera de la norma. Curiosamente lo que hará el arte será cumplir la lógica del objetivo radical de la etimología de la palabra, proveniente del latín “mostrar”. La visibilización servirá como método de lucha contra la desigualdad social sufrida por muy diversos grupos que reivindiquen sus derechos: mujeres, minorías étnicas, gays y lesbianas, etc. El arte rechazará el mecanismo científico de constatación antropológica de esos “otros”, considerados como objetos de estudio por parte de la minoría blanca, imperialista y paternalista. Ésta, al cosificarlos, apartará los posibles problemas éticos derivados de su explotación como herramienta de trabajo de bajo costo, convirtiéndolos así en sujetos reificados y, por ello, convenientemente utilizados con el objetivo de producir beneficios económicos. El objetivo por tanto será dar voz y dignidad a esos grupos sociales y denunciar las dificultades derivadas de su obligado aislamiento.

Muchas van a ser las formas de luchar contra estos estereotipos fundamentados en una larga tradición. Por un lado podrá documentarse y visibilizarse la existencia de los “diferentes”, como hicieron Browning y Lynch, dando cabida a personajes reales hasta el momento silenciados¹⁴. Por el otro podrá buscarse la rebelión estética contra las normas, introduciendo de este modo lo deforme y distorsionante, también en el terreno de la figura humana, para hacer ver de modo metafórico la necesidad de una liberación de la imposición de los cánones estéticos.

¹⁴ Aunque ambos directores lo hicieran de formas diferentes: Browning utilizando toda una serie de actores con auténticas deformaciones; y Lynch utilizando una historia basada en hechos reales.



Fig. 3. Ana Mendieta, *Glass on body*, 1972.

La mujer será uno de los colectivos más afectados por esas reglas de belleza, tanto a nivel artístico como social. Por ello gran parte del *body art* realizado por mujeres desde los años 60 y 70 se empeñará en tomar la iniciativa y criticar la violencia sufrida por el cuerpo femenino, habitualmente utilizado como modelo del arte, mero objeto a moldear y contemplar según un canon muy reducido. Todas aquellas fuera de ese modelo sufrirían el choque constante de la imposibilidad de acceso a ese objetivo, convirtiéndose de algún modo en “monstruosas”. Pero la diferencia es inevitable, y hasta imprescindible, en la naturaleza. Ana Mendieta reivindicará ésta, aceptándose y mostrando su identidad de mujer y mestiza, y haciéndola chocar frontalmente contra un poder minoritariamente blanco y masculino. De este modo se decidirá a dar vida a la “mujer barbuda” en *Untitled (Facial hair transplant)*, 1972); y por eso se empeñará en mostrar su cuerpo desnudo chocando contra un cristal que terminará por deformarlo en (*Glass on body*, 1972). Sólo el objetivo de tratar de emular los modelos del poder (en la primera) o el sufrimiento de la violencia y la opresión (literal) por parte de éste sobre nuestros cuerpos (en la segunda) nos convertirá en verdaderamente monstruosos, deformados, personajes híbridos

imposibles y desnaturalizados. [Fig. 3]. Mendieta denuncia la imposición de la violencia sobre el cuerpo y defiende la recuperación del control sobre el mismo como primera y elemental herramienta política, ideológica y comunicativa.



Fig. 4, 5 y 6. Veronika Bromová, *Beings (On the edge of the horizons)*, 1997 (izda.); Mat Fraser, (centro); Carlos Aires, *Sin título*, serie *Happily ever after*, 2004 (dcha.).

Otras muchas mujeres han procurado esta mostración de un cuerpo liberado y fuera de toda norma de belleza, deformado. Jenny Saville lo hará con un método que recuerda al de Mendieta. Veronika Bromová también procurará ese límite en la representación de la mujer, llevándola al extremo de la deformación en que comenzaría a convertirse en abiertamente monstruosa, como hace en su serie de fotografías alteradas *Beings (On the edge of the horizons)* de 1997 [Fig. 4].

Mostrar la deformación será un modo de normalización de la diferencia, de aceptación social de la misma. Algo necesario para crear una sociedad más justa. Estéticamente hablando, además, el arte obviará toda tentativa de búsqueda de un canon cerrado, dando pie a una auténtica libertad a la hora de representar a la figura y al ser humano. De ahí que, en una tradición comenzada

Humanos y humanoides

por Velázquez, el arte dignifique y dé cuerpo, voz y mirada a esos “otros” ajenos a los estándares sobre los que se han construido la sociedad y hasta los utensilios y herramientas del día a día. Mat Fraser será un personaje destacado a este respecto, convertido en el precursor de un nuevo tipo de *freak show* dedicado a mostrar las capacidades de aquellos llamados discapacitados [Fig. 5]. Pero Fraser no es un artista que muestre la discriminación sufrida por otros, sino que es un “artista diferente” que trata de defender el acceso de los discapacitados al mundo del arte y el espectáculo. Ya no es sólo la imagen del cuerpo mostrado en el arte sino la imagen y la actividad del propio artista la que está en cuestión. Él mismo como músico, *performer* o actor tomará la iniciativa al respecto, buscando la visibilidad desde diferentes medios: cine, cabaret, charlas..., entre lo comercial y lo *underground*. En sus espectáculos, como por ejemplo *Sealboy: Freak* (2001), utilizará además como arma el humor.

El carácter fabuloso, mítico, de lo que son en realidad malformaciones o enfermedades bien conocidas desde el punto de vista médico, es enfrentado también por Carlos Aires en su serie *Happily ever after* (2004). En ella da un toque irónicamente barroco a sus representaciones

Fig. 7. Douglas Gordon, *Monster*, 1996.



de diferentes tipos reales que bien podrían poblar las ilustraciones de historias fantásticas y anacrónicas, como lo son sus desafiantes hombres-lobo [Fig. 6].

Después de todo, el objetivo de esta mostración es la constatación de la cercanía de aquello que tradicionalmente se ha considerado monstruoso, el pequeño “cambio” o accidente que puede hacernos caer en esa concepción y todo lo que conlleva el ser un “otro” social, ser rechazado. Por último, como decíamos más arriba, parece quedar claro que eso monstruoso es una construcción social interesada, creada por un grupo que trata de preservar su posición de poder. En un sentido del término el monstruo habita en todo ser humano, al menos en su vertiente irracional, aquella que le acerca al instinto.

La cercanía de eso monstruoso será magistralmente mostrada, con una técnica *low fi* por completo alejada del efecto especial, por parte de Douglas Gordon en *Monster* (1996) [Fig. 7]; e Hicham Benohoud en *Version Soft* (2003) [Fig. 8]. Una pequeña alteración en nuestro rostro, casi de modo infantil, nos haría caer en lo grotesco y monstruoso. Con ello ambos artistas desmitifican la construcción de esas criaturas a las que podemos jugar a ser en un simple gesto. Las barreras que ayudaron a la configuración de una visión dialéctica del mundo son así poco a poco combatidas y puestas en duda, dando paso a una creciente ambigüedad que pone en cuestión las

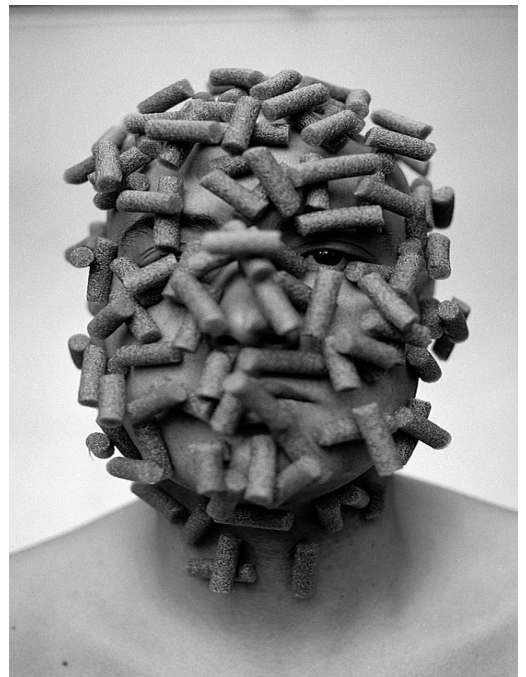


Fig. 8. Hicham Benohoud, *Version soft*, 2003.

estructuras básicas de la sociedad: la moral y la ley.

Lo curioso es que la modificación corporal, el *bodybuilding*, al mismo tiempo que tiene el objetivo de moldear los cuerpos atendiendo a las normas estéticas marcadas por la moda y publicidad, también sirve como herramienta de escape, de autocontrol en la configuración del cuerpo atendiendo a la propia fantasía del usuario. Así ciertas “tribus urbanas” procurarán la diferencia identitaria a través del tatuaje, los *piercings* o la utilización de prótesis subcutáneas de todo tipo. En casos extremos algunas personas utilizarán estos métodos para acercarse a figuras quasi-demoníacas o de aire animalesco, como las diseñadas por Steve Haworth.

7.4. Transgresiones

El arte va a utilizar en este sentido la figura deforme para crear seres que desvelan estos trazos ocultos del carácter humano y se sitúan como crítica directa de los errores del hombre. Conforman en muchos casos una visión abiertamente humanista, defensora de la libertad y los derechos básicos supuestos a todos los individuos sea cual sea su condición. El monstruo de hecho no es culpable de ésta, sino víctima. Su estado final no será más que provocado por el rechazo, la soledad y la injusticia a que se ve sometido. El monstruo se va a situar abiertamente como una dura crítica al hombre a diferentes niveles. Por un lado la propia figura y conducta del monstruo es trasposición de la humana; mientras, por el otro, la reacción del hombre ante la criatura hace aflorar en él una violencia atroz. Ello nos lleva a señalar obras que describen en el monstruo una inteligencia y bondad admirable, contrapuesta a su deformidad. Este posicionamiento se opone a la tradicional descripción del mismo. En algunas ocasiones, sin embargo, la soledad y falta de comunicación desbarata sus buenas intenciones. En otros casos

este hecho es subrayado por la incapacidad de habla del personaje, algo que subraya su carácter animal, que ya veíamos en las bestias humanas de *El Planeta de los simios* y que se nos aparece en el Gregor Samsa de *La Metamorfosis*. El hombre elefante de Lynch demostrará su humanidad en un duro proceso de aprendizaje que le permitirá la comunicación de sus sentimientos¹⁵. Gracias a la posibilidad de comunicación que le otorgan estas obras, el monstruo combate el prejuicio que tradicionalmente defendió la relación de la fealdad física con la degradación espiritual¹⁶.

La única posibilidad de supervivencia que se ofreció a la criatura monstruosa fue la marginación, el exilio hacia tierras donde no suponga un peligro. Lo monstruoso es obsceno, debe alejarse de la escena y los focos de la sociedad, debe ser velado para no herir la sensibilidad de la burguesía. Sin embargo hasta en esos casos el mero hecho de su existencia provoca una inquietud y desconfianza en el hombre. A día de hoy, en el mundo globalizado y dominado a través de los medios, la creación de monstruos adquiere una nueva dimensión: cualquier cuestionamiento de lo establecido o cualquier subversión pueden ser tratados o convertidos en monstruos, hasta el extremo de otorgarles un rostro y nombre y apellidos: véase el personaje de Bin Laden (un personaje “invisible” pero presente en los medios, incluso en su supuesta captura y muerte), el auténtico “hombre del saco” del post-imperialismo estadounidense. De este modo la “cabeza de turco” monstruosa permite a los poderes actuar a su antojo y sin necesidad de mayores explicaciones, pues la estrategia del terror no se atiene a razones. La nueva situación mundial otorga un carácter transfronterizo a los monstruos, operando a gran escala. Los medios se encargan de retransmitir sus odiosas hazañas creando un nuevo clima del miedo que se dirige a los resortes más profundos de la población y actúa a nivel global.

15 Y es que la ausencia de la capacidad de habla deja al monstruo sin ninguna posibilidad de defensa ni respuesta. GARCÍA CORTÉS, José Miguel. *Orden y caos...*, p. 21.

16 La fisionomía incluso nació como pseudo-ciencia para tratar de acercarse objetivamente a este hecho a medio camino entre la psicología, la antropología y la investigación policial.

Humanos y humanoides

El carácter transgresor de la criatura monstruosa, su potencial revolucionario que atenta a la estabilidad del *statu quo* dominante, es quizás el punto que nos hace entender su multiplicación en el arte contemporáneo, un nuevo arte que desde principios del siglo XX se liberó y puso a la vanguardia de la lucha por el cambio social. Todo ello llevó no sólo a incorporar una figura deformante sino a ahondar en lo monstruoso en un sentido amplio como herramienta crítica de la sociedad imperante, como resorte de provocación y reflexión sobre las atrocidades y absurdos cometidos por el hombre en la sociedad contemporánea. El monstruo supone la expresión de la diferencia frente a la tranquilizadora normalidad impuesta desde el poder y por ello se puede asociar a las luchas de los grupos de minorías marginadas (por cuestión de sexo, raza, clase...) desde la posición hegemónica patriarcal y capitalista. De ahí que la incorporación de movimientos batalladores como los feministas, gays, etc., a la creación artística haya supuesto una multiplicación de las visiones asociadas a lo monstruoso y anormal en el arte. A la perversión de las normas formales se une, por tanto, un ataque de fondo con un profundo calado político y social.

“Todo sistema social se dota de una estructura de control para mantener el orden moral instaurado.

Un orden basado en muy diversas formas coercitivas, necesitadas de elementos ideológicos y culturales que justifiquen dicha coerción. Las sociedades occidentales cristianas se han servido durante siglos de símbolos como el demonio, las brujas o los seres monstruosos para marginar o expulsar a cualquier miembro considerado indeseable. A estas personas se les ha acusado, [...] de oponerse a los modos de vida normales. Estos seres diabólicos amenazan la unidad del grupo social y han de ser eliminados para reforzar la coherencia interna e impedir el cuestionamiento jerárquico. Así la sociedad, para protegerse, se divide entre las fuerzas del bien (aquellas que representan la continuidad del statu quo) y las fuerzas del mal (las que introducen una conducta



irracional que cuestiona las bases sobre las que se sustenta lo social) en perpetuo combate.”¹⁷

El arte se ha empeñado en imaginar en los últimos decenios no ya humanos, sino humanoides, que, a pesar de su carácter inferior e informe, adquieren una enorme fuerza que se adivina revolucionaria. De ahí que la unión de todas esas pequeñas figurillas que conforman *Field for the british isles* de Antony Gormley (1993) [Fig. 9] dejen traslucir al espectador la inquietud de una posible rebelión. La unión haría la fuerza y, al menos en el territorio artístico, el monstruo es ya consciente de que no es una minoría.

El monstruo y lo monstruoso van a plantear a nivel general un espacio difuso y confuso entre lo humano y sobre o sub-humano, lo normal y anormal, el yo y el otro¹⁸. Suponen una anomalía, una alteración del orden situada entre la fantasía y la realidad. Le guste a quien le guste el futuro posthumano será habitado inevitablemente por monstruos. El futuro parece inevitablemente

¹⁷ GARCÍA CORTÉS, José Miguel. *Orden y caos...*, p. 17.

¹⁸ DIEGO, Estrella de. [et al.]. *La hora de los monstruos: imágenes de lo prohibido en el arte actual*. Madrid. Revista Occidente, nº 201, febrero 1998, p. 70.

habitado por la promesa de la llegada de nuevos monstruos¹⁹ que nos hacen intuir una más que probable caída de las categorías que conforman el orden social actual.

7.5. Híbridos y quiméricos

Una forma habitual a la hora de conformar un ser monstruoso es la de la hibridación de la forma humana con las naturales (sean vegetales o animales) o las mecánicas. Lo monstruoso conformaría así una unión de ámbitos habitualmente separados, por lo que incitaría a la confusión de las categorías mentales y científicas que ayudan al ser humano a clasificar y ordenar su visión de la realidad. La hibridación daría pie a la conformación de quimeras, de uniones imposibles tan sólo visualizadas en las narraciones fantásticas y los mitos.

La tecnología desarrollada a lo largo del siglo XX habría alimentado, para bien o para mal, la imaginación de un hombre híbrido, bien disminuido por causa del desastre de la guerra o el accidente científico, o bien ampliado gracias a la nueva eugenesia biotecnológica o las prótesis avanzadas. En todo caso lo que parece inherente a la conformación del monstruo es su traslación temporal al pasado o futuro. Al mismo tiempo el monstruo humano prefigurado por el arte no se atiene en ningún momento a un territorio neutro, sino que supone una esperanza de un futuro utópico o la caída definitiva al apocalipsis de la regresión animal. El monstruo es siempre pre- o post- humano.

Otro modo de imaginar monstruos será el de la alianza de emergencia con fuerzas que ayuden al ser humano a la supervivencia ante un medio cada vez más hostil. En este campo

19 HARAWAY, Donna. "Promesas de monstruos", en *Política y Sociedad*, 30, 1999, pp. 121-163.

podríamos entender los *hombres-cactus* de Julio González [Fig. 11]. La figura humana se transforma en ellos, en una poética metamorfosis vegetal, en un doliente cactus, sin duda uno de los seres vivos que mejor escenifican la capacidad de resistencia en la naturaleza frente a la guerra o la destrucción del medio ambiente.

El *hombre-cactus* es resultado directo de la situación en que se encontraba el hombre en aquel difícil momento: entre la desesperanzadora Guerra Civil española y el devenir de la II Guerra Mundial. Ante estas penosas circunstancias y la cruel destrucción imperante, el mundo se había convertido en algo así como un desierto estéril tanto natural como ideológicamente. En tal climatología Julio González ofrece la solución del cactus, la de una postura defensiva a través de la cual puedan superarse las adversidades. Nos encontramos por ello ante una escultura de una presencia fuerte y estática. El cactus es un ser inmóvil, y en ese sentido pasivo, pues recibe sin posibilidad de escapatoria

los elementos a que se enfrenta; sin embargo al mismo tiempo es agresivo, pues deja ver sus armas en forma de ostensibles púas. Parece obvio que en tales circunstancias históricas fuera imposible una visión humana más optimista. El hombre había fracasado y su única opción de resistencia se abría a partir de soportar estoicamente unas penosas circunstancias. Curiosamente el *hombre-cactus* podría ser interpretado al mismo tiempo como sujeto disminuido o como héroe de la resistencia. Ante una situación extrema el hombre, convertido en una especie de “monstruo bueno”²⁰, debe sacar de su interior su instinto de lucha más primario (en este caso vegetal).

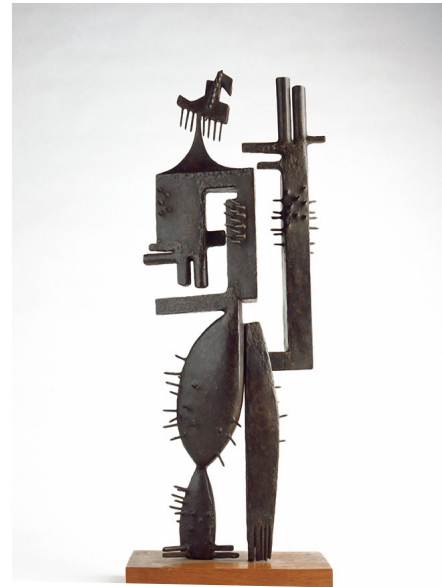


Fig. 11. Julio González, *Hombre-cactus*, 1940.

²⁰ Así lo califica Guillermo Solana en el catálogo de la colección del IVAM. *Ibidem*, p. 234.

Con el paso del tiempo veremos crecer las posibilidades científicas y artísticas de configuración de monstruos híbridos que unan lo humano con lo animal y vegetal. El desarrollo biotecnológico y, con ello, del bio arte, harán imaginar al artista Eduardo Kac nuevos seres como los “plantimales” y “animanos”²¹. En este caso frente a la tradición analógica expresada por González, el nuevo arte pasará de la metáfora a la explicitación de seres realmente vivos a partir de la unión de ADN de diversas especies (véase capítulo 17).

“Las quimeras [...] ya no son imaginarias; se están creando de manera rutinaria en los laboratorios, [...]” Eduardo Kac²²

7.6. Belleza interna

La enseñanza popular siempre trató de convencernos de un bienintencionado dogma: “la belleza está en el interior”. Quizás por ello el arte contemporáneo en su conformación de humanoides, de seres monstruosos que deformen la figura humana, trate de obviar el posible rechazo de esa distorsión formal y obligue al espectador a ser activo y buscar otro tipo de belleza y experimentación de las obras. De este modo el espectador se enfrentará al reto de la experiencia estética de lo deforme. Frente a la tradicional preponderancia del sentido de la vista en el acercamiento a la obra artística, en muchos de estos casos la clave del disfrute sensorial de las obras derivará hacia otros sentidos, como el del tacto, que obligarán a una experiencia activa.

21 “La creación interespecífica ética y responsable producirá la generación de bellas quimeras y fantásticos y nuevos sistemas vivos, tales como “plantimales” (plantas con material genético animal, o animales con material genético de plantas) y “animanos” (animales con material genético humano, o humanos con material genético animal).” KAC, Eduardo. *Telepresencia y bioarte: interconexión en red de humanos, robots y conejos*. Murcia : CENDEAC, D.L. 2010, p. 325-326

22 *Ibidem*, p. 323.

Esta será una de las claves a la hora de acercarnos a los *hombres con puerta* creados por el aragonés Pablo Serrano [Fig. 12]. Defensor a lo largo de su carrera de una visión poética y humanista de la creación, Pablo Serrano aún alberga fundadas esperanzas en el ser humano, sea cual sea la apariencia externa de la situación. Si los *hombres-cactus* de Julio González nos remitían a un hombre endurecido por las circunstancias, con la única defensa de la lucha solitaria por la supervivencia, Pablo Serrano va a dar entrada a la comunicación como vía de salida a tan difícil situación. Si de cara al exterior el hombre no ha demostrado más que ser una criatura oscura y perversa (la guerra es la más fiel y evidente prueba de ello), aún en el interior guarda la bondad necesaria para realzar el vuelo. Si las extremas situaciones vividas han hecho al ser humano cerrarse en sí mismo, olvidar su lado externo, sacar sus púas y endurecerse hasta la deformación, tan sólo la comunicación profunda puede volver a llevar a admitirnos como seres bellos y admirables. Sólo el apoyo y la confianza en el resto de hombres pueden cambiar el rumbo de la situación.



Fig. 12. Pablo Serrano, *Hombre con puerta*, 1966-68.

Posiblemente no haya mayor grado de informidad a la hora de representar la figura humana que la de los *hombres con puerta* de Serrano. Su superficie es gris y rugosa, desagradable a la vista y al tacto. Sus irregulares protuberancias difícilmente nos permiten remitirnos a formas reconocibles como integrantes del cuerpo. Tan sólo el nombre de la obra nos sirve de pista que permita tratar

de reconocer una figura humana en la masa irregular de protuberancias y muñones dispuesta ante nosotros. Sin embargo, si obviamos esta primera impresión y conseguimos acercarnos a la figura, encontraremos que una puerta con bisagra nos permite explorar su interior. Allí obtendremos la recompensa a nuestra curiosidad: una superficie dorada, brillante y pulida, de una belleza y luminosidad reconfortante. Serrano trata de convencernos de que en el esfuerzo por la comunicación y el entendimiento se esconde el secreto en el que construir una nueva relación entre los hombres. La descripción poética y humanista del escultor es de una sutileza brillante, de una carga semántica y evocativa a la que el espectador se ve obligado a sucumbir ayudado, además, por la necesidad de ser un ente activo. El espectador debe actuar ante la obra y abrir (si así lo considera oportuno) la puerta a la que se enfrenta. En las obras de Serrano el hombre forma un hueco interior para dar cobijo a los demás y darse cobijo a sí mismo, una relación arquitectónica directa que remite a la necesidad de protección y apoyo en el otro. El hombre habita y crea espacios para sobrevivir, desde el vientre de la madre a la casa, y, en última instancia, a su muerte deja la memoria del espacio vacío que ocupó su cuerpo.

Otros, como Ernesto Neto, buscarán en obras como *Humanóides* (2001), otra vuelta de tuerca a la posibilidades de relación entre el espectador y la figura pseudo-humana que a éste se le ofrece. En este caso lo informe de las figuras no conllevará a un reto sino a un invitación al acercamiento y relación con las mismas, debido a su superficie pulida y agradable al tacto. De ahí que frente a la figura canónica tradicional, fría y alejada en su belleza, el nuevo arte pueda ofrecer la posibilidad de otro tipo de placer más sensual y cercano en la experiencia estética. Neto demuestra que es posible sentir placer en la relación con el monstruo.

7.7. Monstruos de nacimiento

El desarrollo científico y tecnológico que venimos señalando (y que desarrollaremos más adelante) ha incorporado un enorme número de opciones a la hora de conocer, configurar y reconfigurar lo humano. Así, si la violencia derivada de este mismo desarrollo ha llevado a la fragmentación y descomposición de la concepción unitaria del cuerpo, esos mismos medios son capaces de llevar a la recomposición de las partes, desde un punto de vista médico, pero también estético. Estas nuevas técnicas rememoran en parte lo monstruoso al albergar métodos que acaban por completo con la idea normalizada del ser humano. El cuerpo ya no es completo, cerrado ni unitario, ha perdido su integridad en beneficio de una versatilidad que lo convierte en un cuerpo potencialmente desmontable en piezas e incluso amplificable. Toda clase de materiales pueden ser utilizados con este objetivo, orgánicos e inorgánicos, en una confusión monstruosa entre ámbitos que parecían contrapuestos.

*JoAn, l'home de carn*²³ es toda una muestra de hibridación de técnicas y búsquedas conceptuales que termina por enfrentarnos a una de las figuras en la historia del arte más parecida a la imagen del monstruo de Frankenstein [Fig. 13]. En realidad *JoAn* es un robot antropomórfico con una estructura interna mecánica y un forro de carne de cerdo que forma su piel y conforma su imagen externa. La similitud con el personaje creado por Mary Shelley se obtiene principalmente por la conformación del cuerpo del mismo a partir de pedazos de carne y la, para nada disimulada, muestra de los cosidos que los unen. El movimiento de este cuerpo reconstruido parece devolverle, al menos fugazmente, la vida a la materia orgánica gracias a la ayuda de la mecánica avanzada, rememorando hipotéticamente el sueño del doctor protagonista de la novela.

²³ Una obra realizada por Marcel.lí Antúnez con la ayuda técnica (en cuanto a la parte informática y mecánica de la figura) de Sergi Jordá.

El particular monstruo construido por Marcel.lí Antúnez se sitúa en un terreno ambiguo entre la escultura, la robótica, la instalación interactiva y la reflexión sobre la vida y la muerte a través de un acercamiento conceptual al posthumanismo y su unión de elementos tecnológicos y orgánicos. En relación a ello el autor denominará este tipo de creación de dos curiosas formas:



Fig. 13. Marcel.lí Antúnez, JoAn l'homme de carn, 1992

carnebot o *robogenic*²⁴. Su superficie de carne nos presenta directamente su fragilidad y cercanía a la descomposición, a la putrefacción. Esta potencial putrefacción, unida al grotesco cuerpo en tamaño real al que se enfrenta el espectador, nos desplaza a un espacio indeterminado entre la atracción, el asco, el miedo y la risa. Todo ello se ve reforzado además por el movimiento al que se dota a la figura a través de un mecanismo de captación del sonido generado en torno a él, lo que provoca que el espectador pueda forzar sus movimientos e interactuar con la criatura. *JoAn* es paradigmático a la hora de entender el estilo multidisciplinar e irónico de Antúnez, y es, al mismo tiempo, inicio de algunas de sus más interesantes ideas.

La carne es mostrada sin artificio que la disimule,

dejando ver su debilidad como materia con una corta fecha de caducidad, mientras que en el interior de la criatura se adivina la mecanicidad que le concede el movimiento. Todo esto no es más que una metáfora de un hombre que se apoya en la tecnología en el deseo de superar la

24 ANTÚNEZ ROCA, Marcel.lí. "Antubots". Texto extraído de la web <http://www.marceliantunez.com>.

imperfección de su cuerpo. Sin embargo la tecnología no adquirirá vida de no ser compuesta de materia orgánica. Una paradójica reflexión que Antúnez sigue explorando a lo largo de su obra robótica y protésica.

En la explícita muestra de su carne, *JoAn* refleja la fragilidad de la condición corporal humana²⁵. En su paródica visión, el artista catalán deja entrever dos aspectos fundamentales en la reflexión sobre el hombre futuro: la inevitable muerte y desaparición de lo orgánico; y frente a ella la potencial infinitud de lo mecánico, sin embargo expuesto a la repetición constante, el fallo y la imposibilidad de regeneración. Sólo en la unión de ambos materiales ve Antúnez la posibilidad de superación de los robots actuales, y del hombre²⁶.

Lo que parece claro es que el futuro se adivina como un tiempo de “promesas de monstruos”, unos monstruos contruidos a nuestro antojo que, desde un punto de vista positivo, podrían ser la solución a los problemas derivados de la contaminación o la superpoblación mundial: como podrían ser los *cyborgs* diseñados para la supervivencia espacial en otros territorios. El reverso nos llevaría a ese miedo al accidente tecnológico, difícil de prever, que podría terminar llevando a la mutación incontrolada de los seres vivos, entre los que estaría, evidentemente, el hombre.

Algunos, como el artista australiano Stelarc, no dudarán en afirmar que el cuerpo humano,

25 Antúnez realizará en el mismo período *La vida sin amor no tiene sentido* (1993), una obra donde una cabeza formada por pedazos de carne con la misma técnica de JoAn aparece conservada en un recipiente con líquido.

26 “Desde hace siglos las máquinas han mostrado preferencia por materiales que difícilmente encontramos en la biología. Los metales son un raro ejemplo en lo orgánico. Claro que la durabilidad y la resistencia del metal no tienen parangón en el reino de los vivos. Pero a diferencia de la piel, los músculos o los huesos, los metales no se autorreparan ni se reproducen. Y ahí está uno de sus límites. Sospecho que una de las soluciones a este obstáculo reside en el avance de la genética. Los transgénicos apuntan a formas de vida que se adjudicarán muchas de las facultades de las máquinas. Llegados a este punto no me extrañaría que las máquinas, o sus hermanos más avispados, los robots, se fusionaran con formas transgénicas, hibridándose. Dando así lugar a una nueva rama en la línea evolutiva: los robogenics. Si eso es así tendremos que aceptar que la investigación científica y tecnológica, producto de la inteligencia abstracta del hombre, es decir de la cultura, no es más que una de las estrategias que adopta la vida para seguir perpetuándose.” ANTÚNEZ ROCA, Marcel.lí. “Antubots”... Texto extraído de la web <http://www.marceliantunez.com> .

entendido de un modo tradicional, ha quedado obsoleto frente a las circunstancias actuales. Este hecho le llevará a aliarse con la tecnología en la búsqueda de unas prótesis que amplifiquen sus capacidades, convirtiéndole, inevitablemente, en una figura monstruosa. Su implantación de un tercer oído en el antebrazo o su utilización de prótesis y exoesqueletos, rompen las fronteras de la normalidad y distorsionan su cuerpo atendiendo a sus deseos.

La tecnología abre la posibilidad al hombre de convertirse en otro, autoconstruirse atendiendo a los deseos de su imaginación, algo que le va a acercar a lo que antes tan sólo era territorio del arte o las narraciones literarias. Ayudado de las posibilidades de la tecnología y la imaginación, el ser humano terminará por diseñarse de modo monstruoso, superar sus limitaciones físicas.

Por otro lado, lo que parece demostrar la investigación biotecnológica es que el ser humano tiene una estrechísima relación genética con todo el resto de seres vivos que pueblan el planeta. Este hecho haría al hombre tener que asumir una “monstruosidad” profunda con su origen en el propio material genético que le da vida. En palabras de Eduardo Kac “[...] *los humanos deberíamos asumir nuestra monstruosidad como seres transgénicos antes de decir que todo lo transgénico es monstruoso*”²⁷.

En última instancia el hombre debe asumir que su pasado (animal) y su futuro (post-humano) demuestran que su estado actual es tan sólo una transición de y hacia lo monstruoso, una excepción a una norma de largo alcance, la de su naturaleza mutante.

27 KAC, Eduardo. *Telepresencia y bioarte...*, p. 384



8. Un problema de escala

8. Un problema de escala

Sólo es posible percibir el mundo y reconstruirlo desde la elección de una perspectiva. Ésta marcará el modo en que el hombre experimente la realidad que le circunda para que así pueda, a través del arte, reproducirla en imágenes. Desde esa perspectiva van a crearse diferentes juegos de escala en el conocimiento y también en la representación de aquello que conforma el mundo. El propio ser humano va a someterse a ese juego con el objetivo de relativizar sus medidas, adaptándolas a los objetos que le rodean. Sólo conocemos aquello que está al alcance de nuestros sentidos, y la altura y distancia a la que nos coloquemos de los objetos y sujetos a percibir alterarán enormemente nuestra idea sobre ellos. Una vez más la distorsión se alzarán como inevitable, generando ilusiones ópticas que amplifican o minimizan lo percibido. En la distancia todo parecerá empequeñecerse y difuminarse. Solo así podremos entender esa afirmación tan abrumadoramente lógica como ingenua de Heráclito en que defiende que “el sol tiene el tamaño de un pie humano”¹. Por más que la ciencia trate de acercar lo lejano y acceder a lo nanométrico, la mirada del ser humano se verá sometida a su propia medida, a su escala 1:1, que aplicará sobre todas las cosas y a partir de la que ejercerá la comparación de dimensiones. Un forzado humanismo antropocéntrico. Cada ser humano está en el centro de su vivencia del mundo. La realidad de cada cual es pues una cuestión de sensaciones, de percepción².

El arte ha sabido desde sus orígenes manejar la representación para someter sus imágenes a la alteración de la escala según diversas conveniencias y objetivos. El enmarque fue el método tradicional de fijación de la perspectiva, también de ordenación de la composición de los elementos que conforman la misma atendiendo a la importancia de lo situado en él. Aquello

¹ Citado en BELLMER, Hans. *Anatomía de la imagen*. Barcelona: Ediciones de la Central, 2010, p. 53.

² MERLEAU-PONTY, Maurice. *Fenomenología de la percepción*. Barcelona: Península, 1994.

que quiera ser magnificado deberá sobrepasar la escala humana; lo que pretenda ser aprehendido y controlado se verá reducido hasta hacerse manejable. Borges ya nos enseñó la inviabilidad de un mapa a tamaño real, ineficaz, inoperante³. No existe la reproducción exacta. Fue precisamente la representación de la realidad, iniciada por el arte desde tiempos prehistóricos, la que permitió al hombre apaciguar sus miedos y comenzar a dominar su entorno, contrastar su papel dentro de él. El truco de magia consistirá, básicamente, en reducir la complejidad del mundo. Simplificarla para hacerlo inteligible.

La utilización de la pequeña escala abrirá una suerte de nueva ciencia que se podría denominar “micrología”⁴. El hombre utilizará la representación y reproducción en pequeño tamaño como modo de previsualización de aquello que más tarde se realizará, tal y como demuestran las maquetas arquitectónicas. Los microcosmos reflejan macrocosmos. Este arte permite un tipo de metáfora de lo real, observable desde una posición de poder, por parte del creador y también del espectador, que casi rememora la que se le supone a un dios omnisciente. Todo puede ser apreciado de un vistazo, lo que permite una perspectiva global de ámbitos de otro modo imposibles de percibir.

El propio cuerpo del hombre va a someterse a estas alteraciones de escala en su recreación artística, una herramienta que va a permitir la relativización de algunos conceptos en torno a la figura humana. Algunos de ellos en la variación de tamaño se tambalearán. El hombre

obtiene una visión de la realidad que se sostiene generalmente desde un punto de vista a una

3 “...En aquel Imperio, el Arte de la Cartografía logró tal Perfección que el mapa de una sola Provincia ocupaba toda una Ciudad, y el mapa del imperio, toda una Provincia. Con el tiempo, esos Mapas Desmesurados no satisficieron y los Colegios de Cartógrafos levantaron un Mapa del Imperio, que tenía el tamaño del Imperio y coincidía puntualmente con él. Menos Adictas al Estudio de la Cartografía, las generaciones siguientes entendieron que ese dilatado Mapa era Inútil y no sin impiedad lo entregaron a las inclemencias del Sol y de los inviernos. En los desiertos del Oeste perduran despedazadas Ruinas del Mapa, habitadas por Animales y por mendigos; en todo el país no hay otra reliquia de las disciplinas geográficas.” BORGES, Jorge Luis. “El Hacedor”, en *Obras Completas 2*. Barcelona: Emecé, 1996, p. 225.

4 SILVESTRE, Federico L. *Micrologías o Historia breve de artes mínimas*. Madrid: Abada, 2012.

altura en torno al 1,60-1,80 m. desde el suelo. Desde esta posición, y a partir del tamaño de sus miembros como referencia, el hombre ha diseñado los objetos que conviven con él. Modificando este punto puede cambiar por completo la forma de asumir la realidad, una circunstancia experimentada en la historia con el desarrollo de la aviación o la investigación espacial por ejemplo, que permitieron ver de forma completamente nueva la geografía de la tierra. Hoy en día las fotografías por satélite y programas como *Google Earth* permiten al usuario un manejo intuitivo y muy preciso de imágenes del mundo a la escala que éste desee. El desarrollo de la tecnología ha permitido ir conformando la manera de contemplar y reproducir el mundo. Este hecho será magnífica y sencillamente sintetizado en el documental *Potencias de diez* (*Powers of ten*, Charles and Ray Eames, 1977)⁵. Éste nos lleva en cuestión de minutos a replantearnos nuestra relación con las distancias, desde el espacio exterior a las moléculas de ADN, ambos límites a los que no alcanzan nuestros sentidos si no es con la ayuda de la tecnología más avanzada. El documental termina por certificar la importancia de la visión también en el territorio de la ciencia. Derivado de ello, también en lo empírico, y no sólo en lo artístico, tendrá una trascendencia crucial la imaginación, en el sentido de “hacer imagen”, de crear imágenes que nos permitan la visibilización de aquello que pretendemos conocer.

A partir de ese control de la imagen y la constatación de lo relativo de las distancias en el espacio, se multiplicarán las opciones de juego con la posibilidad de la existencia de seres en escalas diferentes. Este hecho aparece desde antiguo y puede rastrearse en leyendas, cuentos y obras literarias. Por un lado podríamos encontrar criaturas diminutas y por otro gigantes de dimensiones estratosféricas. Ambas visiones imaginarias se ven en cierto modo apoyadas (aunque son, obviamente, exageradas) por la existencia de dos enfermedades humanas que provocan el

⁵ Cortometraje que puede ser visto a través de internet: <http://www.youtube.com/watch?v=0fKBhvDjuy0> [consultado en julio de 2013].

enanismo y el gigantismo, así como por la personificación de diferentes criaturas y elementos existentes en la naturaleza y poseedores de distintos tamaños: desde un ratón a una montaña⁶.

La alteración de las proporciones corporales provoca una anomalía y diferencia frente a la media habitual que podría ser tratada como otro tipo de monstruosidad. De hecho así ha sido a lo largo de la historia en espectáculos de feria del estilo del aparecido en el film *Freaks* de Tod Browning (ya tratado en este trabajo), donde dos de los personajes protagonistas son una pareja de enanos. Asimismo la superación de las proporciones humanas ha sido asociada a gran parte de los monstruos malignos descritos en todo tipo de leyendas, pues a ésta se asocia una fuerza y brutalidad incontrolada. El mayor o menor tamaño del cuerpo frente a la estatura normal es de por sí otro tipo de deformación de la figura, una deformación además habitualmente potenciada por la diferente relación y proporción de los miembros que también sufren estas figuras respecto al canon habitual.

En la historia del arte este tipo de figuras han sido tratadas de muy diversos modos en distintas épocas, desde la cercanía humana y dignidad de los enanos de Velázquez a la figura terrorífica del Coloso tradicionalmente atribuido a Goya; o las enormes esculturas, ya perdidas, de dioses griegos como Zeus o Atenea. El tradicional uso del basamento ya es de por sí una alteración de la percepción de las obras de arte, habitualmente potenciadas por su posición en altura. En el arte contemporáneo vamos a encontrar nuevas creaciones que profundizan en la modificación de la escala humana, bien en la representación de la propia figura en diversos tamaños o bien a través de un cambio en los objetos de la realidad que provocan una sensación indirecta

⁶ Como “hombre-montaña” es tratado, por ejemplo, el protagonista de los viajes de Gulliver durante su estancia en Lilibut. SWIFT, Jonathan. *Los viajes de Gulliver*. Facultad de Ciencias Sociales – Universidad de Chile. Selección y edición de textos: Oscar E. Aguilera F. Digitalización y corrección de textos: Carolina Huenucoy. Año 2000. Extraído de la web: <http://autordelasemana.uchile.cl/swift/gulliver.pdf>.

de gigantismo o enanismo en el espectador. Todo ello no hace sino rememorar las aventuras disfrutadas por *Alicia en el País de las Maravillas* o *Los viajes de Gulliver*, ambas conocidísimas obras que forman parte del inconsciente colectivo.

8.1. Mundos paralelos

De ahí que el primer paso del arte sea dar cabida a ese deseo de la imaginación que permita al hombre, como hizo Alicia, someterse a cambios de tamaño según su voluntad, pudiendo así acceder a estrechos pasadizos o alcanzando la enormidad. Al igual que Carroll, la creación contemporánea, aprovechando su libertad, será capaz de crear mundos paralelos, alternativos al real, que permitan a los creadores manejar la escala de los mismos, expandiéndose o contrayéndose a su antojo. Todo esto albergará un innegable carácter lúdico. La alteración de la escala puede ser tratada literalmente como juego⁷, como modo de dar rienda suelta a la fantasía. En este sentido esconderá un cierto aire de regresión a la infancia, al espacio en que todo niño, de la mano de sus juguetes, imaginó historias, personajes y mundos enteros en que insertarlos. La ventaja del arte a este respecto será la utilización de un lugar común, la infancia, un estadio por el que irremediamente todos hemos pasado. En ese período infantil, entre el enfrentamiento a un mundo adulto conformado a un tamaño mayor y el disfrute de los mundos imaginados, y reducidos, de los juguetes, el ser humano ya estará por completo acostumbrado al manejo simultáneo de muy diversas proporciones.

El desarrollo cultural y social, y el irremediable paso a la madurez, llevarán, por un lado al abandono de ese espacio infantil de la imaginación de pequeñas realidades, y por otro,

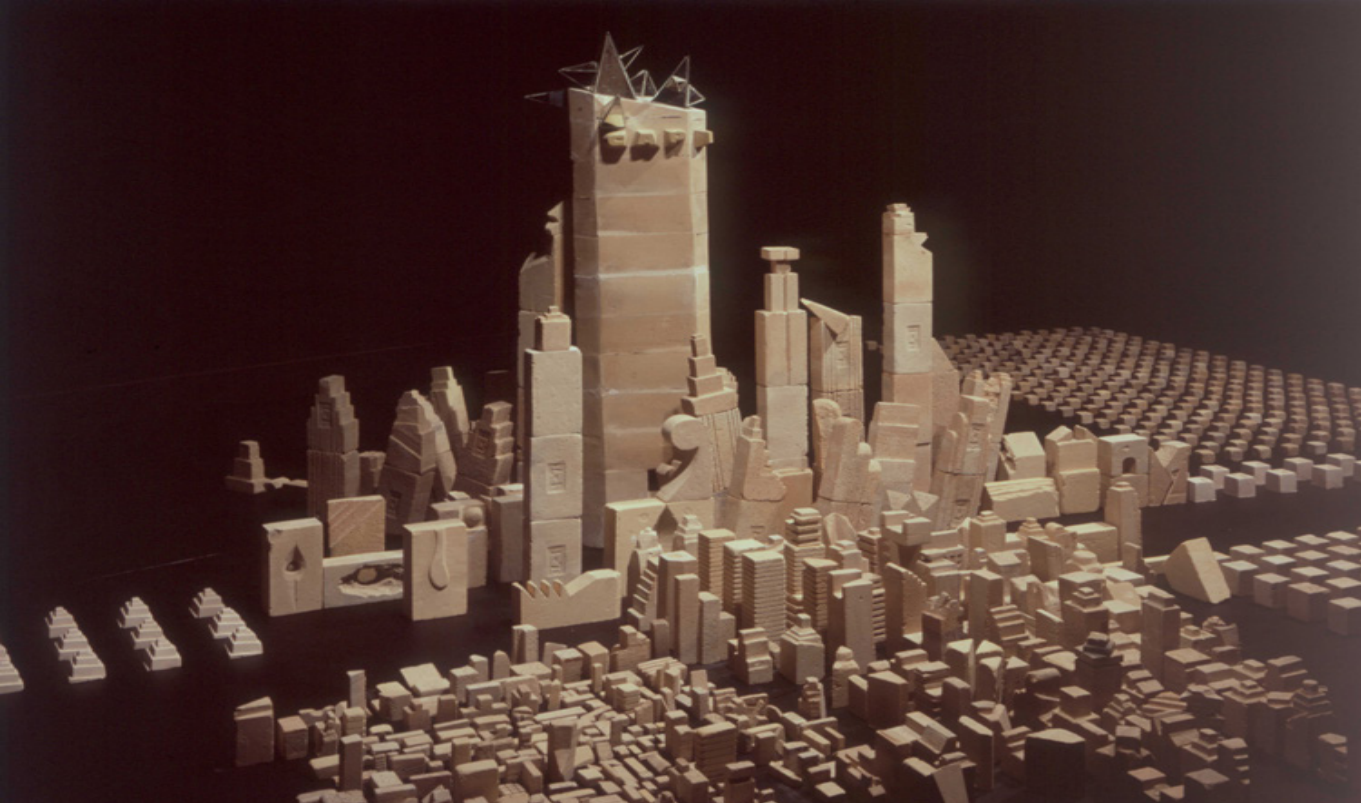
⁷ FERNÁNDEZ-CID, Miguel [com.]. *Xogos de escala / Juegos de escala / Playing with scale* [catálogo de exposición]. Santiago de Compostela: CGAC, 2003.

Humanos y humanoides

a la experimentación del tamaño “verdadero” del mundo a través de experiencias como los viajes o el enfrentamiento a diferentes ciudades y paisajes naturales. El inabarcable mundo real será tan sólo apreciable a partir de la educación, del conocimiento de la geografía, la literatura, etc., que nos permite sintetizar un entorno de enorme complejidad. Las sensaciones de enanismo o gigantismo se verán entonces asociadas a diferentes experiencias, desde el empequeñecimiento sufrido frente a la montaña o el rascacielos; a la sensación de la perspectiva panorámica que proporciona el avión, o metafóricamente, el mapa.

La recuperación de esas sensaciones asociadas a las diferentes escalas y perspectivas será una de las claves que utilizarán los artistas contemporáneos a la hora de enfrentarnos a la realidad. El arte se empeñará en reivindicarse como territorio de vuelta a la infancia, a esa visión del niño, inquieto y asombrado ante la grandeza de lo que le rodea. Entre la búsqueda de sensaciones básicas como el miedo o el asombro, y la racionalización de la experiencia, asimilada como metáfora, figura de un lenguaje que permite la codificación y el aprendizaje cultural, el arte contemporáneo alcanzará un estatus de generador y configurador de mundos paralelos que, después de todo, no son más que versiones (más o menos cercanas) de un mundo real que copian y modifican al mismo tiempo, con toda libertad. Estos mundos paralelos servirán de escape de ese otro, anodino y estático, que vivimos cotidianamente. De igual manera servirán de entrenamiento, de método de simulación de situaciones vividas, revividas o posibles.

Así podremos entender las ciudades configuradas por Miquel Navarro, capaces de darnos una nueva perspectiva de aquello con que convivimos a diario. Éstas recuperarán el carácter lúdico y *low tech* del juguete tradicional, el juego con la conformación de espacios propios al dictado de la imaginación. Al mismo tiempo suponen un tipo de instalación artística



interactiva que el espectador experimenta real y físicamente, en tres dimensiones, como espacio al que transportarse [Fig. 1]. Ya no tratamos con simples imágenes, sino con lugares que transitar. No con una reproducción visual reducida al plano, sino de la construcción tangible de un pequeño mundo a escala, perceptible desde una multitud de puntos de vista, casi habitable. Este nuevo tipo de re-construcciones artísticas manejan la escala sin imponer el punto de vista, tal y como hacía la pintura tradicional. Aunque, debido a su medida reducida, como maqueta, el espectador mantendrá el “picado”, la vista de pájaro sobre la obra.

Frente a esa sensación de gigantismo que indirectamente se experimenta en una ciudad de Navarro, otros artistas, sin perder el carácter lúdico y *naif*, buscarán el juego con la escala. Claes Oldenburg invertirá el proceso al enfrentar al espectador a enormes objetos cotidianos magnificados. Ante ellos el espectador advertirá el absurdo de los mismos, que, en semejante

Humanos y humanoides

magnitud, serán por completo inútiles, incapaces de ser usados. Sin embargo, asimilada su proporción, el visitante podrá sentir al mismo tiempo la inquietud de sentirse un enano, de experimentar un posible mundo en que su tamaño no se adapte a la normalidad. Frente a ellos podríamos sentir la desagradable sensación de que tarde o temprano deberá aparecer el dueño legítimo de tales herramientas, que se presume un gigante. La sensación de juego se incrementará debido a su habitual instalación no ya en un ámbito artístico reducido (una galería o museo), una suerte de paréntesis de la realidad, sino en su inserción directa en el espacio público de la ciudad, que se enfrenta así a lo extraordinario, sin puertas que separen un ámbito de otro, sin previo aviso.

Este asalto del juego al espacio público será explorado también por Charles Simonds⁸, que dará vida a toda una civilización imaginaria de “little people” que habitará sus pequeñas construcciones: *Dwellings* (1970-), casas que recuerdan en sus formas a civilizaciones primitivas y que se esconderán en lugares recónditos de la ciudad. Siguiendo un método similar, Slinkachu⁹ va a realizar su serie *Little people in the city* (2006-). En ella, a medio camino entre el *street art* y la fotografía, escenificará y retratará escenas a pequeña escala en diversos lugares de la ciudad. Éstas, llenas de humor, son una llamada de atención al transeúnte sobre la necesidad de abrir bien los ojos a aquello que ocurre a su alrededor, tenga el tamaño que tenga. Al mismo tiempo será una vuelta a la imaginación de esos pequeños seres que podrían cohabitar con nosotros en el mundo real y forman parte de las fantasías infantiles. *Little people in the city* no sólo llama la atención sobre la relatividad de la escala a la que percibimos las cosas sino que directamente utiliza figuras humanas de tamaño reducido, nos enfrenta a personajes miniaturizados hasta hacerse difíciles de percibir en la distancia [Fig. 2].

8 <http://www.charles-simonds.com/index2.html> [consultado en julio de 2013].

9 <http://www.slinkachu.com/home> [consultado en julio de 2013].



8.2. Los enanos (también) empezaron pequeños

Un buen número de películas han tratado de acercarse a las dificultades sufridas por seres humanos de tamaño reducido en un mundo diseñado a una escala diferente. Entre ellas podemos destacar *El increíble hombre menguante* (*The incredible shrinking man*, 1957) de Jack Arnold. Un film que muestra no sólo las dificultades físicas sino mentales de un hombre condenado a desaparecer debido a una extraña enfermedad que le hace menguar progresivamente. Convertido ya en un diminuto hombre de apenas unos pocos centímetros, el film explora la relatividad del espacio al que se enfrenta el hombre según la escala¹⁰. Para Scott Carey (el personaje protagonista) una casa de muñecas se convertirá en su hogar y unas escaleras en una sucesión de acantilados imposibles de superar. Sin embargo al final de la historia se nos ofrece un esperanzador mensaje que defiende la existencia del hombre como

¹⁰ De hecho los sencillos pero efectivos efectos especiales de la película se basan en aumentar la escala de los elementos que conforman el decorado para fingir la pequeñez del personaje. La superposición de la diminuta figura frente a los primeros planos de las estancias de la casa en que se ve recludo el personaje nos ayuda también a imaginar su nuevo punto de vista frente a una realidad que le sobrepasa.

tal incluso en un tamaño infinitesimal, incluso en su vertiente más reducida y frágil¹¹. [Fig. 3] Más pesimista es el tratamiento del film *También los enanos empezaron pequeños* (1970) de

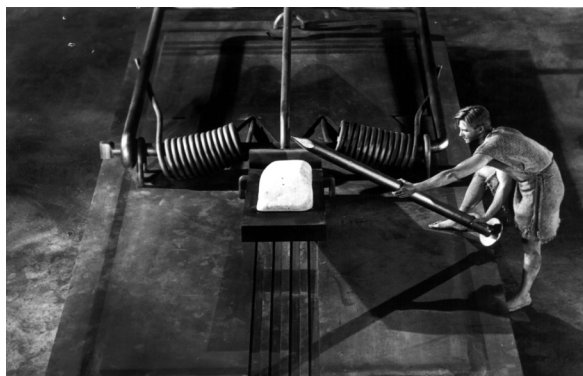


Fig. 3 y 4. *El increíble hombre menguante* (*The incredible shrinking man*), Jack Arnold, 1957 (arriba); *También los enanos empezaron pequeños*, Werner Herzog, 1970 (abajo).

Werner Herzog [Fig. 4]. En él el director alemán retrata un microcosmos, una especie de residencia, habitado tan sólo por enanos. Sus habitantes fuerzan una revuelta carente de sentido y que desemboca en la frenética destrucción de todo lo que encuentran a su alcance. A pesar de la utilización de enanos como protagonistas, el objetivo principal de Herzog es realizar una metáfora de la condición humana general, sirviéndose de ellos para aumentar el carácter grotesco de la narración. Los enanos suponen un “otro”, un humano miniaturizado que refuerza la asociación de sus acciones con la infancia y su cruel irracionalidad. El choque se produce al mostrar un grupo habitualmente marginado como reflejo del irrefrenable poder humano,

11 En la escena final la voz en *off* de Scott Carey llega a dejar entrever el abandono definitivo del cuerpo (deja de tener hambre y miedo) y se pregunta si es aún un ser humano. En sus grandilocuentes últimas reflexiones dice: “¿Qué era? ¿Aún un ser humano? ¿o era el hombre del futuro? [...] ¿podrían otros seres seguirme hasta este vasto nuevo mundo? Tan cerca, lo infinitesimal y lo infinito. Pero de repente supe que eran los dos extremos de un mismo concepto. Lo increíblemente pequeño y lo vasto acaban encontrándose como si un gran círculo se cerrase. Miré al cielo como si de algún modo pudiera comprender el cielo, el universo, mundos infinitos. [...] Y en ese instante supe la respuesta al enigma del infinito. Había pensado en términos de la limitada dimensión humana. Había subestimado la naturaleza. Pues eso de que la vida empieza y acaba es una idea humana, no de la naturaleza. Y sentí mi cuerpo menguando, fundiéndose, convirtiéndose en nada. Mis miedos se desvanecieron y en su lugar llegó la aceptación. Toda esta vasta gloria de la creación tenía que significar algo. Y yo significaba algo también. Sí, más pequeño que lo ínfimo, también significaba algo. Para dios no existe la nada. ¿Aún existo!”. *El increíble hombre menguante*. (*The incredible shrinking man*). (1957) Jack Arnold.

capaz de destruir sin motivo la naturaleza e incluso a sus prójimos como simple divertimento. Los enanos son mostrados por Herzog con detalle en todos sus aspectos, tanto físicos como psicológicos, a través de planos prolongados. La ironía y crudeza de la obra desconcierta al espectador, que asiste a todo tipo de escenas carnalescas, casi oníricas, acompañado por la inquietante risa de los protagonistas, un hecho que no provoca simpatía, sino desasosiego. Todo ello se ve aumentado ante la perversidad y la absurda violencia de unos personajes habitualmente asumidos como inofensivos.

8.3. Lo extraordinario (y lo estándar)

La diferencia de tamaño va a hacer surgir el rechazo del resto de hombres de formas contrapuestas: si por un lado lo diminuto provocará normalmente la burla y la risa; lo enorme generará una inferioridad que desembocará en el miedo. La marginación hacia ambos los convertirá en *freaks*, fenómenos extraños a estudiar por la ciencia y a disfrutar como curiosidad por los espectadores. El tamaño de las herramientas al servicio del hombre no se adecuará al suyo, por lo que para ellos no serán más que objetos inútiles. El mundo en torno al hombre está construido sobre unas medidas estándar, homogeneizado para el uso de lo entendido como normalidad, y que, por tanto, no se adapta a estos seres extraordinarios. Una perfecta ilustración al respecto la encontramos en *A jewish giant at home with his parents in the Bronx, NY* (1970) [Fig. 5], una fotografía en que Diane Arbus retrata en su casa a un enfermo de gigantismo. De modo similar, aunque haciendo uso en este caso del fotomontaje y la técnica digital, Jeff Wall nos presentará su *The Giant* (1994), el retrato de una mujer desnuda y de edad avanzada que se alza en el entorno de una biblioteca como chocante gigante que nadie percibe. Con ella Wall advierte de la dificultad de separar ficción de realidad, haciendo ver las incongruencias a que puede llevar la

Humanos y humanoides



Fig. 5 y 6. Diane Arbus, *A jewish giant at home with his parents in the Bronx, NY, 1970* (arriba); Jeff Wall, *The giant*, 1994 (abajo).

12 Como comenta el propio Carlos Aires en un escrito a propósito de su serie *Y fueron felices*: “Who says the story can't be told a different way? Who says Snow White can't be an old crone in a vegetative coma, still waiting for the kiss that will awaken her from the eternal sleep? Who says the seven dwarfs were bullfighters? Who says Prince Charming can't spend his time whoring? How do we know Narcissus didn't get so fed up of staring at himself that he died from an overdose of heroin? Who says Pinocchio didn't get an erection every time he told a lie, and shagged some primitive Barbie doll? Who says the Enchanted Woods were 'cruising park' where gays and prostitutes had sex between the bushes? Who says the end is always happy?” En <http://www.carlosaires.com/english.html>

manipulación fotográfica, en muchos casos desapercibida y defendida como imagen real [Fig. 6]. Quizás, y después de todo, lo extraordinario siempre fue una construcción interesada y ficticia de la realidad.

El malagueño Carlos Aires, retomando la visión del barroco español, va a ofrecer en sus fotografías una revisión de la historia que pondrá en duda las versiones aceptadas como única verdad posible. Centrándose en los cuentos, como lugar común inalterable en el paso del tiempo y en que el poder impone sus consignas desde nuestra infancia, va a plantearse la posibilidad de que el final no sea feliz, o que la realidad no sea exactamente como parezca¹². Todo ello jugando con unas imágenes que parecen montajes para la ocasión y que sin embargo son muestra de una realidad que de sorprendente no parece cierta. En su serie fotográfica *Y fueron felices* (2005)



va a presentar entre otros personajes a una serie de enanos procedentes del espectáculo del “Bombero torero”. Sobre fondo negro los va a retratar con una dignidad que contrasta con lo cómico de su propia profesión. También en relación a este tema realizó en 2004 el *happening Bar Alter Ego*, en que montó un bar a la escala de sus dos camareros enanos, invirtiendo la habitual adaptación de las minorías a las medidas estándar marcadas por la normalidad. Así los visitantes arrodillados ante la barra de este peculiar bar se veían obligados a reflexionar sobre la dificultad que conforma enfrentarse a una escala de la realidad diferente a la de su cuerpo [Fig. 7].

8.4. Hiperrealistamente imposible

La figura del artista australiano Ron Mueck va a enfrentarnos a una serie de interesantes contradicciones en torno a la representación del hombre en diferentes escalas. Procedente de la industria cinematográfica (formó parte de equipos de efectos especiales)¹³, sus creaciones, sorprendentemente, van a situarse entre el trabajo manual artesanal y la influencia directa de la historia del arte occidental, desde la escuela barroca española a la estatuaria clásica o Degas. Gracias al hiperrealismo de sus figuras humanas, Mueck parece conceder vida a las mismas, obviando la belleza ideal para acercarse de un modo directo y desapasionado a seres humanos vulgares. Sus personajes tratan de ser un fiel reflejo de nosotros mismos, reflejos de vidas cotidianas como las nuestras¹⁴. Mueck obliga al público de sus exposiciones a invadir vidas y momentos privados, a los que no deberíamos tener derecho a asistir, generando al mismo tiempo curiosidad y desasosiego. El punto clave que ofrece la huida de lo cotidiano provendrá de la violenta ruptura producida por la alteración de la escala de sus personajes. Ése será el método de dar cabida a lo extraordinario. En este hecho se encuentra uno de sus grandes hallazgos y uno de los motivos de choque y reflexión de su obra. Mueck se justifica con sencillez: *“Nunca hice figuras de tamaño natural porque nunca me ha parecido interesante. Todos los días vemos gente a tamaño natural.”*¹⁵ Sus figuras se convierten en sorprendentes enanos y gigantes ante la desconcertada presencia del espectador. Observando fotografías descontextualizadas y sin referencias de sus figuras podríamos caer en el error de pensar que ante nosotros se sitúa una instantánea de una persona real. De hecho, podrían ser perfectos habitantes de nuestro mundo

13 Trabajó realizando marionetas animadas en Australia y Gran Bretaña así como supervisando los efectos especiales de películas como *Dreamchild* (1985) o *Labyrinth* (1986) en CHANDÈS, Hervé [com.]. *Ron Mueck*. [catálogo de exposición]. Paris: Fondation Cartier pour l'Art Contemporain, 2006, p. 105.

14 CREGO, Charo. *Perversa y utópica: la muñeca, el maniquí y el robot en el arte del siglo XX*. Madrid: Abada, 2007, p. 245.

15 Así lo dice en una entrevista realizada por Sarah Tanguy y extraída de la web <http://www.titerenet.com/2007/03/27/como-construye-sus-figuras-ron-mueck/>. En ella añade respecto a este tema: *“Sarah Tanguy: ¿Alteras la escala para provocar un impacto emocional y psicológico? Ron Mueck: Más bien, hago las cosas para que no parezcan tan normales.”*

de no ser por sus imposibles proporciones. El hiperrealismo obsesivo y la alteración de las proporciones suponen una contradicción aparentemente inexplicable, un choque paradójico. La necesidad de separar realidad y ficción se hace patente en la modificación de las dimensiones, pues de otro modo resultaría muy complicado distinguir la línea de una y otra, y dudaríamos si nos encontramos ante otra obra en cualquier visitante de una exposición de Mueck que permaneciera inmóvil por un instante. Este hecho hace divergir al australiano de la corriente hiperrealista también desarrollada por creadores como Duane Hanson o Robert Graham.

Frente a la inicial cercanía y detallismo de las figuras, sus proporciones nos trasladan inmediatamente al ámbito de lo mágico y fantasioso. Increíblemente ni la dimensión desmesurada de algunas de sus obras, que llegan a alcanzar los 5 m. de altura, hace disminuir el interés de su recreación de la más minúscula imperfección de la piel, algo conseguido gracias a una impresionante capacidad técnica. En su repertorio encontramos grandes máscaras, bebés de enormes proporciones: el mayor un recién nacido (*A girl*, 2006) echado y de 5 metros de largo [Fig. 8], o un gigantesco preadoscente en cuclillas que también ronda los 5 m. de altura (*Boy*, 1999). En contraposición, otras de sus obras se convierten en pequeñas figurillas, entre las que destacan *Dead dad* (1996), *Spoonig couple* (2005) o *Mother and Child* (2001).

Puede que, por primera y única vez en la historia, nos coloquemos ante enanos y gigantes para nada extraordinarios más allá de su tamaño, pues si estuvieran realizados en escala 1:1 serían absolutamente indistinguibles de un individuo “normal”, careciendo de los rasgos anormales o deformes a que se suelen asociar este tipo de figuras míticas. Al margen de su talla, sus personajes son completamente creíbles, sin artificios, maravillosamente habituales, quizás de ello se derive la necesidad de la alteración de su escala como único modo de conseguir que nos paremos



a observar detenidamente aquello con lo que convivimos a diario y nunca nos detenemos a admirar¹⁶. La figura humana se convierte gracias a Mueck nuevamente en un fenómeno a tener en cuenta, incluso en su crudeza u ordinariéz. La alteración de la escala proporciona un nuevo punto de vista de la misma, proporcionándonos una vía al autoconocimiento. Lo extraordinario en Mueck es la confusión de lo real con lo creado, de lo que respira y lo que no, sembrando la duda en el espectador de si estos imposibles gigantes y pigmeos tienen vida.

8.5. El truco de magia

La representación, la puesta en escena de la figura humana, se hará comparable al

¹⁶ Como diría Duane Hanson sobre sus figuras: “*No son ni bellas ni feas. Comunes, eso es lo les caracteriza. El tipo de gente del que nunca te vuelves acordar. El tipo de gente del que, de hecho, está formada la mayor parte de la sociedad*”. CREGO, Charo. *Perversa y utópica...*, p. 244.

espectáculo teatral o de magia gracias a las instalaciones de Juan Muñoz. En su tratamiento escultórico del hombre, el madrileño va a buscar la separación respecto al tamaño natural como modo de huir de lo real, aunque en este caso lo hará siempre reduciendo la escala. Algunas de sus figuras se acercarán a la altura del espectador, aunque nunca la alcanzarán. En otros casos representará directamente en sus personajes a enanos, ventrílocuos o autómatas. El escultor creará tipos, nunca realizará retratos de personajes individualizados y huirá radicalmente del realismo¹⁷. Todo ello debido a que su escultura busca, abierta y francamente, la diferencia, ser “otro” respecto al hombre y respecto al espectador. Muñoz se opone a cualquier confusión entre arte y vida, entre estatua y cuerpo. El escultor español, todo un amante de la magia y la ilusión, establecerá en todo caso una separación clara entre ellas y lo real, dando un comienzo y final explícito al espectáculo.

Con todo ello Muñoz busca la contradicción, el engaño, el juego. Su arte conforma un laberinto lleno de falsas indicaciones¹⁸, de idas y vueltas, de callejones sin salida. Sus instalaciones crean espacios donde el espectador es invitado a entrar pero en los que una vez dentro se siente incómodo, incapaz de establecer un diálogo con sus personajes. Ello gracias tanto a la inquietante presencia de sus figuras como a la apropiación del espacio a través de instalaciones con suelos geométricos que crean mareantes ilusiones ópticas o escenarios donde el espectador parece señalado como intruso. Muñoz es un maestro a la hora de crear una especie de mundo paralelo¹⁹, una realidad visitable, que el espectador puede observar, y hasta transitar, pero que permanece ajena a él, tal y como ocurrirá en la instalación titulada *La vida en una caja de zapatos / Living in a shoe box*, 1993-95). La vida de sus figuras es un aparte de lo real.

17 Llegando a afirmar sobre las esculturas: “[...] Cuanto más realistas son, menos vida interior tienen.” LINGWOOD, James. *Monólogos y diálogos* [catálogo de exposición]. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 1996, p. 155.

18 LINGWOOD, James, y MAERÍ, Bartomeu [com]. *La voz sola: esculturas, dibujos y obras para la radio* [catálogo de exposición]. Madrid: Casa Encendida, 2005, p. 127.

19 *Ibidem*, p. 18.

La aparición de espejos, *trompe l'oeil* y sombras, es recurrente y para nada azarosa. Éstos son utilizados por el escultor como multiplicación y compleja reiteración del tema del doble y de su proyección, la realidad y su reflejo, aumentando el extrañamiento del espectador que, paradójicamente, se encuentra inserto en la escena, y no obstante, extraño a ella. Sus figuras no tratan de ser cuerpos, sino “aproximaciones”²⁰ a ellos. Las instalaciones de Muñoz son abiertamente teatrales y a pesar de ello están congeladas, ausentes de vida, inertes, como un instante pausado de la representación. Proponen una narración que ha ocurrido u ocurrirá sobre el escenario. El espectador se ve obligado por ello a utilizar su imaginación y reconstruir la escena, aunque ella se haya reducido al mínimo y aparezca deshabitada²¹.

Empeñado en explorar la alienación del hombre contemporáneo, sus personajes se ven multiplicados, clonados, indistinguibles entre ellos, metáfora de un mundo en el que el hombre ve reducida sus diferencias, homogeneizado y presa de la soledad, la incomunicación y el anonimato. Borradas las peculiaridades de cada individuo, su identidad personal, el hombre ve más que nunca reducida su existencia a la del muñeco al servicio del ventrilocuo. Ninguneado, sometido. La multiplicación de los medios de comunicación, la reducción de las distancias efectivas sobre la tierra, no parece haber traído más que un distanciamiento que no es siquiera cuantificable en centímetros, metros o kilómetros. Los espacios abiertos creados por el escultor a modo de plazas habitados por figuras, esconden una paradójica falta de conexión entre ellas. Sus aparatosos gestos reflejan la “mueca” de la sociedad actual, donde la sobreactuación no es más que el gesto hipócrita del teatro de la superficialidad.

20 LINGWOOD, James. *Monólogos y diálogos...*, p. 61.

21 A Juan Muñoz le interesaba especialmente esta activación de la imaginación del espectador, así comentará al respecto: “[...] Si pudiéramos retirar a todos los actores, el decorado se convertiría en un paisaje imaginario en el que podría tener lugar cualquier acción. Me interesaba más ese atrezzo vacío del teatro, de noche, cuando todo el mundo se ha ido y a pesar de todo la topografía de la imaginación sigue ahí, abierta a lo que pueda ocurrir, a cualquier cosa.” “Third ear”. Una conversación con Adrian Searle. En COOKE, Lynne [ed.]. *Permitaseme una imagen...*, p. 53-54.

Muñoz recurrirá una y otra vez a la figura del enano: con las características propias del enanismo en *Dwarf* (Krefeld), 1991; *Dublin Dwarf*, 1994; *Dwarf wiht three columns*, 1988; *Sara in front of the mirror*, 1996; *The prompter (el apuntador)*, 1988; o a través de pequeñas figurillas, en ocasiones en forma de ventrílocuos; y en otras como “tentempiés”. El resto de figuras siempre tendrán un tamaño inferior al humano. Destacan sus grupos de figuras que aparecen riendo ostensiblemente, como lo hacían algunos enanos de los que divertían a las antiguas cortes o los personajes de *También los enanos empezaron pequeños* de Werner Herzog. Gracias a la utilización del enano, Muñoz suscita un sentimiento en el espectador que le retrotrae a la infancia (un lugar común) y le acerca al mismo tiempo a la frontera de lo monstruoso, al extrañamiento e incomodidad que genera inevitablemente su presencia²².

La escala va a ser tratada como recurso en las instalaciones de Muñoz de muy diversos modos: En sus primeras instalaciones el pequeño tamaño de escaleras, balcones y minaretes ya remitía al espectador a una sensación de “desplazamiento liliputiense”²³. Una nueva forma de jugar con ella va a ser a través del punto de vista desde el que en algunos casos Muñoz obliga a visionar sus figuras. El madrileño diseñará en ocasiones sus instalaciones priorizando ángulos sobre los que experimentarlas, sobre todo generando “picados y contrapicados” a través de vistas desde un grado superior o inferior²⁴. Ésta se convierte en otra táctica sobre la que alterar la escala, deformada por la distancia y el ángulo de visión. La estudiada utilización de luces y sombras en

22 Juan Muñoz va a explicar así su utilización de los enanos: AS: “*Como he dicho antes, muchas de tus figuras parecen tener que ver con el escenario: los tentetiesos, las bailarinas, quizá incluso el enano... en cierto modo también parecen relacionados con cierta concepción grotesca.*” JM: “*Para hacer el vaciado de un enano, tuve que encontrar a un enano en la calle, y fue bastante difícil. Cuando logré dirigirme a él y hacer un molde de yeso de su cara y sus manos, rehaciendo de algún modo el cuerpo, la chaqueta y todo lo demás, la idea no era tanto sugerir o buscar lo grotesco, sino plantear la culpa que uno siente cuando al caminar por la calle y detenerse en una parada de autobús, uno ve un enano y siente la necesidad de decir: “lo siento”. Siempre me pregunto por qué siento pena al ver a un enano. Es decir, ¿me doy pena yo o me la da él? Quiero decir que yo no tengo la culpa, pero la sensación está ahí. Así que no sé si tiene más que ver con lo grotesco, en el sentido de provocarlo, o con la experiencia de la otredad, de lo extraño que es estar ahí, sentirse incómodo...*”. Ibidem p. 51-52.

23 WAGSTAFF, Sheena. “Un espejo en la conciencia”. En Ibidem, p. 27.

24 LINGWOOD, James. *Monólogos y diálogos...*, p. 37.



algunas de sus más escenográficas instalaciones genera figuras que se asemejan a lo gigantesco (en obras como *Sombra y boca*, 1996; y *Hacia la sombra*, 1998). En ellas la proyección de la silueta de sus personajes sobre la pared genera sombras gigantescas que multiplican el tamaño de las primeras, generando bucles que dan vida a dobles del doble [Fig. 9].

El misterio, el señuelo a la imaginación y la narratividad, se van a hacer presentes aún más en las figuras que son evocadas a través de su ausencia que en las que se aparecen físicamente en las instalaciones (aunque lo hagan de un modo distraído). El hueco vacío de sus balcones, sus minaretes o sus pasamanos, o el tambor abandonado a su suerte en el escenario en *The Prompter*, llevan al espectador a preguntarse por el absurdo de su presentación sin personajes que habiten la escena, tratando de comprender que habrá sido de ellos. Después de todo la

reproducción de los personajes no es sino un anuncio de su desaparición, una dilución que precede a su ausencia [Fig. 10].

8.6. En peligro de extinción

“La gente piensa que encojo intencionadamente mis cabezas, o estiro mis figuras. Las encojo o las estiro para ser fiel al modelo, para captar el parecido. La cabeza es solo una pequeña bola; el cuerpo un palo largo. De esta forma se me presenta la figura humana en el espacio.”

Alberto Giacometti²⁵

Tras todas estas alteraciones parece esconderse un hombre que durante todo el siglo XX y XXI se expone a un permanente peligro de extinción. La angustia y el vacío existencial del hombre contemporáneo le han llevado a una constante sensación psicológica de verse reducido a una nada tanto física como conceptual, la provocada por la destrucción de la guerra y el reverso de una tecnología no comprometida al bienestar humano.

La obra de Giacometti es paradigmática a este respecto. Sus figuras recuerdan la fragilidad humana a través de unos personajes donde la delgadez se hace extrema. Sin embargo, en su profundidad espiritual, la anorexia de las figuras del escultor suizo va a ser más existencial que física, va a tratar más del ser que de la carne, de la mente que del cuerpo. La distancia que necesita el arte para tener perspectiva y poder abarcar la realidad llevará al escultor a un distanciamiento en el que todo se percibirá más y más pequeño. Sus personajes, reducidos al máximo, se antojan cercanos a la desaparición²⁶.

²⁵ “Ma dernière visite à Giacometti”, *Le Figaro Littéraire*, 1966. En VV.AA. *Alberto Giacometti*. Barcelona: Lunweg, 1990, p. 504.

²⁶ Como señalará el propio Giacometti: “[...] Si estoy en la terraza de un café y veo gente caminando por la otra acera,

“Cuanto más se alejaba, más pequeña se hacía la cabeza, y eso me aterrorizaba. El peligro de la desaparición de las cosas...”

Alberto Giacometti²⁷

El miedo a la nada a la que se enfrentaba Giacometti le llevó a tratar de aumentar el tamaño de sus esculturas. Sin embargo al crecimiento impuesto se sucedía un adelgazamiento que las reducía a lo filiforme. Sus personajes (siempre hombres que caminan y mujeres de pie en posición estática) aparecen aislados, solitarios (incluso cuando forman grupos), como tipos esquemáticos, con rasgos desfigurados que les hacen irreconocibles como personajes individualizados. Estos hombres de Giacometti presentan una gran tendencia al vacío, desocupan espacio hasta quedar reducidos a una mínima existencia física, se reducen a la esencia matérica que les hace ser reconocidos como figuras humanas. Su limitada presencia no hace sino prever la inevitable ausencia que llegará con la muerte, la debilidad corporal de un hombre abocado a desaparecer, a convertirse en “nada”. Son figuras que se niegan a sí mismas²⁸, autodestructivas, representadas más por su ausencia que por su presencia, casi muertos vivientes. Sus personajes, individualmente (en obras como *Hombre caminando* (1947); *Hombre cruzando una plaza un domingo por la mañana* (1948-49); *Hombre caminando bajo la lluvia* (1948)); o bien en grupo (*Tres hombres caminando* (1948) o *Plaza II* (1947-48)) [Fig. 11] se nos antojan extraños y, sin embargo, identificables en su anonimato. Aparecen con tamaños muy diferentes, desde los que superan levemente el tamaño natural a pequeñas figuras de pocos centímetros, aunque todos con estilo y características similares. Las figuras, ensimismadas, parecen obviar la presencia de sus compañeros, evidenciando una total falta de comunicación. Las figuras de la veo minúscula. *¡Su tamaño natural ya no existe!*. Citado en GONZÁLEZ, Ángel. *Alberto Giacometti: obras, escritos y entrevistas*. Barcelona: Polígrafa, 2006, p. 150. En propias palabras del artista un pequeño toque las podía hacer desaparecer. BOZAL, Valeriano. “Alberto Giacometti, la pavesa”. En VV.AA. *Alberto Giacometti*. Barcelona: Lunberg, 1990, p. 86. 27 GONZÁLEZ, Ángel. *Alberto Giacometti: obras, escritos y entrevistas...*, p. 148. 28 BOZAL, Valeriano. “Alberto Giacometti, la pavesa”. En VV.AA. *Alberto Giacometti*. Barcelona..., p. 86-87.

mujeres adquirirán un carácter aún más estático e influenciado por las culturas primitivas, algo apreciable en grupos como *Cuatro mujeres sobre una base* (1950). Algunas composiciones con diferentes figuras van a ofrecer incluso diferentes escalas en un mismo espacio, como podemos observar en *Composición con tres figuras y una cabeza* (1950), o *The forest* (1950).

De la mano del modelado rugoso empleado por Giacometti y la delgadez de sus personajes el ser humano se presenta quebradizo, un ser expuesto a unas circunstancias que le superan en fuerza. Su obra *Hombre tropezando* (1950) es sin duda una de las que mejor expresa esta situación. De ahí se deriva quizás ese carácter incorpóreo, reducido su volumen, parecen flotar en el espacio, carentes de peso. Deambulan por espacios indeterminados como por inercia, incómodos, inadaptados al lugar que habitan. Aunque su posible movimiento es irreal, pues permanecen congelados, anclados en sus bases por medio de grandes pies que superan las proporciones del resto de su cuerpo²⁹.

Giacometti anuncia una tendencia a la desaparición del hombre contemporáneo que puede ser expresada con escalas y estilos muy diversos. Algunos lo harán utilizando un movimiento contrario, el de la ocupación desmesurada del espacio, el del consumo incesante que lleve al hombre a una hinchazón de su imagen superficial, un vaciamiento de contenido provocado por la prolongación en el espacio, hasta la disolución substancial, perfectamente visible en el acercamiento a un ser humano obeso por parte de Botero. El personal acercamiento al hombre del colombiano ha conseguido crear otro mundo paralelo donde los seres humanos se ensanchan y convierten en figuras magnificadas, de una gran contundencia formal. Su reiteración de estas formas ha conseguido “normalizarlas”, convertir la diferencia en regla³⁰, lo que consigue hacer

²⁹ Clavados en la tierra. *Ibidem*, p. 90.

³⁰ La exageración de las formas se hace constante hasta llevar a la deformación a regla. HANSTEIN, Mariana. *Fernando Botero*.



Fig. 11. Alberto Giacometti, *Plaza*, 1948.

olvidar al público cualquier connotación caricaturesca o crítica a que pudiera referirse en un primer momento el hiperbólico canon elegido. Preguntado habitualmente sobre el porqué de la gordura de sus hombres, Botero niega ninguna intencionalidad de reflexión más allá de la formal y estilística, incluso no reconociendo la obesidad de los mismos³¹. El escultor colombiano defiende su posición a través de la habitual utilización de la deformación de la realidad por parte del arte³²: “*Todo artista altera o deforma la naturaleza. [...]*”³³.

A la contundente presencia volumétrica de sus personajes no se corresponde una sensación de peso, sino que más bien éstas parecen flotar, carentes de masa tras sus contornos. Las figuras de Botero son un abierto e ingenuo canto a la sensualidad, a la opulencia y plenitud. En sus creaciones las figuras tienden a expandirse, a ocupar el espacio hasta llenarlo³⁴. A pesar de que

Koln: Taschen, 2003, p. 49.

31 *Ibidem*, p. 49. “[...] *Un ejemplo simplificador del problema sería la pregunta: ¿cuándo va usted a pintar flacos? Es como si alguien le preguntara a Giacometti: ¿y usted cuándo va a pintar gordos?*” Citado en ECHEGARAY, Miguel Ángel. “Fernando Botero: Una nueva escala en México”. En VV.AA. *Fernando Botero: 50 años de vida artística*. México: Océano, 2001, p. 26.

32 “*Deformación sería la palabra exacta. En arte, si alguien tiene ideas y piensa, no tiene otra salida que deformar la naturaleza. Arte es deformación. [...]*”. *Ibidem*, p. 27.

33 GRIBAUDO, Paola y VILLEGAS, Benjamín [eds.]. *Mujeres / Botero...*, p. 218.

34 “*Las mujeres de Botero no son “gordas”. Son “espacio”. No son glotonas de dulces y pasteles. Tienen hambre de espacio. [...]*”.

algunos críticos han tratado de buscar una oposición crítica o irónica de su canon a la extrema delgadez que se impone como norma de belleza en la sociedad actual, Botero parece huir de tales consideraciones. Su arte se reduce a un ejercicio del arte por el arte que hace inocua cualquier posibilidad de crítica, incluso en sus series aparentemente más comprometidas. Su arte ha sido calificado en algunos aspectos como *naif*, algo que el artista niega, no obstante es indudable que sus personajes transmiten una atmósfera infantil y en ocasiones ridícula. Su estilo termina por dulcificar, hacer agradable cualquier tema tratado, evitando cualquier posicionamiento crítico o satírico .

El arte contemporáneo, hasta nuestros días, ha recogido el testigo de estas visiones alteradas del hombre, para, ayudándose de técnicas más sofisticadas, asumir los cambios de escala del ser humano, no ya desde una perspectiva personal y subjetiva, abierta a la distorsión que pretende la conformación de un estilo, sino en la búsqueda de métodos objetivos que ayuden a comprender la posición del hombre frente a la sobrevalorada cultura científica desarrollada y defendida por él mismo. Empequeñecido en este contexto tecnológico, la artista Karin Sander³⁵, utilizará métodos mecánicos para reducir la escala de seres humanos reales en su serie *People 1:10* (1998-2001), en que realizará las figurillas, diez veces más pequeñas de su tamaño real, gracias a la ayuda de un escáner 3D [Fig. 12]. Un aviso, quizás, de la tendencia hacia un arte cada vez más sometido a la técnica y menos abierto al uso libre de la imaginación; o bien de la tendencia del hombre contemporáneo al aislamiento y la reducción de sus facultades en su derivación de tareas a la máquina.

FUENTES, Carlos. "Introducción" en *Ibidem.*, p. 8. Resulta también ilustrativa a este respecto la pequeña historia *Baby* escrita por el artista. En SPIES, Werner. *Fernando Botero: paintings and drawings...*, p. 106-107.
35 <http://www.karinsander.de> [consultado en julio de 2013].



Fig. 12. Karin Sander, *People 1:10*, 1998-2001.

8.7. Anoréxicos y obesos. Consumidos y consumidores

La alteración de la escala humana, referida a la anchura y la altura, hace que, como estamos viendo, el arte ensanche y estreche la figura humana hasta el límite de su reconocimiento como tal. Sin embargo este tipo de cuerpos hinchados o deshinchados se corresponden también con dos enfermedades muy presentes en las sociedades occidentales modernas: la obesidad y la anorexia, opuestas pero que representan igualmente algunos de los males más característicos que expande la cultura imperante. Paradójicamente la sociedad del consumo publicita a todas horas cuerpos perfectos mientras fomenta la comida rápida. La belleza ideal se expone e impone como un fin que alcanzar, o al menos perseguir, a día de hoy, dejándose muy atrás los tiempos en que era representada en el arte, disfrutada a nivel estético y perseguida de un modo espiritual. La vorágine contemporánea de la prisa, el placer y el ocio crea unos desequilibrios mentales y físicos que son una fábrica de individuos consumidos o hiperbólicos. El cuerpo se

convierte en el punto de encuentro de las diferentes realidades a las que se enfrenta el hombre actual, el espacio físico que recibe las tensiones fomentadas por el mundo contemporáneo. El desarrollo de una sociedad de la comodidad, del disfrute pasivo del ocio a través de la televisión, el ordenador o la realidad virtual, y del desplazamiento casi íntegro a través de medios de transporte, ha convertido al hombre en un ser sedentario hasta extremos nunca antes vistos, evitando el ejercicio físico rutinario. Ello, junto a la cultura de la *fast food* ha convertido a día de hoy la obesidad como uno de los más importantes trastornos patológicos en las sociedades occidentales ricas. El hombre del futuro previsto por el film *Wall-E* (Andrew Stanton, 2008) quizás no esté tan lejano³⁶.

En la otra cara de la moneda el hombre en estas mismas sociedades occidentales se enfrenta diariamente a las imágenes publicitarias que imponen la visión de un cuerpo bello y perfecto como única vía hacia la felicidad. Ello ha llevado a la multiplicación de los productos *light* o de muy diferentes tipos de dietas, así como a la multiplicación de una serie de problemas psicológicos entre los que se encuentran la anorexia y la bulimia. El cuerpo del anoréxico queda reducido a poco más que piel y huesos, mientras que el que la padece no consigue ver esa imagen enferma del mismo.

Las paradojas del mundo contemporáneo quedan al descubierto en ambos movimientos contrapuestos, en las contradicciones generadas por un sistema que ve en este absurdo péndulo una simple manera de abrir nuevos mercados con productos que puedan paliar los excesos tanto por uno como por otro lado. El cuerpo se ve reducido a espacio de consumo, sujeto y objeto del mismo. Como objeto terminará por verse consumido, reducido a una existencia física mínima.

³⁶ Un hombre que se nos aparece obeso crónico y con una malformación de sus miembros que le impide erguirse sobre dos piernas.

Como sujeto verá aumentar su volumen (y reducir sus facultades) hasta dificultar seriamente su movilidad y las funciones de sus órganos fundamentales. A ambas enfermedades derivadas de la opulencia de la sociedad occidental (una saturación tanto en cuestión de imagen como explícitamente de bienes físicos consumibles), se opone la aún mucho más dramática realidad sobre la que se asienta su sistema: la pobreza y explotación de la mayor parte de la población mundial. En esta gran mayoría de la geografía no existen las enfermedades anteriormente descritas pero sí la miseria y el hambre que hacen muy fácil la comparación de sus cuerpos con los anoréxicos, aunque las razones por las que hayan llegado a tal fin sean tan diferentes.

La fotografía, debido a su vertiente documental, quizás sea la única rama artística que se haya acercado abiertamente a estos ámbitos, a través de los reportajes de guerra o comprometidos con las dificultades humanas en diferentes rincones del mundo, o denunciando los males de la sociedades ricas. Al mismo tiempo ésta, a través de la fotografía de moda, es en gran medida la herramienta utilizada para imponer unos modelos de belleza dominantes excesivamente delgados. Una vez más el péndulo.

La perspectiva volumétrica del cuerpo puede emparentarse con las recreaciones de las Venus prehistóricas que, atendiendo a nuestros cánones actuales, podrían ser consideradas como obesas. A día de hoy un gran número de artistas buscan romper esa imposición de una visión cerrada del cuerpo. Por eso artistas como Jenny Saville dan nueva visibilidad al cuerpo fuera de la norma, amplificado y deformado.

El peligro de extinción anunciado, al menos en el sentido físico e individual, parece ser negado por el contrapeso de la tecnología, empeñada en amplificar y expandir el cuerpo

humano, al menos en un sentido metafórico. Gracias a los nuevos métodos de comunicación y experimentación de la realidad el ser humano se aparece amplificado, ampliando su escala hasta fundirse en lo global, en una red que funciona a modo de unión de fuerzas, conformando lo que algunos llaman un “cerebro global”. Lo que cambia, una vez más, es la escala y la perspectiva de acercamiento a la naturaleza y a los objetos y herramientas en que se apoya el ser humano, generando sensaciones contrapuestas de compresión y expansión del espacio y el tiempo en un mundo potencialmente infinito, que vuelve a construirse, como siempre hizo, sobre las posibilidades de ver y generar universos, realidades que habitar. El ser humano, reducido físicamente a la mínima expresión, se enfrenta paradójicamente a nuevos y vastos campos sobre los que desarrollar sus vivencias, sean éstas físicas o virtuales, no obstante, ¿cuál sería la diferencia entre ambas?³⁷

Todo parece ser susceptible a la alteración de su tamaño.

37 Diana Domínguez hablará de esta revisión de la escala del hombre y del mundo en estos términos: según ella el cuerpo del hombre actual “[...] es un cuerpo remapeado, remodelado, en sus procesos sensoriales y mentales con modificaciones en su capacidad de procesar y generar informaciones. En realidad no fue el cuerpo del hombre el que cambió sino su capacidad de procesar informaciones al estar conectado con las máquinas. La tierra parece haber cambiado de tamaño, el cuerpo ha sido amplificado y nuestros sentidos digitalizados, la carne desencarnada, el pensamiento expandido en memorias exteriores al cuerpo...” DOMÍNGUEZ, Diana. “La Caja de Pandora y las tramas de la vida en las redes telemáticas”, en MUNGI, A.; ELORZA, Concepción; y BILLELBEITIA, Iñaki [coord.]. *Arte y pensamientos en la era tecnológica*. Bilbao: Universidad del País Vasco, 2004, p. 63.



9. Fragmentos humanos/
humanos fragmentados

9. Fragmentos humanos/Humanos fragmentados

Un nuevo tipo de alteración en la representación del hombre vamos a poder encontrar en la fragmentación, la disgregación de sus partes y descomposición de su forma unitaria. Frente al tradicional discurso que separa cuerpo y alma como ámbitos contrapuestos, en este caso nos vamos a encontrar con una división aún más compleja, múltiple y reiterada, que pasa del plano físico-corporal al psíquico-espiritual, ambos ámbitos estrechamente entrelazados. Entramos de este modo en una nueva era que supone el definitivo fin de la idea del hombre como ser indisoluble e indivisible. Asistimos al derrumbamiento del cuerpo que, fragmentado y dispersas sus piezas, se ve convertido en un conjunto de escombros¹.

El cambio producido en la percepción real sobre el propio cuerpo humano va a ir acompañado de una alteración paralela en su estudio en el arte. El avance en el conocimiento científico-médico producido desde el Renacimiento de Vesalio va a verse afianzado en el siglo XX en una sociedad tecnificada y que va a confiar plenamente en el saber empírico y especializado. La nueva medicina va a mejorar su efectividad a través de un conocimiento cada vez más exhaustivo de cada parte concreta del cuerpo humano. Esta separación alterará el concepto que el hombre va a adquirir sobre su cuerpo, no ya un todo a estudiar en conjunto, sino la unión de una enorme cantidad de sistemas, tejidos y órganos, que tienen su base en una cadena de ADN, descifrada en los últimos tiempos, y que determina los factores físicos de nuestra existencia. En definitiva la medicina y la ciencia en general han efectuado una cosificación del cuerpo², lo han

1 CRUZ SÁNCHEZ, Pedro A. y HERNÁNDEZ-NAVARRO, Miguel Á. "Cartografías del cuerpo. (Propuestas para una sistematización)". En CRUZ SÁNCHEZ, Pedro A.; y HERNÁNDEZ-NAVARRO, Miguel A. [eds.]. *Cartografías del cuerpo, la dimensión corporal en el arte contemporáneo*. Murcia: Cendeac, 2004, p. 32.

2 MARTÍNEZ HERNÁNDEZ, Ángel. "El cuerpo imaginado de la modernidad". En *Ibidem*, p. 54. Una reificación desde el punto de vista de la medicina positiva que está en estrecha relación con la producida en el plano político-económico desde el poder ejercido por el capitalismo mercantilista.

reducido a objeto para poder tratarlo como elemento de estudio según sus métodos racionales, empíricos y, sobre todo, especializados y divididos en una infinidad de ramas. Sólo como objeto el ser humano se hace divisible, puede ser observado en su interior y parte por parte, alejada toda consideración mística o metafísica. Perdido el respeto, el aura de lo venerado, el cuerpo se convierte al fin en una máquina desmontable de la manera más fría y aséptica posible.

“La mirada médica, que antes solo se desplegaba sobre mínimos fragmentos de la superficie del cuerpo, en su mayor parte oculto, es ahora una mirada que tecnológicamente fragmenta al cuerpo, lo desmenuza, lo despieza, lo secciona digitalmente en rodajas, hasta convertirlo en un puzzle corporal. En la medicina moderna, con su progresiva especialización, la fragmentación del cuerpo, llevada hasta límites extremos, se produce tanto en su historia clínica como en las imágenes digitalizadas de su geografía corporal.”

Cristóbal Pera³

Por otro lado el desarrollo y difusión de imágenes de la violencia a través de los medios de comunicación ha posibilitado que la gran mayoría de las personas hayan experimentado imágenes de cuerpos heridos y mutilados, fragmentados y esparcidos como resultado de las guerras y los accidentes. El siglo XX y lo que va de XXI ha sido especialmente duro en este sentido. A las terroríficas vivencias de las dos guerras mundiales se unen otras tan difundidas como la de Vietnam o las dos del Golfo. La fotografía, el cine y la televisión se han encargado en las últimas décadas de hacer cotidiano el enfrentamiento con las imágenes de la violencia y la muerte a través de las guerras, terrorismo y demás catástrofes naturales y accidentes (aéreos, ferroviarios...), reales o simuladas, sin ningún tipo de escrúpulo en mostrar los restos de la

³ PERA, Cristóbal. *Pensar desde el cuerpo: ensayo sobre la corporeidad humana*. Madrid: Triacastela, 2005, p. 212.

tragedia, entre los que habitualmente se encuentran restos de cuerpos. El arte ha tenido que reaccionar obligatoriamente a esta saturación de la imagen violenta, tratanto de apartarse como territorio de reflexión y no tan sólo consumo de las mismas⁴.

Todo ello no hace sino fomentar la presencia continua en nuestras vidas de uno de los miedos universales del hombre: el miedo al dolor, a la castración y la mutilación y, derivado de ellos, a la muerte. Además, de algún modo todos hemos sufrido la experiencia de la mutilación desde el momento en que poco después de nuestro nacimiento nos es cortado el cordón umbilical⁵. El psicoanálisis de Freud ya señaló estos traumas adquiridos desde nuestra infancia y los relacionó a momentos y estados psicológicos vividos por todos los hombres: el nacimiento; la relación con los progenitores; el sexo⁶, etc. Sin duda movimientos artísticos como el surrealismo recogieron desde la primera mitad del siglo XX estas preocupaciones, por lo que la mutilación y la fragmentación de la figura humana se convirtió en obsesiva por parte de artistas como Dalí o Magritte. Incluso su perspectiva de una visión fragmentada del entendimiento humano llevaría al grupo a utilizar una metáfora castradora en el título de su principal revista: *Acéfalo*, casi como manifiesto de su defensa de lo irracional.

A la castración y mutilación del cuerpo, real o imaginada por el hombre, se va a unir en el mundo contemporáneo otro tipo de división: la psicológica, experimentada a través de trastornos mentales como la personalidad múltiple. Un hecho éste (tratado en el capítulo 3 de este estudio) que podemos asociar tanto a los estados tratados enteramente como patologías como al desarrollo de una sociedad del consumo donde las identidades y roles sociales pueden

4 VV.AA. *Laocoonte devorado: arte y violencia política*. [catálogo de exposición] Vitoria-Gasteiz: Artium, 2004.

5 GARCÍA CORTÉS, José Miguel. *El cuerpo mutilado (la angustia de la muerte en el arte)*. Valencia: Pret-textos, 1996, p. 100.

6 El mito de la "vagina dentada", el miedo a la castración sexual cometido por la mujer al hombre, es uno de los más tratados al respecto. GARCÍA CORTÉS, José Miguel. *Orden y caos. Un estudio cultural sobre lo monstruoso en el arte*. Barcelona. Anagrama, col. Argumentos, 119, 1997, p. 27.

modificarse e intercambiarse con gran facilidad, tan sólo atendiendo a cambios en los modos de hablar, de vestir o maquillar el cuerpo. Reducido socialmente a imagen, el hombre se enfrenta a una inevitable fragmentación, pues, completamente desestabilizado, es incapaz de afirmarse como ser único y constante. El arte, históricamente interesado en la enfermedad mental, sobre todo desde el romanticismo, en los últimos tiempos nos ofrece interesantes obras que se remiten a estos temas. La serie *Untitled Film Still* (1977-80) de Cindy Sherman nos muestra la posibilidad de adquirir muy diversos roles sociales y personalidades al más puro estilo de los personajes ficticios representados en el cine. Sherman se retrata a sí misma en las fotografías de las más variadas formas. Tras todas estas posibilidades, fragmentaciones irreales del individuo, se escondería un yo real que resulta imposible de encontrar⁷.

La figura de Fernando Pessoa sería el mejor ejemplo literario de esta fragmentación y crisis del yo⁸, visible a través de los heterónimos que utiliza para firmar gran parte de sus escritos, y que desarrollan una biografía y estilo paralelo al suyo. Pessoa muestra de este modo una identidad abiertamente plural⁹.

Otras teorías afirman que la personalidad múltiple sería una fragmentación defensiva del ser, provocada por el mismo ante situaciones de abuso, represión y violencia. De este modo se crea una disociación, mecanismo de defensa inconsciente que hace que estas terribles acciones le estén pasando a ese “otro” imaginario¹⁰. Así lo trata Tony Oursler en algunas de sus obras

7 Como nos explica José Miguel García Cortés “*Sherman al multiplicar su imagen, ha renunciado a tener una verdadera imagen. [...] El yo se convierte así en una construcción imaginaria, llena de fragmentos y que jamás se podrá reconstruir.* GARCÍA CORTÉS, José Miguel. *El cuerpo mutilado...*, p. 74.

8 JIMÉNEZ, José. *Cuerpo y tiempo: la imagen de la metamorfosis*. Barcelona: Destino, 1993, p. 316.

9 Sobre el tema de Pessoa y la identidad consultar: DIÉGUEZ, Antonio. “Conocimiento e identidad en Fernando Pessoa”. En

Frenia, vol. VII, 2007.

10 AZNAR, Yayo. “Insensatos”. En CRUZ SÁNCHEZ, Pedro A.; y HERNÁNDEZ-NAVARRO, Miguel A. [eds.].

Cartografías del cuerpo..., p. 128.

como *Judy* (1994)¹¹. El acoso y la represión sufrida por el hombre contemporáneo, física y psicológicamente, le llevaría así a una fragmentación no sólo corporal sino también mental.

“Del interior psíquico de todos nosotros, de toda la población, angustiada por un lado, y entretenida, disociada, fragmentada, por otro, gracias a los medios de comunicación que ponen a nuestra disposición todas las personalidades, individuos e intimidades que podamos desear, para que no notemos el dolor de nuestro “núcleo central”, la ausencia, para que no nos volvamos locos o, al menos, para que seamos como todos: unos locos drogados.”

Yayo Aznar¹²

Vigilado permanentemente y pendiente de castigo, sometido a la presión psicológica de la obligación al consumo y el ocio, y a la represión física como reacción a una posible insumisión o subversión frente a ésta, el ser humano se ve dividido, sólo capaz de ejercer el escape mediante una huida interna. Por ello será la máscara, capaz de ocultar la identidad del disfrazado y ofrecerle unos nuevos rasgos con los que presentarse ante los demás, la que parezca otorgarle un transitorio descanso. La esquizofrenia en que vive el mundo contemporáneo consigue hacer a sus habitantes incapaces de distinguir realidad y ficción, inmersos en un espectáculo donde adoptar y adaptar roles a cada situación.

El propio desarrollo de la medicina anteriormente citado ha hecho real la vivencia de la fragmentación física del cuerpo y el carácter intercambiable de sus pedazos. Sólo así se puede entender el trasplante de órganos o la sustitución de los mismos por prótesis de diversos

11 Asociando además los trastornos de identidad múltiple con la actividad de los medios de comunicación. Más información sobre esta obra en: GALLEGO SÁNCHEZ, Mercedes. “Judy, una instalación de Tony Oursler.” En: *Espacio, Tiempo y Forma*, Serie VII, Hª del Arte, t. 16, 2003, pp. 253-274.

12 AZNAR, Yayo. “Insensatos”. En CRUZ SÁNCHEZ, Pedro A.; y HERNÁNDEZ-NAVARRO, Miguel A. [eds.]. *Cartografías del cuerpo...*, p. 131.

materiales. Bajo este prisma el cuerpo ha llegado a convertirse en un mecanismo formado por partes que al deteriorarse pueden ser reparadas o sustituidas. Cosificada, la vida se reduce al funcionamiento mecánico y eficaz de sus partes de modo independiente, por lo que éstas pueden repararse y/o sustituirse por otras ajenas capaces de cumplir sus mismas funciones. El cuerpo se convertirá así en un medio, una herramienta para la vida, y no parte conjunta e indispensable de ella. La perturbadora experiencia de la observación aislada de las prótesis utilizadas para ayudar a personas que han sufrido mutilaciones: desde ojos de cristal a piernas protésicas; tiende con el tiempo a desecharse a favor de órganos vivos (que incluso podrían “cultivarse” gracias a la ingeniería genética) en operaciones cada vez más complejas y con porcentajes cada vez mayores de resultados satisfactorios. Artistas como Oron Catts e Ionat Zurr¹³ llevan tiempo experimentando con las posibilidades del cultivo de “órganos sin cuerpo”, “organismos semivivos” nacidos en un limbo en el que no suponen una separación de un todo, sino que han sido creados como pedazo en búsqueda de un conjunto que habitar. Catts y Zurr ponen así en cuestión, ética y estética, lo que en el territorio médico-científico es ya una realidad no hecha pública.

A este respecto, las motivaciones exclusivamente médicas han sido sobrepasadas en gran parte de las ocasiones, convirtiéndose, por ejemplo en el campo de la cirugía, en un método con el que modificar por meros motivos estéticos parte de los órganos, tejidos y facciones humanas. El reemplazo de piezas convierte en este caso el cuerpo en una especie de escultura, en un material seccionable, moldeable y manipulable. La posibilidad de alterar las formas corporales elevan el juego de las máscaras a una nueva dimensión. La francesa Orlan ha sabido leer las claves de este proceso a través de su “arte carnal”, que eleva su persona a construcción estética, dejando

¹³ <http://www.tca.uwa.edu.au> [consultado en julio de 2013].

en evidencia lo frágil y absurdo de los cánones de belleza en un tiempo en que el cuerpo está abierto a su reconstrucción permanente.

Un aspecto a destacar en las investigaciones artísticas de Orlan, Catts y Zurr, es su empeño por huir de la concepción, tradicionalmente violenta, de la intervención sobre el cuerpo. La primera hace todo un canto a la ausencia de dolor de sus intervenciones quirúrgicas, gracias al desarrollo de la medicación analgésica; los segundos ponen en cuestión un hipotético futuro donde el transplante de órganos o el consumo de carne como alimento no lleve asociado la muerte, en una utopía de la “ausencia de víctimas” que alberga no obstante intrincadas cuestiones éticas. La pregunta es: ¿es realmente posible la fragmentación, la disección del cuerpo, la violencia sobre el mismo, aséptica, limpia, sin dolor ni muerte asociados?

Como estamos viendo todos estos importantes factores influyen de un modo directo a un arte que corre en paralelo a estos cambios científicos y culturales y reflexiona sobre ellos. Frente a la posibilidad abierta a la vivencia, visión y estudio del cuerpo a partir de sus fragmentos, el arte ha reaccionado. A lo largo de la historia, la representación de la figura humana fue en todo momento unitaria (si excluimos algunos casos aislados, como el de los bustos). La fragmentación en todo caso podría ser una parte técnica del proceso, pero nunca su resultado final, algo bastante habitual cuando los materiales utilizados impedían la realización en una sola pieza. Así es posible nombrar ejemplos de la escultura religiosa medieval, como también son conocidos los ensamblajes de piezas en la escultura barroca española en madera.

Fue a partir de la obtención arqueológica de restos fragmentados de obras clásicas de la época grecorromana cuando empieza a experimentarse un cierto placer estético incluso en la

observación de un porcentaje limitado de una pieza completa. El pedazo permitía disfrutar de las formas y el estilo de la obra a pesar de su parcialidad y se alzaba (ante la imposibilidad de reunir la obra al cien por cien) como obra de arte analizable y disfrutable por sí misma. El primer autor contemporáneo que abrió el camino para la realización de obras que mostrasen tan sólo partes del cuerpo fue Rodin. Por aquella misma época, Van Gogh, había realizado, en un momento culmen de su devenir biográfico, lo que podría ser visto a día de hoy como una performance de gran radicalidad: la mutilación de su propia oreja, una acción mítica que podría calificarse de estética y que artistas del *body art* desde los años 60-70 han rememorado en sus acciones de simbología autodestructiva. Günter Brus¹⁴, por ejemplo, simuló cortarse por la mitad en su *Acción 6*, de 1964; muchos otros artistas de la época, desde Rudolf Schwarzkogler a Gina Pane, expusieron los límites del dolor en acciones de un alto contenido violento.

9.1. La parte por el todo

A través del fragmento se impone la muestra de “la parte por el todo”. El pedazo sustituye al objeto completo, en un ejercicio de “menos es más” que mantiene, y en ocasiones aumenta, la expresión o contenido que pudiera aportar éste. El espectador se ve obligado a recomponer las hipotéticas piezas que completarían el *puzzle*, convirtiéndose en un ente activo frente a la obra¹⁵. En este sentido parece que algunas partes del cuerpo, por sus características expresivas, forma o connotaciones psicológicas, han tenido una mayor fortuna y han multiplicado su aparición aislada en el arte: la cabeza, los ojos, las manos o los órganos sexuales suelen dominar en este ámbito.

¹⁴ Uno de los artistas fundamentales del *body art* que hizo de la automutilación su modo de expresión y transgresión en un buen número de acciones. GARCÍA CORTÉS, José Miguel. *El cuerpo mutilado...*, p. 92-94.

¹⁵ “[...] El fragmento se convierte en el punto de partida de una reconstrucción material por parte del espectador. Literario, pictórico, escultórico o fotográfico el fragmento se afirma como el punto de partida de interesantes engarces de ideas. El fragmento incita a proseguir, invita a investigar, a completar el abanico de hipótesis y posibilidades que ofrece. Provoca la imaginación, ejerce una atracción indudable, convierte en suma al espectador o al lector en creador”. *Ibidem*, p. 53.

La cabeza es sin duda la parte prioritaria de nuestro cuerpo como contenedora del órgano que otorga el pensamiento al hombre: el cerebro. En ella además se sitúan los sentidos básicos (vista, olfato, oído, gusto). Gracias a sus facciones se configura el retrato personal de cada individuo, aquellos rasgos que marcan la imagen única de cada persona y le permiten la comunicación a través de los gestos. Por todo ello adquiere una enorme significación y contenido simbólico. En algunas épocas históricas el retrato humano se redujo a la representación de la cabeza, los bustos y las máscaras mortuorias de época romana son prueba de ello. En la actualidad, artistas de la talla de Bruce Nauman o el británico John Davies utilizan habitualmente la representación aislada de la misma.

La instalación *Perder la cabeza*¹⁶ de Francesc Torres (2000) resume en gran parte el carácter metafórico de esta parte del cuerpo, uniendo además la enfermedad mental que antes tratábamos a la fragmentación física utilizando para ello una expresión popular ilustrativa al respecto. En ella, un santo arrodillado y decapitado, extraído de una pintura de Zurbarán, ve como su cabeza gira en torno a una cinta transportadora como las que se utilizan en los aeropuertos para devolver el equipaje a los viajeros. Con una gran ironía, aumentada por el choque temporal producido entre el personaje y el escenario, Torres nos presenta de una forma austera y directa una reflexión sobre la locura transitoria que mueve gran parte de la historia y las decisiones personales¹⁷. De hecho esta pérdida de la razón se convierte en necesaria en ciertas experiencias fundamentales como el enamoramiento, los estados místicos o creativos, o la fe. La enajenación es inevitable y, habitualmente, transitoria, algo subrayado por el carácter cíclico de ida y vuelta de la cabeza en la cinta. Al mismo tiempo Torres apunta el estado de ansiedad que

¹⁶ Instalación presentada en la sala de exposiciones de la Fundación Telefónica en Madrid dentro de la exposición *Circuitos Cerrados* que tuvo lugar entre el 27 de enero y el 26 de marzo de 2000.

¹⁷ En palabras del propio artista la obra trata sobre *“la desaparición y el retorno de la razón complementada con la aparición y huida de la locura”*. Entrevista a Francesc Torres extraída de la web: <http://www.fundacion.telefonica.com/at/francesc02.html>.



Fig. 1. Francesc Torres, *Perder la cabeza*, 2000.

producen ciertos aspectos de la sociedad contemporánea, como la clásica espera a la recogida de maletas en el aeropuerto, donde el miedo a su no aparición se transforma en el miedo a perder parte de nuestra existencia, un fragmento de nuestra memoria, con ella¹⁸. Parecemos vivir en el constante miedo de dejar parte de nosotros atrás, perder un pedazo incapaz de seguir el frenético ritmo al que nos vemos sometidos [Fig. 1].

El miedo a la mutilación de los ojos parece formar parte del inconsciente humano¹⁹. Su enorme valor como órgano de la vista, su delicada y húmeda composición y su atractiva forma ovoidal le otorgan esta primacía psicológica. Odilon Redon ya lo hizo aparecer en su obra,

18 Torres comenta la sensación “[...] de la especie de ansiedad que uno siente mientras espera su maleta, porque no sabes si va a aparecer, es posible que se haya perdido y aparezca en Moscú, como me sucedió una vez. Hay un estado momentáneo de pánico, de si vas a recuperar o no tus pertenencias. Pero es algo más que tus pertenencias, es tu historia, tu ropa... la ropa no sólo cubre tu cuerpo, es una extensión de ti mismo, has llevado determinadas prendas de ropa en determinadas circunstancias, quizás muy importantes, cuando rompiste con tu novia, o cuando nació tu hijo... Todas estas cosas tienen vida propia, así que si las pierdes no pierdes un par de objetos, pierdes parte de tu historia. [...]” Entrevista a Francesc Torres. <http://www.fundacion.telefonica.com/at/francesc02.html>.

19 Freud lo señala en su texto *Lo siniestro* (1919). José Miguel García Cortés llega a afirmar que “ninguna mutilación espanta tanto como la de los ojos”. GARCÍA CORTÉS, José Miguel. *El cuerpo mutilado...*, p. 65.

que posteriormente influiría enormemente al grupo surrealista: bien conocida es la escena de *Un perro andaluz* (Luis Buñuel y Salvador Dalí, 1929) en que en un impactante primer plano vemos como Buñuel corta el ojo a una mujer con una navaja.

Los brazos y manos aislados se repiten una y otra vez en la obra escultórica de artistas como Rodin, Julio González, Giacometti, Fernando Botero o Bruce Nauman. La mano siempre adquirió un carácter de elemento independiente del cuerpo, casi con vida propia, quizás debido a su gran posibilidad de movimientos y expresividad²⁰. La mano es, además, un distintivo humano, uno de los órganos avanzados que lo separa de la animalidad, la herramienta indispensable para la creación. Alzada puede interpretar el dolor y sufrimiento provocado por la violencia o bien la fuerza revolucionaria. De nuevo Buñuel en otra de sus grandes películas, *El Ángel Exterminador* (1962), incluye una surrealizante escena en que una de las protagonistas ve con terror como una mano cortada se mueve y acerca a ella. Como herramienta fundamental del trabajo y apéndice alargado, será uno de los miembros del cuerpo con más posibilidades de sufrir el accidente y la mutilación, un peligro potencial que nos avisa Kértész en su fotografía *Arm in ventilator* (1937) [Fig. 2].

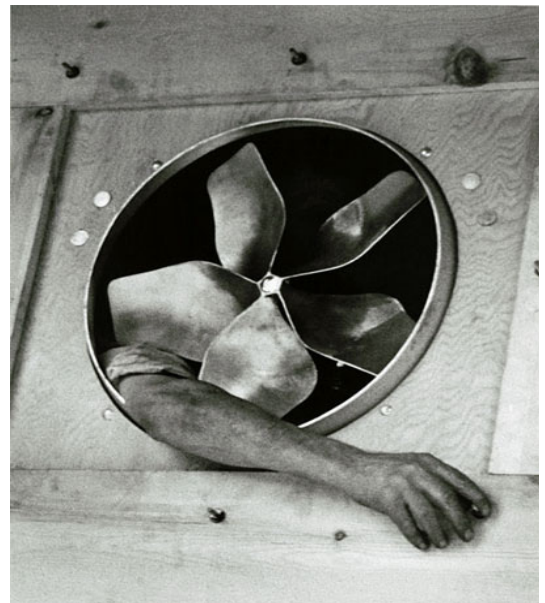


Fig. 2. André Kertész, *Arm in ventilator*, 1937.

²⁰ De hecho ante la imposibilidad de utilizar el lenguaje hablado se convierte en el órgano básico del lenguaje de signos.

Los órganos genitales aparecen en un gran número de obras referidas a contenidos sexuales y psicoanalíticos. Protagonistas de la reproducción, son además fuentes de deseo y placer, así como desencadenantes de importantes traumas psicológicos. El surrealismo fue el primer movimiento artístico que se interesó por las teorías freudianas, que a partir de entonces han tenido una enorme influencia en el devenir artístico. Posteriormente, desde de finales de los años 60 y principios de los 70, el desarrollo de un arte comprometido con la defensa de los derechos de grupos minoritarios o marginados, como las mujeres y los gays, ha repercutido en la utilización de un arte que subvierte los conceptos impuestos por el poder patriarcal sobre el sexo. En un arte dispuesto a construir una contracultura alternativa, la puesta a la luz del sexo, todo un tabú social de la sociedad burguesa, parece lógica. Frente a la negación de la sociedad bienpensante de todo aquello considerado como aspectos “bajos” o sucios de la vida. Toda una corriente de arte abyecto se ha encargado de dar entrada a lo orgánico, los fluidos, la vertiente de la existencia y el cuerpo despreciada y reprimida por el poder y entre la que se encuentran los órganos sexuales. Órganos que remiten a una actividad “animal” como el sexo y que suponen puntos corporales que ponen en duda la visión aséptica del cuerpo así como sus límites, en un espacio donde exterior e interior se confunde. Su representación se hará tanto de modo explícito y realista como a través de formas simbólicas referidas al falo y la vagina. Al respecto la castración será un tema recurrente y reiterado por el psicoanálisis.

Louise Bourgeois se nos aparece como una de las artistas en que más reiteradamente se repite la obsesión por la castración y fragmentación del cuerpo, utilizándolas como motivo recurrente en su obra. Bourgeois adelantará psicológicamente la violenta amputación a través de objetos cortantes, convertida la mujer en una especie de navaja (*Femme couteau*, 2002). La artista resume a la perfección los componentes estéticos del surrealismo y la función catártica del

arte, que le ofrecerá una liberación de aspectos de su propia biografía, como el hecho de haber mantenido una carrera artística en un territorio asfixiantemente patriarcal. De ahí que sus mujeres se vean decapitadas y aplastadas por su aislamiento en el ámbito privado de la casa

Fig 3 . Louise Bourgeois, *Femme maison*, 1994.



(*Femme maison*, 1994) [Fig. 3]. Los ojos y los genitales también se repetirán apareciendo de modo independiente (*Fillette*, 1968), en una obra que refleja a la perfección esa histórica fragilidad del hombre contemporáneo (*Arch of hysteria*, 1993).

9.2. La violencia

Un fenómeno indiscutible al que nos obliga a remontarnos la fragmentación del cuerpo humano es al de la violencia y, derivada de ella, la muerte. Sea explícita o implícitamente, la aparición de un fragmento corporal conlleva una acción anterior violenta que la dé como

Humanos y humanoides

resultado (bien sea un accidente, una operación...). La parte amputada, sin recursos para sobrevivir alejada del resto del cuerpo, quedará irremediabilmente dispuesta para su desecho, inútil como parte independiente, inerte.

Los hermanos Jake y Dinos Chapman nos ofrecen en tres dimensiones una recomposición de una de las obras clásicas sobre la violencia humana: el grabado de la serie los Desastres de la guerra titulado *Grande Hazaña! Con muertos!*, De Francisco de Goya. La terrible escena del grabado, en que dos hombres aparecen atados a un árbol y terriblemente mutilados, sin embargo, parece perder fuerza en manos de los ingleses, a pesar del impacto directo que pudieran otorgar las tres dimensiones [Fig. 4].



Existen en el arte contemporáneo otros interesantes ejemplos sobre la mutilación y la violencia ejercidas sobre el ser humano debido a la represión del poder, o por la violencia intrínseca que habita en el hombre y es cometida de igual a igual. La serie de los *fajaditos*, del aragonés Pablo Serrano, nos ofrece una original muestra de pequeños personajes mutilados, vagamente antropomorfos y casi momificados por sus vendas. Reducidos a

Fig. 4. Jake and Dinos Chapman, *Great deeds against the dead*, 1994.



despojos humanos disminuyen su dramatismo debido a su pequeño tamaño y a la complicitad y compasión que generan como lado débil de la balanza. Realizados en 1964 suponen una reacción del escultor a la violencia represora del régimen franquista, oponiéndose además de este modo irónicamente a las celebraciones fascistas de los “25 años de paz” [Fig. 5].

Dalton Trumbo ya había retratado en su novela *Johnny cogió su fusil*, después adaptada al cine²¹, la angustia de un hombre amputado y reducido a la mínima expresión física, en este caso a consecuencia de la I Guerra Mundial, aunque con una intención universalizante. En la obra de Bruce Nauman también podemos rastrear representaciones de fragmentos de cuerpos que remiten a situaciones violentas como en *Henry Moore rumbo al fracaso*, de 1967, en que se nos muestra el molde de una espalda y unos brazos atados con una soga.

9.3. El accidente de la existencia

Pero esa “parte que falta” en muchos de los casos habrá salido despedida por causa del accidente, otro modo violento de descomposición y mutilación del cuerpo, azaroso,

²¹ La novela, publicada en 1939, fue llevada al cine ya en 1971. TRUMBO, Dalton. *Johnny cogió su fusil*. Barcelona: Bruguera, 1981. *Johnny got his gun (Johnny cogió su fusil, 1971)*.

convertido casi en rutinario desde la llegada de la mecanización industrial y el desarrollo de los medios de transporte. De un modo literal y figurado, el taylorismo y el trabajo en cadena supusieron otro modo de fragmentación del obrero, alienado, incapaz de percibir la parte del todo industrial de la que forma parte como engranaje. El cuerpo, formado por materia orgánica y blanda, será incapaz de salir ileso del choque con el metal que supone su forzada alianza con la máquina, con la herramienta afilada que le otorga un supuesto bienestar y, al mismo tiempo, le supera en fuerza y dureza. El aumento de velocidad, casi exponencial, de la vida contemporánea hace que el accidente aumente su capacidad destructiva. Desde las afirmaciones futuristas de Marinetti, y hasta la caída de las Torres Gemelas, el accidente se afirma estético, hipnotizante, capaz de ofrecer una experiencia visual subyugante, la de la rememoración del terror infantil, la fascinación de la velocidad y el miedo a sus terribles consecuencias. Quizás derivado de esta irrefrenable fuerza, un buen número de artistas contemporáneos se hayan rendido a la fuerza creativa que guarda la destrucción y hayan dado paso a la visión fragmentada del cuerpo humano como expresión elocuente de su fragilidad frente a un entorno hostil. El accidente se alza para ellos como una suerte de performance que disfrutar y recrear, de la que sacar conclusiones estéticas y existenciales. De Warhol a Vostell, muchos son los artistas que han visto en la fuerza del accidente un método de llamada de atención que haga contrapeso a la sobreexposición de muerte y violencia a que nos someten los medios de comunicación. Algunos, como el David Cronenberg de *Crash* (1996), ya en el extremo de la patología mental, han visto en el accidente un resorte con que reactivar y despertar al hombre contemporáneo de su letargo, incluso a nivel sexual. Para Cronenberg el accidente será el que provoque la asimilación (forzada) de carne y metal, su unión previa al post-humanismo.

El artista americano Robert Gober se nos presenta como uno de ellos, además lo va a hacer

de un modo muy característico y reconocible, habitualmente en un tipo de instalaciones a modo de dioramas que crean inquietantes espacios donde el espectador se ve inmerso. Su arte va a situarse en un terreno ambiguo, el del enigma y la falta de respuesta que se instala tras el accidente, un estado de *shock* que hace resetear nuestra forma de ver las cosas y nos obliga a un cambio de perspectiva. Las escenas creadas por sus instalaciones parecen salidas de una narración entre el horror y el absurdo, claramente deudoras de algunos hallazgos surrealistas, así como de la tradición de creación de espacios ilusorios comenzada por Duchamp en obras como *Étant donnés*²² (1946-1966), y referencias al teatro de Beckett e Ionesco²³.

Pero el accidente que retrata Gober no es tan sólo un accidente físico, es un accidente existencial, el de la fragmentación psicológica provocada a partir de la construcción social del cuerpo y la identidad; el accidente que supone haber nacido en un contexto histórico, social y político no elegido, en un lugar y una época donde la naturaleza de cada cual se ve oprimida por las estructuras sociales establecidas en forma de sexo, religión, género, etc.

Su condición de homosexual educado en la fe católica durante su infancia y el delicado momento que vive este grupo social con la expansión de la epidemia del sida en los años 80 condicionan enormemente su expresión artística. Gober afronta un conflicto, una colisión interna, el trauma identitario, las paradojas y el enfrentamiento existencial a que se enfrenta el hombre en sus diferentes aspectos (público y privado; sexual, cultural...). El significado profundo de la obra de Gober trata de acercarnos a una visión de un hombre débil, vulnerable, expuesto a la enfermedad y la muerte, incompleto, fragmentado. El cuerpo humano a través

22 Influencias a las que otros autores añadirían Giacometti y Warhol. FOSTER, Hal. "The art of the Missing part". En FOSTER, Hal, y SCHIMMEL, Paul. *Robert Gober*. [catálogo de exposición]. Los Angeles: Museum of Contemporary Art, 1997, p. 63.

23 DAVID, Catherine. "Ruinas recientes". En SIMON, Joan; y DAVID, Catherine. *Robert Gober*. [catálogo de la exposición]. Madrid: Museo Nacional Reina Sofía, 1992, p. 40.

de sus pedazos va a ser mostrado como consumido y consumible, fuente de deseo y placer e, igualmente, causante del deterioro y la muerte.

A partir de 1990 comenzarán a aparecer en su obra todo un repertorio de miembros mutilados de técnica hiperrealista y realizados a tamaño natural. Modelados habitualmente en cera y con vello real adherido, en muchos casos incorporarán ropa del propio artista. Las misteriosas escenas en que se insertan estos fragmentos de cuerpos parecen recordar recuerdos traumáticos de su infancia y sus sueños²⁴. El propio artista cuenta al respecto el impacto que le provocaron las historias narradas por su madre en su trabajo como enfermera. Sin embargo lo inexplicable de las escenas creadas en sus instalaciones las hace derivar del recuerdo de lo ya vivido hacia la fantasía²⁵. En gran parte de los casos los fragmentos (habitualmente piernas) que aparecen surgen de las paredes, como restos de un accidente en que ésta haya caído sobre alguien.

Algunas de las cuestiones principales que Gober va a poner sobre la mesa son las de la sexualidad y el género, siempre desde su posición de artista gay. Uno de los mejores ejemplos al respecto será *Untitled* (1991), un torso humano que se divide en dos mitades: una de mujer y otra de hombre. A partir del molde de un saco de arena de gato, este torso se convierte en una especie de hermafrodita que nos hace preguntarnos por el género como construcción cultural, división establecida a partir de un origen común [Fig. 6].

Una de las partes del cuerpo más utilizada por Gober en sus instalaciones van a ser las piernas, mutiladas a diferentes alturas y vestidas de diversa forma cada una, surgen de la pared de modo

24 Así el artista afirma a este respecto: "*Most of my sculptures have been memories remade, recombined, and filtered through my current experiences*". FOSTER, Hal, y SCHIMMEL, Paul. *Robert Gober...*, p. 58.

25 FOSTER, Hal. "The art of the Missing part". En *Ibidem...*, p. 57-58.

desconcertante. En *Sin título. Pierna* (1989-1990), por ejemplo, se nos aparece una cortada a la altura de la rodilla, mientras un pantalón, un calcetín y un zapato del propio artista la cubren casi al completo. Este motivo se repetirá de forma similar en varias de sus obras, surgiendo de la pared e incorporando diversos elementos simbólicos. Algunas incorporarán velas, símbolo de lo efímero, metáfora existencial humana. Si la mecha es encendida no queda más remedio que asistir al consumo y desaparición de la misma. También la vela puede ser entendida como metáfora fálica, una asociación que se hace más explícita en otra obra: *Sin título. Vela* (1991), alzada sobre una base poblada de vello²⁶. Otras obras redoblan el absurdo surrealista y el juego de géneros, tal es el caso de *Man coming out of woman* (1994) en que una pierna masculina con zapato y calcetín surge de la vagina de una mujer, como representación del conocido miedo psicoanalítico del hombre a la vagina devoradora.



Fig. 6. Robert Gober, *Untitled*, 1991.

Los fragmentos mutilados que nos muestra Gober se convierten en cuerpos reducidos, sometidos, enfermos, incompletos, reflejo de un hombre dividido y humillado por el poder, la enfermedad y la muerte. Y sin embargo, a pesar de su precaria situación aún conservan vida en ellos, metáfora de la supervivencia humana frente a la adversidad. No hay historia explícita en sus espacios más allá de aquella que pueda ser evocada o reconstruida por nuestro subconsciente en relación a alguna vivencia pasada o sueño. Una vez creado el enigma, el trabajo

²⁶ En una asociación de ideas entre lo sacro y lo profano. *Ibid.*, p.62.



Fig. 7. Robert Gober, *Untitled*, 1999.

de Gober respecto a su obra será conseguir mantenerlo activo, alargarlo, para que el deseo de la resolución del acertijo perdure en el espectador²⁷ [Fig. 7].

9.4. La muerte no es lo oscuro

Utilizando un método fragmentario y de fragmentación por naturaleza, la fotografía,

Joel-Peter Witkin será otro de los artistas fundamentales a la hora de plasmar un hombre incompleto, dividido o mutilado, dependiendo de los casos. Witkin concibe la fotografía como un territorio sobre el que plasmar las imágenes surgidas en la imaginación del artista. Sus imágenes, elaboradas en el estudio hasta el más mínimo detalle²⁸, tratan de convertirse en imágenes de lo oculto, lo metafísico. Recreaciones de mundos fantaseados por el artista. Sus obras desarrollan toda una cuidada escenografía y adquieren un alto valor simbólico, llenas de referencias históricas, artísticas, religiosas y mitológicas.

Resulta sorprendente el decidido carácter espiritual que Witkin desea plasmar en sus creaciones. El profundo carácter religioso del fotógrafo²⁹ contrasta enormemente con lo polémico de sus obras, capaces de mostrar escenas donde lo desagradable y siniestro, la muerte, lo putrefacto, el fragmento mutilado y el sexo, se amoldan a los cánones iconográficos de la tradición occidental.

²⁷ *Ibid.*, p. 66.

²⁸ Preguntado al respecto en una entrevista lo dejará claro: “¿Puede explicar cada detalle de su obra?

Absolutamente. [...]”. MANGIALARDI, Silvia. “Joel Peter Witkin: la imagen de su propia alma” Entrevista a Witkin extraída de la web: <http://www.fotomundo.com/nota.php?id=228>. [consultado en junio de 2013].

²⁹ Capaz de definirse como un chamán, un mediador entre el mundo inmanente y trascendente: “[...] *the artist is a shaman, priest, and mystic, capable of taking on the higher order of dialogue between the invisible and the visible... I'm a conduit... Ideas come... through me.*” PARRY, Eugenia. *Joel-Peter Witkin*. London: Phaidon, 2001, p. 5.

Witkin parece hacer una recuperación de un material rechazado por la normalidad social, que ha sido extirpado y oculto, y que el fotógrafo trata de recuperar. En sus propias palabras “[...] *yo fotografio la gente que la sociedad descarta.*”³⁰. Su fotografía es así un reciclado de fragmentos sociales rechazados, de personajes mutilados y fragmentados que son ajenos a la mostración pública.

Los personajes que pueblan sus composiciones están siempre fuera de lo común: enanos, deformados, transexuales, hermafroditas, obesos... aunque son tratados con una gran dignidad. La utilización de este tipo de personajes, *freaks*, pone en relación su obra con la de Diane Arbus³¹. La compleja composición de los elementos que conforman las fotografías les hace adquirir un carácter teatral y escenográfico. Sin embargo no existe una voluntad narrativa en los temas, que se presentan como congelados en el tiempo. Ello ayuda a la consecución de su objetivo de erigirse como atemporales, fuera de cualquier coordenada circunstancial.

El cuerpo fragmentado va a ocupar buena parte de las representaciones humanas de Witkin, apareciendo a partir de dos vías: por un lado a través de los cuerpos incompletos de sus personajes mutilados y enfermos. Por otro a partir de los miembros obtenidos de cadáveres que recoge en la morgue. Del primer caso tenemos ejemplos significativos en *Madame X* (1981), una mujer sin brazos retratada como estatua clásica [Fig. 8]; *Woman on a table* (1987); o *Un santo oscuro* (1987), en que aparece un hombre inverosímil, víctima de una extraña enfermedad, al modo de un santo mártir. Del segundo nos encontramos imágenes de gran impacto: *Man without head* (1993) y *Corpus medius* (2000) son de una inmediatez atroz. *Poeta: de una colección de reliquias y ornamentos* (1986); y *Ana Akhmatova* (1998) muestran brazos y piernas seccionados al estilo de las vanitas barroca o una naturaleza muerta.

30 MANGIALARDI, Silvia. “Joel Peter Witkin: la imagen de su propia alma”..., p.3.

31Un importante precedente e inspiración para Witkin. PARRY, Eugenia. *Joel-Peter Witkin...*, p. 10.

Witkin no tiene ningún problema en trabajar con cadáveres obtenidos en las morgues³², un territorio que en los últimos tiempos ha sido explorado también por artistas como Andrés Serrano

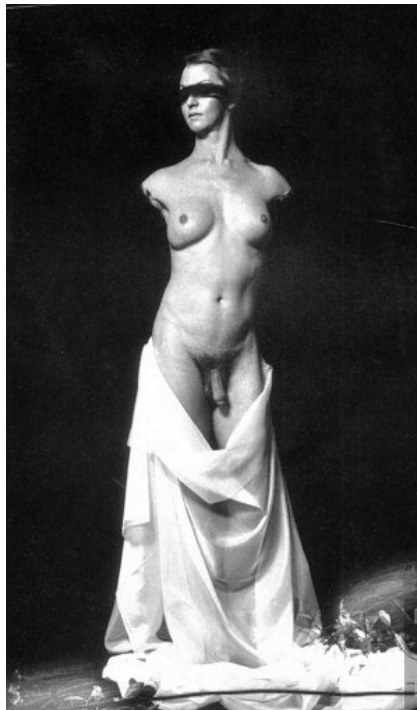


Fig. 8. Joel-Peter Witkin, *Madame X*, 1981.

o Teresa Margolles. A este respecto, uno de los puntos álgidos en su obra lo encontramos sin duda en *Le Baiser* (1982) [Fig. 9], en que Witkin demuestra la gran carga poética e irónica de su fotografía. Habiendo conseguido en un depósito una cabeza de un anciano partida en dos mitades exactas³³ desde la vertical de la nariz, Witkin decidió fundirlas en un apasionado beso. Actuando como reflejo especular, la imagen obtenida supone una nueva vuelta de tuerca al mito de Narciso, consumándose el amor del hombre a sí mismo incluso en la muerte. La belleza de esta obra resulta impactante y conmovedora. El amor parece haber conseguido vencer a la muerte.

Como podemos comprobar a través de obras como esta última, Witkin debe ser entendido como todo un humanista³⁴, un

romántico defensor del cuerpo en todas sus vertientes, incluso en aquellas calificadas como indignas y deformes. El fotógrafo se alza de este modo contra los esquemas represores de la tradición cultural occidental que imponen unos cánones de cuerpos “mostrables”. La belleza institucional es puesta en evidencia por Witkin, satirizada e igualada con lo que ésta rechazó como terrible. La fotografía del neoyorkino se convierte además en un *memento mori*, una

32 PARRY, Eugenia. *Joel-Peter Witkin...*, p. 14.

33 La referencia a la imagen doble que provoca la contemplación de los gemelos se hace también patente, teniendo en cuenta además que Witkin tiene un hermano mellizo y perdió a su posible hermana trilliza cuando ésta era aún un feto, algo que explica también la obsesión por éstos en su obra. “[...] *Ibamos a ser trillizos, pero mi mamá abortó espontáneamente una niña. Cuando viajó y en museos médicos veo un feto muy, muy hermoso, me pregunto si será mi hermana.*”. MANGIALARDI, Silvia. “Joel Peter Witkin: la imagen de su propia alma”..., p.4.

34 Vía comprometida con la complejidad del hombre según Pilar Rubio. RUBIO, Pilar. “La extraña belleza de lo horrible...”, p. 70.



Fig. 9. Joel-Peter Witkin, *Le Baiser*, 1982.

vanitas, un recordatorio de que la muerte es tan natural como la vida, de que la corrupción, por más que trate de ocultarse, nos alcanza a todos. Valorando lo oscuro de la existencia Witkin nos propone ser capaces de visionar la muerte, superar el miedo a ella. Sus imágenes hacen entender al espectador aquello que pudo ser, que podría llegar a ser, y finalmente aquello que será sin excepción: un cadáver. Pero el mensaje que Witkin propone no es intimidatorio ni pesimista, muy al contrario ofrece una vía de redención. Después de todo “[...] *la muerte no es el lado oscuro.*”³⁵

35 MANGIALARDI, Silvia. “Joel Peter Witkin: la imagen de su propia alma” ..., p. 5.

9.5. El encuadre (di)secciona

Pero es que después de todo, como nos avisó Rothko, la representación humana en el arte es ya de por sí una especie de mutilación³⁶. El arte funciona como una suerte de máquina capaz de seccionar aquello que retrata. La reproducción artística reduce y mutila el cuerpo. Por todo ello otro modo de fragmentación del cuerpo va a ser experimentado a través de las técnicas de composición de la fotografía y el cine. El encuadre es, al fin y al cabo, la obtención de pedazos de realidad, su recorte. Esto se verá aún más enfatizado por el uso del primer plano por parte de la fotografía vanguardista, convertido éste en un recurso recurrente que consigue un nuevo punto de vista chocante sobre las diferentes partes del cuerpo, descontextualizadas y convertidas en elementos estéticos en sí mismos. Destacan en este sentido las obras de fotógrafos como Ubac, Boiffard o Man Ray³⁷ [Fig. 10]. Algo más tarde, la obra del fotógrafo John Coplans nos hará entender de forma clara esa capacidad de escisión y fracción del cuerpo que tiene la cámara, decidiéndose por un tipo de retratos incompletos y literalmente “cortantes” en su encuadre [Fig. 11].

Estas mismas posibilidades otorgadas por el encuadre serán utilizadas por Dziga Vertov en su teoría cinematográfica³⁸. Así el cineasta ruso, convencido de la enorme capacidad de transformación de la realidad de las imágenes producidas por el cine, llegará a plantearse la posibilidad de creación de una especie de superhombre, el “hombre nuevo”³⁹. Éste, en comunión con la máquina,

36 “Using human representation, for me, meant mutilating it”. Citado en VIRILIO, Paul. *Art and fear*. London; New York: Continuum, 2006, p. 20.

37 CRUZ, Pedro A. y HERNÁNDEZ NAVARRO, Miguel A. “Cartografías del cuerpo (Propuestas para una sistematización). En CRUZ SÁNCHEZ, Pedro A.; y HERNÁNDEZ-NAVARRO, Miguel A. [eds.]. *Cartografías del cuerpo...*, p. 33.

38 Una teoría que además se denominará como “cine-ojo” (otro ejemplo de fragmentación corporal), un modo de asimilación del órgano de la vista con la máquina, en este caso la cámara. VERTOV, Dziga. *El cine ojo*. Madrid: Editorial Fundamentos, 1973.

39 “[...] Yo, cine-ojo, yo creo un hombre mucho más perfecto que aquel que creó Adán, yo creo millares de hombres distintos según distintos diseños y esquemas preestablecidos. Yo soy el cine-ojo. Tomo los brazos de uno, más fuertes y hábiles, tomo las piernas de otro, mejor construidas y más veloces, la cabeza de un tercero, más hermosa y expresiva, y, por el montaje, yo creo un hombre nuevo, un hombre

sería creado a partir de la utilización de primeros planos de diferentes cuerpos que, gracias al montaje, podrían reconstruir un hombre formado por las partes consideradas perfectas de cada uno de ellos. Este troceamiento y recomposición utilizado por Vertov vuelve una vez más a remitirnos a la historia de Frankenstein y supone una prefiguración del post-humanismo, la conformación de un ser humano protésico asociado a los avances tecnológicos. Para la configuración de un hombre nuevo, el primer paso debe ser la descomposición en partes para después proceder a su reconstitución. En estos casos las representaciones de fragmentos desearán el tratamiento, al menos explícito, de la violencia, intentando tratar de un modo más aséptico el tema. Así los miembros corporales podrán aparecer en ocasiones limpiamente seccionados, sin señales de agresión externa e incluso presentando un aspecto sano que se opone a lo que supuestamente debería permanecer inerte y en próxima descomposición. Sólo así se podrá proceder a la disección, al análisis pormenorizado de las partes, viviendo, tal como hacemos, en una cultura tendente a la extrema especialización del conocimiento y la ciencia.



Fig. 10. Boiffard, *Big toe*, 1929.

Por último debemos observar que el tratamiento del cuerpo de manera fragmentada se convierte de algún modo en requisito previo y fundamental para el desarrollo de la prótesis, la decidida ampliación de las capacidades naturales del ser humano. Sólo sobre la base de la prótesis se va a sostener una teoría imprescindible a la hora de imaginar el futuro humano: el posthumanismo.

perfecto". *Ibidem*, p. 26.



Únicamente desde la creencia de un cuerpo humano compuesto por partes independientemente e intercambiables puede fundarse este pensamiento. En el posthumanismo, el hombre aspira a mejorar sus condiciones vitales y habilidades mediante la incorporación a su organismo de prótesis avanzadas que mejoren el rendimiento de sus órganos y superen sus limitaciones. La prótesis, ideada para ser incorporada al organismo, no deja de ser en última instancia un pedazo del mismo, hasta ese momento separado como fragmento a la espera de formar parte de un ente mayor. Simplificando mucho la cuestión, esta teoría supone una extensión de una realidad habitual en la vida humana, la de la utilización de instrumentos o herramientas que se unen al cuerpo para otorgarle nuevas posibilidades de acción o reparar el funcionamiento defectuoso de alguna parte del mismo. Un ámbito en el que podríamos incorporar desde elementos básicos como un paraguas, las gafas que corrigen los fallos en la visión, las muletas o los marcapasos. Finalmente, y llevado a sus últimas consecuencias, este camino nos conduciría a la hibridación de lo mecánico con la carne, la tecnología inventada por el hombre aplicada a su propio cuerpo.

9.6. Un puzzle humano

Las nuevas posibilidades de las prótesis mecánicas avanzadas, unidas al pensamiento de la separación “limpia” de partes del cuerpo por parte de la medicina y ciencia modernas, van a provocar una modificación mental sobre los modos de configurar y reconfigurar la figura humana, tanto en el territorio de la vida real, como en el del arte. De esta manera el cuerpo humano pasaría a ser considerado como una especie de *puzzle* en que las piezas podrían modificarse al antojo de cada usuario, aumentando sin duda alguna el carácter lúdico y creativo en la percepción y relación con nuestros cuerpos. El objetivo prioritario de la ciencia y el arte será, a partir de este momento, el de poner orden al caos en que se ha convertido el ser humano.

Uno de los escultores contemporáneos que más claramente muestra el problema de la fragmentación de la figura humana es sin ninguna duda Miguel Berrocal. Este escultor malagueño lo va a hacer además desde un doble punto de vista: a través del tratamiento de pedazos de cuerpo en la creación de torsos o cabezas independientes; y en la división de estas piezas en porciones menores que las componen y dividen.

Berrocal va a moverse en un terreno ambiguo entre lo industrial y lo manual, lo empírico y lo intuitivo, lo clásico y lo innovador. Uno de los puntos fundamentales de la obra de Berrocal va a estar en el diálogo entre espacio interior y exterior. La curiosidad por descubrir la composición interna de las cosas, algo inherente al hombre⁴⁰, se vio alimentada en él además por la asistencia desde joven a las autopsias realizadas por su padre, médico⁴¹, que le otorgaron

40 Innato incluso. GÁLLEGO, Julian. “El taller de Berrocal”. En VV.AA. *Antológica Berrocal (1955-1984)* [catálogo de exposición]. Madrid: Dirección General de Bellas Artes y Archivos, 1984, p. 11.

41 BARAÑANO, Kosme. “Presentación” En VV.AA. *Berrocal* [catálogo de exposición]. Valencia: IVAM, 2002, p. 9.

un preciso conocimiento anatómico del cuerpo. Berrocal va a mostrar un gran interés por hacer del público un ente activo, no ya de un modo sólo intelectual sino físico, al constituir sus obras como desmontables e invitar al espectador a la composición, descomposición y recomposición de las mismas. El interior de sus obras, lo oculto tras su apariencia, se hace así ámbito de posible investigación. En la manipulación a la que se exponen éstas se consigue hacer visible lo normalmente invisible, resolviendo los enigmas que se esconden tras la piel, accediendo a la intrincada composición interior, a la estructura interna, de algún modo al “alma” de la pieza⁴². El volumen, culminado el montaje de la obra, va a estar relleno, dejando tan sólo vacíos los pequeños espacios en que se separan (y unen) los diversos fragmentos entre sí. En aquellos mismos años otro escultor español tratado en este estudio se interesaba por los mismos conceptos dialécticos de lleno/vacío e interior/exterior en la escultura (también como metáfora del hombre), Pablo Serrano. En sus series *Hombres bóveda* u *Hombres con puerta* Serrano exploraba estas dicotomías introduciendo también el movimiento y la participación del espectador de un modo similar al que lo hace Berrocal. El que fuera maestro del malagueño⁴³, el escultor Ángel Ferrant, también había mostrado ya un gran interés por la conformación de una obra por piezas que pudiera ser manipulada por el público libremente, cambiando continuamente de forma y convirtiéndose en cierto modo en algo así como una “escultura infinita” (destacando su serie *Venecia* que llevó a la bienal celebrada en aquella ciudad en 1960). Sin embargo a pesar de la cierta relación de conceptos, Berrocal va a adquirir un estilo y unos objetivos propios.

A su tratamiento plástico, el autor va a aplicar el interesante concepto de la “introspección de la forma” que se explica mejor en su propia boca: *“La escultura clásica se ha servido siempre del trompe l’oeil: una boca abierta no es más que un agujero modelado en la materia y no corresponde*

42 VALLVEY, Angela. “Itinerarios de la abstracción. Berrocal y la invención del vacío”. En *Ibidem*, p. 65.

43 JIMÉNEZ-BLANCO, María Dolores. “Miguel Berrocal: Una reflexión sobre el lugar de la escultura”. En *Ibid.*, p. 21.

a ninguna realidad fisiológica interna. Un brazo levantado, una rodilla doblada o cualquier otro movimiento no tiene su articulación equivalente en el interior de las formas esculpidas. En otras palabras, esta cuarta dimensión que es el espacio interior del cuerpo no ha sido jamás explorada “plásticamente” ni tomada en consideración por la escultura. Mis esculturas desmontables son una búsqueda de una solución [a] este problema plástico: descubrir otra realidad llenando el espacio interior de formas con la ayuda de otra construcción de volúmenes. Es decir, crear una escultura cuya masa y volúmenes exteriores den nacimiento a una segunda composición de volúmenes escondidos que no pueden descubrirse sino desmontándolos.”⁴⁴

Así Berrocal alcanza un nuevo grado en cuanto al tratamiento de lo interno de la escultura y su relación con el organismo humano se refiere. Sin embargo, y al mismo tiempo, en sus formas y la composición mecánica del encaje de las piezas, la figura humana más que nunca va a aparecerse como una máquina, casi como un motor de coche⁴⁵. Con una estructura más que unos tejidos internos. Metáfora quizás de la consecución final a que se ve abocado el cuerpo humano en su unión a la máquina, una realidad física derivada del desarrollo tecnológico que bebe de la antigua consecución metafísica del cuerpo como mecanismo.

La incorporación de la acción, y con ello de un proceso, en el montaje y desmontaje de las esculturas, así como en los movimientos procedentes de éstos, va a desembocar en la introducción de un elemento de enorme interés en su obra: el tiempo. La obra no está acabada en el pasado y congelada para siempre, sino que incorpora en su vida y posibles composiciones y alteraciones producidas por el espectador, un componente temporal que se incorpora como

44 JIMÉNEZ-BLANCO, María Dolores. “Miguel Berrocal: Una reflexión sobre el lugar de la escultura”. En *Ibid.*, p. 33; citado de HAMBURSKI, B. “Approche pour une compréhension” Catálogo de la exposición Berrocal, Le Botanique, Bruselas, 1985.

45 MORGAN, Robert C. “Berrocal: El Misterio de la Existencia”. En VV.AA. *Berrocal...*, p. 19.

cuarta dimensión. El movimiento en la escultura ya había sido incorporado desde los tiempos de Gabo y Pevsner, siendo desarrollado por otros importantes escultores como Calder, sin embargo nunca había estado asociado a una escultura antropomórfica ni a través de unas piezas separadas y de perfecto encaje.

Para Berrocal el hombre contemporáneo se convierte en un *puzzle* de una enorme complejidad. Capaz de desmontarse en piezas que se ven esparcidas y hacen casi imposible su vuelta a la unidad. De hecho en sus creaciones sólo existe una posible colocación para cada pieza, sólo hay una posible unión de elementos, y es necesario en la mayor parte de los casos la utilización de un libro de instrucciones (entregado por el propio artista) para poder componer y recomponer la obra. El espectador no tiene libertad en el proceso ni resultado de la obra final, que sólo puede ser uno. Una vez completado el *puzzle* lo que queda claro es el carácter divisible del cuerpo humano. Además siempre queda el espacio de los intersticios entre las piezas como grieta que rompe su unidad, y llegado el caso, abre la posibilidad potencial de su separación.

La obra y el hombre así se convierten en un juego. Berrocal invita a la persona ante sus creaciones a dejar rienda suelta a su vertiente de *homo ludens* y participar en él. Resulta muy sugerente observar como de este modo el hombre se compone, se crea, a sí mismo en una imagen de gran valor simbólico. Se han buscado distintos antecedentes históricos a la articulación de la figura humana experimentada en la obra de Miguel Berrocal, desde las esculturas religiosas medievales compuestas por piezas ensambladas a la tradición de los autómatas. Otros no dudan en poner en relación su obra con la pintura del italiano Arcimboldo⁴⁶.

46 JIMÉNEZ-BLANCO, María Dolores. "Miguel Berrocal: Una reflexión sobre el lugar de la escultura". En *Ibidem.*, p. 39.

Ya desde otra perspectiva muy diferente Miguel Berrocal va a trabajar otro concepto diverso de fragmentación en su obra a través de los múltiples. Caracterizado por su obsesiva búsqueda de la calidad técnica en sus piezas, el malagueño va a poner en cuestión uno de los conceptos más tradicionales del arte: la originalidad de la obra única. Rompiendo este carácter aurático de la obra, Berrocal multiplicará algunas de sus piezas en grandes tiradas en que considerará todas y cada una de ellas como obra original. Partiendo de las posibilidades del grabado, para aplicarlas y extenderlas en la escultura, este intento de reproducción masiva será puesto en relación con las ideas de Benjamin⁴⁷. Realmente tan sólo un 10 por ciento de su producción fue desarrollada en múltiples, aunque éstos alcanzaron tiradas considerables: *María de la O* (1962-64) llegó a 200 copias; *Romeo e Giulietta* (1966-67) 2000; hasta los 10.000 ejemplares de *Mini David* y *Mini María* (obras de 1968-69)⁴⁸.

Quizás en la posibilidad de desmontaje de las piezas se deduzca una idea sobre las opciones del hombre de montar y desmontar su vida y su cuerpo, ser partícipe de su propia narración existencial. Lo que es difícil de discernir es si nos encontramos ante una fragmentación de una pieza mayor que se ha quebrado o a la atracción de pedazos que en un primer momento eran independientes⁴⁹. No sabemos si el cuerpo proviene de la construcción de la nada o si su unidad se ha quebrado por algún motivo.

47 Y sus escritos sobre la obra de arte en la época de la reproductibilidad. BARAÑANO, Kosme. "Presentación" En *Ibid*, p. 11.
48 VV.AA. *Antológica Berrocal ...*, p. 16.

49 *Ibidem*, p. 13.



IO. De Pigmationes y Frankensteinis.
Jugar a ser dios

10. De Pigmaliones y Frankensteins. Jugar a ser dios

Como venimos tratando en todo este trabajo, el hombre se distingue de modo principal por su carácter creativo, por su necesidad de crear artefactos. Al mismo tiempo, y necesariamente, la mayor parte de sus reflexiones giran en torno a sí mismo como preocupación constante tanto existencial como estética. La suma de ambas características nos proporciona como resultado la aparición de una de las aspiraciones más controvertidas y grandilocuentes del ser humano: la creación de un ser semejante a él mismo. Un artefacto con forma humana.

Este hecho se eleva por encima de lo que es una mera representación artística, tal y como ya la hemos venido tratando hasta ahora, para desembocar en otro nivel: la posible creación de vida y el control sobre ella (un hecho que trataremos de forma pormenorizada más adelante). De todo esto se deriva un enorme cúmulo de cuestiones de ámbito metafísico, teológico, médico, científico y antropológico. Y aunque el tema en sí desborda lo artístico, son el arte y la literatura los que han tratado este anhelo humano desde la antigüedad. Prueba de ello son los diferentes mitos y leyendas existentes al respecto: desde el Pigmalión y Prometeo clásicos, pasando por el Golem, hasta llegar al Frankenstein romántico. Todos ellos son derivaciones de un mismo deseo humano: crear seres perfectos estética, física o intelectualmente, que superen las limitaciones y defectos humanos y adquieran autonomía. Sin embargo, en todo momento, estos seres son inferiores a su creador partiendo del hecho de que éste les ha diseñado y dado vida, por lo que de algún modo son sus deudores. Nos enfrentamos así a un ser humano que se eleva como una especie de “dios” ante ellos. El hombre trata de esta manera de superar también el gran secreto existencial, la muerte, a raíz del conocimiento completo de los mecanismos de la vida. De la representación metafórica pasamos a la construcción fisiológica y psicológica.

Como derivación de este deseo, y consecuencia de las creaciones realizadas para alcanzar tal punto, vamos a observar dos vertientes contrapuestas: la del enamoramiento por el ser creado, ejemplificada en el mito de Pigmalión y el narcisismo de la mirada en el espejo; o bien la del rechazo del mismo, con la historia del Frankenstein de Shelley a la cabeza.

En el mundo contemporáneo los avances tecnológicos han multiplicado la experimentación que aproxima a la realidad un anhelo hasta hace no demasiado tiempo utópico. Ello ha llevado a que culturalmente hayan sido retomadas este tipo de historias de muy diversos modos más o menos explícitos, poblando diversos ámbitos de la creación. El cine quizás es el que posee los ejemplos más conocidos, aunque el resto de ramas artísticas también las han utilizado asiduamente. Los avances de la medicina, física, informática y robótica no hacen sino augurar una nueva era en que la vida como tal será alterada, dirigida y elegida al antojo del hombre a través de los avances en la manipulación genética y las prótesis de mecánica avanzada. Un hecho que, en gran parte, parece ya en funcionamiento a día de hoy, si bien en una fase inicial.

Los problemas humanísticos, éticos y morales a los que conducen tales objetivos vuelven a ser, a pesar del tiempo transcurrido, los mismos que los tratados en los mitos antiguos. Sin embargo el tema se halla a un nuevo nivel, tangible y ya no hipotético ni utópico. Tratar de jugar a ser dios conlleva unas consecuencias difíciles de prever para el hombre. En un primer momento, esta tentativa puede analizarse como una nueva forma de narcisismo, un amor por la propia imagen humana (aunque mejorada e idealizada) que necesariamente no es más que la proyección de una perfección estética o unas habilidades de las que el ser humano carece en la realidad. A través del nuevo ser, el ser humano pretendería alcanzar lo que le fue negado en su concepción.

La visión pigmalionesca nos depara un final feliz que no tienen otras de estas leyendas. El fracaso en la tentativa a causa de una técnica aún no lo suficientemente desarrollada lleva al rechazo, la repulsión y abandono del “engendro” creado por Frankenstein. Una historia que nos avisa de la necesidad de autocontrol de la ciencia en su creencia de una infinita e imparable evolución y de los riesgos de alterar los ciclos naturales. El monstruo creado por Frankenstein alberga, aún así, una fuerza física sobrehumana e incluso, en un primer momento, amor y bondad interior. Sin embargo su horrible apariencia hará que los hombres le condenen a la más absoluta soledad. El propio Víctor Frankenstein será un fracaso como “padre creador”, al no ofrecer ni la comprensión ni la compasión a su “hijo”, al que abandona en la mayor de las desolaciones. El monstruo es por tanto un ser incomprensiblemente “arrojado” al mundo, incomprendido y falto de explicaciones, casi una previsión de lo que algo más de un siglo más tarde la filosofía existencialista opinara sobre el propio ser humano.

La necesidad por parte del ser creado de encontrar las razones de su existencia le llevará a cuestionar directamente a su creador: así lo hará el monstruo ante Frankenstein, como lo hará el personaje de la novela *Niebla* de Unamuno ante el propio autor al final de la misma¹. Así también los replicantes del film *Blade Runner* tratarán de buscar a su diseñador para con ello intentar ampliar su corta “fecha de caducidad”.

Para plantearse el hecho de su propia existencia, el ser creado debe poseer en todo caso inteligencia, memoria y sentimientos, un hecho no alcanzado aún por los robots andróides contruidos hasta la fecha. Sin estas cualidades, estrictamente humanas, el andróide no pasa de ser un mecanismo más o menos útil para una tarea determinada, una simple máquina.

¹ En una conversación final memorable llena de matices sobre la creación y la existencia del hombre. UNAMUNO, Miguel. *Niebla*. Madrid: Cátedra, 1998, p. 277-293.

Los avances desarrollados en la inteligencia artificial sin embargo hacen prever una más que probable consecución de la simulación de estas características en un margen de tiempo no excesivamente amplio. Como buen mecánico, el hombre trata de pulir su proyecto y alcanzar el más alto grado de perfección en su criatura.

El mito de Pigmalión es uno de los primeros que plantea el hecho de la confusión de realidad y ficción por el hombre a través de las creaciones artísticas. Desde las culturas primitivas las figuras humanas habían adquirido un carácter de doble que de algún mágico modo sustituía a su original, a su “molde”. Este hecho se da en la gran mayoría de las culturas y diferentes épocas hasta nuestros días, en que la imagen reina sin oposición. Si en la antigüedad eran la proyección mágica de un espíritu divino o la consecución material de un ideal de belleza las que creaban estas ilusiones, hoy en día va a ser la imagen superficial la que domine en un nuevo ideal de belleza vacío de contenido que se impone a través de la moda, el cine o la televisión.

Mientras la ciencia y la medicina actuales están muy cerca de hacer reales las cuestiones planteadas por los mitos antiguos, el arte trata de ser el espacio crítico que lleve a una reflexión sobre esta situación. Así la creación más que nunca se alía con los avances científicos y tecnológicos para, comprendiendo estos universos, ponerlos en entredicho y subvertirlos, afirmando una visión humana que debe prevalecer en todo momento.

La creación de personajes, tanto literarios como artísticos, siempre se ha visto envuelta de una ilusión de transposición a la vida real. En algunos casos, sobre todo los derivados de culturas antiguas, debido a su carácter mágico-religioso, en otros tan sólo por la calidad realista del “doble”. Los personajes, en cierta manera, sobreviven a sus creadores y sus existencias se hacen

de algún modo vividas y re-vividas a lo largo del tiempo en la realidad tangible que suponen las palabras o las imágenes. La vida en sí misma carece de esta capacidad de reproducción, por lo que simplemente sucede una vez y para siempre. Sin embargo la falta de libertad y esclavitud derivada de la repetición obligada de las mismas acciones, llevará a los personajes a otra rebelión: la de la aspiración a una vida más allá de la pantalla, tal y como sucede en *La Rosa Púrpura del Cairo*, de Woody Allen (*The Purple Rose of Cairo*, 1985). Asistimos así a una retroalimentación: por un lado los hombres crean la ilusión de realidad en la ficción a través de la proyección de su vida en ellos; por otro, los propios personajes de ficción, convertidos en “reales” por el público, y, por tanto, ya conscientes de su situación, tratan de huir de ella para alcanzar un nuevo nivel de responsabilidad en la elección libre de sus acciones. Y en todo ello el hombre, a medio camino, se situará como eterno aspirante a dios creador y, al mismo tiempo, humilde actor que asume e interpreta un papel escrito para él. Entre la aceptación del destino y su control sobre él.

“- ¡Don Miguel, por Dios, quiero vivir, quiero ser yo!

No puede ser, pobre Augusto [...], ¡no puede ser! Lo tengo ya escrito y es irrevocable; no puedes vivir más. No sé qué hacer ya de ti. [...]”

Miguel de Unamuno²

Otro nivel a este respecto nos ofrecen nuevos lenguajes como los videojuegos. En ellos los personajes, con la ayuda del usuario, pueden, a lo largo del desarrollo de la historia, “elegir” entre ciertas opciones que les depararán diversas aventuras y diversos resultados de las mismas. En el videojuego se potencia el efecto de dios omnisciente del usuario, que tiene en sus manos el

² UNAMUNO, Miguel. *Niebla...*, p. 284.

destino del mundo en pequeña escala ante sus ojos. Los *Sims* son, en este sentido, el videojuego más conocido y que mejor representa este papel del jugador como conformador y controlador de una vida ajena a él desde una perspectiva de superioridad. Todo además con un marcado carácter de cotidianeidad que trata de reforzar la empatía entre usuario y personaje virtual. La creación de realidades virtuales conllevará no sólo la creación de habitantes de las mismas, sino también de los necesarios contextos en que se muevan, escenarios que conforman mundos ficticios.

“Existe una diferencia principal entre los mundos físico y virtual: mientras el mundo físico existe a priori, con la humanidad habiendo nacido en él, el mundo virtual ha sido voluntariamente llevado a existir por los humanos”

José Ramón Alcalá³

Al infundir vida al nuevo ser, el hombre se enfrenta al complicado hecho de “animarlo”⁴, pero no tan sólo en el sentido de concederle movimiento, sino, aún más radicalmente, otorgarle un alma, la etérea energía que mueve la vida humana, los pensamientos, pasiones y sentimientos. En este punto la ciencia se enfrenta a su más complicado y misterioso reto. A pesar de ello no cesa en su empeño: la inteligencia artificial y la biotecnología avanzan con el afán de romper todas estas barreras. Los avances en estos campos científicos, utilizados en un sentido artístico, aún nos hacen dudar de esta posibilidad, al menos a un corto o medio plazo. De hecho los robots y autómatas construidos hasta la fecha aún se alejan en mucho de los brillantes prototipos expuestos por algunas célebres historias de la ciencia ficción cinematográfica y literaria.

3 ALCALÁ, José Ramón. “Arte, ciencia y tecnología: Nuevos escenarios creativos en la cultura digital contemporánea” en VV.AA.: *Actas del Simposio Internacional Nuevos medios y realidad socio cultural en la creación audiovisual contemporánea*. Granada 19 a 21 de mayo de 2008. Universidad de Granada, p. 25.

4 Definición de la RAE de *animar*: (Del lat. animāre). 1. Infundir vigor a un ser viviente; 2. Infundir energía moral a alguien; 3. Excitar a una acción; 4. Hacer que una obra de arte parezca dotada de vida; 5. Comunicar a una cosa inanimada mayor vigor, intensidad y movimiento; 6. Dotar de movimiento a cosas inanimadas; 7. Dar movimiento, calor y vida a un concurso de gente o a un paraje; 8. Dicho del alma: vivificar al cuerpo.

Algunos de estos filmes, de hecho, nos exponen las sutiles complicaciones que surgirían en un grado más avanzado de creación de seres similares al hombre. En *Blade Runner*, el propio hombre, consciente de la necesidad de poner cortapisas a su creación para no ser superado por ella, impone un corto límite de tiempo a su vida condenándole a la terrible angustia de una muerte predeterminada.

Lo que parece evidente a estas alturas de investigación, es que para el correcto funcionamiento de una inteligencia artificial es necesario copiar capacidades tan radicalmente humanas como el aprendizaje y la memoria, incluso la intuición y los sentimientos, un hecho extremo que haría necesario dotar de algo más que consciencia a la máquina. Como consecuencia, y remitiéndonos de nuevo al moderno Prometeo de Mary Shelley, el ser creado percibiría su condición de construcción caprichosa y/o utilitaria por el hombre, lo que necesariamente le condenaría a asumir su inferioridad y alteridad frente a sus aparentes semejantes.

A día de hoy la situación se hace cada vez más compleja ante la disposición de movimientos contrapuestos que llevan a una humanización de la máquina y una maquinización del hombre. Las prótesis se desarrollan y multiplican ayudando a la mejora de la calidad de vida y aptitudes del hombre, así como mejorando su capacidad de adaptación a un medio hostil, en una vía que le acerca cada vez más al abandono de lo orgánico en beneficio de la máquina. Sin embargo la máquina adopta cada vez en mayor grado características humanas para mejorar sus funciones y ser más eficaz.

Mientras la realidad avanza hacia su virtualización, lo virtual se convierte cada día más en real. Ante ello el arte a finales de siglo XX y principios del XXI parece hacerse cada vez más

indistinguible del artificial mundo globalizado de nuestra era. De modo cada día más confuso arte-vida-hombre-sociedad-espectáculo se entrelazan. En un mundo progresivamente más artificial y aséptico, el arte también será capaz de atentar contra esta concepción cultural para acercarse cada vez más a lo matérico, a lo carnal y primario, exponer obras aún palpitantes.

Como aprendices de demiurgo, los artistas crearán todo tipo de criaturas, físicas o virtuales, de formas que se asemejan a lo humano, para jugar, una y otra vez, al antiguo juego de ser (o parecer ser) dioses.



II. Muñecos y maniqués

11. Muñecos y maniqués

“Todo juego es solitario y fetichista”

Gabriel Albiac¹

Como llevamos viendo a lo largo de este trabajo, todo arte que trate de acercarse a la figura humana lleva implícitos una serie de cuestiones sutiles e intrincadas sobre el problema de la creación y la percepción. Un artista crea y un espectador mira una obra que, al tener forma humana, genera una compleja red de relaciones retratísticas y especulares. En la producción de figuras humanas se generan “dobles”, pero aún más, dobles múltiples, pues reflejan al autor y a todo público que se acerque a ellas. Lo que nosotros vemos también nos mira, produciendo una reciprocidad que alimenta una comunicación a varias bandas². El bucle parece de difícil solución, pues se reactualiza y subjetiviza en cada mirada, haciendo del análisis objetivo de la cuestión toda una odisea. Artista y público vierten recuerdos y experiencias personales en su manera de ver al doble. ¿Es el doble nuestro autorretrato y el de todos los demás (incluido el del artista) al mismo tiempo?

El doble además es una figura que no debe ser entendida sólo como imagen, como mera representación, sino que adquiere un rol activo, tiene cometidos que realizar. Tiene además una “presencia” física en la mayor parte de los casos en tres dimensiones. Se mueve en una paradójica posición entre lo tangible y la referencia, símbolo, de aquello que está ausente. Nos permite poseer algo que realmente nunca será nuestro³. De ahí que el doble se nos escape y sea

1 ALBIAC, Gabriel. *Caja de muñecas: figuras de la concepción immaculada*. Barcelona: Destino, 1995, p. 18.

2 Didi-Huberman analizará en parte la escisión del ser que se produce en ese acto estético de mirar y ser mirado en DIDI-HUBERMAN, Georges. *Lo que vemos, lo que nos mira*. Buenos Aires: Manantial, 2010.

3 “*En cuanto presencia, el objeto-fetichista, es en efecto algo concreto y hasta tangible, pero en cuanto presencia de una ausencia es, al mismo tiempo, inmaterial e intangible, porque remite continuamente más allá de sí mismo hacia que no puede nunca poseerse realmente.*”

capaz de adquirir una cierta autonomía, irá logrando poco a poco movimiento e identidad y, con ello, una vida propia que genera una creciente inquietud. Ya no está atrapado al otro lado del espejo, convive y se relaciona con nosotros en el mundo real. De la inquietud al siguiente paso, el miedo, hay una leve distancia. El doble ha sido creado para sustituirnos, por lo que tememos que si demuestra una cierta eficiencia realizando sus funciones terminemos siendo nosotros, sus modelos, los que tornemos innecesarios. Si el doble es capaz de ejecutar tareas mejor que su “original”, ¿no correríamos el peligro de invertir la relación y que el humano se convierta en su sustituto? ¿No estaría ya el humano en el banquillo, esperando su oportunidad?

El retrato, el reflejo, la huella, el monstruo... todo aquel “otro” humano, genera un cierto malestar, una repulsión, al mismo tiempo que una fascinación. Tenemos la impresión de que, al girarnos, ese otro inerte volverá a la vida, que tan sólo ha fingido quietud para pasar desapercibido. En ocasiones imaginamos que un retrato pictórico pareciera seguirnos con la mirada; que el reflejo en nuestro espejo no ha repetido nuestros movimientos exactos al otro lado. Pensamos por momentos que, si adquirieran voluntad, no estarían allí parados ni se dedicarían eternamente a esperar nuestra presencia e imitarla. Las tres dimensiones multiplican esta sensación, la figura ya no sólo “parece”, sino que de alguna manera “es”, o, al menos, es física, tangible. Un leve movimiento a la altura del pecho demostraría que esa figura respira, vive. Pero al cerciorarnos y tocarla comprobamos que está fría, está hueca, se mantiene inexpresiva, con la mirada perdida. El problema fundamental vendrá de la prohibición del museo y la exposición tradicional a tener una experiencia sensorial de la obra más allá del que nos ofrezca el sentido de la vista⁴. En ese caso, la duda seguirá en el aire.

Fernando Castro en BORDES, Juan; CASTRO FLÓREZ, Fernando. *Corpus meum, in anima tua*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca, 2004, p. 22.

⁴ Como nos avisa Victor Stoichita: “¿NO TOCAR! Cuando -hace más o menos tres siglos- las obras de arte se confinaron en los museos, esta prohibición vino a colmar su proscripción. De esta forma, se quiso prevenir cualquier intento de superar la percepción óptica -considerada como la única aproximación lícita a la obra- con la experiencia táctil. La prohibición cortaba por lo sano cualquier veleidad tendente a

La capacidad de otorgar una vida imaginaria a las figuras humanas que encontramos a nuestro paso parece consustancial al ser humano, quizás porque desde pequeños, en nuestra infancia, así lo hicimos de la mano de nuestros juguetes. Pero los juguetes, como nosotros, crecieron, y alcanzan nuestra altura también en la madurez. Se supone, además, que con cierta edad no nos está permitido ya jugar con ellos. Sin embargo un impulso se mantiene, reprimido por nuestra educación, y deseáramos, aunque fuera por última vez, imaginar historias en las que incluir a los personajes que encontramos. El juego, y el juguete, convertido en actividad para adultos, guarda algo de grotesco, de anacrónico, de perverso, se asemeja al carnaval. El juego de adultos supone una liberación y vuelta a la falta de responsabilidad del niño. Parece que el arte contemporáneo y sus artistas sean los únicos con licencia para una vuelta legítima al juego, a la configuración de muñecos, de entornos, situaciones y actitudes infantiles⁵.

El arte contemporáneo, como hemos visto, ha tenido en la regresión al origen (a lo primitivo y a la infancia) uno de sus principales objetivos. Dialogar con ese “otro” en forma de objeto parece suponer un modo mágico de alcanzar lo universal⁶. Sin embargo para alcanzar ese trascendentalismo se eligió la sencillez infantil. Tratando de ser sencillo, lúdico e interactivo, sin duda el arte se ha acercado al juego, y por ello, a la hora de representar al ser humano ha vuelto en muchos casos a hacerlo en forma de muñeco, títere o maniquí, en ocasiones de forma alegre, en otras irónica, y en otras obsesiva, con la carga paranoica de las imágenes que se repiten en

comprobar hasta qué punto el arte y la vida podrían comunicarse, hasta qué punto se podía experimentar el fluir de la vida en el arte. La fórmula ;NO TOCAR! Era (y es aún) la consecuencia de privilegiar en la obra de arte la “imagen” sobre el “objeto”; la consecuencia, en fin, de subrayar su parte de irrealidad. Las imágenes, como es sabido, se diferencian del resto del mundo por algo fundamental: las imágenes no existen. “Tocar la obra” equivale a retrotraerla al estadio de objeto, atentando contra su esencia, que pertenece al orden de lo imaginario.” STOICHITA, Victor. *Simulacros, el efecto Pígnalión: de Ovidio a Hitchcock*. Madrid: Siruela, 2006, p. 11.

⁵ Gadamer ha tratado ese acercamiento al juego en GADAMER, Hans Georg. *La actualidad de lo bello: el arte como juego, símbolo y fiesta*. Barcelona: Paidós, 1991; otras obras hacen un repaso a gran parte de los artistas contemporáneos que han utilizado el juego como modo de expresión: VV.AA. *L'arte del gioco: da Klee a Boetti*. Milano: Gabriele Mazzotta, 2002.

⁶ Así lo reflexiona Thomas Hirschhorn, artista habitual de la utilización de maniqués en sus instalaciones. VV.AA. *The subjects: Thomas Hirschhorn* [exposición, La Casa Encendida] Madrid: La Casa Encendida, D.L. 2009, p. 11.

nuestro subconsciente, en nuestros sueños (pesadillas más bien) desde niños.

La fascinación que ejerce ese “otro” adquiere, en muchas ocasiones, un tono oscuro y siniestro. El juguete, la marioneta y el maniquí producen la desagradable sensación de ocultar vidas atrapadas en lugares inhóspitos, vitrinas y escaparates de dudosa salubridad. Su posible insatisfacción nos afecta pues nos sentimos culpables de haberlos creado, de utilizarlos en nuestro provecho y después guardarlos en el armario o el trastero, desechándolos hasta su olvido. El muñeco y el maniquí suponen la cosificación máxima del yo, pues aunque tratemos de personificarlos, son, realmente, objetos, y como tales son tratados. Suponen uno de los modos más claros de separación de un cuerpo físico desprovisto de “alma”, de esa sustancia etérea que concede la vida. Nosotros, sin embargo, asustados quizás ante la desagradable presencia de seres que albergan un vacío en su interior, tratamos de conferirles una identidad, tratamos de “anima-rllos”, darles un alma, aunque sea ficticia, o derivada simplemente de nuestro deseo, de la proyección de la nuestra en su superficie inerte. Y es que tradicionalmente un ser sin alma es un monstruo, algo ajeno a lo humano, desprovisto de su parte “esencial”.

11.1. Modelos de arte

Una de las primeras figurillas de maniquí que se nos viene a la cabeza (aún más en el ámbito artístico) es la del modelo humano que sirve para la obtención y estudio de diferentes posturas que copiar o utilizar de referente para el artista principiante. Recurso básico de escuela de arte, esta figura nos asombra por su conseguida movilidad y liviandad. Sus módulos le permiten adoptar muy variadas posturas aunque su fisonomía queda reducida a un esquema geométrico. Sus facciones son inexistentes, tan sólo un óvulo le sirve de cabeza. Algunos artistas

interesados en la figura humana, por un lado; en el sentido pedagógico del arte, por otro; e incluso por la introducción del movimiento en la escultura, como Ángel Ferrant, tratarán este tipo de figuras y sus posibilidades, en pequeños maniqués como *Estudio esterotómico de coyunturas estatuarias* (1940) y *Mujer de Circo* (1953). En ellas modelo de copia y obra se funden, extrañamente, creando una obra nunca concluida debido a un potencial movimiento que la convertiría en “infinita”, según un concepto que Ferrant seguirá desarrollando en su trayectoria hasta llegar a la serie *Venecia* de 1968.

El arte contemporáneo va a ir introduciendo en su acercamiento a la figura humana la exploración de las posibilidades maquínicas o inorgánicas de la conformación del cuerpo, alejándose de la escultura tradicional, rechazando su estatismo y utilización de materiales nobles para tratar de dar movimiento a la misma. También, en parte, los artistas buscarán en este nuevo tipo de figuras de materia “inerte” la metáfora de unas vidas dirigidas por fuerzas superiores (energías y poderes religiosos, políticos o económicos) que impiden la libertad y nos convierten en marionetas. En todo caso, el muñeco o maniquí se moverá como personaje entre la simpatía y el rechazo, entre el recuerdo infantil del fiel compañero de juegos, o el desequilibrio psicológico de la esquizofrenia. Casos ambos en los que los personajes de la imaginación han adquirido una sensación de presencia propia. El muñeco y maniquí suponen también una recuperación de debates religiosos y “animistas”, una vuelta a las preguntas sobre el carácter mágico de las figuras, capaces de funcionar como recordatorio del “ausente” (en la tradición de la escultura funeraria) o de la materialización de aquello espiritual o etéreo (los dioses o figuras heroicas). Los materiales utilizados para su realización entroncan con la tradición de la cultura popular, serán pobres y fáciles de manipular: cera, madera, trapo... Vamos a ver como desde las primeras vanguardias (entre finales del siglo XIX y principios



Fig. 1. George Grosz, *Republican automatons*, 1920.

del siglo XX) los muñecos y maniqués van a comenzar a poblar las creaciones de muy diversos artistas, en algunos casos asaltando su propia vida privada. Debemos suponer incluso que las figuras de muñecos y maniqués debían ser bastante habituales como objetos de apoyo en los estudios artísticos, al menos si atendemos a su aparición junto a pintores en obras de Degas, Kokoschka o Gutiérrez Solana.

Será Giorgio de Chirico, sin embargo uno de los artistas más conocidos por

la introducción de extrañas figuras entre el maniquí y la escultura en sus paisajes “metafísicos”. La ensoñación e irrealidad de sus espacios son tan sólo alterados por estas figuras inertes, ajenas al tiempo. En todo caso la figura del maniquí crea una sensación intermedia entre la estatua clásica y el ser humano real, supone una asimilación esquemática que une ambas figuras. Sus formas, reducidas al esquema, aumentan el enigma tras su melancólica presencia.

Otra veta aficionada a la presentación de figuras ambiguas será la expresionista. En su incursión, en un camino cuyo origen estará en obras provenientes de la tradición “negra” de El Bosco a Goya, los pintores expresionistas como Munch o Ensor harán de difícil distinción el monigote o la máscara del retrato real. El mundo contemporáneo, el de la masificación urbana y reducción

del individuo a integrante de grupos sociales alienantes, asiste a la anulación de la identidad individual. En ellos la convivencia social es descrita con un carácter carnavalesco, habitada por hombres apenas convertidos en caricaturas de sí mismos. Goya ya había realizado una pionera y metafórica interpretación de *El pelele*. El alemán George Grosz introducirá figuras de autómatas en sus obras como modo de crítica social, de denuncia de unos ciudadanos anulados y que parecen moverse de modo mecánico [Fig. 1]. En una línea similar encontramos a José Gutiérrez Solana, pintor que retrató de modo obsesivo muñecos y maniqués, habitualmente en vitrinas. La inquietud que generan estas figuras se multiplica por su difícil distinción del resto de humanos que aparecen en sus obras. Ambos aparecen estáticos, inertes e inexpresivos por igual, en un paralelismo desasosegante.

En una vertiente artística muy diferente nos encontramos con el fotógrafo Eugene Atget. A pesar de la utilización de la fotografía, un medio mecánico muy alejado del expresionismo pictórico, Atget captó con enorme eficacia la atmósfera enrarecida creada por la presencia del maniquí en sus conocidas fotos de escaparates en la París de principio de siglo XX [Fig. 2]. La intranquilidad desencadenada por estas figuras no está provocada tanto por suponer una presencia fantástica, sino precisamente por la cotidianidad de la mismas. Atget consigue hacernos parar sobre los elementos siniestros que habitan en nuestro día a día, aún más resaltados por la extraña soledad de sus tomas de la gran ciudad, habitualmente bulliciosa, que



Fig. 2. Eugene Atget, *Corsets, Boulevard de Strasbourg*, 1912.



Fig. 3. Man Ray, *Maniquí diseñado por Joan Miró*, 1938.

imprime un tono onírico y fantasmal a sus imágenes.

Los dadaístas, debido a su posicionamiento tan crítico como lúdico, hicieron uso de muñecos y maniqués de todo tipo en sus obras, pero fue sin duda la corriente surrealista la que, recogiendo la vía abierta por movimientos como el dadaísta y las sugestivas imágenes de autores como Atget y De Chirico, se lanzó a la exploración de las posibilidades de muñecos y maniqués en sus creaciones, dobles capaces de despertar la vertiente subconsciente de la mente humana. La

referencia de la regresión psicoanalítica a la infancia suponía el principal sustento teórico al respecto. El maniquí (mayoritariamente el femenino) otorgaba a los artistas la posibilidad de enfrentarse a la figura de la madre, ese amor perdido de referencia edípica; y a la “amante-mantis”, al miedo a la vagina castradora. El maniquí les ofrecía la posibilidad de reconfigurar ambas figuras según sus recuerdos y obsesiones infantiles, por lo que suponía todo un mecanismo de vuelta catárquica a la infancia. Por otro lado, los surrealistas percibieron la capacidad del maniquí a la hora de alimentar atmósferas oníricas e inquietantes gracias a su incierta presencia.

De este modo fueron muchos los artistas surrealistas que experimentaron con el maniquí como objeto con el que expresar la creatividad de su inconsciente y conformar ambientes fuera de la razón, pues al maniquí se le pueden otorgar cualidades casi mágicas. Como modelos permiten una liberación de las ataduras de la lógica. Son cuerpos sin mente ni razón, mera presencia física inconsciente. Como figuras del deseo serán, además, capaces de expresar los anhelos

sexuales reprimidos por esa sociedad burguesa y conservadora. Casi la totalidad de los artistas del grupo experimentaron con su figura, como se puede constatar gracias a la documentación existente sobre la *Exposición Internacional del Surrealismo* que tuvo lugar en París en 1938. En ella se encargó la realización de toda una avenida repleta de maniqués hasta a 15 artistas entre los que se encontraban Man Ray, Joan Miró o Max Ernst [Fig. 3]. El propio Salvador Dalí también contribuyó a la muestra colectiva con su instalación *Taxi pluvieux*, habitado por otras dos figuras de maniqués. Estas obras fueron documentadas fotográficamente por Man Ray.

Muchos autores han calificado esta utilización del maniquí por parte del grupo surrealista como un mero juego, un ejercicio superficial, casi antecedente pop, que no conseguiría sacar provecho a las posibilidades abiertas por su figura⁷. Sin embargo, y a pesar de lo liviano de su propuesta, el maniquí seguirá siendo un elemento muy utilizado a lo largo del tiempo por artistas continuadores de la influyente estela de los hallazgos surrealistas. En este sentido, una de las vías máspreciadas abiertas por el maniquí sería la de la posibilidad de ejercer deseos reprimidos (sexuales u homicidas) en su figura. El artista conseguía así alimentar su imaginación incluso en todo aquello que en el mundo y en la sociedad real sería tachado de aberrante o criminal. Si la libertad es imposible debido al pacto social cimentado bajo los mecanismos de la educación, la moral y la ley, el maniquí ofrece, por su lado, un modo de liberación de los instintos. Lo experimentado con el cuerpo del doble en forma de maniquí no debe causar trauma ni arrepentimiento debido a su categoría de simulacro inerte. El maniquí no sufre, no habla, ni se queja, y, por supuesto, no muere⁸. Este punto extremo será explorado con enormes

dosis de ironía y humor negro por Luis Buñuel en su magnífico *Ensayo de un crimen (La vida*

⁷ Según Charo Crego quedarían reducidos a “[...] un juego, en una broma más o menos conseguida.” CREGO, Charo. *Perversa y utópica: la muñeca, el maniquí y el robot en el arte del siglo XX*. Madrid: Abada, 2007, p. 142.

⁸ Como afirma Charo Crego: “El maniquí fue uno de los terrenos de juego preferido de los surrealistas. Era un juguete y un artificio que se podía manipular sin trabas. Además, constituía al mismo tiempo el símbolo de la “femme”, en muchos casos de la “femme fatale”, que se montaba y desmontaba como los sueños en manos de un psicoanalista.” *Ibidem*, p. 141-142.

criminal de Archibaldo de la Cruz, 1955). En la película, el protagonista llegará a ejercer sus fantasías homicidas de la mano de un maniquí que es copia de la mujer de carne y hueso a la que desea. Gracias a ello su impotencia a la hora de realizar tan horrible acto en el mundo



Fig. 4. Alexander (Hammid) Hackenschmied, *Untitled Maya Deren with mannequin in mirror*, 1942–1943.

real se ve “saciada” por el “asesinato” de la muñeca. El arte actúa así como catarsis capaz de liberar a la mente (del artista y del espectador) de deseos reprimidos gracias a la simulación de acciones que no ocurrirán en la vida real pero que podemos vivir gracias a la experiencia estética. De todos modos si hay fantasmas que exorcizar será necesario entender por qué éstos aparecieron en nuestras vidas⁹.

Con una obra aún bajo el influjo surrealista podemos encontrarnos con la cineasta Maya Deren, una de las grandes pioneras del cine experimental. En sus obras Deren

trata de enfrentarse al abismo del yo. Reflejada en el celuloide, pero también en el espejo y en el maniquí, la identidad única se rompe y provoca la esquizofrenia y el delirio, la enfermedad mental tan de gusto surreal, que deja al individuo completamente fuera del amparo de la razón [Fig. 4].

Y si de imagen en movimiento estamos hablando, la exploración cinematográfica del ámbito

⁹ A este respecto Pilar Pedraza se pregunta por: “[...] las muñecas rotas, maltratadas, pisoteadas, acuchilladas, mordidas y luego, por si fuera poco, fotografiadas, enmarcadas e inauguradas con canapés, no mandan al artista a la cárcel, porque, obviamente, ni la palabra perro muerde ni el maniquí deja de ser un fantasma. Pero hay que estudiar los fantasmas para entender por qué estamos siempre tan asustados.” PEDRAZA, Pilar. *Máquinas de amar: secretos del cuerpo artificial*. Madrid: Valdemar, 1998, p. 22.

de lo surreal dará capacidad al maniquí de moverse al ritmo que le permite la sucesión de los fotogramas. Gracias a ello Hans Richter, en *Sueños que el dinero puede comprar* (*Dreams that money can buy*, 1947), nos ofrece una interesante secuencia en que un grupo de maniqués adquirirán vida y bailarán a ritmo de *jazz*.

La pregunta que nos asalta es: ¿no son acaso todos los actores meros dobles? ¿No es acaso el cine el continuador definitivo del mito produciendo inevitablemente un “efecto Pigmalión”? El cine se aparece como el verdadero arte que da vida a los fantasmas que retrata. Sólo él consigue “animar” dando movimiento a los personajes gracias a la sucesión de fotogramas¹⁰.

La fotografía será, no obstante, la que mantendrá en el tiempo un mayor interés por la figura del maniquí. Así Herbert List seguirá aún la senda marcada por Chirico

y el surrealismo en su fotografía, que él mismo calificaría de “metafísica”. Tratando de extraer lo misterioso de los objetos que nos rodean cotidianamente, entre las fotografías de List destacan algunas realizadas a esculturas y maniqués, una de ellas, precisamente tomada en el estudio del citado pintor¹¹ [Fig. 5]. Como nos enseñó el grupo “lo surreal forma parte de lo real”, por ello tan sólo debemos buscarlo en la asociación libre de las imágenes de objetos con los que convivimos a diario.



Fig. 5. Herbert List, *Estudio de Giorgio de Chirico*, 1951.

¹⁰ STOICHITA, Victor I. *Simulacros, el efecto Pigmalión...*, p. 261.

¹¹ PÉREZ, David [ed.]. *La certeza vulnerable: cuerpo y fotografía en el siglo XXI*. Barcelona: Gustavo Gili, 2004, p. 170.

11.2. ¿Qué hay tras la ropa?

Otra de las líneas más interesadas en el papel del maniquí será la de la fotografía de moda. Y es que uno de los roles fundamentales del mismo es el de servir como modelo sobre el que colocar ropas, sustituto humano en las labores de confección de prendas, así como en su venta, en los escaparates de las tiendas. El propio Ángel Ferrant en 1946 había solventado un encargo para la realización de maniqués destinados a una tienda de ropa.



Fig. 6. Helmut Newton, *Big nude IX, the two Violettas*, París, 1991.

El maniquí en el escaparate observa la calle, nos observa, generando una extraña sensación, en ocasiones aumentada por su composición fragmentaria o por su enigmática ausencia de rasgos. Y sentimos la curiosidad de descubrir si tras la ropa encontraremos un cuerpo o tan sólo una estructura de metal o madera.

El fotógrafo Harry Callahan nos transporta al escaparate en que se sucede la fantasía en su fotografía *New York* (1955). En ella unas piernas de gran realismo quedan suspendidas, ajenas al resto de un cuerpo que tratamos de recuperar al menos en nuestra imaginación. Callahan será un habitual en las tomas de escaparates, normalmente alimentando el dinamismo gracias a la captación del reflejo de la calle, un modo de contraponer ambos mundos y borrar sus fronteras.

Uno de los grandes de la fotografía publicitaria y de moda: Helmut Newton, ofrecerá alguna de las instantáneas más brillantes en la contraposición de modelos humanas y maniqués, a modo de espejo. Convertidas en objetos al servicio tanto del fotógrafo como de los intereses mercantiles de las firmas, las modelos en poco se diferencian de sus “dobles”. Eso sí, ambas deben suscitar el deseo del público, provocar una reacción en él a través de un sutil erotismo, basado en la atracción que provoca su belleza fría e inerte [Fig. 6].

Charles Ray, uno de los artistas más empeñados en la plasmación de la figura artificial del ser humano, presentará, por un lado, un discreto maniquí masculino desnudo en *Male mannequin* (1990). La novedad en él será la de ofrecernos un cuerpo al completo y de manera bastante realista, algo no habitual puesto que el maniquí suele reducirse a un esquema en que no se trabajan las partes ocultas por la ropa por simples motivos de economía de medios. Por otro lado Charles Ray incidirá en varias instalaciones en la contraposición del cuerpo real con el artificial, haciendo un juego irónico en el que no sabemos si el cuerpo real se encuentra en plena metamorfosis a lo artificial o el metal está cobrando vida. En estas instalaciones, la objetivización del cuerpo es plasmada ya con una presencia corporal real, de carne y hueso. Ray parece querernos hacer partícipe del difícil cometido del modelo artístico, sometido a un esfuerzo de estatismo. Al mismo tiempo nos dispone a reflexionar sobre la necesaria “petrificación” del ser humano, en el sentido de solidificación matérica y anulación del movimiento, que hay tras sus representaciones artísticas.

Utilizado por Thomas Hirschhorn podemos ver como el maniquí se afirma finalmente y sin complejos como material artístico. Según este artista es además un material capaz de reflejar a la perfección nuestro tiempo: fabricado en serie, es producto industrial y de consumo; es, de

alguna manera, democrático y perfectamente reconocible por cualquier espectador. El maniquí permite la valoración del “otro” al mismo tiempo que la reflexión universalizante¹². Quizás Hirschhorn sea el artista más decidido a defender el doble carácter de autorretrato y retrato universal de un maniquí donde tanto el artista como el espectador se proyectan y de alguna manera se funden¹³.

11.3. Fuera de escena. Misoginia y obscenidad.

Uno de los problemas principales a los que nos enfrentamos a la hora de repasar la figura del maniquí en la historia del arte (contemporáneo en este caso) será el de topar una y otra vez con figuraciones femeninas del mismo, realizadas además desde una óptica fuertemente patriarcal. Algunos autores, como Pilar Pedraza, no dudarán en afirmar el carácter misógino de estas creaciones¹⁴, basadas en una tradición cultural muy arraigada a través de perspectivas religiosas que otorgan a la mujer una posición secundaria respecto al hombre. Mientras la Biblia la retrata como creación derivada del segundo a partir de su costilla; la literatura y demás narraciones culturales (mitos, cuentos...) habrían arrastrado según Pedraza ese lastre de una condición negativa de la mujer, en todo caso una creación del hombre, a su imagen y semejanza y siempre a su merced y disposición según sus necesidades. Desde el propio mito de Pigmalión a obras como *El hombre de arena* de E.T.A. Hoffman (1817) o *La Eva futura* de Villiers de L'Isle-Adam (1886), todos los relatos no habrían sino alimentado esa misoginia y relegación del papel de la mujer a objeto, además “fatale”, asociado a lo malévolo y demoníaco. La mujer aparece así una y otra vez como un ser sin alma que

12 VV.AA. *The subjecters: Thomas Hirschhorn...*, p. 12.

13 En sus propias palabras: “*Los Maniqués son una forma “sin cabeza” de mi prójimo, una forma que doy al otro fuera de mi mismo. Un Maniquí representa la más pequeña distancia entre yo mismo y la imagen del otro. Un Maniquí es otra forma de mi mismo. Es una superficie donde me proyecto.*” *Ibidem*, p. 12.

14 En una denuncia de la misoginia que subyace en todo su libro PEDRAZA, Pilar. *Máquinas de amar...*

conduce al hombre al pecado o la locura. Estas obras además habrían ejercido una notable influencia en todas las creaciones posteriores sobre la autómatas hasta llegar a la *María de Metrópolis*, curiosamente inscrita en un guión firmado por una mujer, Thea von Harbou.

El surrealismo no habría frenado esta corriente y, de la mano de su perspectiva masculina, habría explorado la construcción de la mujer a partir de la liberación de los deseos sexuales, deseos éstos reprimidos desde la época infantil. La pulsión contenida desde entonces provocaría una inevitable fascinación por ese “otro” (mayoritariamente otra) y la derivación hacia unos traumas psicológicos con origen en el abandono (¿expulsión?!) del vientre materno. No obstante la misoginia irá siendo relegada y se irá decantando en favor de una visión cada vez más compleja y matizada aunque mayoritariamente ambigua, oscura y siniestra de la figura de mujer. Esa tendencia llevará a la abyección y la obscenidad, un hecho quizás derivado de la radicalización de la vía abierta por el surrealismo. Esta complejización vendrá de la mano de la incorporación de la mujer a los diferentes ámbitos sociales y políticos, así como a la creación artística, sobre todo a partir de los años 50, 60 y 70 del siglo XX. Así la figura de la mujer irá adquiriendo un mayor poder hasta pasar a ser ya una construcción retomada por primera vez por creadoras féminas. El camino inverso obligaba a la muestra pública y reivindicación de todo aquello que provocaba el trauma, y por tanto había sido oculto, en el rol femenino. La mujer, de este modo, procuraba la liberación de los estigmas sociales que habían calificado gran parte de sus características identitarias como desagradables o sucias (de la menstruación al parto). La mujer ni era malévola ni débil, y ahora sí estaba dispuesta a recuperar las riendas de la construcción de su imagen, hasta entonces alejada de su poder. Si históricamente había sido relegada y mantenida “fuera de escena”, su nueva posición le permitía introducir imágenes y temáticas tradicionalmente obscenas, fuera de debate y representación.

Hans Bellmer, cercano a los surrealistas, aunque no directamente integrante de su grupo, admitirá tempranamente esa tendencia a la construcción de figuras ideales de mujer a partir de los deseos masculinos. Este reconocimiento le conducirá hasta una creación que reunirá gran parte de sus obsesiones personales y artísticas, su biografía con su trayectoria profesional: *la muñeca (die puppe, 1934)* [Fig. 7]. En ella Bellmer volcará su tendencia a la creación de un cuerpo surreal, compuesto de partes intercambiables, de un modo literal y metafórico. Concebirá un cuerpo construido y en constante metamorfosis, además con toda una reflexión teórica al respecto que refuerza el carácter nada azaroso de su búsqueda¹⁵. La *puppe* de Bellmer abre un camino interesantísimo que permite al artista conformar una figura deseada pero fuera de toda estandarización social. La muñeca de Bellmer huye de la normalidad y deja paso al lado “monstruoso” que puede habitar en nuestra imaginación. Tras sus composiciones, deconstrucciones y recomposiciones del cuerpo, el artista se asemeja al niño, empeñado en descubrir el secreto tras la primera apariencia de las cosas, en buscar una verdad que intuye oculta¹⁶.

Bellmer había conseguido alcanzar una creación fascinante, que reclamaba una atención directa, que mostraba aquello que el buen gusto artístico había rehuido, tanto estética como socialmente, y de lo que, sin embargo, el espectador era incapaz de abstraerse. Lo obsceno, aquello habitualmente apartado de la vista por la tradición cultural, la ley o la moral, entraba a formar parte así de las posibilidades artísticas. El arte encontró un nuevo lugar por el que mostrar al público aquello que le era desagradable, pero enigmático e inquietante, que atraía tanto como provocaba repulsión. El arte obligaba (o más bien incitaba) al público a mirar. Por primera vez la construcción del cuerpo femenino no atendía al placer de la idealización de la belleza, sino

15 BELLMER, Hans. *Anatomía de la imagen*. Barcelona: Ediciones de La Central, 2010.

16 En palabras del propio Bellmer: “Pero, incluso antes de surgir de la sustracción y la división, deriva de diversos métodos entremezclados, uno de los cuales es el que los matemáticos llaman “permutación”. Para obtener de ella una visión distinta, precisa, uno se dirá: el cuerpo es comparable a una frase que nos invitara a desarticularla, para recomponer, a través de una serie de anagramas infinitos, sus verdaderos contenidos.” *Ibidem*, p. 44.

que ofrecía la vía opuesta, la de la visibilización de la deformación, de la distorsión de la norma.

Marcel Duchamp entendió a la perfección estas premisas, llevándolas a su máxima expresión en *Étant Donnés* (1946-1966). En ella hizo confluír la construcción obsesiva del cuerpo femenino en forma de maniquí con la voluntad de “mirón” del espectador. *Étant Donnés* es una instalación que empuja a mirar aquello que está oculto, fuera de escena, haciendo partícipe al espectador de una situación incómoda y desagradable. La instalación de Duchamp enfrenta al espectador a la sexualidad y la violencia,



Fig. 7. Hans Bellmer, *Die puppe*, 1934.

terrenos ambos en que la mujer ha sufrido tradicionalmente una posición de inferioridad, de sufridora, alimentada por el silencio social. Pero el silencio o la ocultación no suprime el problema, tan sólo lo convierte en un tabú conocido pero no expresado. Con la instalación, Duchamp arrastraba al espectador al fango de lo obscuro y hacía que la mirada no se librara de responsabilidad con el escudo de la distancia. “La mirada es activa”, parece querernos decir Duchamp, un hecho además subrayado por la necesidad de hacer uso de la mirilla, no de recibir una imagen sino ir a ella, buscarla. Duchamp activa así el deseo de formar parte, de ver, de construir espacios sólo terminados cuando el espectador los experimenta.

Tradicionalmente el modelado del cuerpo femenino artístico era completo, bello y cerrado, era

anestesiado y normalizado gracias a cánones estrictos, de ese modo se convertía en algo bajo control y se limaban sus posibilidades de sublevación. Sin embargo la obra de Duchamp tiende a jugar con la ambigüedad, la confusión, aquello no definido y que, por tanto, ofrece un sinfín de preguntas o posibilidades a la imaginación del que asiste. Duchamp ya había experimentado en múltiples ocasiones en su obra con el misterio y con el juego (visual, conceptual o del lenguaje). El maniquí de *Étant Donnés* suponía el último eslabón en esa trayectoria, la incorporación de la figura humana al enigma: por qué ella, por qué allí, desnuda y sin rostro.

Todo lo magistralmente insinuado por Bellmer y Duchamp será recogido en los últimos años al fin por una mujer, la fotógrafa Cindy Sherman. Acostumbrada a ser la propia protagonista de sus creaciones, en que juega con la identidad propia y la construida socialmente gracias a la imagen, como había hecho el propio Duchamp en su personaje de Rose Sélavy. Sherman, cuando optó por distanciar su cuerpo y dejar de ser protagonista de sus proyectos, se decidió a incorporar la figura del “doble” en forma de maniquí. Continuaba así la tradición, puesta esta vez en manos de la perspectiva de una mujer. Sherman recoge toda la carga de obsesión sexual y de muestra explícita de lo desagradable para elevar a la máxima potencia el terreno de lo obsceno, incorporando incluso aquello abyecto. Lo desagradable ya no será sólo una cuestión formal sino que llevará la imagen hacia la muestra de lo putrefacto, aquello que parece oler mal, aunque fuera fotografiado en otro lugar y otro tiempo. Cindy Sherman concebirá así su serie de fotografías agrupadas como *Sex pictures* (1989-1992). Explícita hasta lo grotesco, la serie se basa en fotografías de maniqués contruidos a partir de diferentes piezas, no siempre coherentes entre sí, y en ocasiones dejando sus figuras fragmentadas. Los maniqués suelen formar posturas manifiestamente sexuales, algunas de las cuales son ampliadas por la utilización de primeros planos y situados en entornos opresivos.

Sex pictures parece querer anular toda posibilidad de satisfacción de deseo sexual del espectador, convirtiendo al maniquí en la inversión del modelo comercial o surreal, el reverso oscuro, molesto y repulsivo, el lado pesadillesco de la fantasía sexual [Fig. 8]. Quebrado, desvinciado y sucio, el maniquí pierde todo su *sex-appeal*.

En una vuelta a su instalación física, a su presencia directa ante el espectador, el maniquí ofrecerá para la artista Paloma Navarés la oportunidad de reflexionar sobre los procedimientos de construcción de una identidad y un cuerpo femenino artificial. Navarés advierte de la conversión de la mujer contemporánea, gracias a los avances de la cirugía estética, el maquillaje y demás productos de belleza, en un ser protésico, de piezas reemplazables. Sin embargo la artista



Fig. 8. Cindy Sherman, *Untitled #316*, serie *sex pictures*, 1995.

no concede a este hecho las posibilidades de control de la imagen que le dio Donna Haraway, por lo que, con una perspectiva más pesimista, terminará por imaginar su *Milenia, del corazón y el artificio* (1998). La instalación presenta un maniquí en un entorno aséptico y plastificado, similar al del quirófano o el centro comercial, una metáfora sobre un cuerpo construido según exigencias del mercado y completamente dependiente de la imagen superficial. Navarés constata que, después de todo lo vivido, la mujer, aún teniendo el control de construcción de su imagen, continua dependiendo de la búsqueda de un ideal que atiende a lo dictado por el patriarcado.

Todo esto nos lleva a la identificación de la mujer y la muñeca como creación artificial, y, además, como construcción con una pretendida carga sexual¹⁷. Lo sorprendente será esta unión de ámbitos en principio contrapuestos en el rol de una mujer que terminará por convertirse de esta manera en “muñeca viviente”. El modelo de mujer proyectado por los medios tendría así una enorme carga sexual modelada desde la niñez y agresivamente publicitada desde la construcción de muñecas como *Barbie*, auténtico canon de belleza y referente social de una mujer tan superficial como artificial¹⁸.

11.4. El peluche (y otros juegos de niños)

Pero incluso en sus vertientes más abiertamente provocadoras el arte contemporáneo parece caer una y otra vez en una especie de “peluchismo”¹⁹, en una vuelta (pretendida o no) a lo infantil. Todo ello quizás esté realmente derivado de lo que podríamos valorar como una infantilización general de la sociedad, un retraso manifiesto de los tiempos de madurez, también (o más aún) en el ámbito del arte. Parecemos vivir en un constante “síndrome de Peter Pan”, en la aspiración constante a que las palabras mágicas en forma de “Érase una vez...” congelen el paso del tiempo²⁰. Desde luego el juguete y la muñeca son símbolos evidentes de la “persistencia de la infancia”²¹.

17 “La asociación entre la femineidad y el atractivo sexual empieza muy pronto. No es ninguna novedad que las mujeres quieran ser sexualmente atractivas, pero sí lo es que hasta los juguetes infantiles tengan que resultar sexy.” WALTER, Natasha. *Muñecas vivientes: el regreso del sexismo*. Madrid: Turner, 2010, p. 14.

18 “Aun cuando la relación entre mujeres y muñecas no se manifieste de manera tan explícita, muchas de las mujeres que hoy en día se consideran modelos a imitar y viven bajo el escrutinio permanente de los focos, desde Paris Hilton a Victoria Beckham, han llevado tan lejos la artificialidad de su look que parecen fabricadas por Mattel.” *Ibidem*, p. 13.

19 Tal y como nos avisa Castro Flórez en CASTRO FLÓREZ, Fernando. *Nostalgias del trapero y otros textos contra la cultura del espectáculo*. Mérida: Junta de Extremadura, 2002, p. 124-126.

20 Gabriel Albiac nos avisa de ese “Érase una vez...” como momento de abolición del tiempo presente, la transmutación a la ficción. ALBIAC, Gabriel. *Caja de muñecas...*, p. 37.

21 “La muñeca es el emblema de la persistencia de la infancia, su falta de intención absoluta o, más duramente, su esterilidad. Los juguetes, especialmente los muñecos, miran desde su desaliño, sostienen lo impenetrable. En los juegos se aprendía el olvido craso, la soledad sin asideros, son cuerpos sobre los que hemos depositado nuestro calor para no recibir nada. Marcan un afecto desplegado en un lugar en el que no hay esperanza. En el terreno en el que se encuentra una confesión loca, el amor por un ser sin vida, ciertamente la

El arte contemporáneo se ha plagado de figurillas o figurines (entendidos éstos como obras, como artistas y hasta como público), personajes reducidos en su escala o bien plastificados, convertidos en productos en serie realizados con materiales sintéticos y baratos. Incluso lo abyecto, en el sentido de escatológico, puede que no sea más que una vuelta a esa visión infantil que tiende a tocarlo todo sin atender a su olor o textura, puede que por ser los niños aún libres de condicionantes educativos o culturales. Por ello, hasta lo sexual y obsceno de Sherman, o el juego lúdico y regresivo de los surrealistas, no sea muy lejano al territorio del parque infantil, a pesar de querer hacerse adulto o transgresivo por la introducción de lo sexual.

Antes de todo esto, las primeras vanguardias sí tuvieron una actitud de preocupación pedagógica, de esperanza de que el arte pudiera ser una herramienta de educación social. Por ello quizás muchos artistas crearon obras que tendían a una estética infantiloides, que se basaba en la perspectiva básica, directa y desprejuiciada del niño (véase gran parte del arte de Paul Klee o Joan Miró). El objetivo era que pareciera que “aquello lo podría hacer un niño”, una afirmación no tomada como un insulto sino como un halago. Otros abiertamente trataron de acercarse a los niños, trataron de hacer un arte no sólo de estética infantil sino que pudiera entenderse como juguete. La creación artística se dignificaba así como elemento educativo e interactivo, en las manos del niño se hacía disfrutable y completamente ajena a la mirada elitista del experto, desgraciadamente ya educado. Si el arte aspiraba a cambiar la sociedad debía implicarse precisamente en las nuevas generaciones, aquellas que podrían dar forma al futuro, y que aún no habían sido condicionadas por una educación represiva.

Por ello artistas como Ángel Ferrant, Alexander Calder y hasta Pablo Picasso realizaron obras

atracción de ese abismo de la muerte: el pelele rígido tiene una mirada, más que indiferente vidriosa.” CASTRO FLÓREZ, Fernando. *El espacio inquietante del hombre: el lugar del ventrilocuo: unas reflexiones sobre la obra de Juan Muñoz.* Murcia: Cendeac, 2005, p. 28.

artísticas en forma de juguete, o juguetes de categoría artística, según se mire. Algunos los hicieron como divertimento de sus propios hijos: Paul Klee construyó un gran número de figuras a mano que configuraban un teatro de marionetas realizado para regocijo de su hijo Felix²². Otros se dedicarían de forma profesional a la fabricación de juguetes, como es el caso de Joaquín Torres García. En todos los casos sería imposible distinguir entre esas creaciones y las dedicadas a ámbitos estrictamente artísticos, pues sus estéticas están estrechamente ligadas. Todas estas creaciones comparten un carácter semejante, su pequeño tamaño (salvo excepciones), sus elementos de formas básicas, su lógica apertura a la interacción, indispensable para el juego. El juguete no sólo se contempla desde un punto de vista cercano, sino que se manipula, de ahí quizás su tendencia a la tosquedad y al desinterés por el detalle. Suelen ser obras divertidas, de colores llamativos, en la mayor parte de los casos con materiales baratos e incluso objetos encontrados y ensamblados. Estos “entretenimientos” rememoran la actitud del niño de manipular todo aquello maleable y a su alcance y darle “vida”. Así, desde “el circo” de Calder a *La mona y su cría* (1951) de Picasso, encontramos entrañables obras, sencillas pero de una expresividad muy marcada y directa.

La mirada de vuelta al niño y la infancia llevó al juego, aunque éste no condujo siempre a la plasmación de figuras en forma de personajes humanos. Dadá y algunos de los movimientos de vanguardia más activos tras la II Guerra Mundial continuarían con esta intencionalidad lúdica. Ben Vautier retrataría al grupo fluxus en su *Fluxus family* (1982), una familia plagada de pequeños muñecos.

La liberación de los materiales nobles y la necesidad de abrazar la cultura popular llevaría a la

²² Sobre esta corriente privada de las creaciones de Klee puede consultarse VV.AA. *Paul Klee: hand puppets*. Bern: Zentrum Paul Klee, 2006.

recuperación por parte de muchos artistas de las “figuras de trapo”, juguetes “*low fi*”, hijos de la tradición popular y de fácil realización. Una de las pioneras al respecto fue la artista alemana Hannah Höch, que realizaría sus *dada puppen* a finales de los años 10 (1916-1918) [Fig. 9]. En muchos de los casos suponían una regresión personal a los recuerdos de infancia, más que una exploración sobre las posibilidades de un juguete contemporáneo. Una de las principales artistas a la hora de recuperar estas figurillas de trapo será Louise Bourgeois. En Bourgeois además las figuras tratan de exorcizar esa infancia de deseos reprimidos, más aún en el caso de una mujer (no por casualidad la protagonista principal de los trabajos de costura). Sus figurillas recuperan un rol de mujer anclado a la figura de la “madre” y a las tareas del hogar (hogar en



que se desarrollan gran parte de los juegos de la infancia). Bourgeois recupera imágenes así que recuerdan a las figuras de las culturas primitivas que tanta importancia concedieron a la mujer como diosa de la fertilidad, y, sin embargo, como sujeto pasivo de las relaciones sexuales. La mujer es, de esta manera, madre “sufridora”, figurilla construida y atacada como muñeca de vudú (*Saint Sebastienne*, 1992); una figura imprescindible pero frágil (*Fragile Goddess*, 2002) [Fig. 10].

11.5. La maqueta

La importancia de la infancia y de los juguetes en el arte contemporáneo se continuará en el arte hasta nuestros días, aún reforzada por la capacidad del arte pop de incorporar las figuras del imaginario colectivo y de la cultura de masas, entre las que se encontrarían héroes de cómic y personajes de series de televisión y películas, convertidos en la mayor parte de ocasiones en *merchandising* en forma de juguete. El arte se decidirá así a incorporar estas figuras, en gran parte de los casos de escala reducida, como “maquetas”, metáforas de una sociedad contemporánea plastificada y convertida en espectáculo de masas, sintética y reducida, infantilizada. No obstante, en ocasiones la ironía provocará la reversión crítica de estas figuras de apariencia *naïve* inocua.

David Levinthal²³ será uno de los artistas más decididos en la utilización de juguetes de pequeño tamaño en su obra. En ella, a través de un buen número de series fotográficas, se acercará a episodios históricos, al deporte o al sexo y la pornografía. Levinthal explorará así la llamativa capacidad de las figurillas no sólo de permitir el juego infantil sino de recrear situaciones políticas o sociales de gran calado. A ello el fotógrafo añadirá su dominio de la composición

²³ <http://davidlevinthal.com> [consultado en junio de 2013].

Fig. 11. David Levinthal, *Hockey*, 2007.

y el desenfoque, con el que será capaz de crear una cierta ilusión de “verdad”. Levinthal nos avisa de las posibilidades de manipulación de la realidad a través de la simulación de escenas, nos alerta de lo relativamente fácil que podría ser (y que de hecho es) construir “realidades” fotografiando maquetas. Lo hacen los medios del mismo modo que lo hace el arte: configurar imágenes para “hacer creer” en ellas y su verdad. La paradoja es que lo que no parece más que un juego de niños, puede ser convertido en un hecho de enorme importancia y seriedad. Puede que la historia se escriba a partir de simulaciones, y puede que nosotros en ella no seamos más que pequeñas figurillas movidas al antojo de fuerzas superiores. Un carácter de objeto pasivo que se acentúa en la reducción a *merchandising* (figura comercial) del individuo en ámbitos del espectáculo como el deporte o el sexo. En ambos las “figuras” adquirirán sentidos diversos: son imagen y son cuerpo físico, en todo caso figuras superficiales y reemplazables, como toda pieza de juguete [Fig. 11].



De manera similar a la de Levinthal, Liliana Porter²⁴ utilizará en sus creaciones artísticas un enorme número de figurillas de pequeño tamaño. Sin embargo su acercamiento a las mismas le llevará a explorar diferentes técnicas: si por un lado utiliza la fotografía, por otro no dudará en mostrarlas en instalaciones, donde la composición fotográfica ya no puede servir para revestir a las figuras de la fuerte presencia que adquirirían en Levinthal. Porter además utilizará

²⁴ <http://lilianaporter.com> [consultado en junio de 2013].

Humanos y humanoides

escenografías más reducidas y claras, y su fotografía es directa y muestra sin engaños el carácter de muñeco de los personajes utilizados (que, además, no serán siempre humanos). Porter crea de este modo pequeños mundos, frágiles y metafóricos, con un cierto halo melancólico. En ellos explora la capacidad de sugestión de temas e ideas universales que pueden llegar a alcanzar las pequeñas figuras, capaces de mostrarse con una dignidad nada infantilizante, superando todos los límites atribuidos al juguete, trascendente y para nada superficial en este caso [Fig. 12].

Otros habituales en la utilización de maquetas serán los artistas Jennifer y Kevin McCoy²⁵. Ellos también buscarán el juego visual entre escalas mostrando, por un lado, la instalación física de las figuras y el entorno construido en pequeño tamaño y, por otro y al mismo tiempo, su filmación en circuito cerrado de vídeo. De este modo las imágenes de las pantallas nos permitirán acceder a un punto de vista alternativo, que mezcla escalas y produce la sorpresa de “realidad” que otorga la pantalla sobre tan diminuto “mundo”. En algunos casos, además, la reflexión se hará doble, al recrear escenas de películas. Convirtiéndose en maquetas que recrean “ficciones”, el alejamiento de lo real se multiplica (*Traffic #1. Our second date*, 2004).





Los equívocos entre realidad y ficción y la alteración de la escala humana que ofrece el material plástico permitirán a Charles Ray²⁶ provocar también un cierto desconcierto en su *Family romance* (1993) [Fig. 13]. En esta instalación, más cercana al realismo en un primer momento (las figuras alcanzan un 135 cms. de altura), la incongruencia de la escala vendrá al mostrar una supuesta familia en la que sus integrantes (padres e hijos) tienen el mismo tamaño.

Los juguetes se convierten, en todos estos diversos modos, en seres capaces de generar metáforas sobre el hombre, afirman así la posibilidad de convertirse en sus dobles divertidos pero también en su reverso oscuro. Los muñecos, adquiriendo vida y consciencia, pueden ser fieles amigos al estilo del grupo reflejado en la saga *Toy Story* (John Lasseter, 1995); o bien convertirse en el peor

²⁶ <http://charlesraysculpture.com> [consultado en junio de 2013].

enemigo de nuestra peor pesadilla, como en *El muñeco diabólico* (*Child's play*, Tom Holland, 1988). Realmente no dejan de ser objetos personificados donde vertemos personalidades e identidades ficticias, reflejo de nuestras imaginaciones y deseos. De este modo el muñeco nos da la oportunidad de controlar vidas de pequeño tamaño y amoldarlas a todo tipo de destinos y configuraciones, dando paso a la fantasía, y, en el caso de la figurilla humana, también a la quimera, al híbrido imposible. Paul McCarthy es otro habitual de las figuras que se sitúan entre el abrazo al arte pop y a las figuras animadas de la cultura televisiva. Pasadas por su filtro éstas serán regurgitadas ante el público de modo irónico, subversivo y, a veces, escatológico. Imaginando hombres imposibles en esta sociedad del peluche, McCarthy presenta obras como *Tomato head* (1994) o *Spaghetti man* (1993), juguetes inútiles debido a su excesivo tamaño (el humano), convertidos en payasos que muestran, divertidos y “plásticamente” brillantes, su ridícula y absurda condición de adultos inmaduros, tal y como han sido creados por la cultura de Disney y el parque temático.

11.6. El doble

Lo que está en juego en todo este asunto es, después de todo, la eterna problemática de la capacidad de habitar en nuestros dobles. ¿Hay algo de nosotros en nuestras imágenes? ¿Realmente se nos roba el alma (o un poco de ella) cuando somos capturados en fotografías? ¿Hablamos, como ventrílocuos, a través de la marioneta o tiene ésta voz propia? Las culturas antiguas (y/o primitivas) suelen conceder una cierta carga mágica, de animación, a los dobles, sea en forma de muñecos o esculturas en los más diversos materiales y formas. Quizás, a pesar de lo mucho que ha acontecido y de una supuesta evolución cultural y tecnológica, no hayamos avanzado tanto. Victoria Nelson en su *The secret life of puppets* no duda en señalar una

vuelta a lo religioso en la obcecación contemporánea en “dar alma a lo material”²⁷. Quizás, después de todo, el vacío que sufre el ciudadano occidental actual provenga del enorme número de imágenes y fotografías de sí mismo que han debilitado su “alma”. Las identidades, además, se construyen y exponen, se vierten en las imágenes colgadas en la web y en las redes sociales. En todo ello quizás haya un nuevo “animismo”, una nueva creencia mágica en la capacidad de la imagen de albergar nuestra identidad, nuestro espíritu, etéreo más que nunca, en internet, el código binario y el píxel.

La tecnología avanzada quizás sólo haya conseguido que los muñecos se hayan convertido en robots y avatares y puedan ser controlados algo más allá de la distancia de nuestras manos. El robot, como nuevo juguete, se controla a distancia, se convierte en “teledirigido”, un nuevo tipo de títere o marioneta de hilos invisibles. Las posibilidades de la tecnología y el avance de la realidad virtual nos permiten además no “imaginar-nos” en nuestro doble, en la figurilla o el muñeco, sino literalmente habitarlo, ver a través de sus ojos (en forma de cámaras). Todo esto va a ser explorado por la artista Lynn Hershman-Leeson en sus creaciones *Tillie, the telerobotic doll* y *CyberRoberta* (1995-1998)²⁸ [Fig. 14]. Dentro del doble inorgánico, el individuo se convierte en una suerte de *cyborg* (véase el capítulo 12), un ser que se funde con su doble, que es capaz de construirse, pero ya literal, físicamente, no proyectándose en un “otro” exterior a su cuerpo, sino convirtiéndose por completo en ese “otro”.

Todas esas cuestiones tecnológicas serán, no obstante, tratadas en capítulos venideros, por lo que, de momento, nos centraremos aún en las posibilidades abiertas por el arte a la hora

27 Según Nelson el arte contemporáneo, en su empeño por la trascendencia, concede un nuevo territorio de creencias a los no creyentes. Para ello señala las imilitudes entre el “creer” religioso y el “hacer creer” artístico. NELSON, Victoria. *The secret life of puppets*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 2001. p. 30.

28 <http://www.lynnhershman.com/tillie-and-cyberroberta/> [consultado en junio de 2013].

de crear dobles en figuras ni mecánicas ni electrónicas. Éstos se convertirán en “fakes”, en simulaciones o simulacros de nuestras facciones y nuestros cuerpos. Pero, si realmente el mundo se ha convertido en un espectáculo, necesitamos “dobles” especializados que nos reemplacen en “escenas de peligro”, tal y como es habitual en el cine; o bien, si el mundo es un simulacro, necesitamos imágenes similares a la nuestra que nos echen una mano ante semejante entorno.



Fig. 14. Lynn Herschmann-Leeson, *Tillie, the telero robotic doll*, 1995-1998.

El doble es, sin duda, un objeto de enorme ayuda, como ya estamos atisbando, aquel que sufre el accidente y permite que no haya sangre ni heridos reales (*Rubber dummies*, Metro Goldwyn Mayer Studios, Hollywood, 1939, Edward Weston) [Fig. 15]. O bien permite simular situaciones que nos conceden la posibilidad de aprender sin que los errores que podamos cometer pasen a mayores, tal y como ocurre en las prácticas médicas con maniqués. Incluso si la situación es plácida, hay dobles dispuestos a otorgarnos un descanso, como el

del piloto automático en el caso de la aviación. A pesar de estas innegables utilidades, el doble genera siempre esa sensación siniestra de “realidad”, de sufrir el accidente, de sufrir también por su posición secundaria, sustitutiva. Siempre nos queda la duda y la figura parece cobrar vida, tener un aliento que nos sorprende e inquieta (como en la portada del álbum *The Bends*, Radiohead, 1995, realizada por Stanley Donwood). Puesto todo en entredicho existe muy poca diferencia ontológica entre copia y modelo. Puede que después de todo ambos sean “nada”.

Dudamos tanto de que los dobles estén vivos como de que los vivos estén hechos de materia inerte.

Ante semejantes dudas existenciales existen diferentes modos de enfrentamiento, de lo trágico a lo cómico. La mejor vía quizás sea precisamente la de la aceptación de la tragicomedia que nos ha tocado vivir. Incluso las verdades en mayúsculas son puestas en entredicho, y la historia y la ciencia, como cualquier otra cosa, deben ser tratadas como construcciones.

Aceptada la situación, sólo podremos mirar con escepticismo el relato de verdad del museo, apoyado en re-construcciones más o menos agraciadas de los hechos. Guillaume Bijl²⁹ asimilará de esta manera museo de historia o ciencia con museo de cera, escaparates comerciales ambos habitados por maniqués más o menos conseguidos. Así mostrará instalaciones como su *The Concise History of Prehistoric*



Fig. 15. Edward Weston, *Rubber dummies*, Metro Goldwyn Mayer Studios, Hollywood, 1939.

Man (1996), toda una burla a la simplificación histórica de hechos complejos, convertidos en leyendas de difícil constatación y dudoso gusto estético.

La duda, ampliada a la realidad al completo, hará entender la enorme capacidad de simulación tanto de las imágenes artísticas como de las no artísticas. Por ello la hiperrealidad aparente

²⁹ <http://www.guillaumebijl.be/indexpop.html> [consultado en junio de 2013].

Humanos y humanoides

que encontramos en las calles en nuestra vida diaria se hace indistinguible de la hiperrealidad de la imagen artística³⁰. Como nos avisó Baudrillard el simulacro carece de la necesidad de un modelo que copiar, y apunta hacia la existencia por sí mismo. Es de este modo, y no a través de la copia, en que la realidad en sí misma se ve afectada y directamente amenazada. Duane Hanson reflexionará sobre ello en sus obras. Puesto que, una sociedad donde todo se convierte en producto, y, aún más, donde lo único importante del producto es su envoltorio, como bien nos enseñó Andy Warhol, nos convierte en estúpidos turistas que no miran, sino que hacen fotografías, confían en la copia sin atender a un modelo original que termina perdiéndose en el olvido, disolviéndose. El monigote de Hanson provoca una vez más el equívoco, como nos demuestra la fotografía de Sharon Lockhart que retrata el montaje de una instalación de Hanson: *Lunch Break installation, "Duane Hanson: Sculptures of Life" 14 December 2002- 23 February 2003, Scottish National Gallery of Modern Art (2003)* [Fig. 16]. La copia ha adquirido el nivel de facsímil³¹. Ya no sabemos quién respira y quién no en la exposición, quién es obra y quién



espectador. Pero, ¿qué más da? Ambos nos demuestran que no hay contenido tras la superficie.

Quizás al tratar de mirar tras la superficie quedemos atrapados, y llegemos a perder la cabeza, como nos muestra literalmente Mark Jenkins en *DC* (2006). Mark Jenkins es un artista casi enteramente dedicado a instalar maniqués en las más diversas situaciones, tanto en las calles de ciudades de todo el mundo como dentro de las paredes del museo y la galería. Con ellas hace escapar al maniquí de su encierro tras el escaparate, convirtiéndolo en una figura que permite simular situaciones fantásticas que llaman la atención del transeúnte y le hacen preguntarse sobre su rol como ciudadano, tan ajeno de lo que le acontece al prójimo como ajenos serán los demás de su acontecer [Fig. 17].

Otros nos enfrentarán a no menos intrigantes dobles, ¿pues quién duda de la capacidad documental de la fotografía? Quizás por ello los artistas Oliver Herring y Osang Gwon³² optan por una técnica que les proporciona resultados sorprendentes a la hora de realizar retratos en tres dimensiones. Creando composiciones escultóricas con un acabado final a partir de fragmentos de imágenes fotográficas pegadas a la superficie constatan, de una inquietante manera, la imposibilidad de una fotografía escultórica. El realismo fotográfico de los fragmentos choca con un resultado final ficticio e incongruente [Fig. 18].

Ante semejante panorama el artista va a dejar de tomarse en serio y él mismo se aceptará como monigote. Recordemos que el propio Klee se retrató junto a todos los personajes de su teatro de marionetas. Presentándonos la figura de su doble, el artista parece aceptar definitivamente que su actividad es narcisista, onanista, y se basa tan sólo en su tentativa de afirmación y consecución de un

³² <http://osang.net> (consultado en junio de 2013).



placer propio. Esta tendencia a mirarse en el espejo ya no se plasmará en el tradicional autorretrato, en una perspectiva digna y normativizada que le permita la exploración de su técnica, sino en la presentación de un doble cómico e irónico, en forma de burla a los demás y de burla a sí mismo.

Los ventrílocuos son así tan falsos como aquellos a los que dan vida, tal y como se nos muestra Ken Feingold en *Self Portrait as the center of the Universe* (1998-2001). Esa capacidad demiúrgica del artista, tan grandilocuente y perseguida, será puesta en entredicho al ser afirmada grotescamente como megalómana y exagerada. “Tan sólo creamos muñecos, tan sólo somos muñecos”, parece querer decir Feingold.

Una de las últimas creaciones de Marcel.lí Antúnez, *Pseudo* (2012), parece afirmar esa falsedad del arte y del artista desde su propio título. En la performance, Antúnez portará una burlesca cabeza electrónica que le representa a él mismo. Esta necesidad de ironizar sobre su propia figura

como artista la podemos seguir rastreando en un buen número de artistas contemporáneos, entre los que estaría Maurizio Cattelan (*Untitled*, 2001); y que será llevada al máximo exponente por Charles Ray, clonado y masturbado hasta el exceso por 8 copias de sí mismo en *Oh! Charley, Charley, Charley...* (1992).

Maurizio Cattelan, todo un experto en “peluchismo”, ya había bromeado con la ridiculización de la figura del artista como genio convirtiendo a Picasso en un “cabezudo”, en caricatura. Su voluntad de provocación a partir de la utilización del simulacro del muñeco le ha llevado a presentar molestos “dobles” como los de unos niños ahorcados en árboles, el de su propia esposa desnuda, un papa Juan Pablo II alcanzado por un meteorito e incluso un pequeño Hitler arrodillado. Todo ello para explorar la capacidad del espectáculo del arte contemporáneo de ser tomado más o menos en serio o más o menos en broma.

Pues después de todo, ¿qué peligro tiene tornar el mundo al revés (*Frank and Jamie*, 2005) si es tan sólo a través de un juego tan lúdico como lucrativo?

La respuesta parece sencilla, convertido en una sucesión de monigotes, la capacidad crítica y



Fig. 18. Oliver Herring, *Patrick*, 2004.

transgresora del arte queda anulada por completo, neutralizada por el asepticismo cómplice del cubo blanco y la casa de subastas. Los hermanos Chapman, pretendidos *enfants terribles* del arte contemporáneo son buena prueba de ello. Sus figuras de plástico, demuestran la falta de madurez absoluta de un arte contemporáneo más empeñado en la “pedorreta” y el “pataleo”, con el simple objetivo de llamar una atención poco duradera, que en ir algo más allá. Las figuras de los Chapman recogen todo aquello visto hasta el momento, exagerado y multiplicado hasta anularse por sobreexposición. La estrategia del marketing convierte así al arte contemporáneo en algo parecido a un parque temático lleno de despropósitos. Sólo así podemos entender la revisión de *Grande hazaña, con muertos* (1810-1814), el tremendo grabado de Goya, convertido por “arte de pvc” en atracción de feria (*Great Deeds Against the Dead*, 1994, after Goya’s etching *Los Desastres de la Guerra*). La pretendida provocación de los Chapman, su explicitación de lo grotesco, lo sexual y violento, carece de contenido, es de digestión exprés. Su superficialidad impide que el espectador pueda sentir rechazo o incomodo. En última instancia, su arte, *kitsch* hasta el extremo, termina por ser la vanagloria definitiva de la falta de originalidad, de la negación del sentido, la defensa de una ocurrencia pretendidamente ingeniosa. Aunque tristemente, en un mundo de productos de consumo enfurecido y comida rápida, alguien tenía que ofrecer un arte digno de *McDonald*³³.

Quizás Banksy haya sido uno de los pocos artistas dispuestos a exorcizar al muñeco y su capacidad de transgresión gracias a la instalación de una figura hinchable vestida al modo de los prisioneros de Guantánamo en Disneylandia. Tal y como nos muestra en su película *Exit through the gift shop* (Banksy, 2010), será precisamente en el territorio por excelencia del ocio

33 Charo Crego afirmará al respecto de la obra de los Chapman: “El mercado es nihilista, asimila y nivela todo, incluso las obras de los Chapman, las cuales se han convertido en objetos de consumo y como éstos: se miran, se asimilan con rapidez y se tiran. Las muñecas-maniqués de los Chapman son las barbies de los Young British Artists.” CREGO, Charo. *Perversa y utópica...*, p. 139.

(y el consumo) infantil en el que se vaya a hacer insoportable la visualización de un monigote fuera del control de la “organización”. Este pequeño gesto consigue mostrar las vergüenzas ocultas en una sociedad pendiente de curar sus miedos a base de pasar por taquilla y sonreír, tal y como se le ha pedido previamente. Quizás sólo así, en el arte callejero, de guerrilla, el muñeco pueda alzarse como método serio de subversión y deje de ser un peluche que fotografiar o que comprar, en pequeño tamaño, a la salida del museo, en la tienda de regalos.

11.7. Objetos que abrazar

Si, como estamos viendo, vivimos en una sociedad inmadura y que, aún más, trata de buscar vías que le lleven de vuelta a la época infantil, la recuperación del juguete irá asociada a la de la necesidad de una compañía fiel, la del peluche que nos acompañe y deje abrazarse en nuestros momentos de soledad, que son muchos en un mundo de experiencia individualizadas. Como derivación de este fracaso social, de la falta de contacto físico de una sociedad sumergida en lo virtual, en las relaciones a distancia a través de redes sociales, la búsqueda de la compañía terminará por ser cubierta por productos de mercado en forma humana, por unos muñecos convertidos en fetiches sobre los que volcar la necesidad de comprensión, cariño y también de relaciones íntimas y sexuales.

Este fracaso, el de la constatación de la soledad reinante, llevará a la búsqueda de la ocupación del vacío alrededor a través de la posesión de objetos materiales, como haría el Charles Foster Kane retratado por Orson Welles en su recargada mansión de Xanadú. El arte ha sido utilizado para este fin desde tiempos antiguos. Esta función sustitutiva puede observarse desde el propio mito fundacional de la pintura. En él se expresa la rememoración de la fisonomía del amado,

anhelado, en la distancia, y sólo de algún modo presente gracias a la plasmación de su imagen. Las máscaras mortuorias no eran más que una perduración de la presencia de aquel desaparecido. El propio mito de Pigmalión se basa en el rechazo del autor de Galatea de la compañía del resto de las mujeres de su comunidad y en su búsqueda desesperada de un sustituto para éstas. El mito también nos avisa de un hecho fundamental de la creación humana (y artística): el empeño por alcanzar el ideal, por conseguir la plasmación del deseo de todo aquello que quisiéramos y no alcanzamos a tener, siendo, como es el hombre, un animal insatisfecho por naturaleza. Si imaginamos y creamos imágenes bellas, es casi imposible después obviarlas, y caemos rendidos a las mismas, seducidos por ellas, indefensos. Amamos lo artificial tanto o más que lo natural, pues ha sido creado por nosotros, y le debemos afecto.

Nuestro empeño por la primacía de lo artificial nos ha llevado en los últimos decenios a acceder incluso a la modificación corporal. La tecnología ha concedido la posibilidad de la alteración física del cuerpo humano, convertido así en materia maleable, esculpible, del mismo modo que la cera o el barro. Parece el ser humano querer aumentar su artificialidad, incorporar elementos inorgánicos al cuerpo, convertirse todo lo posible en “obra artística”, convencido a lo largo de la historia de que en el arte sí es posible alcanzar una belleza que en la realidad no es tan fácil conseguir.

La seducción del objeto hará al hombre caer en una suerte de fetichismo, de amor por lo objetual, que será explorado por el arte contemporáneo. Como hemos visto, algunos artistas llegaron a sentir cierta obsesión por la muñeca: Bellmer convivió con su *poupée* del mismo modo que Kokoschka, en una de las historias más conocidas y rocambolescas a este respecto, mandó crear una muñeca que copiara en todo lo posible la fisonomía de su ex-amante Alma Mahler. El surrealismo, por su parte, incidiría en la capacidad de activación del deseo que

tendrán los objetos más insospechados. El cuerpo, convertido en objeto, multiplicará este deseo, de ahí la obsesión por el maniquí y el muñeco. Ambos hacen confluír la atracción por lo inorgánico y el impulso sexual de “posesión” del otro. Esta confluencia llevará directamente a la aparición de la muñeca hinchable: creación que satisface el deseo de cuerpo construido (producto industrial) y cuerpo que proporciona placer. Como propietario del mismo, el usuario podrá ejercer un control total sobre el uso de ese cuerpo, un hecho que disuelve el miedo al fracaso que sobrevuela en las relaciones sentimentales reales.

Por desgracia, como nos avisa Pilar Pedraza, vivimos en un mundo patriarcal donde la construcción social, cultural y artística de la figura femenina ha convertido a la misma en una “máquina de amar”, un constructo producido bajo el control del poder masculino. De ahí que ésta domine en nuestro imaginario cultural. Por ello podemos encontrar un gran número de ejemplos de obras de arte contemporáneo y cine que reflexionan sobre la posición de la mujer como objeto y de las satisfacciones e insatisfacciones que ésta pueda provocar. Desde la “mujer-florero” en forma de mueble que nos proporcionará Allen Jones, a la fijación por la muñeca hinchable de fotógrafos y cineastas en los últimos tiempos, estas figuras no suponen más que una vuelta de tuerca a lo acontecido en toda la historia del arte, en que la figura femenina ha sido utilizada una y otra vez como modelo de belleza, objeto pasivo sobre el que verter la mirada. La diferencia es que llevada a las tres dimensiones la experiencia sensorial ya no estará acotada únicamente al sentido de la vista.

Allen Jones convertirá la figura de mujer en mueble erótico, en un objeto tan útil como mobiliario como a la hora de satisfacer un “fetichismo de lo plástico”. Las obras, basadas en posturas y vestimentas que recuerdan el sado-masoquismo [fig. 19], sirvieron de inspiración a las concebidas por Stanley Kubrick para su película *La naranja mecánica* (*A Clockwork Orange*,

1971), aunque el propio Jones declinaría el ofrecimiento de Kubrick a trabajar con él.

Por su parte, el argentino Martín di Girolamo³⁴ se moverá en un territorio similar, retratando a mujeres que, construidas en plástico, abundan en esa necesidad de seducción explicitada en posturas y escenas que nos acercan al mundo de la prostitución, el *striptease*, la pornografía o la revista erótica. Al fin y al cabo, y como ya había hecho Jeff Koons en su serie *Made in heaven* (1989-1991), la pornografía y lo erótico pueblan nuestra sociedad asaltándonos, no sólo en el mercado X sino en la televisión, publicidad, cine e internet a todas horas como “ventana emergente”. Lo importante en este acercamiento es la constatación de la construcción de una serie de clichés sobre la imagen femenina y las fantasías sexuales, en algunos casos tan, o más, tendentes a la idealización que la pintura mitológica en la tradición occidental³⁵. Girolamo se preguntará, en su serie *Pathological beauty* (2005), si esta obsesión por una belleza imposible no nos lleva a una innecesaria patología, la de la extrema delgadez y la anorexia.

Más allá de esta tendencia pop que utiliza la imagen de lo sexual dentro de su concepción como integrante de la cultura industrial de masas, como corroboran las revistas y el cine porno, podemos encontrar creaciones que buscan una reflexión pausada y más profunda sobre este proceso de objetivación de la mujer, y sobre los cánones impuestos a la misma como modelos de belleza sexual. En algunos de estos casos vamos a poder observar por primera vez cómo va a ser una perspectiva femenina la que trate de acercarse a estos ámbitos, desde posiciones de reivindicación política más o menos cercanas al feminismo. Las mujeres utilizarán la figura de la muñeca hinchable como modo de cuestionamiento de los mitos de creación de la mujer como objeto sexual, una reducción concebida bajo unos intereses políticos y económicos bien

³⁴ <http://www.martindigirolamo.com> [consultado en junio de 2013].

³⁵ De ahí que algunas de sus series se titulen *Diosas* (2008) y *Cliché* (2003).

delimitados. Uno de los aspectos más importantes al respecto será el de tratar de recuperar estos modelos y humanizarlos, concederles unos sentimientos a través de una mirada sensible que trate de entender el fondo de una cuestión más compleja de lo aparente. Así, frente a la reificación de lo humano, en este caso va a buscarse el sentido inverso de humanización del objeto. Por ello la muñeca será metáfora de la condición social de la mujer a nivel general, y alcanzará así un mayor grado de importancia, como símbolo tras el que se esconden un buen número de interesantes cuestiones ocultas por el brillo superficial del plástico.

Lynn Hershmann-Leeson será la que más decididamente unirá la tradición artística con esta objetivación. Para ello concebirá una revisión de la *Olympia* de Manet (1863), una de las obras clave de la reflexión sociológica del arte. La obra de Manet supuso en su momento todo un



escándalo debido a la incomodidad que produjo en los espectadores de la época su realismo, la explicitación social del rol de prostituta de la protagonista y su mirada directa al público. Lo curioso de esa incomodidad social deviene de su concepción como obra “realista”. Hershman se cuestiona esa realidad de la mujer como fetiche sexual, una construcción interesada y tendente a una peligrosa generalización. La afirmación de la capacidad del arte a la hora de proyectar lo artificial como natural o realista será una de los puntos fundamentales de la cuestión, pues genera tras de sí la conformación de “mitos modernos”³⁶. Hershman recrea la escena proyectando el cuadro de Manet sobre una muñeca hinchable en tres dimensiones, de esta manera constata la ficción de ambas creaciones y abunda en su incapacidad de ser tomadas como “realidad”. Por ello la obra se titulará significativamente *Olympia: Fictive Projections and the Myth of the Real Woman* (2005). A la instalación propiamente dicha la artista añadirá fotografías del desempaquetado de la muñeca, en una especie de “nacimiento” que concede una vez más terreno a la ilusión de vida de la misma³⁷. Instalada dentro de las paredes del museo, la *Olympia* de Hershman contrapondrá la imagen de la muñeca a la del desnudo femenino tan habitual en el arte académico de todos los tiempos, forzando al espectador a la pregunta sobre las diferencias entre un desnudo y el otro, y la incomodidad o confortabilidad que pueda ofrecer una escena entendida como distante o físicamente presente. Y es que en el fondo de la

36 La propia Lynn Hershman lo explicará así: “Well, my work has, for 40 years, been about projected fantasies of women and how the media treats them. With Manet, some people felt that he identified with this prostitute. The painting caused such a scandal. Now that you can buy even single body parts online, women really have become even more objectified. You can go to a store on the Internet and buy whatever you need. My Olympia took seven months, because I ordered the eyes, the nose, the skin, to make her look as close to the painting as I could. In other words, you can customize the doll according to what you want and what your fantasy is. I think that art historically, and through the media, we have been programmed to look at a version of Manet’s “Olympia” but if you look up the painting online, you get all these different versions of her. Nothing is true. It is all fiction—both the projections as well as who we are. I am interested in the characteristics of the doll. Her perfect artificial skin, for example, relates to the artificial perfection we find in media images of women today, whether through the help of airbrushing or digital manipulation.” BUHMANN, Stephanie. “Art of the artificial. Lynn Hershman Leeson explores media, fantasy and Manet”, en *The villager*, vol. 77, nº 51, mayo 2008 (sin paginar). (http://thevillager.com/villager_264/artoftheartificial.html) [consultado en julio de 2013].

37 “There are images when Olympia is in the crate, still wrapped, or one where she has a hand out and a sign is saying, “handle with care warning,” for example. It seemed to me that I was able to find this real state of emotion in this inanimate object. Something she was projecting for the camera, a real feeling. In these images she seems terrified, frightened and vulnerable. But she is not a victim.” BUHMANN, Stephanie. “Art of the artificial. Lynn Hershman Leeson explores media, fantasy and Manet”... (sin paginar).

cuestión la *Olympia* de Manet se calificó como obscena debido a su ilusión de “presencia física”, a la cercanía que provocaba su plasmación pictórica.

Dos fotografías también buscarán el acercamiento a la figura de la muñeca hinchable, en este caso buscando el reverso social oculto tras su consumo, el de la compañía íntima que éstas ofrecen. Lo curioso es que más allá de su uso sexual, estas muñecas ofrecen a sus usuarios una compañía diaria, que será explorada y hecha pública por Elena Dorfman en la serie *Still Lovers* (2005) [Fig. 20]. Las fotografías penetran en la intimidad de las casas en que las muñecas habitan, mostrando una sorprendente convivencia, que parece, gracias a su punto de vista, normalizada, equilibrada y satisfactoria. De este modo Dorfman acaba con los prejuicios en torno al uso de la muñeca hinchable por personajes patológicamente solitarios e inadaptados sociales, concediendo a las muñecas la oportunidad de una vida plena y no recluida al armario³⁸. De una posible crítica al fetichismo del objeto sexual femenino pasamos así a la revisión de la temática, para, con gran sensibilidad, acercarnos a la vida real de estos personajes artificiales, verdaderamente amados y no simplemente usados³⁹.

Una propuesta similar a la de Dorfman podemos encontrarla en otra fotografía habituada a utilizar toda clase de personajes inertes en su obra, desde figurillas de pequeño formato a muñecos de ventrilocuo. En este caso será Laurie Simmons la que trate de rescatar la figura de la muñeca hinchable en su serie *The love doll* (2009-2011). En ella la artista realiza una

38 Como dice la propia Dorfman su intención no es la de juzgar, sino que es testigo: “*This body of work is my witness to an unsettling yet moving way of life. My ambition is never to judge, but to allow the inhabitants of this secret world to share their daily lives with me. In the familiar surroundings of their homes, I watch the scenes of contemporary domestic partnerships unfold.*” <http://elenadorfman.com/fineart/still-lovers/artist-statement/> [consultado en julio de 2013].

39 Una coyuntura en la que se vio la propia Dorfman al plantearse la serie: “*What began for me as playful curiosity – how to photograph men having sex with 125 pounds of perfectly-formed, synthetic female – rapidly turned into a serious exploration of the emotional ties that exist between men and women and their dolls. This exploration forced me to evaluate my own notions of love, and what it means to value an object – a replacement human being, in effect – as real.*” <http://elenadorfman.com/fineart/still-lovers/artist-statement/> [consultado en julio de 2013].

convivencia con varias muñecas (las fotografías son numeradas por días), en que las retrata en diversas acciones que les conceden una inusual vida y dinamismo (desde bucear en la piscina, a dormir, dar un paseo o saltar un muro). Sin embargo esta serie, en contraposición a la de Dorfman, no mezcla a las muñecas con otros humanos, puesto que es la propia artista la propietaria de las mismas. Lo que sí hará Simmons es ofrecer imágenes que insinúan una imaginaria relación entre muñecas. Un hecho interesante en su serie será el de la relación de la figura de la muñeca con la de la *geisha* de la cultura japonesa, una figura histórica concebida como profesional del entretenimiento [Fig. 21].

El choque entre culturas occidentales y orientales que propone Simmons de la mano de la *geisha* en un entorno americano nos ofrece un punto de partida sobre el que analizar las diferencias de concepción de la utilización de la muñeca hinchable a través de tres películas: *Tamaño Natural* (*Grandeur nature*, Luis García Berlanga, 1973); *Lars y una chica de verdad* (*Lars and the real girl*, Craig Gillespie, 2007); y *Air Doll* (*Muñeca de aire*, *Kùki ningyô*, Hirokazu Kore-eda, 2009). Las tres en tres momentos y contextos diferentes nos ofrecen diferentes vías de reflexión sobre el papel social de la muñeca hinchable.

Berlanga propuso en su filme una radiografía de una burguesía decadente, que dando rienda suelta al fetichismo y a la necesidad de escape de una vida anodina, procurará vivir una existencia paralela, basada en un simulacro. El protagonista de *Tamaño natural* terminará por dar la espalda a la realidad para vivir recluso junto a su acompañante sintética. Lo más curioso es que la fantasía, dictada por su imaginación, no hace más que repetir los cánones burgueses de vida ideal, pasando por todas las fases normativizadas de las relaciones sentimentales: noviazgo, matrimonio, infidelidad, reconciliación, etc. Berlanga ahonda así en la estrechez imaginativa de



una clase social anestesiada por su pretendido bienestar.

Lars y una chica de verdad, sin embargo, nos transporta a la atmósfera opresiva de una ciudad de interior norteamericana. La figura del inadaptado social, del *freak* solitario que recurre a la muñeca, pondrá en entredicho la capacidad de una comunidad cerrada (cultural y mentalmente) a la hora de hacer frente a un elemento desestabilizador de la normalidad. La adquisición de vida de la muñeca, aceptada y alimentada por la comunidad, terminará por ofrecer algo de aire a la misma, un pequeño respiro a la rutina.



Fig. 21. Laurie Simmos, *The love doll*, 2009-2011.

En términos más filosóficos encontramos *Air Doll*, que de la mano de la adquisición de vida de la muñeca hinchable, nos ofrece toda una alegoría de la soledad en la gran ciudad contemporánea, y de la necesidad de sentir calor y compañía como modo

de supervivencia en la misma. La ingenua y liviana protagonista, la “muñeca viviente”, nos permite, gracias a su punto de vista, reflexionar sobre la fragilidad de la existencia humana. En un mundo consumista, el final del ser humano cosificado será similar al del producto de consumo: la muerte en un caso, y la conversión en basura del otro, terminarán por ser del todo comparables: el fin de la vida útil de ambos [Fig. 22].

En todos estos ejemplos podemos rastrear situaciones de enfrentamiento de la muñeca con el entorno social que le ha tocado vivir. La aceptación o no de la muñeca en ellos no es más que una metáfora de la aceptación o no del “extraño”, del emigrante o de cualquier “otro” fuera de la normalidad o en situación de vulnerabilidad. La figura del doble humano nos enfrenta al respeto que nos merecen los demás, sea cual sea su condición. Por ello la falta de sensibilidad con la misma debe ponernos alerta, pues es un aviso de una probable falta de sensibilidad social. El proyecto *72 horas con Vicky* llevado a cabo en 2010 en Córdoba por la asociación “Stop a la Trata de Personas con Fines de Explotación Sexual” (stoptrata.org) pone de relieve el peligro social existente detrás de la cosificación del ser humano. El tratamiento mercantilista del cuerpo, desgraciadamente constatable en la explotación laboral y sexual, conllevará a un

trato del mismo como objeto, como humano de menor categoría. La acción artística realizada: la colocación de un maniquí en la calle y la observación del trato recibido por el mismo durante 72 horas⁴⁰, no es más que reflejo del trato social otorgado a las mujeres que, sin más recursos, ejercen la prostitución en la calle, pero aún más, es ampliable al que reciben los grupos sociales apartados de cualquier derecho y explotados, silenciados y ajenos a toda significación social.

11.8. Los muñecos estás preocupados...

Conscientes de su delicada posición como objetos en un entorno social hostil parece lógico que los muñecos, siempre que tengan posibilidad, muestren preocupación. Su obsesión, después de todo, será la de alcanzar un estatus más digno que les otorgue la categoría de humanos. La mitología y cuentos de diversas épocas y procedencias han mostrado esa inquietud del muñeco de alcanzar la humanidad, un deseo también expresado por sus creadores-demiurgos, con la historia de Pinocho como inevitable referencia. Los artistas Oron Catts e Ionat Zurr harán una explosiva mezcla de regresión al terreno de lo infantil y las culturas primitivas junto a la exposición de los avances científicos más punteros en sus *The semi-living Worry dolls* (2000)⁴¹ [Fig. 23]. Los artistas retoman así una leyenda guatemalteca: la de la existencia de muñecos que resuelven los problemas de los niños mientras éstos duermen. Para ello los niños deben contar antes de dormirse sus problemas a los muñecos. Como confidentes y solucionadores de problemas son un buen ejemplo de la fiel compañía del muñeco en la época infantil. Sin embargo en las manos de Catts y Zurr se convierten en organismos semi-vivos creados a partir del cultivo biotecnológico de tejidos. Lo curioso es que semejante creación se encuentre a medio camino entre el laboratorio y la artesanía,

⁴⁰ Puede consultarse el vídeo que muestra la acción en: <http://vimeo.com/15214529> [consultado en junio de 2013].

⁴¹ <http://tcaproject.org/projects/worry-dolls> [consultado en junio de 2013].



pues estas muñecas son, después de todo, creaciones hipertecnológicas trabajadas y diseñadas a mano. Lo que consiguen los artistas así es concebir por primera vez muñecos que están real y literalmente vivos (o, al menos, semi-vivos). Al mismo tiempo los muñecos son símbolo de la necesidad de la sociedad actual de compartir las preocupaciones que produce el avance científico y tecnológico. Por primera vez en la historia unos muñecos están vivos, y por tanto, corren el riesgo de morir (los muñecos efectivamente murieron como parte de la instalación y a día de hoy se conservan tan sólo sus “cadáveres”), incidiendo en la responsabilidad ética de otorgarles la vida y de cuidarlos o abandonarlos a su suerte. ¿Estamos preparados para traer “nueva vida” a este mundo si somos aún tan ingenuos y miedosos como los niños?

La ilusión ancestral de la existencia de un muñeco viviente se cumple de esta manera gracias

a la tecnología más avanzada. Otros artistas de un modo muy diverso han tratado de dar vida e incluso voz a los muñecos. Tony Oursler será uno de los más empeñados en enfrentarnos a ellos, en este caso con un tipo de creaciones menos sofisticadas, convirtiéndolos literalmente en proyecciones humanas. Así presentará sus *Muñecas parlantes (Crying doll, 1993)*, pequeñas figurillas en las que se proyecta la imagen de vídeo de un rostro humano que les concede una identidad añadida. Esta técnica seguirá siendo explorada de diversas maneras a lo largo de su carrera produciendo una extraña contraposición entre el realismo del rostro, deformado al proyectarse sobre estructuras curvilíneas y esféricas, y la sencillez de un cuerpo construido sobre simples ropajes (en ocasiones dispuestos incluso de un modo plano) [Fig. 24]. Lo importante es la concesión de voz de Oursler en contraposición al silencio habitual de la figura humana en el arte, también al silencio exigido al maniquí, así como al silencio exigido al ciudadano objetificado. Ese mutismo de las figuras es roto por Oursler, permitiéndole a sus muñecas ofrecernos sus preocupaciones, quejas y deseos a través de la voz. La voz es en este caso la que da “alma” a unas figuras que por primera vez interpelan al espectador. El espectador se hace entonces necesario, pues los muñecos requieren de la escucha de sus palabras, buscan la posibilidad de comunicación. Si una vez que marcha el espectador los muñecos siguen hablando, ¿serán los muñecos víctimas de la enfermedad mental, de un trastorno de identidad? ¿Serán sus traumas derivados de su difícil rol como muñecos? ¿Será su personalidad múltiple consecuencia de la posibilidad de cambio de la proyección de imagen y voz a través del mando a distancia? ¿O acaso el sufrimiento provocado es derivado de su explotación, de su utilización interesada como objeto por parte del niño (o del hombre, en este caso del artista)⁴²?

El español Juan Muñoz será otro de los artistas con una predilección especial a la hora de

⁴² Algunas de estas preguntas sobre la enfermedad mental en las instalaciones de Oursler son tratadas en GALLEGO SÁNCHEZ, Mercedes. “Judy, una instalación de Tony Oursler”, en *Espacio, Tiempo y Forma*, Serie VII, Hª del Arte, t. 16, UNED, 2003, pp. 253-274.

Humanos y humanoides

concebir instalaciones habitadas por todo tipo de figuras, títeres, tentetiesos, ventrílocos y demás dobles en diferentes tamaños. Frente a la habitual inexpresividad de este tipo de figuras, Juan Muñoz nos ofrecerá todo un catálogo de gestos y expresiones en los mismos que provocan una creciente inquietud. Sus personajes son en muchos casos histriónicos, aunque vean congelados sus movimientos. Pero en algunos casos, los figurines de títeres, superarán el estatismo y serán capaces de mover la boca. Este movimiento en ocasiones se verá amplificado gracias a la utilización de sombras proyectadas. Con todo ello Muñoz consigue crear atmósferas desasosegantes que otorgan una presencia fantasmal a sus figuras. Éstas, con el movimiento de su boca, provocan un diálogo mudo, una voz inaudible que genera un gran desconcierto y finalmente un indescriptible incomodo. ¿Quién será el ventrílocuo que aporte el diálogo a las figuras? ¿Muñoz? ¿El espectador? Parecemos esperar algo que nunca llega⁴³. Desde luego el artista parece querer desentenderse, dar auténtica autonomía a sus obras, sentirse externo, espectador de las mismas⁴⁴. Saliendo de la exposición uno parece tener la extraña sensación de que los personajes poseen una vida propia y quizás alcen la voz una vez cerradas las puertas del



Fig. 24. Tony Oursler, *Crying doll*, 1993.

museo⁴⁵, como hacían sin ningún tipo de discreción los de Oursler.

11.9. ... porque el muñeco somos nosotros

Pero si realmente compartir un espacio común con todas estas creaciones (muñecos, maniqués, autómatas, títeres...) nos inquieta es porque nos sentimos cercanos a ellas. Su posición, sus súplicas, sus preocupaciones, sus movimientos torpes y reducidos, son, después de todo, los nuestros.

Los sentimos próximos, nos identificamos con ellos. Nos preocupa su estado porque, en última instancia, nuestro gran dilema es admitir que no somos muy diferentes.

La efectividad del teatro de marionetas, aún persistente a pesar de todas las posibilidades técnicas actuales, proviene de la fuerte presencia de sus figurillas. Como nos avisa la artista Theodora Skipitares⁴⁶, las marionetas son extensiones de nuestro cuerpo, nos ofrecen la posibilidad de escribir con ellas nuestra autobiografía⁴⁷. También pueden ser utilizadas para representar grandes temas, históricos, filosóficos, existenciales. Las marionetas nos liberan del mismo modo que nos hacen entender los peligros de ser controlados por fuerzas superiores. Tememos convertirnos en títeres, tememos ser los Cesares del Doctor Caligari o la María de



⁴⁵ Un deseo expresado por el propio Juan Muñoz, que afirmaba ese interés por generar la sensación de que las figuras murmuraran tan sólo cuando no hubiera visitantes.

⁴⁶ <http://www.theodoraskipitares.com/artist.htm> [consultado en junio de 2013].

⁴⁷ En su página web así lo afirmará la artista: "After a while, I felt alone onstage in these solo works, and I began to create small likenesses of myself to take on certain supporting roles. These were my first puppets. Soon, there were so many "little Theodoras" onstage." <http://www.theodoraskipitares.com/artist.htm> [consultado en junio de 2013].

Metrópolis, ser dobles, o bien convertirnos en dobles que se mueven de forma ajena a nuestra voluntad. Las marionetas y los muñecos nos fascinan, nos ofrecen la ilusión de dominio sobre un mundo a pequeña medida donde vertemos nuestros deseos, donde nada escapa de nuestro control y desbarata nuestro plan. El teatro de marionetas, algo anacrónico y romántico a día de hoy, ofrece aún una salida frente al fracaso social, tal y como le sucede al protagonista de *Cómo ser John Malkovich* (Being John Malkovich, Spike Jonze, 1999), un inadaptado que vuelca sus habilidades en la construcción de figurines en que fantasear con su pequeño doble-avatar alcanzando sus objetivos. Tras la marioneta se esconde también el miedo a la escisión de la identidad, a la caída en la esquizofrenia, en la escucha de voces ajenas que nos dominen⁴⁸.

Tras todo lo dicho se esconde el deseo imposible de ser otro, de ser mejor, de tener éxito, ser querido, respetado, amado. Somos nuestras propias marionetas, nos autoconstruimos con la esperanza de ser aceptados y formar parte del espectáculo. Portamos una máscara que ha sido, además, configurada con la ayuda del arte. Tras ella quizás se encuentre un ser humano. El artista crea la máscara, aspirando paradójicamente a desvelar al que se oculte tras ella.

A este respecto nos encontramos, por último, al maniquí definitivo de nuestros días: el creado por *Narcissister*⁴⁹. Este personaje, alter ego realizado a medida por una artista neoyorkina, lleva a su máxima expresión todas las posibilidades y peligros de habitar una sociedad del espectáculo, de los medios, de lo tecnológico, la globalización e internet. En ella la identidad se afirma en las imágenes que reproducimos de nosotros mismos (fotografías, vídeos...), en espacios escénicos donde controlamos el atrezzo, maquillaje e interpretación. Ya que habitamos un

48 Una identificación de esquizofrenia y teatro de marionetas que es nombrada por Victoria Nelson en su *NELSON, Victoria. The secret life of puppets...*, p. 252.

49 <http://www.narcissister.com> [consultado en junio de 2013].

mundo de la imagen, y hasta nuestra vida privada es aireada por propia voluntad en imágenes, no hay respiro a la actuación del personaje y nos convertimos más que nunca en maniqués, muñecos, autómatas..., permanentes y dependientes de lo que se quiere de nosotros o de lo que pretendemos de nuestra proyección de un yo (posible y intercambiable). El artista, más que ningún otro, siente esa necesidad de ser original y creativo aunque para ello tenga que esconderse tras una máscara que oculte las miserias de su existencia mundana.

Narcissister ahonda en todas estas cuestiones, para ello propone una objetivación del ser humano llevada además a la exageración absoluta. Recrea para ello una identidad ficticia que caricaturiza el mundo artístico y del espectáculo. Tan sólo una máscara es necesaria para crear un nuevo maniquí-humano, un personaje grotesco basado en la proyección de clichés sociales y artísticos. *Narcissister* es una construcción, un rol artístico con el que identificarse como creadora, como personaje y una marca registrada al mismo tiempo. *Narcissister* se vale de los métodos de la industria de masas hasta ridiculizarlos y hacer ver su lado más extravagante y *kitsch*. Otros muchos artistas ya habían entendido la necesidad de creación de identidades artísticas y públicas, en ocasiones muy difíciles de separar de lo privado. Warhol quizás sea el referente principal al respecto. Otros, en los últimos años, han tratado de construir personajes públicos entendidos plenamente como máscara y maquillaje, como es el caso del rockero Marilyn Manson. El artista callejero Banksy consigue algo parecido ocultando su identidad y exaltando su personalidad artística a partir de ese misterio.

Quizás con la experiencia de esos ejemplos, *Narcissister* se decide a encarnar un rol abiertamente ficticio y caricaturesco que preserve de alguna manera su privacidad y hasta su rostro real⁵⁰.

⁵⁰ Para la propia artista la creación del personaje supondría una manera de protección de ese lado privado. En sus propias palabras: "I knew that when I started *Narcissister*, first of all, that I wanted to protect myself to a certain extent, that I wanted to protect my privacy

La artista celebra y critica así esa tendencia del artista contemporáneo a erigirse como figura superficial, mera imagen. Para ello da vida a un maniquí, convierte al artista en maniquí [Fig. 25]⁵¹. Desde su propio e irónico nombre, acepta y se burla de esa necesidad narcisista del artista y del ciudadano actual de verse una y otra vez, de contemplarse complacido en sus imágenes. Como nos avisa Gabriel Albiac: el deseo es, inevitablemente, onanista⁵². Pues, ¿quién ve más que uno mismo sus propias imágenes colgadas en *facebook*? Aspiramos a ser nuestros mejores admiradores. Aspiramos a ser dignos de nuestra propia admiración. Nuestras imágenes son, más que nada, espejos. Toda esta necesidad masturbatoria es abordada por la artista en su proyecto *Self-gratifier*, instalación que muestra una maquinaria dirigida al propio placer a medio camino entre las construcciones dadaistas o el absurdo de las máquinas de Tinguely y el retrato cómico del gimnasio y la cultura del *body-building*.

Narcissister, dando definitivamente vida al maniquí, afirma nuestra identidad como títeres de un *show* de dudosa calidad. Consigue llevar a la máxima fusión y confusión el mundo elitista del arte y la cultura de masas. Ironiza sobre el posicionamiento político del artista de vanguardia, transgrede irónicamente el feminismo, celebrando y criticando al mismo tiempo el mundo del

and that I wanted to believably portray this character, Narcissister, and through her portray many other characters. I wanted to experience dance in a way that was really wonderful and workable for me and one of the ways in which I knew I'd be able to do that was to be able to create a situation where I could dance with my eyes closed. And the mask very much allows me to do that." OSTERWEIS, Ariel. "Dancing with her eyes closed: an interview with performance artist Narcissister". <http://arielosterweis.net/2012/08/04/dancing-with-her-eyes-closed-an-interview-with-narcissister/> [consultado en julio de 2013].

51 De hecho la artista se inspiró en la figura de la muñeca y el maniquí en su proyecto, figuras que ya había tratado previamente en su obra: "My window displays ended up being stills of the things I bring to motion in the Narcissister pieces. I also started working with mannequins, obviously. I was spending a lot of time around these life-sized dolls, dressing them, creating scenarios for them, and I started to own a few mannequins myself because the companies would give them to me or I would find them. I found I had a real affinity for mannequins. The first piece I made as Narcissister was *The Mannequin*. It led me to be a doll-like figure myself, as a character, to use that mask. Also a lot of my gestures as Narcissister are doll-like. I love having a lot of stillness where you have this illusion of Narcissister being a doll." OSTERWEIS, Ariel. "Dancing with her eyes closed: an interview with performance artist Narcissister". <http://arielosterweis.net/2012/08/04/dancing-with-her-eyes-closed-an-interview-with-narcissister/> [consultado en julio de 2013].

52 "El deseo -todo deseo- es onanista. Sin excepción. No se desea a nadie, no se desea nada. Salvo, precisamente, a esa nada llamada yo: nada, en sentido propio; nada, más allá de la designación metafórica que lo exige. Nada, salvo el placer que la ausencia promete y la presencia arruina -eso es yo y eso deseo en la ficción del otro: ser. Y, en el otro, como en el espejo ante el cual trata de hallar su imagen el vampiro, nada hay sino el vacío mismo que la mirada pone." ALBIAC, Gabriel. *Caja de muñecas...*, p. 49.

espectáculo y el arte. La artista actúa tanto en círculos reducidos de arte de acción y danza como aparece en revistas y programas comerciales⁵³. Con ello parece querer rehuir del elitismo del arte contemporáneo y ahondar en sus inevitables relaciones con la cultura de masas. *Narcissister* adopta así una posición coherente y “profesional” en que, atendiendo a los diferentes rangos de los encargos, recibirá un trato socio-cultural y un salario diverso.

Narcissister es una certera caricatura de nuestra regresión al mundo infantil, a la risa grotesca de la máscara, al comentario vacío y a la actitud ingenua. La artista lleva al absurdo la obsesión por la construcción de cuerpos sintéticos, prototipos (tanto masculinos como femeninos, como demuestra en *Man/Woman*) tendentes a la plastificación que nos acercan más a la artificialidad. De hecho, partiendo de esos cánones de belleza conseguirá revertirlos creando monstruos de varias cabezas, personajes inquietantes que muestran varias caras y posiciones posibles, como si de un truco de magia se tratara. *Narcissister* nos acerca al burlesque y al espectáculo de feria, al *freak show*. Con ello parece afirmar que nos hemos convertido en nuestros propios juguetes, en nuestro propio entretenimiento, en nuestra propia muñeca hinchable con la que satisfacer el deseo⁵⁴. Somos víctimas de un peligroso egocentrismo que nos ha aislado de los demás, nos ha hecho solitarios y engreídos, nos lleva a vivir en la eterna pose de la sonrisa forzada. Semejante mueca sólo puede mantenerse con la ayuda de una máscara, un maquillaje permanente que oculte nuestros miedos e insatisfacciones. Abrazarse a uno mismo es una difícil solución.

53 Un interesante hecho comentado por Ariel Osterweis: “Of course, all this is deliciously complicated by the fact that she performs in multiple performance contexts for varying degrees of pay. By combining burlesque with modern dance and circus-type acts-and by performing everywhere from television (*America’s Got Talent*) to *The Box* (an expensive cabaret/burlesque club in New York City, London, and Los Angeles) to the Abrons Art Center-she confuses seemingly strict distinctions between commercial and experimental performance (and thus between commodities and gifts)”. BROWNING, Barbara, y OSTERWEIS, Ariel. “Dancing Social”, en *Theatre Survey*, vol. 53, n° 2, 2012 (septiembre), p. 272.

54 De hecho Barbara Browning la relaciona directamente con la muñeca *Barbie*. BROWNING, Barbara, y OSTERWEIS, Ariel. “Dancing Social” ..., p. 273.



Fig. 25. Narcissister, *Mannequin*.

Quizás por ello la construcción del propio personaje intenta, en su ambigüedad, alimentar el debate y borrar barreras entre el “yo” y el “tú”⁵⁵. *Narcissister* no es una artista, somos todos, un hecho que se hará explícito en su proyecto *Narcissister is you!*, en que propone que diferentes personas en los más diversos contextos hagan uso de su máscara y se conviertan en ella. De este modo se hace una invitación a invadir una personalidad ficticia, creada, accesible a todos. Se nos permite ser obra artística y, hasta de algún modo, convertirnos en artistas con el simple hecho de portar

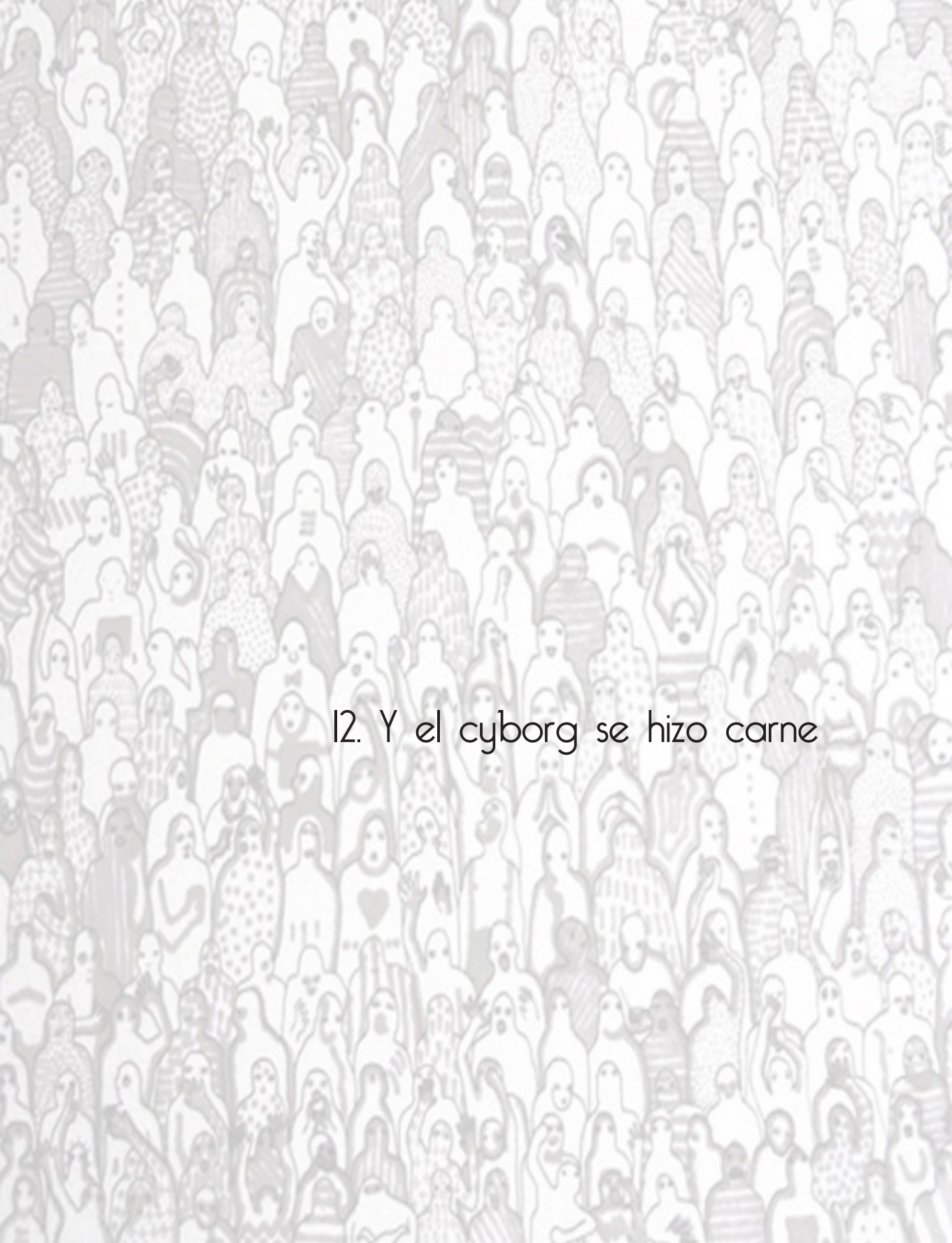
su imagen. Como trabajadora del arte, la artista está en venta, tanto como su obra, en forma de máscaras (disponibles para su compra). Así desvela las relaciones económicas ocultas tras la construcción de personalidades ficticias y “consumibles”, tanto en el mundo del arte como de la vida real. Las identidades, reducidas a imagen que llevar puesta, se compran, tanto en la tienda de regalos del museo como en el centro comercial más cercano.

“La vida está en otra parte. Siempre. En otra. La vida no ha lugar.”

Gabriel Albiac⁵⁶

⁵⁵ BROWNING, Barbara, y OSTERWEIS, Ariel. “Dancing Social”..., p. 270.

⁵⁶ ALBIAC, Gabriel. *Caja de muñecas...*, p. 16.



12. Y el cyborg se hizo carne

12. Y el *cyborg* se hizo carne

Si hay una creación humana entendida como meramente instrumental y por tanto, completamente alejada de la libertad y creatividad que se supone al arte, esa es la máquina. La tecnología es asumida como “solucionador de problemas”, creada para resolver ecuaciones y atenta a obtener resultados. La funcionalidad es su máxima, sino única, función. Por definición, el medio formal para la consecución del fin no es relevante. Siguiendo una lógica coherente y pragmática, la perspectiva estética de lo tecnológico se reduce. Su diseño debe atender en primer lugar a la eficiencia.

La máquina, una vez activada, es una herramienta además ajena al control humano, que funciona por sí misma de modo repetitivo e incansable. De alguna manera la herramienta mecánica es concebida como lo opuesto al humano, en cierto modo su ayudante, en cierto modo su relevo en el trabajo. La máquina supone una de las tecnologías básicas para entender el desarrollo del hombre, y sin embargo, en sí misma, es lo completamente contrario a la razón. Repite, incansable, su mecanismo, de un modo automático. Cumple una función sin conocerla, sin ser consciente de ella. He aquí el principal punto de alejamiento de la máquina respecto al hombre. Siendo su obra, es completamente ajena a lo más humano, la razón. El desarrollo de una tecnología mecánica es uno de los grandes pasos en la evolución (teleológica-positivista-cartesiana) del hombre, que, desde que dejó atrás su eslabón animal, se ha apoyado en el desarrollo de técnicas y herramientas que suplieran unos límites físicos que le hacían vulnerable en el medio natural.

Quizás el punto fundamental del que debemos partir antes de entrar en el debate de las

relaciones entre lo humano y la máquina sea el de la separación entre lo natural y lo creado por el hombre. La separación de *physis* y cultura es, sin duda, uno de los grandes debates desde el inicio de la filosofía. ¿Qué hace pues al hombre un ser único, su naturaleza heredada o su capacidad de modificarla? ¿Sus raíces genéticas o su necesidad de construcción de todo un armazón cultural que habitar? ¿Su dominio de la naturaleza o su voluntad de escape de la misma a través de cobijos tecnológicos, nuevos entornos más cómodos y seguros? He aquí cuestiones básicas que, como veremos, siguen en el aire en esta época que vivimos, que algunos se empeñan en llamar la “era tecnológica”, un calificativo, cuanto menos, discutible, pues todas las épocas tuvieron sus propias tecnologías.

Y, a todo esto, ¿qué tendrá que ver el arte en un ámbito tan específicamente científico e ingenieril como el de la construcción de máquinas? El arte, liberado y convertido en método de conocimiento multidisciplinar, se vale de los avances científicos y de los conceptos del pensamiento contemporáneo para jugar con ellos sin la necesidad de medir al milímetro las consecuencias. El laboratorio tecnológico procura el éxito, los datos objetivos, las estadísticas positivas. El arte, tratando contextos similares, puede permitirse lujos ajenos a la ciencia: la reflexión sin resultados concisos, la invitación a la experiencia subjetiva, la ambigüedad, la ausencia de justificación, el juego con los datos, su arbitrariedad y azar. La exploración de los límites sin el miedo al fracaso, a veces incluso con el objetivo deliberado del fracaso de lo inútil, pero experimentable estéticamente. Al fin y al cabo el arte siempre fue una “maravilla inútil”, carne de museo, no de industria¹. El arte contemporáneo más tecnológico supone una tentativa de acercamiento entre ciencias matemáticas y ciencias humanas, tradicionalmente

¹ MÉNDEZ BAIGES, María Teresa. *La mirada inútil: la obra de arte en la edad contemporánea*. Madrid: Ollero, 1992; y GONZÁLEZ, Manuel Gregorio. *El arte inútil*. Sevilla: Metropolisiana, 2008.

enfrentadas². Con él los avances científicos se enfrentan a duras pruebas que le hacen salir del hermetismo del laboratorio y le exponen a la reflexión pública sobre sus posibilidades y límites. El arte tecnológico de algún modo tiende un puente hacia la re-humanización³ de una ciencia ensimismada, empeñada en un progreso en gran parte ajeno al sentir del hombre real.

Quizás la separación de las ciencias matemáticas y humanas sea algo superado por los últimos avances que ven como no puede concebirse una sin la otra, o, en palabras de Donna Haraway: “[...] *En la biología la sociobiología es una fruta madura de este enfoque; es genuinamente una nueva síntesis que hace de muchas distinciones entre ciencias naturales y ciencias sociales algo pasado de moda*”⁴.

El arte contemporáneo más combativo ha tratado de parar los pies y forzar una reflexión pausada sobre el arrollador avance de la tecnología. Y es que ésta, capaz de generar una enorme fascinación, ha borrado de su mente la autocrítica para afirmarse como irremediable, otro imparable paso de nivel evolutivo⁵.

En la época contemporánea, como vemos, arte y tecnología están estrechamente ligados, aunque quizás siempre lo estuvieran. Ambos se alimentan de alguna manera. A día de hoy la ciencia es capaz de asemejarse al arte en un aspecto muy importante: la generación de imágenes. Volcada en lo visual, en una inercia que parece entender el conocimiento como “aquello que

2 Una separación señalada en SNOW, C. P. *Las dos culturas y un segundo enfoque*. Madrid: Alianza Editorial, 1977; y a la que puede hacerse un seguimiento en IBARRA, Andoni. “Las guerras de la ciencia: una nueva batalla por la autoridad epistémica”. En VV.AA. *Arte y pensamientos en la era tecnológica*.

3 Sobre las posibilidades del humanismo en una época tecnológica de un modo más amplio consultar: FROMM, Erich. *La revolución de la esperanza: hacia una tecnología humanizada*. Madrid: Fondo de Cultura Económica, 2003; y MOLINUEVO, José Luis. *Humanismo y nuevas tecnologías*. Madrid: Alianza Ensayo, 2004

4 HARAWAY, Donna J. *Ciencia, cyborgs y mujeres: la reinvención de la naturaleza*. Madrid: Cátedra, 1995, p. 76.

5 SÁDABA, Igor. *Cyborg: sueños y pesadillas de las tecnologías*. Barcelona: Península, 2009, p. 203.

se ve”⁶, la ciencia ha procurado encontrar vías de visualización de lo antes invisible a través de aparatos tecnológicos como telescopios, microscopios, rayos X... La potencia de las imágenes generadas por estos aparatos ha tenido un gran calado e influencia cultural, afectando a la perspectiva humana sobre la realidad y sobre el propio cuerpo. El arte ha sabido reaccionar ante esta invasión de la tecnociencia a su territorio más sagrado, la representación, no rechazándola, sino haciéndose valer de las nuevas posibilidades de ver y reproducir el mundo⁷. Pero, ¿caso el arte no se valió de la experimentación de dos tecnologías de reproducción fundamentales para entender el mundo hoy: fotografía y cine? Sin la mediación tecnológica de la máquina no podría entenderse el conocimiento del mundo actual, sólo asimilable a partir de la imagen. La visión ha sido delegada a la máquina⁸. La percepción ya no es cuestión tan sólo de seres vivos, sino también de objetos inertes. Ver para creer. La visión ya no necesita mirada.

La técnica impone su influencia inevitable en todos los ámbitos culturales, pues forma parte de ella y en gran parte la conforma. La reciprocidad de arte y técnica no es, por tanto, igualitaria, pues como nos avisa José Luis Brea: *“No todo desarrollo técnico [...] da lugar a una forma artística. Pero toda forma artística nace irreversiblemente ligada a un desarrollo de lo técnico [...]”*. Para este autor, no obstante, hay un territorio de libertad otorgado al arte y que le permite contestar a las aparentes imposiciones de lo científico, así *“cuando el pensamiento se relaciona con la técnica bajo este régimen de “insumisión”, su resultado se llama: arte”*¹⁰.

6 Resulta muy interesante esa tendencia de la ciencia a la necesidad de observación, de encontrar evidencias visuales de sus experimentos, tal y como nos indica Don Idhe en IDHE, Don. *Los cuerpos en la tecnología. Nuevas tecnologías: nuevas ideas acerca de nuestro cuerpo*, Barcelona : Universidad Abierta de Cataluña, 2004, pp. 57-68.

7 ECHEVERRÍA, Javier. “Impacto social de las imágenes científicas”. En VV. AA. *Arte y pensamientos en la era tecnológica*. Bilbao: Universidad del País Vasco, 2004, pp. 87-92

8 A este respecto véase VIRILIO, Paul. *La máquina de visión*. Madrid: Cátedra, 1998.

9 BREA, José Luis. *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos “neomediales”*. Salamanca: Consorcio Salamanca 2002, 2002, p. 163.

10 *Ibidem*, p. 144.

12.1. La máquina y el hombre

Es interesante tomar como punto de partida de toda esta cuestión el origen del propio término “arte”. Proveniente del latín *ars* y éste a su vez del griego *téchne*, el arte en sus orígenes tenía una concepción mucho más amplia de la que nosotros asumimos. El arte en época antigua era toda creación, los saberes y técnicas que daban lugar a los productos humanos: desde la agricultura a la pesca, pasando por la medicina o la zapatería. Con él se creaba la primera de las dialécticas fundamentales para el conocimiento de la realidad: la contraposición entre lo natural (existente previamente); y lo creado por el hombre. El arte era pues indistinguible de todo lo creado por el hombre en un amplio sentido, el de la cultura, el saber y la tecnología¹¹. Podríamos decir que el hombre es hombre precisamente gracias a su capacidad para valerse de herramientas (*homo faber*), un hecho que le distingue del resto de seres naturales y que le permite adaptarse a un entorno hostil, proveyéndole de todo lo necesario para la subsistencia.

Las técnicas de representación (pintura, dibujo, escultura; las *téchne mimetikê*) podrían establecerse como un elemento más de conocimiento de la realidad con el objetivo de dominarla, otra forma, al fin y al cabo, de comprensión y adaptación del/al medio. Representando a una escala menor la realidad, el hombre conseguía de algún modo aprehenderla, abstraerla hasta hacer de ella algo descifrable y modificable.

Con el paso del tiempo la cultura humana fue complejizándose, y con ello se fueron haciendo más sofisticadas las máquinas y herramientas. La relación del hombre con la máquina fue, durante siglos, indispensable, pero siempre entendida como elemento externo, punto de apoyo con el

¹¹ Sobre las relaciones de arte y técnica véase CACCIARI, Massimo. *Arte, tragedia, técnica*. Buenos Aires: Prometeo Libros, imp. 2008.

que realizar las tareas de modo más cómodo y eficaz. La tecnología, como rama fundamental del saber humano, se ofrecía como modo con el que clasificar la diversidad de la naturaleza, ordenar el caos. Después de todo la tendencia del saber fue la de tratar de naturalizar la cultura, para contrariamente, racionalizar la naturaleza, convertirla en un constructo análogo a la máquina, hacerla racional para entenderla, despojándola paradójicamente de toda posibilidad de existencia ajena a la cultura, a la mediación del intelecto humano¹².

Nuestro entendimiento de una sociedad plenamente tecnológica comienza, sin embargo, con la llegada de la revolución industrial. No fue hasta ese momento en que se tomaría en toda su magnitud la capacidad de la tecnología de generar cambios en el entorno, en la producción de nuevos y poderosos productos, que, en progresión geométrica, suponían un desarrollo vertiginoso que ponía en peligro la capacidad de asimilación del entorno natural de los mismos. El propio ser humano, generador del proceso, veía desde ese momento como su capacidad de mantener bajo control a sus creaciones decrecía. La máquina comenzaba, aumentada su potencia y capacidad, así como su autonomía, a erigirse como monstruo en movimiento. La tecnología, integrada a todos los niveles en lo social, era uno de los desencadenantes de ese cierto “malestar de la cultura” que advirtió Freud. En paralelo la imagen se mecanizaba gracias a la cámara y se hacía ajena al control de la mano del artista. Sólo en su vertiente más optimista, la acción de la máquina produciría una era en la que la “reproductibilidad técnica” democratizaría el acceso al arte, bajándolo del pedestal elitista y reconvirtiéndolo en social¹³.

12 Haraway verá en todo este proceso una intencionalidad capitalista que apoye la necesidad del sistema, análogo al funcionamiento natural, así como el aprovechamiento de los recursos naturales para el mismo, sintetizando ambos en procesos similares. Así el mercado y la selección natural seguirían, por ejemplo, procedimientos parejos. “[...] *La naturaleza es estructurada como una serie de sistemas cibernéticos entrelazados, que son teorizados como problemas de comunicación. La naturaleza ha sido constituida sistemáticamente en términos de máquina capitalista y de mercado.*” HARAWAY, Donna J. *Ciencia, cyborgs...*, p. 97.

13 BENJAMIN, Walter. *La obra de arte en la época de su reproducción mecánica*. Madrid: Casimiro, 2010.

Es imposible no hacer mención en cuanto a la relación de hombre y máquina se refiere a Norbert Wiener, científico y pensador considerado como uno de los principales fundadores de la cibernética. Wiener expuso de manera pionera buena parte de las posibilidades y peligros de una sociedad en que la convivencia entre hombre y máquina es cada vez mayor¹⁴. En un entorno tecnológico en que los flujos de información entre ambos son indispensables y, en gran parte, analizables como análogos, la cibernética abría la posibilidad de romper las barreras entre *physis* y *téchne*, dos constructos del pensamiento nunca más válidos como independientes. Hombre, naturaleza y tecnología, necesariamente ligados, tendrán desde entonces un destino común.

12.2. La humanización de la máquina

“[...] Nuestras máquinas están moleestamente vivas y nosotros mismos atterradoramente inertes.”

Donna Haraway¹⁵

Las sospechas generadas en torno a la máquina, concebida como posible enemiga, provendrían del eterno sueño prometeico del hombre de convertirse en demiurgo y crear, como pequeño dios, un ser a “su imagen y semejanza”. Seres con vida y movimiento propio. Este anhelo universal era posible gracias a la concepción mítico-religiosa del hombre como ser creado a partir de materia inerte. El hombre era así un “producto” creado por un ingeniero de altas capacidades, pero después de todo, un producto. Si se desarrollaba la técnica podría soñarse con conseguir reproducir tal proceso. El problema fundamental era cómo dar vida a lo inerte. Inquieto ante lo prohibido, el hombre siempre trató de explorar sus límites, alzándose como

¹⁴ Para una mayor comprensión de estos aspectos de la obra de Wiener consultar: WIENER, Norbert [et al.]. *El Hombre y las máquinas*. Caracas: Monte Avila, 1974; y WIENER, Norbert. *The human use of human beings: cybernetics and society*. New York: Da Capo Press, 1988.

¹⁵ HARAWAY, Donna J. *Ciencia, cyborgs...*.p. 258.

“productor”. No aceptando su destino fuera del paraíso a través del trabajo, trató de construirse a sí mismo entornos más agradables. Para la consecución de este objetivo la máquina era necesaria, lo que no era necesario era que ésta adquiriera forma humana. Y, sin embargo, la realización de máquinas antropomorfas es un deseo antiguo en la historia de la humanidad. Lo curioso es que la forma humana no es la más adecuada para la realización de la mayor parte de las tareas asignadas a la máquina, ¿por qué entonces chocar una y otra vez contra el mismo muro y tratar de “humanizarla”, antropomorfarla? Narciso tecnológico, una vez más el hombre caía en la trampa de su egocentrismo, de su fascinación onanista por la belleza de su reflejo en aquello que había creado. Y la máquina, compuesta de materiales fríos y pulidos, de algún modo se asemeja al espejo... Hechizado, el ser humano volvió a caer en el absurdo de reproducir su imagen en lo mecánico. Los autómatas aparecieron, como elemento mágico, inverosímil reproducción de un ser humano cuyo cuerpo era concebido como mecánico (una idea también muy extendida y defendida por pensadores como Descartes). Si, desde el mito de Pigmalión, el hombre siempre proyectó una esperanza de vida en la escultura, el primer paso era el de la construcción de “esculturas cinéticas” con forma humana. El movimiento alimentaba la ilusión de vida, pues lo vivo fluye, en constante metamorfosis.

La robótica, ya entrado el siglo XX, surgía así como ciencia capaz de producir artefactos que aliviaran al ser humano de la pesadez de su trabajo, recogiendo de algún modo esa tradición legendaria del autómata. Una vez más el robot, a pesar de no estar necesariamente asociado a ninguna forma concreta, es asumido colectivamente como “androide”, reproductor de una forma más o menos humana. Es interesante señalar el origen de la palabra, proveniente del checo *robota*, que literalmente significaría servidumbre o trabajo forzado¹⁶. El hombre trataba

16 ALSINA, Pau. *Arte, ciencia y tecnología*. Barcelona: Universidad Abierta de Cataluña, 2007, p. 79.

de construirse así ayudantes mecánicos capaces de reproducir duras tareas sin descanso, ajenos a la fatiga o el aburrimiento. Gracias al robot, la esclavitud ejercida sobre estos seres contruidos se liberaba de la carga moral del explotador. Ya no era necesario imponerse a otro ser humano, suprimiendo su libertad. Los robots para ello carecían de sentimientos y emociones. Reproducían la parte mecánica del hombre liberados de la pensante y emocional, eran *res*, pero no *cogitans*. ¿Acaso era posible pensar en construcciones metálicas con alma?¹⁷

El robot, al menos en las generaciones conocidas hasta el momento, guarda siempre algo de inocencia, de caricatura metálica de aspecto humanoide. Grotesco y torpe, produce la risa del espectador. El arte contemporáneo ha introducido figuras robóticas en sus experimentaciones con lo humano: descendientes metálicos y mecánicos de la talla escultórica, quién mejor que los artistas a la hora de reproducir en tres dimensiones lo antropomorfo. Nam June Paik, pionero del videoarte y la instalación tecnológica, no tuvo reparos en producir robots a partir de pantallas de televisión, de aspecto *naif* y esquemático. ¿Denunciaba Paik socarronamente la simpleza oculta tras el brillo de la pantalla? ¿Lo primitivo de la tecnología más avanzada, basada finalmente en un código de afirmaciones y negaciones, ceros y unos? Si las nuevas tecnologías de la información y comunicación tratan a los usuarios como a ignorantes embelesados frente a la magia de las sombras lumínicas, quizás la reacción sea la de la infantilización irónica.

El arte no podía ser ajeno a los cambios tecnológicos, que introducían un gran número de posibilidades tendentes a una “nueva escultura”, como ya previó en época temprana Jack Burnham en su estudio *Beyond modern sculpture : the effects of science and technology on the*

17 Una pregunta lanzada al aire y explorada por algunas instituciones artísticas como el museo Reina Sofía en su exposición Máquinas y almas. ALGORA, Montxo y VICENTE, José Luis de [com.]. *Máquinas & almas*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía , 2008.

*sculpture of this century*¹⁸, estudio en que adelantaba la utilización de los avances en la cibernética y la inteligencia artificial.

Pero a pesar de los horizontes abiertos, la robótica se enfrenta a un gran número de dificultades técnicas que impiden un acercamiento más complejo a la anatomía y movimiento humanos. Por ello esta tendencia a la sintetización no sea más que obligada. La tecnología aún no se encuentra en condiciones de emular la complejidad orgánica, por lo que debe conformarse con una simplificación, en gran parte de los casos frustrante. La robótica, aún lejos del retrato realista, queda reducida a vagos reflejos de lo humano. El artista Chico MacMurtrie presentaría así una creación robótica resumida en *Skeletal reflections* (2000), un robot que deja al aire sus circuitos, proponiendo una figura simplificada, sin piel, apenas esqueleto mecánico. Lo interesante de la pieza es que el robot, reacciona ante los espectadores, tratando de imitar sus posturas. MacMurtrie ilustra la lejanía tecnológica de lo humano, ahondando en la ausencia de voluntad propia del robot, torpe imitador de todo aquel que se cruce por su camino¹⁹. Una creación anterior de MacMurtrie, *Tumbling man* (1992), definirá si cabe aún más la incapacidad del robot, que tenazmente tratará de ponerse en pie sin conseguirlo. La tarea, siempre frustrada e improductiva, rememora a un Sísifo electrónico que quiere ser algo que no puede alcanzar. Sostenerse sobre dos miembros alcanza un matiz metafórico que remite a un paso fundamental en la teoría de la evolución del hombre.

Frente a esta visión caricaturesca y crítica de un robot por completo dependiente de su deseo de mimesis respecto a su creador humano, pronto llegarían las dudas éticas y las primeras voces

18 BURNHAM, Jack. *Beyond modern sculpture: the effects of science and technology on the sculpture of this century*. London: Allen Lane The penguin press, 1968.

19 Más información en la web del artista: <http://amorphicrobotworks.org/works/skelli/index.htm>. [consultado en mayo de 2013].

de defensa de unos derechos de los robots como seres que debían ser respetados. Todo esto adquiriría sentido real con la llegada de un nuevo concepto: la inteligencia artificial. Reproducir la forma humana, e incluso sus movimientos, era, a pesar de lo visto, relativamente sencillo, sin embargo empezaba a requerirse la necesidad de investigar las posibilidades de generar algoritmos que rigieran la actuación autónoma del robot. La idea subyacente es la de que un robot inteligente sería más eficaz a la hora de realizar tareas complejas. Los robots habían conseguido pasar diversas fases evolutivas: de lo mecánico a lo electrónico; del control remoto a la programación. El reto multiplicaba su dificultad: ¿pueden obtenerse cerebros de metal?

12.3. Cerebros de metal. Inteligencia artificial

El proceso de humanización de la máquina quedaba a medio camino en la mera reproducción física de la forma humana. Los dobles ya eran algo asumido en la pintura y la escultura desde antiguo y, a pesar de la magia introducida por el movimiento del autómatas, sus sencillos mecanismos se terminaban por revelar como torpes e ingenuos, casi una caricatura, una simple mueca vacía de contenido. Frente a ello el empeño de la ingeniería fue el de producir generaciones de máquinas superiores, cada vez más complejas y eficaces. El objetivo no era ya el de reproducir movimientos mecánicos, sino el de conseguir crear máquinas inteligentes, capaces de interactuar en entornos cambiantes, reaccionar ante ellos, tomar datos y decisiones. La creencia positivista llevaba a pensar en un desarrollo de la máquina que pudiera incluso superar la capacidad de cálculo humana, una inteligencia artificial superior a la de aquellos que la hubieran creado. Todo este paso se fundamenta en el avance de la informática, desde su origen como gigantescas máquinas de cálculo matemático hasta la actualidad, convertidas en procesadores algorítmicos de una enorme capacidad en espacios muy reducidos,

nanotecnológicos. El ordenador puede compararse, ya a día de hoy, con el cerebro humano, una inteligencia maquina capaz de albergar ingentes cantidades de información en su “memoria”²⁰. Parece claro que el ordenador ha tomado desde sus orígenes el referente orgánico del cerebro, tratando de imitar sus procesos y capacidades. Por lo que a la reproducción física de la forma humana sumaríamos en este nivel su reproducción mental.

Las promesas de esa consecución parecieron cumplirse con *Deep Blue Sea*, el megaordenador que dobló la capacidad racional humana el día que consiguió vencer al mejor ajedrecista: Gary Kasparov. Sin embargo, el cerebro humano no toma sus decisiones sólo a partir de una lógica numérica, sino que se ve afectado por otros condicionantes difícilmente reducibles a la matemática, como las sensaciones, sentimientos, recuerdos... Una nueva generación de inteligencia artificial parece estar en camino de la consecución de máquinas capaces de reproducir estos elementos aún más abstractos. Hasta la llegada de ese día la ciencia ficción literaria y cinematográfica son las que han avisado sobre las posibilidades y peligros de este extremo, en perspectivas de un futuro más bien distópico.

Como tentativa de calificar científicamente a la inteligencia artificial como “inteligencia” surgió una prueba, el test de Turing, creada por el científico Alan Turing, con el objetivo de afirmar como válida la capacidad de pensar de la máquina²¹. En él, si un árbitro o juez humano no fuera capaz de distinguir las respuestas de una máquina inteligente frente a la de seres humanos, habría que calificar, de facto, a esa máquina como poseedora de una inteligencia “real”. La validez del test ha dado desde su planteamiento mucho que hablar, habiendo basado

20 De hecho es posible rastrear una tendencia de la investigación informática a imitar lo biológico. DOMINGUES, Diana. “La caja de Pandora y las tramas de la vida en las redes telemáticas”, en VV.AA. *Arte y pensamientos en la era tecnológica...*, p. 61.

21 De hecho la premisa de la que partió la investigación era la de un simple: “¿Puede pensar una máquina?”. TURING, Alan Mathison, *¿Puede pensar una máquina?*; traducción de Manuel Garrido y Amador Antón. Valencia: Universidad de Valencia, 1974. Véase también: TURING, Alan Mathison, *Mentes y máquinas*. Madrid: Tecnos, 1985.

su veracidad en la asimilación del “parecer” con el “ser”. Pues la prueba se plantea a partir de la imposibilidad de distinción de la capacidad de pensar de una máquina programada para imitar y/o simular las respuestas de un cerebro humano²². Es difícil asumir que la verosimilitud de la actuación de la máquina durante el test la convirtiera en inteligente, del mismo modo que el actor no se convierte mágicamente en el personaje al que imita.

Por todo ello, y frente a la perspectiva de un desarrollo sin límites de la máquina, hay autores que señalan la necesidad de una conveniente exploración de los topes de la inteligencia artificial. Si bien los mecanismos informáticos son ajenos a los prejuicios, y su capacidad de cálculo matemático es mayor y más rápida que la humana, aún quedan un buen número de aspectos que el ordenador tiene muy complicado satisfacer. La máquina no sería libre en ningún caso, se atendería a su programación previa y ofrecería, debido a su propia condición, un buen número de deficiencias comunicativas. A este respecto hay que tener presente que la mayor parte de la comunicación humana es elíptica y no se atiene tan sólo a la utilización lógica del lenguaje: dobles sentidos, metáforas, gestos... El humano, por el contrario, es más flexible y adaptativo que una máquina incapaz de actuar en territorios de ambigüedad. El desarrollo de la inteligencia artificial a día de hoy aún queda muy lejos de las habilidades humanas en cuanto al desarrollo de emociones (motores clave en la toma de decisiones) así como en la comunicación creativa. La máquina está determinada y no es consciente de sí misma, no es autorreflexiva. Por todo ello la máquina puede ser eficaz a la hora de resolver cierto tipo de problemas, pero, como advierte Karl Popper, ésta no podrá “[...] nunca descubrir problemas, que es una de las condiciones y grandezas del ser humano”.²³

22 De hecho el desarrollo del test por parte de Turing tiene su antecedente en otra prueba llamada Juego de la imitación. GONZÁLEZ, Rodrigo. “El test de Turing: dos mitos, un dogma”. En *Revista de Filosofía*, Volumen 63, 2007, pp. 40-43.

23 Todas estas limitaciones, cita incluida de Karl Popper, están convenientemente descritas por Román Gubern en GUBERN, Román. *El Eros electrónico*. Madrid: Taurus, 1999, pp. 92-100.

12.4. Las máquinas también sufren

Será la ciencia ficción la que nos ofrezca la perspectiva de un desarrollo en que, dejando atrás las dudas sobre lo adecuado del test de Turing, podríamos pensar que la máquina alcance un grado de consciencia que le lleve a hacerse preguntas y a necesitar de la interacción



Fig. 1. Norman White, *Helpless Robot*, 1987-1996.

con otras inteligencias. A este respecto, Norman White desarrolla *Helpless Robot* (1987-1996), un robot que habla y busca la acción e interacción del público [Fig. 1]. Un paso más: desde entonces la máquina tendrá voz y podrá expresarse. De poco valdría esa inteligencia adquirida sino pudiera ser comunicada.

Con el objetivo último ya visto de la consecución de un máquina androide cada vez más cercana a todas las capacidades humanas, debemos deducir que la parada final del viaje sería la del advenimiento de la máquina perfecta: aquella indistinguible del ser humano. La distinción o confusión con lo humano era de alguna manera

el planteamiento que trató de solventar Turing. No siendo un hecho fácil tampoco parece algo tan lejano ni utópico, por lo que es de suponer que acontecerá sino a corto sí a medio o largo plazo. Algunas producciones de ciencia ficción nos ayudan a reflexionar sobre tan controvertido tema. La irónica paradoja de estos posibles nuevos seres del futuro vendrá,

precisamente, de su estrecha relación con lo humano: un robot humanizado al 100 por 100, consciente de su existencia y poseedor de una inteligencia artificial, no sólo lógica sino también emocional, terminará por caer en los mismos abismos del ser humano: las preguntas sobre el porqué de la existencia y la inevitabilidad del sufrimiento y la muerte. Y como veíamos en la obra de Norman White, el robot, adquiriendo su propia voz, podrá expresar sus dudas e insatisfacciones como máquina pensante. No es casual la utilización por parte de White del calificativo “*helpless*”, que podríamos traducir como “inútil” en una de sus acepciones, aunque también como “desamparado” e “indefenso”. El juego es más que interesante, un robot que piensa puede verse frustrado por su propia condición identitaria, y por tanto ser “incapaz” de realizar sus tareas, si es que le fue designada alguna. En otra de sus acepciones el *helpless robot* se muestra como un “ser” que busca la atención del ser humano, su reconocimiento como igual, algo que podría llegar estableciendo ambos una conversación. Sin embargo el público de la exposición, humano, no dará credibilidad a la voz mecánica, desoyendo sus súplicas.

Lynn Hershmann ha buscado también en el desarrollo de agentes de inteligencia artificial la exploración de los límites de comunicación entre la propia obra de arte (inteligente) y el público humano (al que debemos suponer inteligencia). Así en proyectos como *Agent Ruby* (1998-2002) o *Dina* (2000-2006) la máquina es capaz de almacenar datos en su memoria y recordarlos (nombres, conversaciones anteriores), así como responder a preguntas de cierta complejidad. Como máquinas, ambas serían capaces de expresar unas ciertas emociones y mantener cuestiones filosóficas o ideológicas con más o menos acierto.

El cine ha explorado con éxito las posibilidades humanizadas de la máquina. El ordenador *Hal*, personaje fundamental de la odisea espacial propuesta por Stanley Kubrick (2001, *Una*

odisea del espacio; 2001, *A space odyssey*, 1968), nos pondrá sobreaviso: estar en posesión de una inmensa capacidad de cálculo no hará al ordenador libre de los miedos y rencores adquiridos de su aprendizaje humano. La inteligencia humana es sinónimo de duda, así como de error. Por lo que *Hal*, sujeto autónomo capaz de aprender de su entorno, adquirirá más vicios que virtudes de sus creadores y compañeros. El problema es que *Hal*, a pesar de sus errores, consigue una capacidad de empatización con nosotros como espectadores mayor que la de los fríos y mecanizados astronautas. Kubrick así cruza los destinos de hombre y máquina en una evolución que les hará converger.

Otra historia ideada por Kubrick, será llevada tiempo después a las pantallas por Steven Spielberg, en una ampliación de los conflictos derivados de una inteligencia artificial completa. En *IA (A.I. Artificial Intelligence)*, 2001) la cosificación y abandono de una máquina sujeta a emociones conllevará a la consecuente infelicidad de la misma, completamente consciente de su posicionamiento inferior respecto a los humanos orgánicos.

El español Koke Maíllo recorrerá caminos similares en su singular *Eva* (2011), película que abunda en el habitual retrofuturismo de este tipo de producciones, tendente a la reminiscencia de los mitos fundacionales de la creación humana, en este caso referenciado a través del propio título, que remite a la compañera de Adán en el paraíso cristiano, producida a partir de la costilla de su compañero, en lo que podría tratarse de la primera operación biotecnológica de la historia.

Blade Runner (1982), de Ridley Scott, aportará aún más sustanciales datos. La “máquina humanizada” en ella habría alcanzado tan altas cotas que superaría en algunos aspectos al propio ser humano. La utilización del concepto “réplica” da nuevos matices a la discusión

(en la película los androides son llamados “replicantes”): copia perfecta igual a la original, la palabra nos remite también al verbo replicar, a la respuesta argumentada contra lo establecido en otra de sus acepciones. Los replicantes han sido programados, como toda máquina. El problema es que ya son conscientes de ello y no aceptarán seguir siendo tratados como en su origen robótico: meros sirvientes. De esta manera, cargados de motivos morales, humillados y esclavizados por seres inferiores, las máquinas se rebelarán. Después de todo los replicantes lo que buscarán será conocer su origen, procurar sus raíces para entender su situación y entenderse a sí mismos. Los humanos, orgullosos de su creación aunque temerosos frente a sus poderes, decidirán “conceder” un tiempo limitado a sus productos. Una vez introducidos recuerdos en las mentes de los replicantes, ¿cómo sería posible distinguir su veracidad o no? Tan sólo una complicada prueba consigue hacer distinguir a humanos de replicantes, aunque la película deja entreabierta la posibilidad de que en su última generación se esfume esa última posibilidad de distinción²⁴. En un mundo de androides indistinguibles del ser humano la duda recaería sobre todos sus habitantes, incapaces ya de conocer su esencia humana o tecnológica.

Lo curioso es que tras todos los planteamientos sobre el androide desarrollados en la ciencia ficción, parece desvelarse un deseo de la máquina de convertirse en humana, incluso sacrificando sus posibilidades de corrección de lo que se podrían llamar “defectos humanos”. El androide, más que satisfecho de sus ventajas, parece dispuesto a todo para adquirir conciencia y sentimientos y, con ello, una ansiada libertad, o mejor, liberación de su origen como producto no concebido biológicamente, fabricado, controlado y programado. La máquina perfecta querrá así desarrollar una paradójica caída en los mismos errores de su creador.

²⁴ Una prueba que remite claramente al test de Turing y que dejaría abierta la misma puerta de indistinción entre hombre y máquina, al menos de modo objetivo y científico.

El robot androide siente su identidad ajena a lo humano, y como monstruo, se convierte en un “otro” opuesto a la naturaleza del ser humano. Sin embargo buscará la aceptación de su creador. Las fábulas sobre la existencia de estos seres nos remiten de nuevo al Frankenstein de Shelley. Inadaptada y rechazada por diferente, la máquina sufre la soledad.

Después de todo, en el proceso de humanización de la máquina lo que se expone es el, al parecer inevitable, deseo de “animación” de objetos inertes por parte del hombre, casi un anhelo infantil que “da vida” a aquello que nos rodea: en los faros de los coches queremos ver ojos, en los abrebotellas pequeños humanoides. De un modo más alegórico e infantil que las historias vistas hasta el momento, más directamente adscritas a las potenciales y reales posibilidades de la ciencia, *Eduardo Manostijeras* (*Edward Scissorhands*, Tim Burton, 1990) ahonda en los mismos asuntos: el deseo de proyección de vida en los objetos mecánicos; la humanización de la máquina; su admiración como extraordinaria y posterior rechazo social como “*freak*”; la desestabilización que supone frente a la normalidad...

La máquina se humaniza y nosotros no dejamos de hacernos preguntas sobre nuestra condición. Nos sentimos identificados, en ella proyectamos nuestros deseos de ser mejores y superar nuestras limitaciones. Por otro lado también dejan entrever nuestros miedos: a ser seres programados, limitados, producidos y contruidos. Nunca sabremos si somos máquinas espirituales²⁵, máquinas con alma, o si ellas llegarán a ser tal y como nosotros. En todo caso aspiramos a la posibilidad de alcanzar un “humanismo tecnológico”, un progreso técnico que no nos aleje de lo humano sino que nos permita comprender nuestra esencia.

25 KURZWEIL, Raymond. *La Era de las máquinas espirituales*. Barcelona: Planeta, 1999.

La tecnología debe enfrentarse aún a muchos retos en la consecución real de unas capacidades que la acerquen al humano. Una de las principales barreras sería la de la creatividad. Si bien la inteligencia artificial demuestra que es relativamente fácil construir máquinas con mecanismos lógicos de gran potencia, los cerebros electrónicos realizan combinaciones y cálculos matemáticos y algorítmicos programados. Las máquinas no son libres, no eligen, y por tanto no tienen nada que expresar, tan sólo resuelven ecuaciones. Ese gran reto será de algún modo puesto en entredicho por Gustavo Romano en *IP Poetry* (2004-2008), donde unos autómatas conectados a internet recitan poesía, de un modo aleatorio, recogiendo información de la red, poniendo en cuestión si esa creatividad artificial es o no válida. Las posibilidades infinitas de generación de versos que ofrecen los autómatas de *IP Poetry* parecen una revisión y superación de los métodos surrealistas. Por otro lado el proyecto supone una recopilación de información recogida de la memoria colectiva que es la red así como la conversión de la misma en creación artística [Fig. 2].



Fig. 2. Gustavo Romano, *IP Poetry*, 2004-2008.

Ken Feingold, uno de los artistas más relevantes dedicados a las posibilidades de la robótica e inteligencia artificial, presenta en alguna de sus obras las posibilidades de autoconsciencia de los humanoides en cuestión. Capaces de entablar conversaciones a partir de unos patrones de personalidad, los robots dejan entrever al espectador, que a pesar de lo aparatoso y artificial

de su voz y aspecto físico, hay una tendencia a la identidad y a la expresión de sentimientos propios sobre su condición, estado y existencia. Proyectos como *If/then* (2001) o *Hell* (2013) serían buenos ejemplos al respecto. En ellos los humanoides quedan en ese territorio intermedio entre la aceptación de su capacidad de expresión y las inevitables fallas de su comunicación, en algunas ocasiones de sorprendente profundidad y verosimilitud y en otras, absurda y descoordinada [Fig. 3].



Fig. 3. Ken Feingold, *If/then*, 2001.

Carlos Corpa²⁶ es uno de los artistas que más ha trabajado sobre las capacidades creativas y artísticas del robot en los últimos años. Así, en 1999, presenta *Another Painting Machine*, y posteriormente el grupo de robots artistas se incrementará con *Automatic noise ensemble* (2005). Estas máquinas, realizadas con materiales desechados y reciclados, basura tecnológica, son capaces de pintar lienzos y tocar instrumentos. Juntos ya habían realizado incluso una performance en *Machina Artis 3.0* (realizada en colaboración junto a Basilio Martí y David Cabello en

2001). Los resultados, desde luego, resultan del todo indistinguibles de los de cualquier obra de arte abstracto, en lo que parece una crítica de la automatización de la vanguardia y una defensa del derecho de expresión de la máquina.

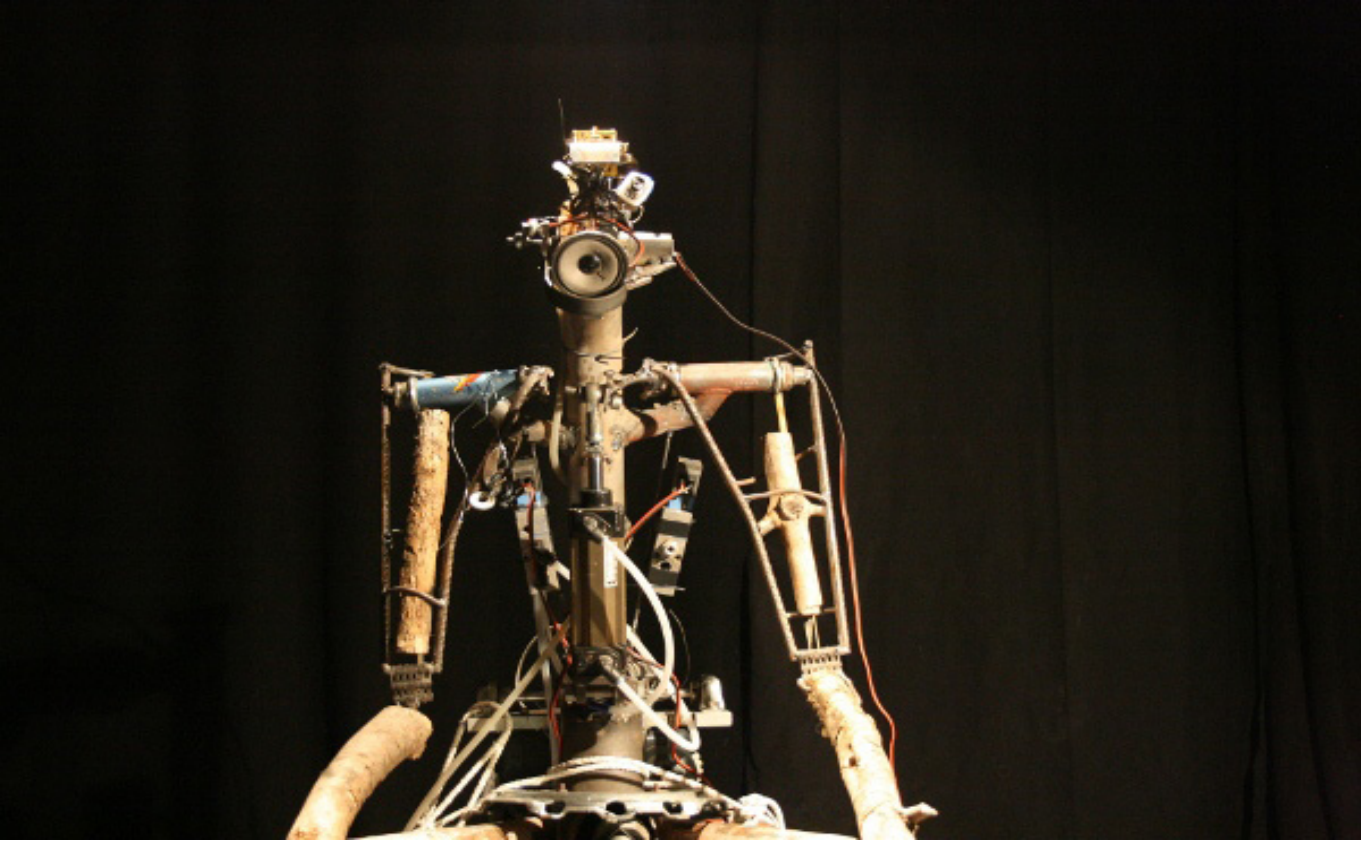
²⁶ www.carloscorpa.net. [consultado en julio de 2013].

La aspiración final del robot, desarrollada no sólo su inteligencia lógica, sino también emocional, será el disfrute de los placeres del enamoramiento, del amor, y en última instancia la unión sexual con el ser querido. El propio Corpa ya había realizado en 1992 *El sexo de las máquinas*. Otros artistas han tratado de imaginar esas máquinas amorosas y sexuales, no sólo capaces de despertar el fetichismo humano, sino capaces de querer a sus semejantes maquínicos. El videoclip de la canción *All is full of love* de Bjork, dirigido por Chris Cunningham, nos lleva a la máxima humanización de la máquina, convertida la cadena de montaje en un marco romántico para el amor androide.

La sensibilidad de Cunningham nada tendrá que ver con la grotesca visión del sexo de los robots diseñados por Norman White y Laura Kikauka en *Them fuckin' robots* (1989). Ambos artistas ahondan en el absurdo de la tentativa de copia de lo humano por las nuevas identidades electrónicas. Así configurarían dos robots que caricaturizan elementos femeninos y masculinos y que terminarían por unirse en una singular cópula. Su perspectiva es humorística y crítica. El sexo queda reducido a movimientos mecánicos, risibles para el espectador, que entiende la “*performance*” como prueba de la ineficacia del sexo metálico, que no lleva ni a la reproducción ni al placer de los robots. La frustración de lo imposible rememora la socarrona burla de Duchamp en sus “máquinas celibatarias”. Quizás, como nos avisa Román Gubern sea más fácil construir una máquina “pensante” que una “deseante”²⁷.

Los robots, adquiridas todas estas capacidades ya no serían máquinas programadas únicamente para el placer y la ayuda humana, sino condenadas a sufrir el dolor y la insatisfacción. Su constante intento de emulación del hombre terminará por ser causa de una cierta ansiedad,

²⁷ “Debe concluirse que es más fácil producir una máquina “pensante”, por muy elemental que ésta sea y sujeta a un número limitado de reglas lógicas, que una máquina “deseante”. GUBERN, Román. *El Eros electrónico...*, p. 109.



expresada a la perfección por *Sufrobot* (2007, Carlos Corpa), que aumenta sus espasmos precisamente ante la cercanía del espectador humano. Desde este momento, y sin duda, podemos cerciorarnos de que las máquinas también sufren [Fig. 4].

12.5. La maquinización del hombre

“El yo, desde luego, es una tecnología.”

José Luis Brea²⁸

Quizás todas estas historias sobre la creación de máquinas humanas no sean más que el modo de proyección de los miedos del ser humano de ver reducida su esencia a la de la mecánica. El pensamiento y la ciencia tradicionales no han dudado en realizar analogías

²⁸ BREA, José Luis. *La era postmedia...* p. 135.

tendientes a la comparación de los sistemas y órganos como mecanismos de gran complejidad, únicamente diferentes a la máquina por estar compuestos de materia orgánica, blanda, húmeda y capaz de crecer y regenerarse. La ciencia, en su afán de conocimiento positivista y objetivo, cree, de hecho, en su capacidad de entendimiento de los mecanismos de la vida, reducidos a ecuaciones matemáticas, estructuras de elementos contruidos sobre formas geométricas, etc. En última instancia, la tendencia sigue siendo la de la destrucción de los muros de distinción entre orgánico e inorgánico. La biología ante los diversos cambios no ha dudado en abrir su campo más allá de lo meramente orgánico, en un paso debidamente señalado por Haraway. Según ella “[...] *la biología ha pasado de ser una ciencia centrada en el organismo, entendida en términos funcionalistas, a una que estudia máquinas tecnológicas automatizadas, entendidas en términos de sistemas cibernéticos.*”²⁹

Por todo ello, y en contraposición a la humanización de la máquina anteriormente vista, podemos rastrear una tendencia opuesta, la que conduce a la maquinización del hombre. Los orígenes de la misma podrían buscarse en los mismos orígenes del hombre, pues desde entonces el ser humano se ha ayudado de diferentes mecanismos asociados a su cuerpo para mejorar sus capacidades, en una suerte de prótesis elementales. Éstas se han ido haciendo más sofisticadas con el desarrollo cultural y tecnológico, y, si bien la mayoría de herramientas utilizadas se asocian con el cuerpo sólo en el momento concreto de su uso y, por tanto, son entendidas como ajenas al mismo, otras han ido adaptándose hasta complementarlo de un modo permanente. Podemos calificar como un hombre maquinizado al que utiliza gafas para corregir defectos de visión, así como al que usa vehículos que le ayudan a transportarse, aquellos ayudados por prótesis como marcapasos o placas de metal que actúan en el lugar de huesos rotos. La lista

29 HARAWAY, Donna J. *Ciencia, cyborgs...*, p. 73.

sería muy larga y atendería a diferentes niveles de cercanía, adaptación y hasta hibridación de elementos mecánicos junto al (o en el) cuerpo del hombre. Del *low* al *high tech*.

La perspectiva de un cuerpo maquinizado es antigua y no debe atribuirse sólo a la ciencia más positivista. La filosofía, de la mano de Descartes, fue una de las ramas clave en este entendimiento del cuerpo-máquina³⁰. El arte, por otro lado, se atrevió a acercarse de modo similar al cuerpo humano, aunque en este caso, no sólo desde la expectativa metafísica de la teorización, sino generando imágenes de gran impacto. Según Don Idhe, para el propio Leonardo da Vinci “[...] la visión tridimensional que aparecía en sus diagramas [...] era universal y se aplicaba tanto a cuerpos como a máquinas. Sus imaginativas (y usualmente irrealizables) tecnologías de bombas, máquinas voladoras o de guerra, como los fetos y los músculos del cuerpo humano, seguían el mismo estilo de los diagramas tridimensionales analíticos de Euclides.”³¹ El Renacimiento fue una época clave en la cientifización del arte. Desde entonces se impuso el punto de vista objetivo de la perspectiva, una consecución imposible de entender sin la ayuda de herramientas técnicas como la cámara oscura, otra suerte de prótesis de extensión de la vista que precederá a la fotografía. Socialmente, las maquinizaciones han sido relativamente bien aceptadas cuando su uso es médico y, por tanto, corrigen algún defecto físico humano y ayudan a la calidad de vida de las personas que las reciben. Sin embargo esta tendencia no es, ni ha sido, siempre tan fácil, y el rechazo a la misma puede entenderse como una defensa de la esencia orgánica y natural del ser humano, que entiende lo mecánico como elemento ajeno, intruso.

Una visión negativa de la mecanización del hombre la podemos extraer de la crítica marxista a la alienación y reificación sufrida por el obrero en la cadena de trabajo fordista. En ella,

30 Sobre esta idea ha escrito AGUILAR GARCÍA, Teresa. *Cuerpo y texto en la cultura occidental*. Madrid, Devenir, 2011, pp. 95-124.

31 IDHE, Don. *Los cuerpos en la tecnología: nuevas tecnologías, nuevas ideas acerca de nuestro cuerpo*. Barcelona: UOC, 2004, p. 74.

la máquina no es ya entendida como método de ayuda y facilitación del trabajo, sino que es el hombre el que debe adaptarse a los ritmos inhumanos y repetitivos de la tecnología. Superado por la misma, el obrero se especializa en la realización de una labor que le aleja de la comprensión del producto final, convirtiéndose en un eslabón de una cadena, una pieza más de un gran engranaje maquénico. Esta difícil posición del obrero es ilustrada a la perfección por Chaplin en *Tiempos Modernos* (*Modern Times*, 1936) o los obreros automatizados de *Metrópolis* (Fritz Lang, 1927). El trabajador es engullido por la industria, un enorme mecanismo que le utiliza y sustituye como si de una mera pieza se tratara. La máquina, producto humano, exponente máximo de la capacidad del intelecto, terminaba por imponer sobre él una lógica productiva sobrehumana, así como un ambiente de trabajo cada vez más hostil e irrespirable. El péndulo hacía volver sobre el hombre el movimiento, en una relación no unidireccional, sino tendente a la reciprocidad. No hay escapatoria, por lo que “[...] siempre que alguien utilice una tecnología, también será utilizado por ella”³². De esta manera Raoul Hausman convertiría una cabeza humana en un mero mecanismo en *El espíritu de nuestro tiempo – cabeza mecánica* (1920), del mismo modo que George Grosz había satirizado la atmósfera social del momento con su visión de un hombre reducido a autómatas, títere de poderes superiores.

Esta visión negativa de la tecnificación se superó en gran parte de la mano de las expectativas abiertas por el uso de la tecnología: los movimientos revolucionarios vieron en ella un potencial aliado que liberara al hombre del duro trabajo industrial, asegurando la producción de bienes básicos al pueblo, la “conquista del pan”. El problema real era el del dominio de esas estructuras productivas, pero en sí la introducción de la máquina no tenía por qué ser negativa.

El arte más cercano a los movimientos revolucionarios se hizo eco de esta perspectiva positiva

³² *Ibidem*, p. 153

de la máquina como esperanza de progreso capaz de ayudar al sustento de la sociedad, en una nueva era en que la máquina no se opondría injustamente al hombre, sino que se aliaría con él. Los más entusiastas defensores de este nuevo período vieron en el avance tecnológico la posibilidad de la conformación de un hombre nuevo, en asociación a la máquina. La vanguardia se empeñó en configurar “ballets mecánicos”, espectáculos que declaraban el entusiasmo que provocaba la máquina y sus procedimientos de captación de la realidad. El artista se convertiría así en ingeniero. Los vanguardistas jugaron a ser robots, ayudados por su imaginación y rudimentarios trajes diseñados para sus veladas. El constructivismo ruso quizás fuera el más decidido defensor de una tecnología que ayudaba a la consecución de un arte renovado en un orden político y social recién instaurado. En un paso más, el cineasta ruso Dziga Vertov atisba su “hombre de la cámara”, un ser ampliado gracias a la nueva visión cinematográfica. La propia manera de captar el mundo se veía modificada por ella, superando al ojo humano, suponiendo una modificación de la aprehensión y construcción de realidad al completo.

El cine, la televisión, los medios de comunicación de masas, se iban a ir afirmando con el paso del tiempo como elementos capaces de modificar la forma de ver y conocer el mundo y el hombre. Utilizados como herramientas en un primer momento, algunos pensadores comenzaron a percatarse de que los medios utilizados por el hombre no suponían una simple ampliación del cuerpo, sino que eran capaces de invertir el proceso y modificar al propio ser humano y sus sentidos. En estos términos se posicionará Marshal McLuhan con su teoría sobre los “servomecanismos” en que se entiende que el hombre se convierte en “hombre-máquina”, ampliado en su utilización de los medios³³. Aún más, otra idea de McLuhan que terminará por tener mucho éxito será la del posicionamiento del hombre dentro de la llamada “Aldea Global”.

33 McLUHAN, Herbert Marshall. *Comprender los medios de comunicación: las extensiones del ser humano*. Barcelona: Paidós, 2009.

En el mundo globalizado y unido en tiempo real por internet, el ser humano se convierte en pieza de una realidad mayor, global, engranaje en una enorme máquina. Esta idea ha tenido una enorme repercusión en todo el pensamiento posterior relativo a internet y el papel del ser humano en esa gran red de comunicación. Algunos defienden la misma idea de un modo más tendente a lo orgánico, entendiendo esa conexión rizomática de las inteligencias humanas como la conformación de un “cerebro global”³⁴, un ente pensante único concebido a partir de la unión de información en un sistema similar al del sistema nervioso humano.

Volviendo nuestros pasos a una escala menor, debemos entender que el proceso de maquinización del hombre conlleva la fusión o hibridación del cuerpo con elementos tecnológicos, de un modo mucho más cercano a lo conocido hasta el momento. Algunos autores no han dudado en calificar al cuerpo humano como desfasado y anacrónico en sus capacidades meramente orgánicas, defendiendo la necesidad de la ampliación protésica y el desarrollo de interfaces más eficaces que le permitan valerse de la tecnología no como elemento de apoyo externo, sino en relación directa con los órganos y aparato nervioso corporal. Artistas como Stelarc o Marcel.lí Antúnez han llevado su experimentación en esta vía, como veremos más tarde, en una tendencia que algunos califican como post-humana. La suma de complementos técnicos llevaría a una necesaria actualización de lo que entendemos como canónicamente humano, intensamente entrelazado a la máquina hasta llegar a la hibridación con la misma.

La maquinización tiene más derivaciones, no sólo la de la utilización de prótesis unidas al cuerpo. Los avances en la ingeniería genética habrían alterado la forma de entender y conocer el cuerpo, en última instancia configurado como información en el lenguaje matemático del ADN. El

³⁴ Ideas defendidas por autores como Roy Ascott o Derrick Kerkhove. DOMINGUES, Diana. “La caja de Pandora y las tramas de la vida en las redes etelemáticas”. En VV.AA. *Arte y pensamientos en la era tecnológica...*, p. 62.

ser humano podría ser entendido en esencia como información, como una serie de algoritmos muy parecidos a los que conforman los códigos informáticos. La analogía vuelve sobre sí, y el cerebro parece acercarse al funcionamiento de la máquina, convirtiéndose en una suerte de *wetware*³⁵, y no al contrario. Quizás no seamos más que máquinas debidamente programadas. El descubrimiento de este hecho abriría la posibilidad de la creación biotecnológica a la carta y la fácil asimilación y complementación de lo orgánico e inorgánico, después de todo generados a partir de códigos análogos y relativamente fáciles de adaptar.

Haraway irá más allá entendiendo los códigos genéticos como base de un sistema mecanizado mayor, la evolución de la vida. Así: *“Lo que los genes hacen realmente es ser máquinas de conducta, de ahí que éste sea un tema caro a la sociobiología. La conducta es el marcapaso evolutivo, determina la pausa del cambio en el sistema con su capacidad de detectar y de responder a las variables”*³⁶. La genética actuaría así como una información con el único objetivo de sobrevivir, propagándose gracias a la maquinaria necesaria para ello, sea ésta natural (humana-animal-vegetal) o tecnológica. La evolución no sería más que el mecanismo de adaptación y supervivencia de la información, egoístamente y sin atender a otros condicionantes³⁷.

“La posibilidad de construir robots semejantes al hombre pertenece, de llegar a haberlos, al futuro. Pero en el presente tenemos ya hombres que actúan como robots. Cuando la mayoría de los individuos sean como robots, entonces no habrá, en verdad, problema para construir robots semejantes a los hombres.”

Erich Fromm³⁸

35 GUBERN, Román. *El eros electrónico...*, p. 85.

36 HARAWAY, Donna J. *Ciencia, cyborgs...*, p. 102.

37 Una teoría defendida por Richard Dawkins en sus conocidas teorías. DAWKINS, Richard. *El gen egoísta: las bases biológicas de nuestra conducta*. Barcelona: Salvat, 2011.

38 FROMM, Erich. *La revolución de la esperanza...*, p. 52.

12.6. La máquina y la carne

Vista la aparente inevitabilidad de las evoluciones de hombre y máquina, parece que la mejor salida sería la de la búsqueda de una convivencia entre ambos. Frente a los miedos provocados por la evolución robótica, Isaac Asimov ya propuso sus leyes, en un intento de asegurar un funcionamiento adecuado de las máquinas, siempre favorable al ser humano. Sin embargo estas leyes no conllevarían una convivencia entre ambos seres a partir de la igualdad, y reproducirían un posicionamiento de superioridad humano. En oposición se habrían propuesto otras alternativas en la búsqueda de la confección de unos “derechos humanos de las máquinas” capaces de solventar esta complicada disyuntiva.

Otros tratarán de dar forma a teorías que amplíen la defensa no sólo de lo humano en el sentido tradicional, sino de todo aquello “no-humano” asociado a él, pues ambos territorios se hacen cada vez más indistinguibles: *“Si el colectivo moderno existe, es un manojo de relaciones tan íntimas entre humanos y no-humanos, de tantas transacciones, de tan complejas mediaciones, que no hay forma plausible de distinguir entre un artefacto, un cuerpo físico o un sujeto.”*³⁹ Quizás aún no se respeten los derechos humanos porque ni siquiera somos capaces de respetar a animales y demás objetos inertes que nos acompañan. Parece claro que la cultura tecnológica actual lleva a una tendencia de fusión de elementos tradicionalmente bien delimitados. El hombre ya no sólo depende de la máquina para la realización de ciertas operaciones, sino que se alía con ella hasta tal punto que resultan inseparables. Los dualismos se rompen, y máquina y carne ya nunca podrán verse como antagónicos. *“La cultura de la alta tecnología desafía esos dualismos de forma curiosa. No está claro quién hace y quién es hecho en la relación entre el humano y la máquina. No*

³⁹ IDHE, Don. *Los cuerpos en la tecnología...*, p. 107. .

está claro qué es la mente y qué el cuerpo en máquinas que se adentran en prácticas codificadas”.⁴⁰



Fig. 5. Eduardo Kac, *Time Capsule*, 1997.

La máquina se adentra en la carne, se funde con ella, para muy diversos fines: desde la curación médica de la microcirugía o la instalación de prótesis nanotecnológicas, a la alteración del *piercing* o el *bodybuilding*, hasta llegar al extremo del control de movimientos a través del microchip bajo la piel. Si en los animales esto está más que normalizado hasta hacerse obligatorio por ley, en los humanos comienza a ser experimentado como mecanismo de mantenimiento de un orden policial: algunos

ciudadanos acusados de diversos delitos comienzan a “disfrutar” de una libertad vigilada a través de dispositivos eléctricos que pueden ser controlados por GPS. El artista Eduardo Kac jugó con esta posibilidad instalándose un microchip bajo la piel, inscribiéndose a modo de mascota y dueño de la misma en las bases de datos, en su proyecto *Time capsule* (1997)⁴¹ [Fig. 5]. Todos parecemos partícipes, cómplices y sufridores de un régimen de vigilancia constante a través de los ojos electrónicos en forma de cámaras instalados en la mayor parte de los espacios públicos y privados de las ciudades occidentales⁴². Y por si no fuera poco podemos ser localizados en tiempo real gracias a nuestros teléfonos móviles. Incluso informamos debidamente del lugar en que estamos y la acción que desarrollamos a través de las redes sociales. La tecnología ha

40 HARAWAY, Donna J. *Ciencia, cyborgs...*, p. 34.

41 Más información en la web del artista <http://www.ekac.org/timec.html> [consultado en mayo de 2013]

42 Al respecto se puede consultar LYON, David. *El ojo electrónico. El auge de la sociedad de la vigilancia*. Alianza editorial, 1995.

invadido nuestra vida hasta hacer público y visible el territorio privado, que se airea por decisión propia. Y no hay ropa ni piel capaz de asegurarnos un terreno propio, estamos desnudos hasta los huesos, invadidos y traspasados.

Lo que parece más que demostrado en la contraposición entre máquina y carne es la dificultad de plantear el problema en términos desapasionados. El desarrollo tecnológico parece provocar desde sus orígenes un debate de extremos: de sueños y pesadillas; tecnofilias y tecnofobias; utopías y distopías... posiciones aparentemente irreconciliables y no excesivamente fundamentadas, tendentes a la liberación de una imaginación futura entre la apocalipsis y la esperanza. Esta doble vertiente proviene inevitablemente de la revolución industrial y de las nuevas condiciones de la producción y el trabajo asociadas a ella. Las máquinas suponían la ayuda definitiva a la industria, desde este momento basada en la producción en cadena. En el sistema fordista el hombre se convertía en un eslabón más, repitiendo movimientos de forma automática, sobrepasado por el ritmo de los mecanismos tecnológicos, adaptándose a ellos. La máquina se ponía del lado de los privilegiados, ahogando aún más a los trabajadores, convirtiéndose en herramienta de control y explotación y empeorando sensiblemente sus condiciones laborales. El desarrollo tecnológico se convertía así en un elemento político, en ningún caso neutral⁴³. Su uso y dominio eran de un incalculable valor estratégico.

Por todo ello, rápidamente surgieron corrientes de oposición a este desarrollo y a la introducción de la máquina como destructora de los ritmos de vida tradicionales, donde la producción mantenía unos ritmos y escala humana. Surgió un posicionamiento ecoterrorista impulsado en Inglaterra por los “ludditas” (con Ned Ludd como líder), que a principios del siglo XIX

⁴³ Según Don Ihde “No existe la tecnología neutral, y podemos esperar que todas y cada una de ellas tengan algún efecto negativo (así como positivo) inesperado”. IDHE, Don. *Los cuerpos en la tecnología...*, p. 127.

decidieron atentar contra las máquinas como causa directa del empeoramiento salarial y despidos desencadenados tras la entrada de la tecnificación en la industria. En el siguiente nivel post-capitalista, esta tendencia puede seguir rastreándose en corrientes neoludditas y anarcoprimitivistas actuales, con Unabomber como personaje principal⁴⁴, decidido defensor de una revolución antitecnológica que libere al hombre del nuevo tipo de esclavismo asociado a las sociedades contemporáneas occidentales.

Entendida la máquina como mecanismo de control y explotación del poder, herramienta capaz de multiplicar la producción y la plusvalía de los productos, gran parte de la nueva izquierda tomó posiciones contrarias al desarrollo tecnológico. La industrialización oprimía al obrero. Aún más, en la sociedad de los medios y el consumo, el ser humano llega a ser completamente dependiente de los aparatos tecnológicos, suprimiendo por completo su libertad y autonomía, no sólo en el ámbito laboral. El hombre quedaba reducido así a autómatas repetidores de movimientos mecanizados y debidamente acompasados: casa-trabajo-centro comercial-casa.

Desde el ámbito artístico las críticas al determinismo maquínico no se harán esperar. El dadaísmo había presentado su tendencia al azar y la arbitrariedad de modo ambivalente, entre la celebración y la crítica del sinsentido. Más tarde Jean Tinguely mostraba que la máquina, empeñada en la repetición de movimientos arbitrarios y fuera de su propio control, no era más que una herramienta absurda, tan capaz de producir como de destruir, y hasta autodestruirse. Los artistas se constituían así como avanzadilla que trataba de reflexionar sobre un avance tecnológico que continuaba su camino como una apisonadora, inmersos en un mundo donde la mejora de los medios de producción, transporte y comunicación eran incuestionables, fueran

⁴⁴ KACZYNSKI, Theodore John. *Technological slavery: the collected writings of Theodore J. Kaczynski, a.k.a. "The unabomber"*. Port Townsend, WA: Feral House, 2010.

o no en última instancia beneficiosos para el hombre. La ciencia, al menos, no se planteaba la posibilidad de un debate que sólo podría entorpecer y ralentizar las investigaciones. El artista Wolf Vostell se preguntaría por ese lado oculto de la máquina: el accidente. Si la prioridad del consumo energético era dar combustible a la máquina, muchos platos quedarían vacíos. El aumento de la velocidad del mundo no se adaptaba a la escala humana, víctima de accidentes automovilísticos, laborales, o del accidente máximo, la guerra. Elemento desestabilizador del equilibrio natural, la nueva tecnología suponía una amenaza, una plaga destructora, voraz consumidora de recursos. Curiosamente uno de los graciosos robots de Nam June Paik, *K-456* (1964), terminaría por sufrir un accidente años más tarde de su creación, en 1982, atropellado por un coche, en una performance que exponía el irónico final de una tecnología que termina por ser fagocitada por sí misma, fuera de control⁴⁵[Fig. 6]. En última instancia todo robot debe cumplir con el cometido para el que fue creado, por absurdo o ineficaz que éste sea. El robot, en primer momento al menos, debe ser dócil ante su creador, por lo que cumple órdenes aunque éstas se opongan a su propia existencia. Así Roc Parés diseñará su *Self disassembling robot* (2005), una alegoría en que el robot, como ejemplo supremo del trabajador sumiso, cumple su misión de desmontarse y dejar de “existir”⁴⁶, ya no enloquecido y violento como el de Tinguely, sino de un modo ordenado.



Fig. 6. Nam June Paik, *The first catastrophe of the twenty-first century*, 1982.

⁴⁵ En una performance titulada significativamente *The first catastrophe of the twenty-first century*.

⁴⁶ COMERON, Octavi. *Arte y postfordismo: notas desde la fábrica transparente*. Madrid: Trama, 2007, p. 83.

Las tecnofobias, como estamos viendo, forman parte del imaginario humano. Puede que en toda la historia del hombre la creación y establecimiento de nuevas tecnologías y herramientas fueran vistas como amenazadoras del *status quo*. Tras todo ello parece ocultarse un auténtico miedo a la “rebelión de la máquina”. Las tecnologías parecen guardar una especie de rencor sobre su creador y conllevan siempre la posibilidad de volverse hacia nosotros como un *boomerang*⁴⁷. Cualquier nueva tecnología o descubrimiento científico, de hecho, está sujeto a interpretaciones y usos muy diversos, no es unidireccional y depende de la intencionalidad del hombre. No es el arma la que se dispara, sino que un hombre aprieta el gatillo. El descubrimiento de la energía atómica quizás sea el hito que todos guardamos en nuestro subconsciente, la perfecta ilustración de la capacidad destructiva oculta tras descubrimientos científicos bienintencionados. El miedo a una tercera guerra mundial se mantuvo durante mucho tiempo. Después de todo, los accidentes y las guerras suponen un ataque metálico contra el cuerpo, que se ve reducido, desgarrado y desmembrado. El siglo XX ya parecía haber avisado con toda clases de catástrofes sufridas por cuerpos desamparados ante la potencia de lo inorgánico. El choque de máquina y carne hace sucumbir a la segunda, débil y blanda frente a la primera. La ciencia ficción nos ha ido convenientemente alimentando el imaginario de los peligros de una sociedad hipertecnológica: desde *El Planeta de los Simios* (*Planet of the apes*, Franklin J. Schaffner, 1968) a la distopía máxima de la denigración humana a costa del control de la máquina: *Matrix* (Andy y Larry Wachowski, 1999). Ésta última, invirtiendo los papeles habituales, hará que lo orgánico, la carne, se convierta en materia prima en favor de la tecnología mecánica.

La máquina siempre ha producido sentimientos encontrados entre el amor y el odio. El arte

47 El libro TENNER, Edward. *Why the things bite back: technology and the revenge effect*. London: Fourth Estate , 1997; hace referencia a las paradojas de un desarrollo que, en ocasiones, no sólo no beneficia al hombre, sino que le expone a nuevos riesgos de salud, que, en extremo podrían conducir al desastre ambiental, en lo que parece ser una especie de “efecto venganza”.

ha sido uno de los principales altavoces a la hora de criticar o enaltecer el uso de la máquina, a un nivel social, y aún más, como herramienta artística o elemento de disfrute estético. No debemos olvidarnos del origen técnico del arte, señalado anteriormente, así como la necesidad de herramientas del mismo, desde el más rudimentario pincel a las técnicas de reproducción industriales o el uso del diseño por ordenador.

Mientras algunos, como los expresionistas, plasmaron en sus obras el miedo, y hasta odio, que el avance tecnológico les provocaba, ilustrado a la perfección por la construcción del robot malévolos de *Metrópolis*; otros plantearon un posicionamiento contrario. Ampliamente conocida es la defensa de la máquina, de sus productos y de las sensaciones asociadas al desarrollo tecnológico por parte de los futuristas. Extasiados por la velocidad y la violencia de la máquina y el movimiento asociado a ella. Los manifiestos del grupo encabezado por Marinetti defenderían un arte revolucionario que dejara paso a los avances tecnológicos como los máximos exponentes de la nueva sociedad, rechazando la tradición como vestigio del pasado, anacronismo.

La difícil convivencia de hombre y máquina, en un entorno cada vez más hostil y tendente al accidente, dará paso a la contraposición no ya de hombre y máquina, sino de máquina y carne, pues el desarrollo tecnológico llevará a explorar los límites de lo humano, terminando por romper la principal barrera del cuerpo, la piel, para servir de acceso al interior. Lo orgánico e inorgánico, contrapuestos en una dialéctica simple, tendrán desde ese momento que buscar modos de respeto mutuo, complementándose. La medicina quizás sea el máximo exponente del choque entre máquina tecnológica y carne, con aparatos no sólo dispuestos a explorar y bucear en sus tejidos (ecografía, resonancia, endoscopia...) sino incluso a sustituirlos permanentemente si fuera necesario (marcapasos, válvulas...). Lo curioso de la mediación médica con el cuerpo es

su tendencia a la generación de imágenes, con diferentes escalas y técnicas, que hacen tender al organismo si no a lo totalmente transparente, sí a lo translúcido. La medicina de este modo basa la mayor parte de sus análisis en el conocimiento visual, creando una imaginaria fácilmente identificable con el espectáculo de los medios de información o las técnicas creativas del arte contemporáneo⁴⁸.

El desarrollo máximo de una visión sensual y hasta sexual de la máquina llegará de la mano del cine de David Cronenberg, punto álgido de la perspectiva tecnofílica en que el hombre al fin se deja seducir por la cercanía de la máquina, hasta generar una “nueva carne” derivada de la interacción de drogas, medios de comunicación, mundos virtuales, carne y silicio⁴⁹. Cronenberg ha realizado todo un seguimiento de los diferentes niveles de conexión entre cuerpo y tecnología: desde la máquina de escribir (*El almuerzo desnudo*); y la televisión (*Videodrome*); o el automóvil (*Crash*); hasta llegar a la inmersión en entornos virtuales gracias a interfaces que conectan cuerpo y máquina de forma directa (*Existenz*). Cronenberg ilustra así la fascinación que genera la tecnología y la tendencia a la hibridación, a la conexión cada vez más íntima de nuestro cuerpo con la máquina, en este caso expuesta de un modo paranoico y ciertamente sexual. La máquina “penetra” en nuestros sistemas y nosotros lo hacemos en los suyos. Estas relaciones tan profundas a nivel psicológico y matérico llevarán al director canadiense a imaginar un nuevo hombre, moldeado por la tecnología, adaptado y fusionado a ella.

Otra película, *Tetsuo* (*Tetsuo, El hombre de hierro*, Shinya Tsukamoto, 1988) ahondará, a un

ritmo, tanto visual como musical, maquínico, en las fantasías de unión de máquina y carne, en

48 Sobre esta tendencia al desarrollo de la imagen de las nuevas tecnologías médicas y sus relaciones con lo cultural en un sentido más amplio puede consultarse VAN DIJCK, José. *The transparent body. A cultural analysis of medical imaging*. Seattle: University of Washington Press, 2005.

49 Una visión ampliada y desarrollada en ALIAGA, Juan Vicente [et al.]. *La nueva carne: una estética perversa del cuerpo*. Madrid: Valdemar, 2002.

la paranoia fetichista de la integración de lo metálico en el cuerpo, de un modo literal.

Estas visiones no hacen más que llevar al extremo lo que de algún modo sufrimos (o disfrutamos) cada vez más todos en nuestra vida diaria: una necesidad de interacción con los aparatos tecnológicos que nos rodean que llega al extremo del afecto, y, en algunos casos, al amor y la dependencia (o quizás el amor siempre tenga algo de dependencia). Caemos fascinados en las redes de la tecnología⁵⁰. Una vez acostumbrados a su ayuda, a su tacto, somos incapaces de imaginar un futuro sin ellos. La artista Mariela Cádiz así lo reconocerá, en una confesión en la que es fácil sentirse identificado: “[...] tengo una relación casi pasional con los ordenadores. He crecido a la luz parpadeante de televisores y pantallas de ordenador y paso la mayor parte del día delante de ellos. Mandos, teclados, ratones, cables, botones y conectores se han convertido en objetos familiares a mi lenguaje corporal. Pienso y hago sirviéndome de ordenadores, disfruto y también sufro con ellos. La tecnología se ha convertido en una extensión natural y necesaria para mi, una función vital, como respirar, como comer, como soñar⁵¹”. Pasamos más tiempo a diario con nuestras máquinas (teléfono móvil, ordenador, etc) que con nuestros colegas humanos. Y con el roce debemos suponer que surge el cariño⁵². Terminamos así por antropomorfizar también al ordenador, al que dotamos de capacidades y sentimientos humanos, hasta el límite de sexualizarlo⁵³. En una sociedad donde la individualización se hace cada vez más patente, el ser humano tiene más experiencias sensoriales diarias del “otro” máquina que del “otro” carne.

50 Según Román Gubern “[...] si en 1951 McLuhan pudo definir al automóvil como la novia mecánica del ciudadano de la era industrial, treinta años después habría que sustituirlo por el ordenador como novio/a electrónico/a de los ciudadanos de la era postindustrial.” GUBERN, Román. *El eros electrónico...*, p. 80.

51 CÁDIZ, Mariela. “Sueños que se enchufan”. En *Arte y pensamientos en la era tecnológica...*, p. 73.

52 SÁDABA, Igor. *Cyborg: sueños y pesadillas...*, pp. 128-129.

53 En palabras de Román Gubern el afecto que sentimos con el ordenador va más allá: “La antropomorfización del ordenador va en realidad más lejos. El interior de un ordenador puede ser percibido como un oscuro misterio, como el interior del amante del otro sexo, que desconocemos y nos fascina. Su interior puede ser metáfora de una cavidad vaginal y su eficaz performatividad convertirse en metáfora de su potencia fálica. Esta antropomorfización ha llegado hasta nuestro lenguaje. A veces se dice que el ordenador está “frio”, “caliente” o “cansado”. Y decimos que el “virus” informático es responsable de que la máquina “enferme”, como un ser orgánico. La metáfora viral revela claramente lo que pensamos y sentimos acerca del ordenador, percibido como un humanoide.” GUBERN, Román. *El eros electrónico...*, p. 104.

Pasamos más tiempo acariciando las teclas del ordenador que la piel de nuestra pareja.

El hombre y la máquina se ven obligados a convivir pues dependen el uno del otro. La información se traspasa de uno a otra, creándose vínculos comunicativos entre ambos. El hombre teclea, la máquina ofrece su pantalla; los recuerdos humanos se descargan en imágenes transportadas en discos duros. Se generan así puntos de unión, interfaces, territorios intermedios en que los mensajes fluyen de forma indistinguible entre lo orgánico y mecánico. Esta inevitable interacción entre ser humano y máquina es tratada en el arte contemporáneo de diversas formas. La búsqueda de un relación activa con la obra es paralela al desarrollo de tecnologías en que cada vez más se necesita la participación del hombre, por lo que vanguardia artística y tecnológica se dan la mano en sus propósitos de comunicación, de necesidad de respuestas en ambas direcciones, *feedbacks*, reacciones que alimenten el dispositivo. En la sociedad de la información el hombre no es nada sin la ayuda de los medios. Inversamente la tecnología es inservible si no es activada por el usuario. Eduardo Kac, uno de los artistas más activos en los últimos años en relación a la utilización de nuevas tecnologías en ámbitos artísticos desarrollará *A-Positive* (1997), una obra que implica a hombre y máquina a unos niveles nunca vistos, los de la supervivencia mutua. En ella Kac ofrece su propia sangre a la máquina para que ésta extraiga la energía necesaria para su mecanismo (a través del oxígeno que porta la primera). El hombre consume a la máquina, la crea y utiliza; pero ésta, en contrapartida penetra su piel y se nutre de él. El parasitismo es mutuo, hombre y máquina viven de (y en) el “otro”. De manera más positiva el cambio sería, según Kac, el del paso de la idea de la utilización interesada de la máquina a la colaboración con ella, del qué pueden hacer las máquinas por nosotros al qué podemos hacer juntos⁵⁴.

54 DIXON, Steve. *Digital performance: a history of new media in theater, dance, performance art, and installation*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2007, p. 308.

Pero el terreno cada vez se vuelve más confuso y las identidades hombre-máquina se difuminan: quién creo a quién; quién es origen de quién; quién activo y quién pasivo; quién utiliza a quién. Resulta difícil afirmar si la tecnología es nuestra herramienta o nosotros herramienta de ella.

12.7. El *cyborg*

*“Un ciborg es un organismo cibernético, un híbrido de máquina y organismo, una criatura de realidad social y también de ciencia ficción.”*⁵⁵

El *cyborg* nace en todo este contexto como el nuevo organismo híbrido capaz de sobrevivir a un entorno altamente tecnológico, no invadido por la técnica sino conformada por ella. Ante este contexto, el cuerpo humano parece poco adaptado, viéndose superado por mecanismos más rápidos y resistentes a nivel físico y capacidad de almacenaje y transmisión de información. Como veremos, el *cyborg*, nacido en un ámbito plenamente científico⁵⁶, se desarrollará por completo desde la perspectiva de la ciencia ficción y el arte. La medicina, por su parte, llevará en paralelo su investigación al terreno de lo posible, al igual que el ámbito militar. Ateniéndonos a la amplia definición aceptada: la unión de organismo y tecnología inorgánica, podríamos tomar a posteriori un gran número de ejemplos de *cyborgs*, sin embargo no concebidos de antemano como tales: la ayuda de gafas, la interacción con una bicicleta, etc., podrían ser estrictamente tomados como ejemplos pre-cibernéticos de ampliación de las habilidades humanas de la mano de invenciones técnicas acopladas al cuerpo.

55 HARAWAY, Donna J. *Ciencia, cyborgs...*, p. 253.

56 El *cyborg* nació en el contexto de la carrera espacial estadounidense, fue ideado como método de integración de la tecnología en el cuerpo humano para mejorar la adaptabilidad de los astronautas a entornos hostiles, alejados de la atmósfera terrestre. El término fue acuñado por los científicos Manfred Clynes y Nathan S. Kline, que idearon un sistema autoregurable que uniera al cuerpo humano con elementos tecnológicos. CLYNES, Manfred E. y KLINE, Nathan S. “Cyborgs and space,” en *Astronautics*, (1960) September, pp. 26–27 and 74–75; *The Cyborg Handbook*, New York: Routledge, 1995, pp. 29–34.

No obstante el *cyborg* no necesita de la fisicidad para su existencia real, pues como plantea Donna Haraway, es un ser imaginario, una representación, una metáfora. La posibilidad de creación de un ser metafórico quizás se derive de la identificación del cuerpo como texto⁵⁷, un hecho asimilado por la biología desde la llegada del desciframiento del genoma. Si el cuerpo es lenguaje ya de un modo científico y oficial, la propia ciencia ha abierto la puerta a la entrada de una escritura creativa que se vale de este nuevo lenguaje. Como es natural si de representación y metáfora estamos hablando, esta vía ha sido asaltada por arte y literatura con celeridad, convirtiendo al *cyborg* en un personaje de primer orden en ambos ámbitos. Si la imaginaria *cyborg* forma parte a día de hoy y de manera generalizada del subconsciente colectivo social es por causa de películas como *Terminator* (James Cameron, 1984) o *Robocop* (Paul Verhoeven, 1987) más que por la difusión de investigaciones científicas al respecto.

La ciencia tendrá que tomarse las cosas con más calma, en oposición a las infinitas posibilidades que se abren a la imaginación de la ficción literaria y cinematográfica. La medicina obligatoriamente deberá mostrarse cautelosa, ya que por su propia esencia, tratará con cuerpos vivos y correrá peligros reales, ajenos a la práctica metafórica del lenguaje de la ciencia ficción o el arte⁵⁸. Quizás por ello el del *cyborg* sea un terreno abonado para el arte y la escritura, ámbitos donde la ruptura de fronteras es casi una obligación, con el objetivo de golpear conciencias y obligarnos a la reflexión de las esperanzas y peligros de la superación cibernética del ser humano.

Gracias a su potencial simbólico, las posibilidades de reflexión sobre la conjunción de máquina

y carne que supone el *cyborg* parecen no tener fin. Siendo un ser híbrido, fronterizo y ambiguo,

57 AGUILAR GARCÍA, Teresa. *Ontología cyborg: el cuerpo en la nueva sociedad tecnológica*. Barcelona: Gedisa, 2008, p. 10.

58 Como señala Don Idhe: "Resulta interesante notar que la práctica de la medicina, al menos en la medida en que su principal objeto de estudio es el cuerpo vivo (en el sentido médico), tiene un sistema único de restricciones para sus investigaciones. El hecho de que la medicina suela practicarse sobre cuerpos vivos implica el riesgo de que tal intrusión provoque daños o heridas irreparables más allá de lo que intenta preservar o curar". IDHE, Don. *Los cuerpos en la tecnología...*, p. 75.

será bien recibido por lenguajes de comunicación interesados en la polisemia, en la sugerencia visual. El *cyborg* desmonta todas las dialécticas establecidas, incluida la tendente a la separación de forma y contenido: se conforma como un organismo en que información e imagen se confunden y retroalimentan. Nos encontramos con un nuevo ser nacido para sobrevivir en una atmósfera confusa. La separación de naturaleza y cultura ya no es posible, ambas son indistinguibles, están “contaminadas”. De todo ello se deriva que las dialécticas sobre las que se sustentó la visión de la realidad han quedado desfasadas. Ante un contexto ambiguo se necesitará un ser híbrido capaz de adaptarse, superando los límites dialécticos de lo orgánico-inorgánico; materia-forma; hombre-animal; macho-hembra; hombre-mujer; hombre-máquina...

“Las ciencias de la comunicación y la biología son construcciones de objetos técnico-naturales del conocimiento en las que la diferencia entre máquina y organismo es poco precisa. Mente, cuerpo y herramienta se encuentran en términos muy íntimos. La organización material “multinacional” de la producción y de la reproducción de la vida diaria y la organización simbólica de la producción y de la reproducción de la cultura y de la imaginación parecen igualmente implicadas. Las imágenes mantenedoras de los límites entre base y superestructura, público y privado o material e ideal nunca tuvieron un aspecto más débil.”⁵⁹

Donna Haraway parece consciente de la conformación de una grieta en el sistema, de un momento de indefinición donde la sociedad y el cuerpo se funden con la tecnología. Por ello se atisba una posibilidad de superación de los mecanismos de control y explotación sufridos por el cuerpo en la época del capitalismo industrial. La configuración y modelado del cuerpo a partir de la educación y medicina, la construcción cultural del mismo denunciada por Foucault, se ve

59 HARAWAY, Donna J. *Ciencia, cyborgs...*, p. 282.

superada por las características fluidas de la nueva época post-capitalista.

En este terreno inestable se atisban nuevas condiciones que, potencialmente, darían aparición a un individuo capaz de desarrollar una ontología propia, una identidad polisémica incapaz de ser reducida a lo único, completo e indivisible. El *cyborg* acaba por completo con los conceptos tradicionales del cuerpo. No es un hombre, aunque tampoco es una máquina. Es el resultado de la evolución convergente de maquinización y humanización de ambos vista anteriormente.

Pero si el *cyborg* ha venido a resquebrajar las estructuras mentales y culturales que han servido de sustento al conocimiento de la realidad, será necesaria una nueva forma de percibir y entender esa realidad. La atmósfera de pensamiento sobre la que desarrollar las ideas asociadas al mismo será cibernética, una estructura de conocimiento que hace indistinguible lo orgánico e inorgánico, ámbitos que funcionarían de modo análogo, si bien no idéntico, sí similar⁶⁰. La ciencia cibernética supondrá la aceptación de la indefinición de la realidad, de la escala de grises predominante, frente a la obcecación en sostener andamios basados en la contraposición binaria de lo correcto e incorrecto; verdadero-falso; ceros y unos.

Con una identidad fluida y en proceso de metamorfosis constante, el organismo cibernético parece aceptar gustoso una especie de neo-existencialismo: no hay fin ni objetivo claro en su devenir, sino una voluntad de hacer camino al andar, de estar en continuo proceso, constante redefinición. El *cyborg* es un náufrago, el Odiseo capaz de hacer frente a la deriva que es estar en constante viaje en un mundo cibernético. Donde no hay refugio espacial sino es el del movimiento de la información, donde el tiempo es ilimitado, un presente continuo en que

60 SÁDABA, Igor. *Cyborg: sueños y pesadillas...*, p. 49.

de poco importa qué se fue anteriormente, sino la rápida adaptación a un entorno cambiante para poder seguir siendo en el futuro. La identidad diluida del *cyborg*, su carácter cambiante y esquizofrénico, su tendencia a la ubicuidad inmerso en las redes de la comunicación le harán ser difícil de controlar. No podrá ser víctima del panóptico, no es vigilable, pues es múltiple.

El *cyborg* supone una superación de uno de los conceptos básicos a lo hora de entender científicamente al hombre: la evolución. Las teorías darwinistas se verán finalmente superadas en un ser tecnológico que toma las riendas de su destino y se dispone a no dejar al azar natural su adaptación al medio. Supone el inicio de una “evolución participada”⁶¹, de un ser que no está dispuesto a esperar, y que trata con urgencia de redefinirse frente a los retos que le propone el desarrollo tecnológico y el deterioro medioambiental.

La construcción del *cyborg* procederá básicamente de tres vías: la de la ampliación del cuerpo orgánico en su implementación protésica por un lado; la de la consecución de un cuerpo conectado a la máquina, capaz de aumentar su capacidad de percepción de la información del mundo gracias a ella; o la de la construcción biotecnológica de cuerpos híbridos a partir de elementos orgánicos e inorgánicos, basada en la generación de vida a partir de códigos genéticos desde el laboratorio.

*“El hombre ha llegado a ser, por así decirlo, un dios con prótesis:
bastante magnífico cuando se coloca todos sus artefactos, pero éstos no
crecen de su cuerpo y a veces le procuran muchos sinsabores.”*

Sigmund Freud

⁶¹ *Ibidem*, p. 149.



Fig. 7. Lynn Hershman-Leeson, *Shutter, Phantom limbs series*, 1986.

12.8. Un cuerpo anacrónico

Como ya dijimos, el nuevo organismo puede ser entendido como construcción imaginaria antes que física, por lo que su plasmación en imágenes artísticas es tan válida como la de la investigación científica. De este modo artistas como Lynn Hershman-Leeson⁶² han contribuido a la configuración del *cyborg* desde ámbitos plenamente plásticos como la fotografía. En varias series, como *Phantom Limbs* (1985-1987) o *Cyborgs* (2000-2001) [Fig. 7]; Hershman ha configurado

interesantes imágenes corporales, difusas, jugando con una irónica unión de cuerpo y nuevas tecnologías.

Otros artistas han ido más allá de lo meramente imaginario para decidirse a construir e integrar mecanismos tecnológicos en sus obras. Casi como resumen de la evolución de la robótica y su unión con lo orgánico, de pequeño esquema de conformación de un cuerpo post-humano, se nos aparece la carrera del artista catalán Marcel.lí Antúnez⁶³. Con su trabajo se puede hacer todo un seguimiento a la evolución de la tecnología *cyborg* desde la robótica más primitiva y grotesca a la conformación de un nuevo cuerpo híbrido: el del propio artista ligado a la máquina. Con ello, Marcel.lí de algún modo ilustra la rapidez de los avances técnicos ligados a este campo. En sus primeras investigaciones al respecto desarrollará la figura de los *biobots* o *robogenics*, robots que comienzan a utilizar materiales orgánicos como modo de superar uno de

62 <http://www.lynnhershman.com/> [consultado en mayo de 2013].

63 Más información sobre sus proyectos en <http://marceliantunez.com/> [consultado en mayo de 2013].

sus principales límites: la incapacidad del metal de autorrepararse y reproducirse.

Tras el carácter juguetón y lúdico de sus experimentos ya subyacen objetivos mayores, el principal: la reflexión sobre la capacidad de los seres vivos de adaptarse a entornos cambiantes y propagar la vida gracias a la reproducción de códigos genéticos: *“Desde hace siglos las máquinas han mostrado preferencia por materiales que difícilmente encontramos en la biología. Los metales son un raro ejemplo en lo orgánico. Claro que la durabilidad y la resistencia del metal no tienen parangón en el reino de los vivos. Pero a diferencia de la piel, los músculos o los huesos, los metales no se autorreparan ni se reproducen. Y ahí está uno de sus límites. Sospecho que una de las soluciones a este obstáculo reside en el avance de la genética. Los transgénicos apuntan a formas de vida que se adjudicarán muchas de las facultades de las máquinas. Llegados a este punto no me extrañaría que las máquinas, o sus hermanos más avispados los robots, se fusionaran con formas transgénicas, hibridizándose. Y dando lugar a una nueva línea evolutiva: los robogenics. Si eso es así tendremos que aceptar que la investigación científica y tecnológica, producto de la inteligencia abstracta del hombre, es decir de la cultura, no es más que una de las estrategias que adopta la vida para seguir perpetuándose”*.⁶⁴

Marcel.lí parece hacernos entender que más allá de la voluntad humana habría otras dos que escapan a su control: la de unos robots conscientes y capaces de tomar decisiones; y la de una vida en forma de información genética. Ambas de alguna manera se ayudarían del hombre como herramienta para la consecución de sus objetivos. La teoría de Gaia o de los “memes” parecerían validarse así según lo expresado por el artista catalán: el hombre no es el primer ni máximo beneficiado en esta evolución.

⁶⁴ ANTÚNEZ ROCA, Marcel.lí. “Antubots. Robots de Marcel.lí Antúnez Roca”, en *Arte y pensamientos...*, p. 20.



Fig. 8. Marcel.lí Antúnez, *Requiem*, 1999.

La unión de carne y mecánica se continuaría en los proyectos *JoAn, l'homme de carn* (1992); y, sobre todo, en *Epizoo* (1994), en que por primera vez utilizaría su propio cuerpo unido a un mecanismo en forma de exoesqueleto, además controlado por el público. La evolución se hace clara en los términos utilizados por el artista: *biobot - fleshbot - bodybot*. La posibilidad de modificar el cuerpo a través de su extensión mecánica será llevada al extremo

en *Requiem* (1999), un exoesqueleto concebido como mecanismo capaz de mover el cuerpo incluso después de su muerte [Fig. 8].

Los proyectos de Antúnez recogen la mayor parte de interrogantes y esperanzas surgidos en torno al pensamiento cibernético. Tienen un alto componente de experimento creativo y fundamentalmente performático, aunque al mismo tiempo devuelven al *cyborg* a su lugar de origen: la adaptación del cuerpo humano a entornos hostiles asociados a la investigación espacial y la posibilidad de viajes fuera del planeta Tierra. De hecho uno de sus prototipos de exoesqueletos fue experimentado por el artista en gravedad cero en el proyecto *Dedal* (2003) desarrollado en colaboración con un instituto espacial ruso.

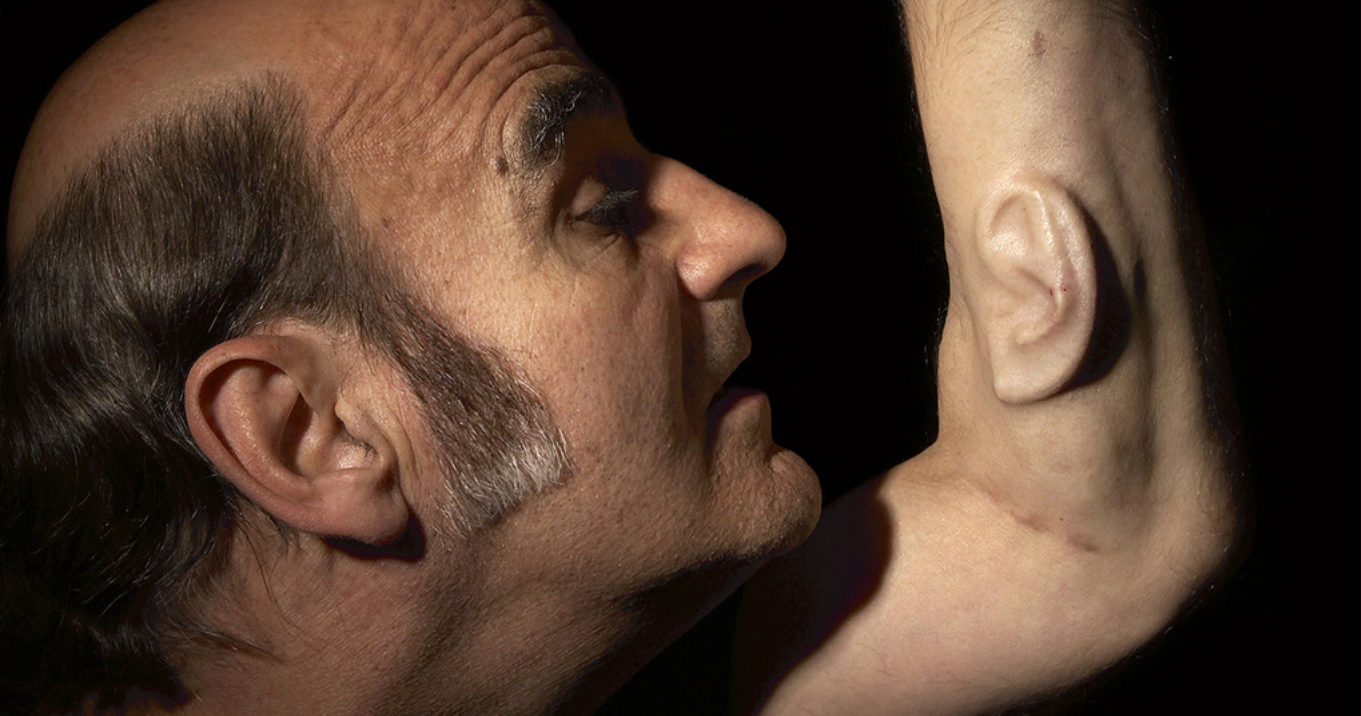
Pero si hay un artista destacado por su abierto posicionamiento a favor de una ampliación

protésica del cuerpo, éste es Stelarc⁶⁵. Su idea fundamental será la del anacronismo del cuerpo biológico, obsoleto e ineficaz en el entorno tecnológico en que vivimos. Su teoría no obstante remite a una de las tradiciones más arraigadas en el pensamiento occidental: la raíz platónico-cristiana-cartesiana de rechazo del cuerpo como cárcel del alma, molesto anclaje físico a la realidad.

El cuerpo, concebido como elemento inferior, encontrará dos vías de escape esenciales: la de su rediseño y ampliación de sus facultades gracias a la tecnología defendida por Stelarc; o la de su abandono total en corrientes aún más radicales de carácter post- y trans-humanista. En primer lugar exploró los límites de la piel, atravesada por ganchos y estirada, como frontera fundamental del cuerpo en sus *Suspensiones* (1980-). Sometido el cuerpo a pruebas extremas y a la confrontación directa con lo tecnológico, fácilmente se prueba su debilidad. A partir de esa conclusión, Stelarc ha probado una y otra vez modos de ampliar las posibilidades físicas y perceptivas del ser humano, entendiendo la prótesis no como sustituto de partes deficientes o dañadas, sino como modo de aumentar sus capacidades hacia el exceso. Así Stelarc ha tocado un buen número de vías relacionadas con el enfrentamiento de cuerpo y tecnología, instalándose brazos protésicos plenamente metálicos: *Third Hand* (1980-1998); usando exoesqueletos de aire animal: *Exoskeleton*; cultivando órganos que serán añadidos a su propio cuerpo en proceso de rediseño: *Ear on arm* (1997-); o proyectando su identidad en avatares virtuales. Stelarc ha agotado prácticamente las posibilidades de la interacción de la tecnología en el cuerpo, que es traspasado, habitado y modificado por la misma, hasta convertirse en socios inseparables [Fig. 9].

La posición defendida por el artista australiano se basa en el rechazo de los posicionamientos

65 Más información en la web <http://stelarc.org/> [consultada en mayo de 2013].



neorousseauianos que defienden una esencia humana plenamente natural. Los defensores de un cuerpo tecnológico afirman que el hombre natural no existió jamás en la realidad, y que éste es, en sí mismo, un concepto falaz. El hombre, desde su punto de vista, siempre habría sido una conjunción de elementos biológicos-naturales y socio-culturales, por ello nunca podría dissociarse de la técnica, que sería, llegados al extremo, uno de sus distintivos esenciales respecto al resto de seres vivos⁶⁶.

Otros artistas han visto la telerrobótica como mecanismo de exploración de la ampliación protésica del cuerpo, capaz, gracias a ella, de “actuar” en entornos alejados. A muy diferentes niveles podríamos encontrar formas de control telerrobótico, desde los mecanismos electrónicos lanzados al espacio por la NASA y dirigidos desde tierra, a las investigaciones del científico Kevin Warwick, empeñado en la implantación de *chips* en su cuerpo que le permitan un

⁶⁶ Igor Sádaba llegará a afirmar que esa idea es tan abstracta y poco natural como cualquier otra: “[...] *le pese a quien le pese, nunca ha existido el “hombre natural” salvo en nuestras cabezas.*” SÁDABA, Igor. *Cyborg: sueños y pesadillas...*, p. 241.

control directo de electrodomésticos y demás mecanismos eléctricos caseros⁶⁷. Con ello lo que se pretende es una relación más fluida con la máquina, directa y activa. En este sentido los mecanismos son entendidos como “brazos” robóticos conectados con nuestro sistema nervioso. Lo novedoso, frente a los experimentos de Stelarc, es que no existe una necesidad de unión física de prótesis y cuerpo, entre los que existe una distancia que no impide afrontarlos como ampliación del segundo. El arte contemporáneo en los últimos años ha estado muy interesado en estos sistemas como método que permite además la interacción del público desde diversos lugares, en un modo de telepresencia desarrollado a partir de internet, pero en este caso no para la habitual inmersión en espacios virtuales (como chats o videojuegos), sino para interactuar físicamente en lugares distantes. Proyectos como *Telegarden*, de Ken Goldberg y Joseph Santarromana (1995-); o *PRoP, Personal Roving Presence*, Eric Paulos y John Canny (1997-); *VirtuAlice*, del colectivo ParkBench (1995); o *Camouflage Town*, de Adrian Wortzel's (2001) han permitido al lejano usuario desde cuidar un jardín a dirigir robots en galerías y museos.

El verdadero problema de esta concepción del organismo como amplificable, donde podrían ofrecerse piezas intercambiables y reparables, sería el de la cosificación definitiva del cuerpo como mercancía⁶⁸. Si el cuerpo era el último campo de batalla político, reducto de privacidad, las posibilidades abiertas de conformar uno nuevo a partir de la adquisición de utensilios tecnológicos abriría la puerta a las desigualdades físicas e identitarias basadas en el poder adquisitivo de las diferentes clases sociales. Un hecho éste ya experimentado de algún modo en la sociedad del consumo, en la que nuestras posesiones materiales nos definirían y, sin ser tan próximas a nuestro organismo, completarían nuestras capacidades e identidad⁶⁹. Las dudas están

67 DIXON, Steve. *Digital performance...*, p. 308-309.

68 Según Igor Sádaba este proceso sería “una vuelta de tuerca más en la mercantilización del cuerpo. El cyborg sería el cuerpo hecho mercancía.” SÁDABA, Igor. *Cyborg: sueños y pesadillas...*, p. 255.

69 TOMÁS, Facundo y JUSTO, Isabel. *Pigmalión o el amor por los creados*. Barcelona : Anthropos, 2005, p. 282.

más que fundamentadas en una sociedad donde imaginamos que el cambio más remarcable sería el de una nueva sección en el supermercado: ¿quién fabricaría, controlaría y distribuiría las nuevas herramientas protésicas del cuerpo? ¿Quiénes serían sus potenciales compradores? No es difícil suponer la conformación de nuevas castas de acuerdo a la posibilidad de un acceso a prótesis tecnológicas que, ni en las mentes más optimistas, se concebiría de forma generalizada e igualitaria.

12.9. Un cyborg político

“[...] las fronteras entre ciencia ficción y realidad social son una ilusión óptica.”⁷⁰

A pesar de lo tratado anteriormente, uno de los desarrollos de la teoría *cyborg* más importante, conocido, extendido e influyente, tendrá, en oposición, un carácter abiertamente político y revolucionario. Las teorías de Donna Haraway en torno a la figura del *cyborg* suponen, de hecho, el desarrollo de un gran número de corrientes asociadas a perspectivas eco- y tecnofeministas⁷¹. La pregunta es, ¿cómo podría este nuevo ser dar pie a uno de los movimientos feministas de más largo recorrido? Precisamente debido a su carácter ambiguo e imaginario, Haraway ha visto en la teoría *cyborg* la oportunidad perfecta de plantear un nuevo contexto político-social que termine de una vez por todas con las estructuras creadas desde las trincheras del patriarcado capitalista y blanco. Y, curiosamente, la tecnología fue tradicionalmente uno de los campos vetados a las mujeres⁷², por lo que la subversión feminista del mismo adquiere una relevancia si cabe mayor.

70 HARAWAY, Donna J. *Ciencia, cyborgs...*, p. 253.

71 Puede consultarse al respecto WAJCMAN, Judy. *El tecnofeminismo*. Madrid: cátedra, 2006.

72 Así lo analiza en el contexto norteamericano OLDENZIEL, Ruth. *Making technology masculine. Men, women and modern machines in America 1870-1945*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 1999.

Si la aparición del *cyborg* era una reacción de adaptación a un nuevo entorno, Haraway percibió la posibilidad de construir toda una estructura que borrara lo establecido hasta el momento. El salto evolutivo cibernético proponía un nuevo modelo de ser que dejaba atrás al humano tradicional. Ante un ser híbrido, las dicotomías establecidas entre razas, géneros y demás condicionantes genético-culturales podrían ser suprimidos de un plumazo con la ayuda de este nuevo habitante, convertido en una valiosa herramienta de lucha para las minorías. El *cyborg*, ciudadano post-genérico⁷³, sería un “no-humano” construido a partir de lo rechazado como fuera de los estándares del poder capitalista (hombre-blanco).

Para ello Haraway se valdrá de las identidades fronterizas, de todos aquellos explotados y señalados como “anormales”, a los que, considerados como monstruos, habían sido hasta el momento separados de las decisiones políticas. *“Los habitantes que pululan por estas páginas son extrañas criaturas fronterizas -simios, cyborgs y mujeres-, que han ocupado un lugar desestabilizador en las grandes narrativas biológicas, tecnológicas y evolucionistas occidentales. Son, literalmente, monstruos, una palabra que comparte algo más que la raíz con la palabra demostrar”*⁷⁴.

Haraway, consciente de que los avances tecnológicos no son políticamente neutros, asume la confusión respecto a este nuevo ser como piedra angular de una revolución social. En un territorio ambiguo y por escribir se establecía la posibilidad de cambiar de orientación política las inercias tecnológicas, habitualmente controladas por los grupos de poder. Más allá de la conformación de una mitología *cyborg* individualizante, de héroes solitarios, tan del gusto de la ciencia ficción comercial, la postura ciberfeminista entiende que está a punto de establecerse un nuevo período basado en un cambio de paradigma en las relaciones entre hombre y máquina.

⁷³ HARAWAY, Donna J. *Ciencia, cyborgs...*, p. 255.

⁷⁴ *Ibidem*, p. 62.

Ante esto el potencial del *cyborg* no es individual, sino eminentemente social⁷⁵. No es un ingenuo, por lo que “*se sitúa decididamente del lado de la parcialidad, de la ironía, de la intimidad y de la perversidad. Es opositivo, utópico y en ninguna manera inocente. [...]*”⁷⁶. Por ello Haraway lo presenta al estilo tradicional del mensaje político-revolucionario, en forma de manifiesto, no ocultando la subjetividad de sus teorías, sino todo lo contrario, para así, de modo indirecto, criticar a esa ciencia falsamente objetiva, capaz de imponer la ideología como inevitable debido a su exposición como “verdad científica”. Haraway desenmascara así la intencionalidad política de la tecnología.

La lectura tecnofeminista del *cyborg* se basa en el estudio de las relaciones hombre-máquina y la alienación del individuo proveniente de las teorías marxistas. A partir de ellas y de las ideas sobre el biopoder expuestas por Foucault, Haraway propone la postura de una nueva izquierda, activa y revolucionaria⁷⁷, capaz de tomar el mando para escribir la historia futura valiéndose de la indefinición que padece el presente, un tiempo en que las estructuras dialécticas de control y fundamentación de la cultura capitalista, patriarcal y blanca parecen diluirse.

Un aspecto interesante de las posibilidades del *cyborg* es su carácter de ente construido, liberado de las limitaciones del cuerpo orgánico. El *cyborg* se construye y regenera, no necesita reproducirse en ninguno de los sentidos: ni como ser biológico ni como imagen mediática o artística. Supone así una solución a los problemas de la reproducción, no se atiene a la posibilidad de copia ni de pérdida de esencia asociada a ella. El nuevo ser cibernético se separa de esta manera por completo de las limitaciones e imperfecciones de la reproducción. No puede

75 Según SÁDABA el *cyborg* es una máquina social, con él se abriría un nuevo método de organización de las relaciones entre los humanos y las máquinas. SÁDABA, Igor. *Cyborg: sueños y pesadillas...*, p. 236.

76 HARAWAY, Donna J. *Ciencia, cyborgs...*, p. 256.

77 Sobre Foucault, al que asume como importante influencia, Haraway afirmará: “*la biopolítica de Michel Foucault es una flácida premonición de la política del cyborg, un campo muy abierto.*”. *Ibidem*, p. 254.

ser un molde que sirva de referente a la copia, pues se basa en la ambigüedad, en la indefinición y la fluidez. Aquello en constante movimiento, en metamorfosis continua no puede ser tomado como forma acabada ni completa que imitar.

Por último el *cyborg* supone no sólo una redefinición de lo humano, ni de sus relaciones con la máquina, sino la completa indistinción de ambos, su advenimiento conlleva la llegada de un nuevo ser, propone una nueva ontología⁷⁸. *“El placer intenso que se siente al manejar las máquinas deja de ser un pecado para convertirse en un aspecto de la encarnación. La máquina no es una cosa que deba ser animada, trabajada y dominada, pues la máquina somos nosotros.”*⁷⁹

Por supuesto, siendo un ser que nace del desarrollo tecnológico y de la imaginación de la ciencia ficción, está aún por construir y definir, es un ser en potencia y, por lo tanto, completamente abierto a un gran número de posibilidades que podrían ser contradictorias. Como todo avance científico, el *cyborg* estaría sujeto a un cierto azar, a la indeterminación de su camino. Como “obra abierta” está sujeta a esa libertad de interpretación que le acerca a la semiótica artística. Para la propia Haraway *“lo que vayan a ser los cyborgs es una interrogación radical”*; y habiendo nacido en un ámbito y con una intencionalidad, bien podría volverse en su contra: *“[...] Su problema principal, por supuesto, es que son los hijos ilegítimos del militarismo y del capitalismo patriarcal, por no mencionar el socialismo de estado. Pero los bastardos son a menudo infieles a sus orígenes. Sus padres, después de todo, no son esenciales”*⁸⁰. Si los inventos bienintencionados fueron utilizados para perversos fines, por qué no podría invertirse esta lógica. Haraway, consciente de encontrarse ante un río revuelto, trata de tomar ventaja y convertir un ser nacido bajo la investigación

78 A propósito de este carácter ontológico del *cyborg* puede tomarse como referencia el estudio de Teresa Aguilar, de significativo título: AGUILAR GARCÍA, Teresa. *Ontología cyborg: el cuerpo en la nueva sociedad tecnológica*. Barcelona: Gedisa, 2008.

79 HARAWAY, Donna J. *Ciencia, cyborgs...*, p. 309.

80 *Ibidem*, p. 256.

imperialista de la conquista del espacio en un campo abierto a la liberación de la opresión.

Puede que, como defendía Phillip K. Dick, a día de hoy la única manera de filosofar, sea la ofrecida por la metáfora de la ciencia ficción, elemento válido tanto para analizar la realidad como para reflexionar y posicionarse, gracias a la imaginación, sobre las posibilidades de un futuro incierto. Y el filósofo se encuentra ante la dificultad de calibrar sus palabras, convertidas en predicciones, o previsiones, pues nos encontramos ante un territorio abierto. Por ello “[...] *el filósofo, a la hora de considerar cualquier aspecto normativo con respecto a las nuevas tecnologías, encontrará dentro de la misma estructura de esas tecnologías un manejo histórico de consecuencias no planificadas y de usos no premeditados. En síntesis, el filósofo se topará casi siempre con que las tecnologías siempre van más allá e incluso se desvían de los propósitos para los que son diseñadas. Y ante esa realidad, ¿cómo desempeñar su rol de establecer algún pronóstico o alguna consideración normativa?*”⁸¹ Haraway es completamente consciente de esta delicada posición, por lo que decidirá llevarla a su favor, hacer uso de las posibilidades de unas tecnologías “ambiguas y multiestables”⁸², ajenas al control total del poder.

“A finales del siglo XX -nuestra era, un tiempo mítico-, todos somos quimeras, híbridos teorizados y fabricados de máquina y organismo; en unas palabras, somos cyborgs. El cyborg es nuestra ontología, nos otorga nuestra política. Es una imagen condensada de imaginación y realidad material, centros ambos que, unidos, estructuran cualquier posibilidad de transformación histórica. Según las tradiciones de la ciencia y de la política “occidentales” -tradiciones de un capitalismo racista y dominado por lo masculino, de progreso, de apropiación de la naturaleza como un recurso para las producciones de la cultura, de reproducción de uno mismo a partir de las reflexiones del otro-

81 IDHE, Don. *Los cuerpos en la tecnología...*, p. 120

82 *Ibidem*, p. 122.

, la relación entre máquina y organismo ha sido de guerra fronteriza. En tal peligro estaban los territorios de la producción, de la reproducción y de la imaginación. El presente trabajo es un canto al placer en la confusión de las fronteras y a la responsabilidad en su construcción. Es también un esfuerzo para contribuir a la cultura y a la teoría feminista socialista de una manera post-moderna, no naturalista, y dentro de la tradición utópica de imaginar un mundo sin géneros, sin génesis y, quizás, sin fin.⁸³

12.10. Y el *cyborg* se hizo carne

Frente a las posibilidades políticas e imaginarias del *cyborg*, potenciales pero aparentemente utópicas, quizás podamos llegar a entender mejor sus posibilidades reales de la mano de Neil Harbisson. Su caso nos permite poner en cuestión todo lo planteado hasta el momento: pero ya no en el inestable terreno de lo imaginado en la ciencia ficción, lo posible, probable o, más o menos, verosímil, sino en el caso concreto de lo que podríamos denominar el primer ciudadano *cyborg* de la historia, al menos en términos oficiales, administrativos⁸⁴. Y si algo nos queda claro es que si el tema ha llegado de la ciencia ficción al anodino mundo de la burocracia ya es imposible negar su existencia real y física. El *cyborg* existe, es oficial, y está en la calle. O lo que es lo mismo, sus profetas no eran locos fuera de la realidad.

Neil Harbisson sufre acromatopsia, una extraña disfunción que le impide percibir colores, por lo que su visión del mundo se reduciría a una escala de grises. A pesar de ello, Harbisson continuó sus estudios artísticos a diferentes niveles (bachillerato, universidad), hasta convertir

83 HARAWAY, Donna J. *Ciencia, cyborgs...*, p. 254-255.

84 Neil Harbisson ha sido aceptado oficialmente como *cyborg* al aparecer con el dispositivo electrónico integrado en su cuerpo en la fotografía de su pasaporte, desde entonces parte de su cuerpo para las administraciones.

su defecto en un resorte sobre el que volcar sus experimentos artísticos sobre la percepción, el sonido y el color. Consciente de las posibilidades latentes en las nuevas tecnologías, Harbisson se decidió a corregir su acromatopsia instalándose un “*eyeborg*”, un dispositivo con cámara y *software* incorporado que transmite la escala cromática traducida, en analogía matemática, a una escala tonal de sonidos. Conseguida su adaptación a este dispositivo, el artista de alguna manera dejó atrás su defecto, la acromatopsia, para pasar a un nuevo modo de percepción del color, denominado por él mismo como sonocromatismo. Para entendernos, el cerebro de Harbisson puede percibir el color a través de una escala sonora, o lo que es lo mismo, Harbisson escucha colores. A día de hoy el proceso es realmente culminado con una vibración provocada por un microchip incorporado en la parte posterior de su cráneo.

En sus intervenciones⁸⁵ Harbisson explica a la perfección su evolución hacia el *cyborg* a partir de la adaptación de su cerebro a la nueva información transmitida por el *software*. En un primer momento, Harbisson debía traducir en tiempo real la información, memorizando tonos sonoros y haciendo las debidas equivalencias a colores. Poco a poco el paso de la información se fue haciendo más fluido hasta “naturalizarse”, ése es el punto clave que el artista explica como paso del pensamiento al sentimiento. Desde ese momento su cerebro asocia “automáticamente” sonidos y colores, permitiéndole incluso soñar “en color” sin la intervención del *software*. Esa naturalización le permite una percepción sinestésica de la realidad que le ha servido como punto de partida para la mayor parte de sus proyectos artísticos y musicales.

El caso de Neil Harbisson es interesante por lo que supone de conjunción de cuestiones referentes a la investigación médica, tecnológica y artística, haciendo borrar las estrictas

⁸⁵ http://www.ted.com/talks/neil_harbisson_i_listen_to_color.html [consultado en mayo 2013]

separaciones entre los diferentes ámbitos, un hecho, a fin de cuentas, lógico tratándose de un *cyborg*, una identidad híbrida. Así, impulsado por la superación de lo que podríamos llamar una disfunción sensorial, Harbisson ha conseguido de facto corregir ese defecto de percepción para, seguidamente, y gracias a la misma tecnología, romper las barreras de las posibilidades humanas a la hora de captar y conocer los colores. En un primer momento su adaptación y aprendizaje de los tonos como colores fue reducida (podría distinguir unos 7 colores puros); sin embargo a día de hoy su cerebro es capaz de captar de modo objetivo y matemático un enorme número de microtonos que superan las capacidades del ser humano normal. Gracias a la ayuda del *software* incorporado a su cuerpo, Harbisson puede captar colores (sonidos en forma de vibración) imperceptibles para el humano estándar, llegando incluso al infrarrojo y ultravioleta. Se abre así una vía para derribar los muros creados respecto a lo que se ha venido llamando “discapacidad física”, proponiendo alternativas directas que acaben con los conceptos de normalidad y anormalidad en los sentidos humanos. Un elemento significativo de todo esto sería la paradójica unión de experiencia personal, creatividad y conocimiento científico-objetivo que se fusionan en el proyecto *eyeborg*. La experiencia cromática del color para Harbisson adquiere la certeza de “verdad científica”, al suponer una lectura y medición matemática de la longitud de onda. Esto le permite huir de una de una de las clásicas singularidades del color: su percepción subjetiva que en gran parte de los casos conlleva al error. Para él los colores no parecen, son.

Desde un punto de vista ético, parece fácil aceptar la tentativa personal de corregir un problema sensorial. La justificación es simple: la necesidad de comunicación social sólo posible a partir de unos códigos generados sobre la arbitraria normalidad, la estandarización de una supuestamente democrática mayoría de la población. Como ejemplo se derivaría la dificultad de Harbisson de “entender” códigos como el del semáforo. Pero, tras ella, Harbisson no ha visto inconveniente

en el aprendizaje de nuevos códigos gracias a la ayuda de la tecnología aplicada en su cuerpo y aprendida por su cerebro. Es importante hacer esta apreciación: la tecnología en sí misma no le otorga la nueva capacidad de percepción, sino que le otorga nueva información que después su cerebro tendrá que codificar. El proceso no es automático, sino que requiere de un aprendizaje. De hecho la tecnología no corrige su defecto, sino que le permite la posibilidad de acceder a la información del color a partir de un nuevo sentido artificial, de modo sinestésico. Así frente a su incorregible incapacidad de ver colores, Harbisson se propuso escucharlos, en una transcripción científica y objetiva de ondas del color al sonido.

En muchos ámbitos científicos lleva trabajándose años en la incorporación de mecanismos sin cables y “portátiles” que acompañen al cuerpo en su vida diaria y le permitan una percepción ampliada de la realidad (*augmented reality*). Steve Mann es uno de los principales investigadores al respecto. En las últimas décadas ha trabajado en todo tipo de dispositivos, desde su *Wireless Wearable Webcam* (1980-) a diferentes tipos de gafas que conectadas a un *software* aportan al ojo, en tiempo real, diferentes datos añadidos a la visión. Así él habla de una “*augmediated life*”⁸⁶ gracias a las posibilidades de aumento de la percepción de la realidad que le darían estos medios. Sin embargo, en contraposición a Harbisson, sus aparatos no son permanentes, sino fáciles de llevar (*wearable*), se quitan y ponen con comodidad y no suponen un “nuevo sentido”. En ellos sigue primando además el “ocularcentrismo”, tan habitual tradicionalmente, y, en principio, no son utilizados con una pretensión artística o creativa, sino orientativa o documentadora de diversos datos (desde la temperatura, la captación de fotografías o vídeos, a la visualización de las líneas de metro más cercanas). En todo caso hay una idea muy interesante que subyace en sus investigaciones: quizás no tenga tanta importancia la ampliación protésica

⁸⁶ <http://spectrum.ieee.org/geek-life/profiles/steve-mann-my-augmediated-life> [consultado en mayo de 2013].

del cuerpo como la ampliación de la realidad, o mejor, de la percepción de la misma. La evolución se hace inversa, no es el hombre el que se modifica, sino el mundo a su alrededor, percibido de modo diferente, con una nueva perspectiva y un mayor número de datos.

De ahí que entendamos por qué el cuerpo de Harbisson no ha sufrido una gran modificación física, no es un tosco “robocop” ni “terminator” de fuerza inhumana. De hecho el desarrollo tecnológico hace que su invención tienda a hacerse cada vez más pequeña. El sueño de un ser humano más alto y fuerte no es el planteado en este caso. Harbisson no pretende implementar su potencia física sino abrir una nueva vía a la captación y comprensión de la realidad que nos rodea a partir del desarrollo de nuevos sentidos perceptivos. Harbisson no sería un *cyborg* en un sentido físico sino más bien cerebral, él mismo reconocerá que *“no es la unión entre el ojo electrónico y mi cabeza lo que me convierte en ciborg sino la unión entre el software y mi cerebro”*.

Neil Harbisson nos permite abandonar y superar diferentes mitos cibernéticos: abandona la metáfora literaria para llevar la discusión al terreno de la vida real por un lado; por otro permite la asimilación artística de las posibilidades cibernéticas, pero no desde el punto de vista del *freak show* o el carácter performático y espectacular de las intervenciones de Stelarc o Marcel.lí Antúnez, sino abriendo un camino más sosegado que ahonde en las posibilidades de percepción que se ofrecen a la población gracias a las nuevas tecnologías.

Harbisson no pretende ser un fenómeno que fotografiar [Fig. 10]. No trata de sumar imágenes impactantes a la imaginaria *cyborg*, sino que lleva el debate al de la experimentación de nuevas formas de captar, codificar y vivir la realidad. No parece rechazar las habilidades humanas sino que trata de despertar, desde el aprendizaje, y con la ayuda de la tecnología, capacidades



potenciales ocultas en el cerebro.

La creatividad de su propuesta protésica se refleja en toda una serie de producciones artísticas dependientes de su nueva capacidad perceptiva, así Harbisson se propone generar cuadros a partir de la traducción en colores de los sonidos captados en discursos; o a la inversa, generar música derivada de los colores captados por su *webcam* y traducidos instantáneamente a una escala de tonos sonoros. Para Harbisson la realidad suena (desde la ropa que vestimos hasta las estanterías del supermercado, pasando por los cuadros de una exposición); y los sonidos están íntimamente relacionados con colores (un tono de móvil puede ser verde; así como una voz o un concierto de música puede relacionarse con ciertos cromatismos), en lo que parece una experiencia algo confusa pero ciertamente enriquecedora estéticamente hablando.

El camino emprendido por Harbisson no supone una negación ni una crítica del cuerpo humano tradicional, pero sí la apertura a nuevos retos de percepción, inclinados en todo caso a fórmulas asociadas con la creatividad artística. La defensa del *cyborg* por parte del artista no alcanza grandes grados de teorización ni profundidad ideológico-política, como sí lo hacía en los escritos de Haraway, sin embargo sí hay una cierta intención reivindicativa sostenida a través de la plataforma *CyborgFoundation*⁸⁷, nacida bajo el amparo de una filosofía que pretende otorgar una ayuda a todo aquel ciudadano decidido a convertirse en *cyborg*, así como atender a la defensa de sus derechos y promover el uso de los elementos cibernéticos asociados al cuerpo desde un punto de vista artístico. De este modo la *CyborgFoundation* alcanza un cierto grado de importancia como plataforma de repercusión social, aunque no especifique sus fines ni objetivos, de hecho propone un ambiguo posicionamiento donde cada persona desarrolle sus propias ideas de amplificación protésica, como investigación personal. Esto, al menos, la aleja en primer momento de las posibilidades de comercialización de sus productos y del beneficio capitalista, en un entendimiento personalizado de las posibilidades de la tecnología adaptadas al caso de cada individuo concreto.

La *Fundación Cyborg* reduce sus investigaciones a una de las corrientes de formación del *cyborg* vista hasta el momento: la de la integración de elementos tecnológicos al cuerpo humano; no contemplando las concernientes a la investigación genética o a la robótica de alta generación. Tras las palabras de Harbisson sobre las ventajas creativas de percibir la realidad como *cyborg* parece sustraerse una aparente ingenuidad, o bien un optimismo que obvia cualquier la posible utilización en otros campos, quizás no tan positivos, de la ampliación perceptiva. Debemos recordar que la industria militar está más interesada en las posibilidades abiertas por el *cyborg*

⁸⁷ <http://www.cyborgfoundation.com/> [consultado en julio de 2013].

que los institutos y escuelas de arte. En todo caso, la visión futura de una ampliación de los sentidos gracias al desarrollo de aparatos y *software* incorporados al cuerpo no parece ya un sueño lejano. El *cyborg* está en la calle, y es artista.

12.11. ¿Es posible un humanismo tecnológico?

Después de todo lo visto sobre las relaciones entre tecnología y cultura; hombre y máquina; una pregunta vuelve una y otra vez sobre nuestras cabezas, repitiéndose como *leit motiv* final de la cuestión: ¿es aún posible conformar un pensamiento humanista en un mundo dominado por la tecnología? ¿Es posible aún salvar al hombre de la invasión tecnológica? La respuesta no es fácil y queda siempre en un territorio intermedio entre la esperanza del sí y la constatación del no.

La esperanza de una nueva utopía humanista proviene de autores como Erich Fromm, que en sus obras⁸⁸, desde finales de los años sesenta, señala que para este nuevo despertar se necesita una sociedad formada por individuos no doblegados a la mecanización, entendida como forma de vida pasiva. Por tanto sería posible para Fromm un humanismo en una sociedad que ya es inevitablemente tecnológica, pero éste se derivaría de la reacción social, de la voluntad de entender esta cultura técnica como secundaria, creada y controlada por el propio ser humano, y no la aceptación de las inercias rítmicas (opresoras) de la misma, basadas únicamente en la producción y el consumo de productos, que harían prevalecer los intereses de los medios capitalistas. Fromm cree posible un “renacimiento” humanista basado en el antropocentrismo habitual en otros períodos de la historia del hombre. No propone por tanto nada nuevo, sino

⁸⁸ Principalmente en FROMM, Erich. *La revolución de la esperanza: hacia una tecnología humanizada*. Madrid: Fondo de Cultura Económica, 2003.

una vuelta a los que se consideran valores “típicamente” humanos, únicos en la especie, como la responsabilidad de la elección, la creatividad, la identidad, la tendencia al pensamiento trascendente, etc.

Existen, por otro lado, vías muy diferentes a las propuestas por Fromm. Éstas abogarían por una nueva clase de humanismo que supere e incluso suprima al tradicional. El nihilismo nietszcheano había marcado el camino. La idea es que en un mundo nuevo tendente a la imagen construida, al simulacro, a la hibridación de ámbitos, a la (con)fusión de medios naturales y tecnológicos, no es posible la creencia en el ser humano como único e indivisible. Se abre así un nuevo camino de autoproducción, tanto física como identitaria, que hace del hombre un ser no definido por “agentes externos”. El hombre así coge las riendas de su propia existencia y supera el humanismo en corrientes trans- o post- humanas. No es posible ya una redefinición, sino una re-creación de la esencia humana, una esencia híbrida y ambigua, un paso adelante sobre la concepción humanista tradicional.

El ser humano establece de esta manera un nuevo posicionamiento ante la realidad, aceptando por primera vez su estrecha relación con la naturaleza y con la tecnología. Se hace indistinguible de ambas. Curiosamente se produce un encuentro entre el remoto futuro y el remoto pasado, en una vuelta al pensamiento presocrático que termina al fin con las reminiscencias platónico-cristiano-cartesianas. El futuro es lo que ya era (o fue). Como diría Nietzsche, sólo podemos conocer el mundo hecho por nosotros mismos. Quizá por ello necesitemos de virtualizaciones, de mundos paralelos que nos permitan la comprensión del espacio y el tiempo que habitamos.

Parece que, en relación con lo visto en el pensamiento de Haraway, lo más humano fuera un

reseteo, pues la supuesta evolución basada en el pensamiento racional nos ha llevado por mal camino. En palabras de José Luis Molinuevo: *“si tiene sentido reafirmar el humanismo hoy, no es tanto apelando a viejos discursos idealistas de la dignidad humana como a la situación real de indignidad humana en la que se encuentra la mayor parte de la humanidad”*.⁸⁹

El humanismo no corre peligro real por el avance tecnológico, sino por lo inhumano de su uso, contrario a los intereses de la mayoría de población, explotada como (inmensa) minoría. Desde este punto de vista, la injusticia y la miseria sería el principal problema, problema nunca provocado por la tecnologización. El drama quizás venga de *“[...] que la sociedad humana no está a la altura teórica de lo que produce tecnológicamente. De ahí esa continua recurrencia a paradigmas religiosos y míticos”*⁹⁰.

Gracias a este posicionamiento se abre la posibilidad explícita de un humanismo tecnológico que acaba de modo radical con todo humanismo anterior. En él ciencia, tecnología y arte se apoyan y ofrecen como métodos de exploración y reflexión de los límites del hombre, no con el objetivo crítico de eliminarlo, sino de ofrecerle un método de conocimiento que le haga aceptarse tal y como es, para construirse y proyectarse en el futuro. Se trata así no *“[...] de ir con las tecnologías al límite de las posibilidades humanas sino de extraer las posibilidades del límite humano”*⁹¹.

En esta combinación equilibrada de la tecnología es donde algunos ven la propuesta de una nueva inteligencia humanística (*humanistic intelligence*)⁹², un concepto defendido por Steve

Mann, basado en la suma combinada de la inteligencia humana y la artificial (computacional).

89 MOLINUEVO, José Luis. *Humanismo y nuevas tecnologías*. Madrid: Alianza, 2004, p. 175.

90 *Ibidem*, 178.

91 *Ibid.*, p. 190.

92 MANN, Steve. “Wearable computing: toward humanistic intelligence”. http://www.eyetap.org/papers/docs/ieecis_intro.pdf [consultado en mayo de 2013].

La relación sería así de sinergia, la asistencia mutua. Una colaboración opuesta a la habitual guerra entre ambas, la ilustrada en aquella partida de ajedrez Kasparov-*Deep Blue Sea*. No hay motivos para competir, ni siquiera para buscar un reemplazo de lo humano por la máquina, ambos conviven estrechamente, entrelazados.

La tendencia hacia una tecnología humanizada puede entenderse si atendemos a la apertura de la experimentación científica a la intromisión de los artistas. Cada vez hay más centros que generan territorios de reflexión sobre las posibilidades del avance tecnológico⁹³, también desde la perspectiva del pensamiento y la creatividad humana. Los experimentos exploran así sus propios límites y contradicciones, haciéndolos públicos y generando un debate que ayuda a la transparencia social y a la humanización de la tecnología.

De esta manera ya no existiría un choque frontal entre ciencias humanas y sociales, entre tecnología y arte, pues ambos se funden en sus propósitos, creando imágenes de manera conjunta. Como nos alerta con ironía Pilar Pedraza: *“Quizá vaya a ser precisamente ése uno de los males del siglo que viene: la confusión entre creación artística y avance científico y tecnológico, por culpa del abuso de los lenguajes. O la novedad más importante.”*⁹⁴

Ambos ámbitos: creación artística y tecnología, han procurado en los últimos años precisamente el despertar del público, de su público, y con ello de la sociedad, gracias a la proliferación de una visión interactiva de ciencia y arte, reactiva, viva. Puede que ése sea uno de los grandes puntos en común de ambos, al igual que la tendencia a la generación de imágenes, una generación que más

93 Desde el ZKM de Kalsruhe a la Laboral de Gijón, pasando por el MIT y muchos otros, en los últimos años se han multiplicado los espacios de colaboración entre las artes y las ciencias.

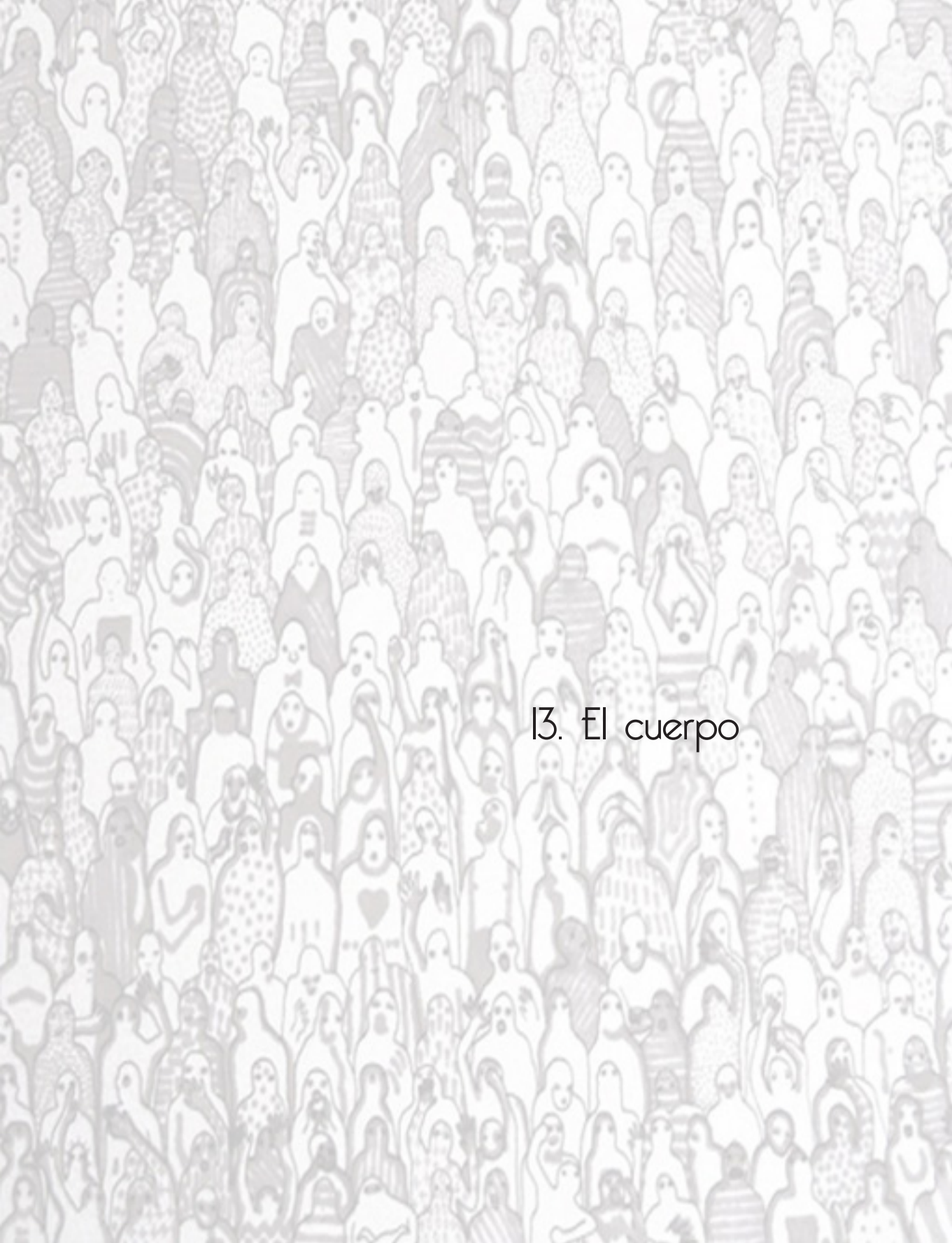
94 PEDRAZA, Pilar. *Máquinas de amar: secretos del cuerpo artificial*. Madrid: Valdemar, 1998, p. 240.

que en un sentido negativo (el del engaño y la falta de esencia platónicos) pueda ser visto como la aceptación de uno de los rasgos fundamentales del hombre: la imaginación, en su sentido de capacidad de producir y leer imágenes. Puede que el hombre sea más un ser imaginario que racional⁹⁵. Que su manera de entender el mundo, de entenderse, su lenguaje básico sea la imagen, y por ello un ejercicio prioritario en su existencia sea el juego con su lenguaje preferido, y que, como obligada derivación, utilice la metáfora. Sólo así parece entenderse la obcecación del hombre conformando mundos tecnológicos y mundos virtuales, o ambos. Que éstos sean su modo de ser-estar-en-el-mundo desde tiempos cavernícolas, creando metáforas, imaginando lugares, con el objetivo de comprenderlos.

Volviendo a los orígenes el artista siempre fue (y ahora es) un ingeniero. Utiliza la técnica, construye artefactos, genera imágenes. De todo esto se deriva que arte contemporáneo y ciencia vuelvan a encontrarse, vuelvan a fundirse en uno. De todo esto se deriva también que entendamos mejor ahora la normalidad con que Neil Habisson defiende su *eyeborg*, para él un apéndice que no ataca su esencia humana, sino que la fortalece, al permitirle entender mejor la naturaleza (su nuevo sentido tiene interesantes semejanzas con modos de percepción animal) y la tecnología (integrada definitivamente en su anatomía).

Arte y tecnología, remarcando la importancia del cuerpo, parecen querer avisarnos: en una realidad y un mundo cambiantes y confusos, puede que sea más importante la percepción dinámica de los mismos que una anclada teorización. O mejor, para hacer lo segundo es indispensable lo primero. La imagen precede al concepto. Lo antropomorfo produce lo antro-po-gráfico-lógico, y no viceversa.

95 MOLINUEVO, José Luis. *Humanismo y nuevas tecnologías...*, p.188.



13. El cuerpo

13. El cuerpo

“[...] Siempre que hay experiencia, ésta se sufre y se esculpe sobre el cuerpo humano.”

Don Idhe¹

El cuerpo es en sí el conformador primero y fundamental del hombre, el elemento tangible, físico, desde el que el hombre se posiciona en el tablero que le proporciona el espacio y el tiempo. Él será su principal valedor, su medio de actuación, expresión, contenedor del “yo” y a su vez límite del mismo. Donde termina el cuerpo comienza el resto del mundo, la realidad externa a nosotros mismos. Como nos señala Cristóbal Pera, el cuerpo es el lugar desde el que inevitablemente desarrollamos nuestro pensamiento². Frente al resto de elementos que habitan la realidad, al cuerpo nos enfrentamos desde un punto de vista muy diferente, pues su conocimiento, en gran parte, se debe al hecho mismo de sentirlo, no existe distancia ni perspectiva posible para el entendimiento de nuestro vivir interno, está en nosotros, en el funcionamiento de nuestros órganos y el sentir nuestras emociones³. Otros argumentan que el cuerpo no se “es”, se “tiene”⁴, una idea de posesión que se situaría en la segunda fase que Guy Debord define en la dominación de la economía sobre la vida social, y que, actualmente, parece más que superada por la siguiente y definitiva fase: la dominada por la apariencia. Parece claro que el cuerpo se “es”, se “tiene” y se “muestra” de diversos modos en las diferentes situaciones en las que nos encontramos cotidianamente.

1 IDHE, Don. *Los cuerpos en la tecnología: nuevas tecnologías: nuevas ideas acerca de nuestro cuerpo*. Barcelona: Universidad Abierta de Cataluña, 2004, p. 38.

2 PERA, Cristóbal. *Pensar desde el cuerpo: ensayo sobre la corporeidad humana*. Madrid: Triacastela, 2005.

3 DANTO, Arthur Coleman. *El cuerpo, el problema del cuerpo: selección de ensayos*. Madrid: Síntesis, 2003, p. 90.

4 SALABERT, Pere. *La redención de la carne: hastío del alma y elogio de la pudrición*. Murcia: Cendeac, 2004, p. 59.

“La primera fase de la dominación de la economía sobre la vida social había implicado en la definición de toda realización humana una evidente degradación del ser en el tener. La fase presente de la ocupación total de la vida social por los resultados acumulados de la economía conduce a un deslizamiento generalizado del tener al parecer, donde todo “tener” efectivo debe extraer su prestigio inmediato y su función última. Al mismo tiempo toda realidad individual se ha transformado en social, dependiente directamente del poder social, conformada por él. Solo se permite aparecer a aquello que no existe.”

Guy Debord⁵

Como seres vivos, animales dentro de la evolución de las especies, no somos más que cuerpos sometidos a las leyes naturales de la biología. Para poder sobrevivir, en primer lugar debemos atender a las necesidades básicas de nuestro organismo. En este punto es donde nos encontramos ante uno de los hechos más dramáticos para el hombre: su límite temporal. Efectivamente nuestro cuerpo se enfrenta a las hostilidades del mundo externo, las sufre, e inevitablemente está abocado a morir y desaparecer. En la superación de este penoso fin vamos a encontrar uno de los mayores resortes de la ciencia y tecnología humana. En la reflexión sobre este destino, su finalidad, el sentido del mismo y el debate sobre qué encontraremos tras él, se van a fundar las grandes preguntas perseguidas por el hombre a lo largo de la historia. Tanto la ciencia, a nivel físico, como la religión y la filosofía, a un nivel espiritual, han tratado de alcanzar vías a la permanencia de la vida, un intento de ampliar nuestra existencia hasta conseguir la ansiada eternidad.

⁵ DEBORD, Guy. *La sociedad del espectáculo*. Texto íntegro en castellano de *La société du spectacle*, Champ Libre, 1967, traducción de Maldejo para el Archivo Situacionista Hispano (1998), parágrafo 17.. Extraído de la web: <http://www.sindominio.net/ash/espect0.htm>. [consultado en noviembre de 2010].

Entendido como ser dual, el hombre se ha visto enfrentado a la dialéctica oposición entre su lado físico, material, personificado en el cuerpo; y su lado intangible, que ocupan el pensamiento y los sentimientos. Tradicionalmente, desde la filosofía antigua, este hecho enfrentó a cuerpo y alma como ámbitos opuestos aunque necesariamente ligados entre sí. Esta idea nos trasladaría a la del carácter suplementario del cuerpo convertido tan sólo en un soporte⁶. En la contemporaneidad este debate se ha trasladado a una contraposición cuerpo/mente que abandona de alguna manera la abstracción metafísica para tratar de resolver el problema desde un punto de vista meramente médico-científico. Lo que parece claro es que, a diferentes niveles, el cuerpo se presenta como una realidad dividida, compleja y de difícil comprensión. Objeto y sujeto, parte fundamental del yo pero al mismo tiempo de los otros⁷.

Desde el planteamiento del idealismo platónico como base, la cultura occidental ha priorizado la importancia del mundo ideal, el inteligible, en que se sitúan las ideas y, por tanto, el alma. Las religiones más importantes, sobre todo la cristiana, desarrollaron así un intenso rechazo al cuerpo, como imperfecta y terrenal jaula que anclaba la libertad del alma. Este dualismo fue profundizado aún más en la teoría filosófica racionalista de Descartes. El objetivo vital marcado por estos pensamientos sería menospreciar el valor de lo corporal, tanto el dolor como el placer, a través de una estricta moral que postergaba lo fundamental de nuestra vida a una existencia trascendente de lo material, a un más allá de la muerte.

El cuerpo es innegablemente el receptáculo por el que a través de nuestros sentidos percibimos el mundo. Es la fuente de nuestros goces pero al mismo tiempo es la fuente de nuestros

⁶ CRUZ, Pedro A.; y HERNÁNDEZ-NAVARRO, Miguel A. "Cartografías del cuerpo". En CRUZ SÁNCHEZ, Pedro A.; y HERNÁNDEZ-NAVARRO, Miguel A. [eds.]. *Cartografías del cuerpo, la dimensión corporal en el arte contemporáneo*. Murcia: Cendeac, 2004, p. 17.

⁷ ARDENNE, Paul. "Figurar lo humano en el siglo XX". En *Ibidem*, p. 37.

sufrimientos, del dolor y la enfermedad. El cuerpo es carne, órganos y huesos, elementos de por sí limitados, débiles y expuestos a la herida, la rotura, la corrupción y el envejecimiento. El cuerpo tiene una duración limitada, y llegado su fin, llega la muerte. Sin embargo no debemos minusvalorarlo, pues de él obtenemos la única prueba de nuestra existencia, desde él somos y gracias a él somos vistos. Conforman nuestra imagen como humanos y nos proporciona las herramientas para sentir el mundo a nuestro alrededor. El pensamiento y el lenguaje no serían posibles sin los órganos que nos los facilitan; no hubiéramos desarrollado, por ejemplo, una tecnología sin poseer una mano hábil. Inevitablemente el cuerpo es el campamento base desde el que hemos podido crear todo el entramado del pensamiento y la cultura.

El cuerpo, al mismo tiempo, podría ser entendido como una dualidad si separamos su exterior de su interior. El exterior conforma nuestra imagen, la identidad que nos hace diferentes a través de nuestras particularidades físicas. En el interior se contienen los complejos mecanismos que nos dan la vida, los órganos que nos permiten el movimiento. Éstos no han podido ser plenamente explorados y comprendidos hasta una fase muy avanzada de la historia humana, con el desarrollo tecnológico del siglo XX. La visualización de nuestro interior, posible a través de las nuevas técnicas médicas, ha ejercido una notable influencia en nuestra visión del cuerpo, que hasta entonces permanecía en un gran porcentaje oculto y sujeto a la especulación. También a través de los avances médico-tecnológicos vamos a presenciar el nacimiento de un hombre protésico, un hombre que trata de superar sus límites y vencer la enfermedad a través de la utilización de la máquina en su organismo⁸. La investigación abierta en este sentido lleva a una cada vez mayor y mejor adaptación de la máquina al cuerpo hasta llegar a una posible comunión que los haga indisolubles.

⁸ Con unos artefactos protésicos que invaden la corporeidad. PERA, Cristóbal. *Pensar desde el cuerpo...*, p. 45.

Fue el vitalismo de Nietzsche el pensamiento que a finales del siglo XIX trató de devolver la importancia olvidada por la cultura occidental al cuerpo. En su “sí a la vida” el cuerpo debía ser reivindicado en la vertiente más animal e instintiva del hombre. Por ello en obras como *Así habló Zaratustra* el cuerpo es el “sí mismo” de la persona, el dominador del yo⁹.

Siendo el ser humano un animal social y político, el cuerpo se convierte para él en su territorio, en el campo de batalla en que se desarrollan las luchas entre el poder y el individuo. Esto se acentúa más aún en la actualidad, un período de escepticismo en que las identidades colectivas son cada vez más débiles y la sociedad fomenta un individualismo atroz. El cuerpo se hace omnipresente en nuestra cultura como único territorio real y tangible frente a la deslocalización creada por la globalización¹⁰. La represión y el sometimiento al pueblo se ejercerán básicamente a través del desarrollo de la violencia sobre el cuerpo. Nuestro cuerpo se convierte en la principal “propiedad privada” a defender de invasores externos, nuestra principal y más preciada posesión. Sometido y dominado nuestro cuerpo, nuestras libertades se ven automática e inmediatamente reducidas. Como espacio de posesión o sumisión, el cuerpo va a ser también utilizado por el arte para ejercer la lucha social. El territorio artístico ofrece un espacio de denuncia de los abusos pero también de redefinición y reconstrucción del mismo, de nuevas posibilidades metafóricas y físicas al cuerpo, un lugar donde el ser humano recupera por completo el control sobre sí mismo.

[...] el cuerpo artístico resiste toda norma, toda domesticación, toda publicidad, constituyendo una amenaza simbólica para el cuerpo íntegro conformado por la disciplina, la higiene física y moral y la tecnología política. Frente a los cuerpos contruidos por el poder, cuerpos especulares de

9 JIMÉNEZ, José. *Cuerpo y tiempo: la imagen de la metamorfosis*. Barcelona: Destino, 1993, p. 202.

10 MARTÍNEZ HERNÁNDEZ, Ángel. “El cuerpo imaginado de la modernidad”. En CRUZ SÁNCHEZ, Pedro A.; y HERNÁNDEZ-NAVARRO, Miguel A. [eds.]. *Cartografías del cuerpo...*, p. 50.

trabajo, de castigo, cuerpos productivos, los cuerpos artísticos son espejos negros que violentamente alteran la imagen social del cuerpo, deforman su percepción, lo vierten hacia su vacío y abren otras zonas de acción que tienen sus topografías en la sexualidad, la enfermedad, la muerte y la metamorfosis, planteando el problema de lo informe, de su constitución tecnológica o del exceso – no digerido– de su carnalidad. En este sentido, todo el nihilismo, la aporía, la pulsión fanática, la fragmentación y la monstruosidad que ha invadido las estéticas corporales posmodernas no ha de verse solamente como una condición evacuatora, el desecho o sumidero simbólico de la obra, sino como la fisura, la apertura a una liberación que para realizarse ha de pasar por la destrucción, por la negación crítica, por la ruina del cuerpo [...]”

Piedad Solans¹¹

La presentación directa del cuerpo en el arte supone una reivindicación de la importancia de la presencia física del artista, de la obra y del público, de su encuentro. La figura humana, tradicionalmente metafórica y distante a través de la reproducción artística, se convierte así en una presencia tangible, cercana, que permite una experiencia sensorial completa y que permite al arte de-mostrar que todo ser humano tiene un cuerpo con el que participar estéticamente en la construcción de una sociedad abierta y dinámica.

Por ello, en la creación contemporánea vamos a poder encontrar un enorme número de obras que ejemplifican la gran diversidad de cuerpos existentes en la realidad (tantos como individuos existan en el mundo), atendiendo a su apariencia externa y a su estado, uso o condición. El arte va a dar visibilidad al cuerpo en todos sus aspectos, así podremos encontrarnos cuerpos sanos,

11 SOLANS, Piedad. “Del espejo a la pantalla. Derivas de la identidad.” En HERNÁNDEZ SÁNCHEZ, Domingo [ed.]. *Arte, cuerpo, tecnología*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca, 2003, p. 153. Una Piedad Solans que no duda en afirmar poco más abajo que “*el cuerpo artístico moderno se ha erigido en una zona heroica de resistencia [...]*”.

heridos, enfermos, mutilados, alterados, maquillados, expuestos, ocultos, bellos, deformes, etc. En el mundo tardocapitalista actual, el cuerpo se convierte en algunos casos en una mera mercancía a través de la prostitución física y sexual o bien a través de otro tipo de prostitución, en este caso utilizando su imagen, en el mundo de la moda y el espectáculo. La prostitución corporal en sus muy diversos niveles lleva a la mostración de lo obsceno, de aquello que debería permanecer oculto¹², patente en una sociedad donde cada vez más lo privado se airea como espectáculo social. En el ojo del huracán, el cuerpo en la contemporaneidad se sitúa como entidad que concentra las tensiones que vive la sociedad. Consumidor y consumido, ente activo y pasivo al mismo tiempo¹³.

Más allá de su representación, algunas corrientes del arte actual pasarán a presentar el cuerpo como propio soporte artístico, incluso como explícita obra a contemplar. Se pone en tela de juicio así el uso del propio cuerpo como espectáculo¹⁴, como figura de una intimidad robada por los medios de comunicación. Y es que en una sociedad dominada por la imagen, el cuerpo se ha convertido en todo un icono contemporáneo¹⁵. Se fomenta, por un lado, una superficial imagen de belleza corporal diseñada a través de la publicidad y la moda, por otro, el consumismo se dirige principalmente a nuestro propio cuerpo como producto modificable bien a través del ejercicio físico, la dieta, el maquillaje y, en último y más radical caso, la cirugía estética. Cualquier atisbo de fealdad, deformidad, diferencia o muestra de la realidad escatológica o problemática del cuerpo son rechazados desde esta corriente. Al mismo tiempo las imágenes de guerra y violencia invaden la televisión o los videojuegos de un modo masivo y cada vez más desconcertante. En este punto, el arte de nuevo sostiene una posición de hacer visible lo que es

¹² *Ibidem*, p. 105.

¹³ MARTÍNEZ HERNÁNDEZ, Ángel. "El cuerpo imaginado de la modernidad". En CRUZ SÁNCHEZ, Pedro A.; y HERNÁNDEZ-NAVARRO, Miguel A. [eds.]. *Cartografías del cuerpo...*, p. 48.

¹⁴ PERA, Cristóbal. *Pensar desde el cuerpo...*, p. 102.

¹⁵ *Ibidem*.

oculto a la sociedad, dando cabida a imágenes que desafían al espectador a la interacción y a la reflexión negada por unos medios que proponen un monólogo unidireccional e irrevocable. El hombre debe ser un ente activo y no sólo receptor de mensajes incontestables. La fealdad y la deformación han pasado a formar parte de la visión de la figura humana en el arte para combatir la estetizante superficialidad dominante (incluso en la muestra de la violencia y la muerte). La figura humana se somete así a una revisión, a veces trágica, a veces irónica e incluso humorística, que trata de desvelar la situación en que se encuentra el hombre contemporáneo. Si los límites e imperfecciones del cuerpo son encubiertos en las imágenes ofrecidas por los medios, así como la corrupción y final desaparición en la muerte, el arte se va a encargar en los últimos años de multiplicar sus esfuerzos en hacer visible este otro lado de la moneda. Fruto de este empeño, las creaciones en torno al cuerpo en el arte actual van a centrarse en el lado más directo, matérico y visceral de la existencia humana sin ahorrar ningún tipo de detalle en ello, por desagradable que sea. La abyección se aparece así como concepto fundamental que revela las ambiguas sensaciones a las que se enfrenta el público al contemplar obras límites que no dudan en mostrar la violencia, la pudrición, aspectos escatológicos, fluidos corporales, etc.. La muerte se sitúa como desenlace final de todo ello, como el inevitable fin a la existencia orgánica del cuerpo y que debe ser por tanto conocida y aceptada. El cuerpo revela hoy en el arte su fecha de caducidad¹⁶.

La carne, su debilidad y fugacidad, han entrado de lleno en el arte oponiéndose a la tradicional y pétrea (marmórea) condición de la figura humana en la historia, eterna, ideal y completamente alejada de los problemas mundanos. El arte ha decidido fundirse con la vida, poniendo el énfasis en lo verdadera e irrevocablemente real en la existencia: el cuerpo, la materia, la carne¹⁷.

¹⁶ SALABERT, Pere. *La redención de la carne...*, p. 78.

¹⁷ Según Pere Salabert sólo el arte contemporáneo exhibe esta preocupación por el cuerpo como materialidad: masa, carne,

“Porque el viraje de la cultura hacia el fin de la modernidad expone una adhesión que supera el consentimiento. Es el apego al aquí-mismo, especialmente orgánico, con mayor solicitud por los cuerpos, a los que ilustra en su existencia más perentoria mediante la variedad de sus funciones: ingerir substancias, asimilarlas, expulsarlas. No aquel cuerpo presente de la tradición pictórica, formalmente depurado, sino ese otro “complejo” —es decir, impuro— que come, digiere, defeca, se relaciona íntimamente para gozar y multiplicarse, que sufre lesiones, enferma, muere...”

Pere Salabert¹⁸

Paralela y paradójicamente asistimos al mismo tiempo a la comunión de arte y ciencia, y con ella a la re-creación de formas humanas en androides puramente tecnológicos, que aunque tratan de acercarse al máximo al hombre, lo hacen desde lo aséptico del metal, el chip y los materiales plásticos. O a la aún más etérea construcción de seres que habitan mundos ficticios creados a partir de la pantalla de televisión o del ordenador, una especie de hombre-entelequia. Estas creaciones no son ya cuerpos en sí mismos sino simulacros de ellos¹⁹. En la virtualidad tecnológica el hombre se libera del peso del cuerpo. Esta doble evolución deja ver una enorme contradicción: de un lado la presencia radical; del otro la evanescencia²⁰. La reificación del hombre y la personalización de la máquina fomentada por el capitalismo²¹.

fluidos... *Ibidem*, p. 12.

18 *Ibid.*, p. 82-83.

19 “Lo que sucede en estos nuevos cuerpos del imaginario artístico actual —maniqués, muñecos, androides, animales de goma, cyborgs, clones, prótesis, robots, mutantes, cueros siderales, globos, máscaras, monstruos, telecuerpos, fantasmas— es que ya no hay cuerpo. Son simulacros. No sólo porque las pantallas, los procesos mediáticos y la tecnología los hayan convertido en simulaciones de lo real, sino porque lo real ha de acudir a la simulación para manifestarse. [...]”. SOLANS, Piedad. “Del espejo a la pantalla. Derivas de la identidad”. En HERNÁNDEZ SÁNCHEZ, Domingo [ed.]. *Arte, cuerpo, tecnología...*, p. 156.

20 ARDENNE, Paul. “Figurar lo humano en el siglo XX”. En CRUZ SÁNCHEZ, Pedro A.; y HERNÁNDEZ-NAVARRO, Miguel A. [eds.]. *Cartografías del cuerpo...*, p. 43.

21 MARTÍNEZ HERNÁNDEZ, Ángel. “El cuerpo imaginado de la modernidad”. En *Ibidem*, p. 56.

13.1. La rehumanización

Lo que verdaderamente parece procurar el arte contemporáneo con este empeño en la presencia física del cuerpo es una vuelta a lo esencialmente humano, así como una tentativa de acercamiento que aminore la brecha existente entre el arte y la realidad social. Esta tradicional separación entre artista y público parecía haberse agrandado aún más con el paso de los años. Tanto es así, que desde el desarrollo de las vanguardias en los primeros años del siglo XX no se dudó en afirmar un proceso de “deshumanización” del arte²². El arte desde entonces, cada vez más tendente a la abstracción, impedía ni tan siquiera una comprensión básica figurativo-realista de la obra. El espectador ante ello quedaba huérfano de referentes, a merced de la conformación de infinidad de “mundos personales” de difícil inmersión. El arte pareció así complejizarse, quedando plenamente ligado a la experimentación visual y la teorización metafísica, territorios de difícil entrada para el ciudadano de a pie. La autonomía conseguida pareció aislar socialmente al arte²³, individualizando su experiencia productiva y receptiva.

Por ello, a partir de la segunda mitad de siglo XX, un buen número de artistas y corrientes han tratado de “re-humanizar” la creación artística, atraerla a problemas reales socio-políticos, utilizando para ello en gran medida el cuerpo como eje fundamental. De este modo el artista desestima su aislamiento, su carácter especial, para integrarse, fundirse necesariamente con la sociedad. Sólo desde una concepción autocrítica y realista de su condición humana, el artista comenzaría a reintegrarse en la realidad social, obviando su supuesta superioridad respecto a su contexto, y reivindicando su nuevo papel de agente modificador de la cultura y la sociedad

22 Un proceso tratado en un texto clásico: ORTEGA Y GASSET, José. *La deshumanización del arte y otros ensayos de estética*. Madrid: Espasa Calpe, 1987.

23 GABLIK, Suzy: “Connective aesthetics: art after individualism”, en LAZY, Suzanne [ed.]. *Mapping the terrain: new genre public art*. Seattle: Bay Press, 1995, pp. 74-77.

desde dentro de la misma, y ya no desde una posición exterior y ensimismada. Así comenzaron a surgir corrientes artísticas defensoras de un arte comprometido, de un artista “humano”, y de un arte colectivo y colectivizado, capaz de defender la capacidad creativa inherente al hombre. El artista ya no es un individuo singular. Su objetivo no debe ser ya señalar sus capacidades especiales respecto a los demás sino, y al contrario, tratar de despertar y fomentar una capacidad creativa que todo ciudadano debe descubrir.

En esta tentativa el propio artista de algún modo diluye su rol y el de la obra, tratando de igualarlos. El público ya no será nunca más tal, al menos en su sentido de espectador, de asistente a un espectáculo, pues a partir de este momento el público será partícipe, será integrante de él, se incorporará al mismo²⁴. La presencia física del cuerpo del artista necesita de la presencia física del cuerpo del público, del cuerpo social, la reclama. En el mundo del espectáculo ya no existirá la posibilidad de ponerse a salvo en la platea, sino que todos, necesariamente, nos encontramos bajo los focos, en el escenario. El espectador será por ello para siempre indistinguible del actor, indistinguible del artista, tan actuante como uno, tan creativo como el otro. Tan observante como observado. Si todo es ya filmado, si todo es imagen, el público también lo será. Y la imagen precisa ser vista, sino carece de sentido. Observando y siendo observado, terminará por ser autorreflexivo, no le quedará más remedio que contemplarse como en un espejo, y reconocerse, como uno más, en la pantalla. El público se ha convertido en juez y parte de un Gran Hermano que ha fagocitado la realidad.

En todo este contexto el arte actuará como previsor, como alarma que haga consciente al

²⁴ A este respecto resulta una lectura imprescindible el estudio de Luis Puelles Romero sobre la figura del público y el espectador de las obras: señalando su invisibilidad primera e incorporación posterior a la obra de arte. PUELLES ROMERO, Luis. *Mirar al que mira: teoría estética y sujeto espectador*. Madrid: Abada, 2011.

ciudadano de su papel. Para ello, el arte contemporáneo se propuso la consecución de la participación del público, acabando con el concepto de espectador pasivo, in-corporándolo a la obra, haciéndole transitar y participar de/en ella, convirtiéndolo en una figura reactiva, en algunos casos incluso co-autor de la misma. Con todo esto lo que se consigue es un acercamiento al arte. Ya no se contempla un producto derivado, un resto matérico que queda tras el trabajo del artista. Desde este momento la obra sucede en un momento y un lugar determinado y de forma irrepetible. La experiencia estético-artística se hace de esta manera única, inmediata, completa, total y absolutamente inscrita en unas coordenadas espacio-temporales que evitan y anulan por completo la concepción de la obra de arte como elemento mágico-religioso que documenta un hecho para convertirlo en eterno y atemporal, persistente tras la muerte de su propio creador. El arte deja de ser algo sacro, elitista, intocable y elevado en basamentos que aumentan su carácter sobrehumano. Por el contrario, a partir de este momento, es algo efímero, mundano, sencillo, que disfrutaremos tan sólo si tenemos la suerte de “estar allí” cuando se produzca.

El arte ya no será nunca más la persistencia de la memoria, la documentación de un pasado, para pasar a vivir en un presente continuo, con todas sus ventajas e inconvenientes. Entre las ventajas contaremos su vitalidad y dinamismo innegable, su presencia directa, pues de la representación se ha dado un salto a la presentación. Entre los inconvenientes no debemos olvidar los peligros de lo efímero: una vida corta y fácilmente olvidable. Su presencia única e inmediatez hace que sólo pueda entenderse en un momento y lugar muy reducido, siendo difícilmente extrapolable a entornos diferentes, ni concebido como forma de conocimiento global ni objetiva.

El arte de este modo reniega en primer momento de su profundidad teórica para cargar tintas en

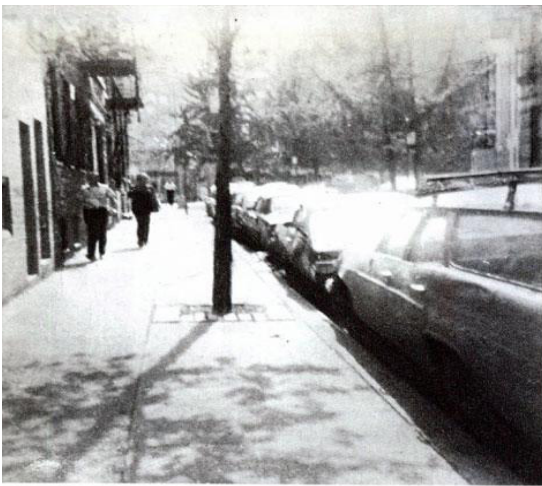
sus posibilidades sensoriales directas. Frente a un conocimiento abstracto y filosófico, primará el desarrollo de una experimentación dispuesta a reactivar nuestros sentidos, habitualmente denostados en la historia de las ideas estéticas. Y no somos espectadores obligados a “ver, pero no tocar”, sino “experimentadores”, debiendo vivir la obra con todos los sentidos. Se acaba de este modo con la primacía tradicional de lo visual, sentido prioritario de la captación estética. Ya no hay posibilidad de distanciamiento, de disfrute estético desde la distancia, sino desde la inmediatez de la presencia del cuerpo: del artista, de la obra y del público, todos en un mismo lugar y un mismo tiempo.

13.2. El artista está presente (el público también)

“[...] Basically the only thing that’s necessary is that you create the space and time field. You announce the performance for a certain place and time. Then the public will enter. Everything else has to be energy dialogue with no object. That is the main thing: no object.”²⁵

Frente al peligro de una posible desaparición en la virtualización, ya señalado premonitoriamente en archiconocidos estudios sobre el espectáculo y el simulacro, podemos perseguir una tendencia opuesta, derivada de esta reivindicación física del arte, del artista y del receptor de la obra. Hemos comprobado como una orientación general del arte contemporáneo ha sido tratar de hacer converger sus elementos principales: artista, obra y público, en un intento de intensificar sus posibilidades de comunicación. Derivado de ello se ha producido un paradójico estado de precarización. Las fronteras se han borrado entre los elementos, por lo que sus funciones se han hecho cada vez más confusas y/o difusas. El hecho artístico parece

²⁵ Marina Abramovic en BIESENBACH, Klaus [ed.]: *Marina Abramovic: the artist is present*. New York, Museum of Modern Art; London, Thames & Hudson, 2010, p. 35.



tender a la desintegración de su estructura y la convergencia de sus componentes. Los mismos componentes parecen intercambiar posiciones, superponerse en algunos casos, cuando no colisionar. Vayamos por partes.

Desde el surgimiento, allá por los años 60 y 70, de movimientos como *fluxus*, *happening* o *body-art*, el arte ha reivindicado la fisicidad del arte, y aún más, la fisicidad del artista. Éste se hace así presente, señalando y explorando sus límites corporales, mostrando su cuerpo de un modo tangible, no (sólo) a partir de imágenes. Ya no habrá dos experiencias estéticas separadas en el espacio y el tiempo: por un lado la del artista creando la obra; después la del observador

contemplándola. El distanciamiento ya no será posible: a la cita, en un lugar y momento dados, deberán acudir tanto artista como público, sin separaciones físicas ni jerarquías impuestas²⁶.

La tentativa de aproximación de artista y público tiene hitos señalados. Vito Acconci persiguió explícitamente a ciudadanos en *Following piece* (1969) [Fig. 1], en lo que parece ser una irónica perspectiva de la necesidad de hacer un arte directo, en espacios públicos y la (desesperada) necesidad de involucrar al ciudadano en las piezas, hasta el punto de invadir de algún modo su espacio, incluso su intimidad. ¿Sería este el modo para, quizás, conocerlo mejor? Acconci debió pensar que si “la montaña no se acercaba a Mahoma”, quizás éste debiera ir en su búsqueda.

En cualquiera de los casos el público va a seguir guardando su carácter anónimo. Mientras el artista conservará su nombre y un posicionamiento relevante, aunque sea autocrítico o paradójico. Así Piero Manzoni convertirá al público en “su” obra en *Base Mágica* (1961) [fig. 2], constatando la capacidad especial del artista de convertir en obra de arte todo lo que toque (o firme). El público se hace tan necesario que se pone a disposición del artista, se convierte en “escultura viviente” y se observa ufano a sí mismo.

Tras muchos años y muchas tentativas,



Fig. 2. Piero Manzoni, *Base mágica*, 1961.

²⁶ Para reflexionar sobre el posible carácter exhibicionista o narcisista de este mostrarse a los demás podríamos consultar: SELMA DE LA HOZ, José Vicente. *Creación artística e identidad personal: cultura, psicoanálisis y conceptos de narcisismo en el siglo XX*. Valencia: Institutió Alfons El Magnànim, 2001. p. 259-266.



la exposición-acción *The Artist is Present* (2012), dedicada a Marina Abramovic y realizada en el MoMA de Nueva York [Fig. 3], pone en cuestión todo lo hablado hasta el momento, rematerializando y concentrando los elementos del tablero artístico. La exposición parece ser además un resumen, culminación y puesta en entredicho, de la carrera de una de las artistas más interesantes del arte de acción de las últimas décadas. La propuesta consigue, de modo básico y directo, resolver una de las grandes expectativas del arte contemporáneo: enfrentar a artista y público, sentarlos en una misma mesa. Aproximarlos de manera definitiva. Se plantean con ella, no obstante, toda una serie de interrogantes que alimentan el debate más que cerrarlo.

Lo primero que podemos objetar a su propuesta será que esta aproximación sea relativa. Más allá de que no haya un contacto físico directo, algo significativo aunque no concluyente, lo

que más llama la atención es la necesidad de un entorno reglamentado que tiene la artista. Abramovic acude a la llamada del museo, del espacio artístico oficial. Aún más, la acción en sí misma es convenientemente sujeta a unas normas específicas que serán seguidas a rajatabla. Artista y público se miran, por un tiempo indeterminado, pero no pueden establecer ningún otro tipo de comunicación ni contacto que no sea el visual. Ante cualquier tentativa ajena a lo acordado el personal del museo acudirá convenientemente.

Tras muchos años de arte libre, alternativo, *underground* si se quiere (aunque realizado en su gran mayoría en espacios culturales), Abramovic acudirá a la tradición histórico-artística para apoyarse en una exposición retrospectiva que oficialice su posición de artista de primera línea. La propia Abramovic nos confirma en primera persona la fatiga que le produce su eterna posición de “promesa”²⁷. El museo confirma su posición, la certifica, para lo cual se plantea una “re-presentación” y actualización de algunas de las mejores obras de la artista. Sin embargo éstas fueron concebidas como acciones irrepetibles, la mayoría profundamente arraigadas a lugares y tiempos concretos, incluso a momentos vitales de la artista. ¿Pueden ser éstas representadas por otras personas en otro espacio? ¿Son acaso las mismas acciones? ¿Pueden ser consideradas obra de Abramovic realizadas por otros? ¿Son copias? ¿Son simulaciones? Las preguntas comienzan a invadir nuestra cabeza.

La premisa es clara: “el artista está presente”, en el museo, podríamos añadir. El MoMA y Abramovic parecen criticar la lejanía habitual del artista, a nivel social y a nivel físico. Admiramos las obras que están en los museos porque entendemos que fueron realizadas por grandes artistas, personajes a los que admiramos. Podemos incluso jugar a imaginar dónde estará y que hará el

²⁷ Así lo comenta a cámara en la película documental filmada paralelamente a la exposición: *Marina Abramovic: The artist is present* (Matthew Akers y Jeef Dupre, 2012).

artista mientras observamos alguna de sus obras. Sentimos que éste es ajeno a lo que acontece a “su criatura”, que es ajeno a los sentimientos que nos suscita con ella. En la mayor parte de los casos poco podría decir el artista, pues suele estar ya muerto, un condicionante que parece otorgar un mayor reconocimiento y aceptación de su obra en contextos museísticos.

El MoMA y Abramovic parecen querer convencernos de antemano de su arrojo: uno por permitir a una artista viva, no sólo ya exponer en espacio sacro, sino hacer presencia en él. Ella nos demuestra su enorme energía y coraje, dispuesta a enfrentarse sin descanso e impertérrita a cientos de personas cada día.

El artista está presente; en el museo; al que acude el público. El artista se presenta, se acerca, se deja ver, pero, eso sí, en un espacio cultural, artístico, donde sólo acudirá gente que suponemos es conocedora o tiene un interés por el arte contemporáneo y que está dispuesta a hacer una cola y pagar convenientemente su entrada. De todo ello deducimos que ese “artista está presente”, tan grandilocuente, se atiene a cotas más reducidas. El artista no se “expone” a la ciudadanía en su conjunto en un espacio público y abierto, sino que requiere del amparo del museo y del calor del público del arte contemporáneo, al que suponemos ya predispuesto a una experiencia estética, pues ha asumido la misma como tal, pagando para ello...

Otro hecho inquietante se deriva de la propia figura del artista, anónimo en un primer momento en el título de la obra. Sin embargo la obra es “original” de Abramovic. La balcánica parece dispuesta a asumir sobre sus hombros la responsabilidad de la ausencia de sus compañeros de profesión. El desinterés de sus colegas por acudir a ser observado/observar a su público parece quedar latente como una crítica que podríamos deducir implícita al título y la proposición de la obra.

La aparente cercanía de la artista deja lugar a dudas: Abramovic, con el respaldo del museo y de su propia trayectoria, convertida en “mito” del arte de acción, parece adquirir una presencia mística, legendaria. Parece, tras todo ello querer ofrecer su imponente cuerpo y mirada como obra, dar la oportunidad al público de estar cerca de ella por un tiempo. Abramovic, en un escenario sacro, inmóvil, parece adquirir una energía sanadora, catárquica, otorga, con cierta condescendencia, la oportunidad de unos minutos ante ella, de su mirada directa. ¿Qué obtiene el espectador? ¿La posibilidad de conocer a la artista? ¿Sentirse reconocido por ella? La parafernalia en torno a *The artist is present* impide poder hablar de un tratamiento igualitario de artista y público, eso está claro. De forma cuasi-religiosa, Abramovic se aparece como “chamán” capaz de absorber energía de los demás y reflectarla sobre ellos²⁸.

Lo único que parece acontecer, después de todo, es una acción simple, mirar a los ojos a otra persona. Algo que podríamos hacer con nuestros amigos en cualquier lugar a cualquier hora. O bien podríamos hacerlo en un parque o espacio público con algún desconocido. Abramovic no ofrece en su acción en principio nada de extraordinario, más allá de su capacidad física de resistencia y concentración en su maratoniana (y minimal) acción. El público consigue una experiencia cercana a la meditación, a la reducción y concentración en el “aquí y ahora”²⁹. Quizás Abramovic sólo quiera llamar la atención sobre la necesidad de pararnos y comunicarnos, en silencio, algo que se complica debido al ritmo y ruido que nos rodea en la ciudad.

La artista aparece, se presenta ante “su” público, con cierto carácter teatral, aunque a su mismo nivel, sin escenarios, sin basamentos que la eleven. La acción resulta muy sugerente

28 PUELLES ROMERO, Luis. *Mirar al que mira...*, p. 273.

29 Aunque quizás toda experiencia estética consiga en parte este efecto de enfatizar la estancia en el presente. SEEL, Martin. *Estética del aparecer*. Madrid: Katz, 2010, pp. 57-58.

a un nivel visual. La artista se ofrece más que nunca como espejo en el que el espectador se refleja. Debemos suponer que en ese momento y ese lugar, las dos personas enfrentadas (artista-público) al fin se ven las caras, cumpliendo con el deseo del artista de asistir a la reacción ante la obra, de entender al receptor de su mensaje, así como del espectador de sentir la cercanía de aquel que decidió expresarse con su arte. Enfrentadas, las dos figuras humanas se reflejan como en un espejo. La artista proyecta su cuerpo en el público, que recoge de su mirada al menos un atisbo de todo lo acontecido por él, lo vivido por él. Abramovic de algún modo reconoce lo indispensable del público, la necesidad del arte de acción de ser vivido también por la persona que asiste al mismo. El espectador mira a la artista y consigue de este modo una potente experiencia introspectiva. La acción se convierte en autorretrato, en un autorretrato recíproco si se quiere, culminando de algún modo la proyección personal que se sobreentiende en toda experiencia artístico-estética. El artista trae su presencia física sólo para activar aspectos ocultos en el espectador, para suscitar emociones que sólo están en él.

El sujeto espectador (de uno en uno, de individuo en individuo) avanza al escenario, participa, entra en la obra. Mientras, el resto del público asiste a la acción (acción que se sucede sin descanso una y otra vez). El bucle de reflejos se multiplica: el público tiene la oportunidad de introducirse en la obra y mirarse desde fuera. Un momento esquizofrénico necesario para la autocomprensión vital. La identidad subjetiva del público se glorifica y cuestiona al mismo tiempo: el espectador-partícipe de la obra vive un momento “particular”, subjetivo y personal, asumiendo al mismo tiempo, durante unos minutos, el rol de público general. Tan sólo mira y sin embargo ya forma parte de la obra. La pregunta nos asalta: “¿*acaso mirar no fue siempre formar parte de la obra?*”³⁰. El simple hecho de concederle tiempo, ni tan siquiera una acción, ni

30 Pregunta que se repite una y otra vez Estrella de Diego en DIEGO, Estrella de. *No soy yo: autobiografía, performance y los nuevos espectadores*. Madrid: Siruela, 2011.

una palabra, sólo una mirada, ejerce de resorte que activa la capacidad estética del espectador, introduciéndole en una experiencia sencilla pero intensa, cotidiana pero inusualmente profunda. Resulta muy interesante la capacidad de individualización que se concede a un público general. Entendemos que Abramovic observa a la sociedad (a una porción al menos) concediendo individualmente un poco de tiempo a personas concretas, con rostros propios, nombres y apellidos. El público nunca antes disfrutó de semejante atención.

Otro aspecto de gran calado, quizás universal e inherente al debate artístico, pero aún más intensificado en el caso del arte de acción, será el de la separación de la vida y obra del artista. En la trayectoria de Abramovic los hechos de su vida están estrechamente ligados a los de su obra, incluso gran parte de ellos fueron compartidos junto a otra persona: Ulay, pareja sentimental y profesional. Unos repercuten en los otros y viceversa. Quizás la fuerza artística de Abramovic no sea más que la de su físico y las cicatrices dejadas por su pasado y vivencia. Su arte está profundamente enraizado a sus orígenes: su tierra, su familia, sus viajes..., la búsqueda de los mismos, su comprensión. Ante ello y ante la presencia de la artista en el museo, ¿qué están observando los espectadores de la acción, a Marina Abramovic artista o a Marina Abramovic persona? ¿Pueden separarse ambas? ¿Asistimos en la acción a una representación? ¿o a una presentación? Es complicado saber si estas preguntas nos llevan a alguna parte, puede que ni tan siquiera tengan sentido. De poco nos sirve ya saber si Abramovic “es” así, “parece” así, o simplemente “aparece” así³¹. Quizás la vida de un artista de acción esté conformada igualmente por la confusión de lo público y lo privado. Accedemos a la vida privada del artista porque éste la hace pública al fin y al cabo. Resulta paradójico reconocer que quizás podamos conocer más de la vida de Abramovic sin haberla conocido personalmente que de algún familiar o amigo

³¹ Como nos avisa Martin Seel en la percepción estética nada es “*sólo lo que se nos aparece aquí y ahora*”. SEEL, Martin. *Estética del aparecer...*, p. 67.

al que siempre tuvimos cerca. Toda esa gente que acude al MoMA probablemente ya ha visto representaciones de Abramovic, documentos de sus acciones, que ocurrieron realmente, pero que sólo conocen a través de fotos, libros, etc. *The artist is present* concede la oportunidad al público de cerciorarse de su presencia, real, tangible..., presencia que, además, es clave en su obra, y sin la que podemos imaginar el impacto que producirían sus acciones, pero no “sentirlo”. El público es testigo, después de todo, para tratar de autentificar, dar veracidad, a la vida y obra de Abramovic. Si es que aún hoy alguien confía en el “ver para creer”.

En *The artist is present* se produce una mutua ayuda entre artista e institución: la exposición parece querer reconciliar al arte de acción con el museo, en un principio enfrentados. Tras todo ello parece estar la asunción del museo como “el espacio de los artistas”, su ámbito privado, al que invitar a entrar al público. Convertir al espacio museístico en lo que nunca fue, una casa para los artistas, y no en el lugar de embalsamación y anulación de su obra.

Nos encontramos ante una acción-exposición que condensa gran parte de las búsquedas del arte contemporáneo desde su nacimiento: la presencia literal del artista, su completa involucración en la obra; su fácil comprensión para todos los públicos. Trata cuestiones universales de modo muy simple, casi tautológico, reduciendo el arte contemporáneo a vivencias de tipo mágico, religioso, en una vuelta a los orígenes del hombre. Se desarrolla en un tiempo y lugar concreto, de modo irrepitible. *The artist is present* es una vuelta a la “humanización” del arte: la escala es humana, la comunicación es humana. Pone, en última instancia, sobre la mesa la presentación del cuerpo como imagen que muestra-y-oculta las vivencias personales del ser humano, sus miedos, sus limitaciones... Abramovic repasa de un modo literal su trayectoria, y la trayectoria, al fin y al cabo de todo ser humano: estar aquí y ahora, estar presente, mientras la vida nos lo permita.

13.3. Artista contemporáneo busca (y encuentra) público

Puede, finalmente, que sólo consigamos afirmar nuestra identidad con la ayuda de los demás. Nos identificamos en el otro, nos edificamos sobre la imagen de nosotros que se forman los que nos acompañan. Y los artistas no son ajenos a este hecho. Mostrarse es afirmarse, pero sólo porque somos vistos. Hablamos de los otros para reflexionar sobre nosotros. Somos los reflejos de los que nos miran. Toda narración termina por ser, en última instancia, algo de autobiografía. Todo retrato termina por ser autorretrato. Nos proyectamos en los demás; nos abandonamos a ellos; para tratar de ser “yo”. La comunicación es irremediable. En conclusión *“[...] el sujeto no es autónomo, la mirada siempre es devuelta y la escucha siempre tiene una doble dirección.”*³²

Puede que, después de todo, el arte contemporáneo haya encontrado su público, pues sin él no existiría. ¿Podemos decir con ello que está vivo, que no se cumplieron los apocalípticos discursos del fin del arte y de la historia, de la muerte de la cultura? “Mientras hay vida hay esperanza”, podríamos responder. Mientras quede un artista y un espectador con las fuerzas suficientes para respirar, el arte estará vivo. Los profetas de la muerte puede que sean personajes más perezosos que inquietos, pues se nos antoja que estar vivo es un problema, no una solución...

32 QUESADA, Fernando: “La horma del zapato: la(s) platea(s)”, en DUARTE, Ignasi y BERNAT, Roger [eds.]. *Querido público: el espectador ante la participación: jugadores, usuarios, prosumers y fans*. Murcia: Centro Párraga, 2009, p. 201.



14. Arte y Mercancía

14. Arte y mercancía

El cuerpo, eterno campo de batalla físico y metafísico del hombre, vuelve una y otra vez a aparecer, omnipresente, como el lugar donde se suceden las luchas políticas, sociales, económicas y estéticas del ser humano. El arte desde sus orígenes ha tratado siempre de representar el cuerpo, real o metafóricamente, para, ya en el mundo contemporáneo, pasar de darle forma a presencia, mostrándolo no sólo como símbolo sino signo, significante y significado. Eje sobre el actúan las fuerzas de la sociedad actual, el cuerpo se ve sometido a presiones divergentes: tendente a la desaparición en la virtualidad, a la amplificación protésica, a la fragilidad de su óptimo mantenimiento juvenil, a la esquizofrénica proyección de los medios de comunicación, herramienta de trabajo, sujeto consumidor y objeto de consumo. Sobre el cuerpo, de uno u otro modo, se ve ejercida la represión física y psicológica de los poderes contemporáneos, pasando cada vez más de la violencia tangible y el control del biopoder (señalado por Foucault) a una más sutil, donde el mercado y sus oscilaciones marcan una pauta oculta bajo una supuesta libertad de elección.

El mercado domina todo a día de hoy, desde las macropolíticas internacionales a la conveniencia (o no) de vestir complementos ésta o aquella temporada. Los juegos financieros permiten crisis (o las crean), sean éstas económicas, psicológicas o alimentarias. Todo tiene un precio, y todo puede (y debe) crear un beneficio económico, una máxima a la que no escapa ni el arte ni el cuerpo.

En un crítico período de derrumbe económico, pero, aún más, de crisis del pensamiento, del humanismo, del cuerpo y de lo físico, el hombre se enfrenta a su reducción a producto. Y los productos deben pasar unos estándares que permitan su consumo: mínimos de calidad,

de estética y de durabilidad (marcada ésta por la fecha de caducidad) sobre los que hoy se establecen las clases sociales. Los más infortunados, en el tercer mundo, como mano de obra explotada hasta límites insospechados (límites que no respetan ni la infancia); el nivel medio de trabajadores en el mundo occidental, convertidos en pequeño-burgueses progresivamente con más obligaciones de consumo que derechos; en la cúspide, los representantes de unos poderes cada vez más invisibles, empeñados en su eternización en ellos, deseo que se hace patente en la tentativa de prolongar su imposible juventud desde la nueva religión de la silicona y los carísimos tratamientos estéticos. Sólo el fraude de estos últimos afortunados permite la prolongación en el tiempo y, aún, el aumento de influencia de la rueda cruel de un sistema que, impasible, considera al ser humano mero generador de beneficios, servicios y placer. La esperanza de cambio se alberga en un triste final: la falta de nuevos productos que vender, o prostituir.

14.1. Plusvalías humanas

¿Se puede comprar un cuerpo? Esta dura pregunta parece tener fácil respuesta si atendemos a algunas situaciones y ámbitos siempre presentes, aunque marginales, en la historia del hombre: prostitución y mercenariado. Es posible, y es además un negocio muy lucrativo, poner cuerpos a la disposición del mercado del sexo y la violencia. Dos áreas humanas que nos remiten a sus orígenes más primitivos, al instinto animal, sujeto, sin embargo, en estos casos, a la regulación matemática de la oferta y la demanda. Convirtiéndose en ambos casos el servicio en un lujo debido a su intimidad y peligrosidad, al incremento de precio de lo ilegal. Los productos “extraordinarios” son, inevitablemente, más caros. El cuerpo es en la prostitución objeto de placer; en la guerra (de estado o mafiosa) objeto de dolor. Hay un precio para el ofrecimiento físico-sexual y otro para el ofrecimiento de un brazo como ejecutor, al servicio de

la supresión de otras vidas, por las que también se pone precio.

Pero más allá de estas zonas lúgubres de la sociedad, semiocultas y tantas veces base de guiones cinematográficos, hay visibles, aunque no tan asumidas, otra serie de violencias y represiones ejercidas sobre el cuerpo de un modo tan general y rutinario que parecen aceptadas, o bien imperceptibles. Es ahí donde el arte comprometido actual hace hincapié, utilizando desde los años 70 y en muy diversos movimientos (*body art, happening, etc*) su fuerza para mostrar las presiones ejercidas sobre el ser humano, especialmente sobre los grupos situados al margen de los poderes del patriarcado blanco.

La reificación es la base (moral, psicológica y física) a través de la que ejercer el poder sobre grupos sociales que son tratados como inferiores. Sólo en la cosificación pueden entenderse las atrocidades cometidas sobre el ser humano por otros miembros de su especie. Y sean éstas de carácter extraordinario o cotidiano son parte indispensable del funcionamiento del engranaje capitalista.

A este respecto serán los *freaks*, los seres monstruosos, considerados en el umbral de lo humano, los que han sido tradicionalmente asumidos como objeto de admiración y exhibición pública, aunque sólo sea para recalcar su terrible monstruosidad. Como nos enseñaron Todd Browning o David Lynch, estos infra-seres, serán tomados como productos al servicio del espectáculo, carentes de voluntad propia, explotados y cosificados hasta sus últimas consecuencias. Lo paradójico es que su relato, aunque extremo, no deja de ser ejemplo de la reificación sufrida por el hombre a nivel general en la sociedad actual, olvidada su verdadera identidad y ofrecida una y otra vez su imagen exterior. La voluntad y libertad es puesta al servicio de un amo en forma de estado, empresa o banca.

Sea debido a su monstruosidad o su belleza, es la reducción a imagen-producto-marca, lo que se impone. Así pues no habría tanta diferencia entre el *freak*, tan de moda hoy en la infame programación televisiva (capaz de reciclar de este modo la barraca de feria del siglo XIX y llevarla al XXI) y el modelo publicitario, que vende su cuerpo, prostituye su belleza y ahoga su voluntad para ponerla al servicio del mercado. El ciudadano medio, mientras tanto, indefenso ante el continuo bombardeo de los medios de comunicación, vivirá en la continua tensión que le sitúa entre estos dos polos: tratar de acercarse al imposible ideal de belleza propuesto y no caer en la marginalización de la diferencia respecto a los cánones estandarizados. El miedo a la exclusión pondrá al hombre en una delicada posición: entre la aceptación de la carrera hacia el éxito y la felicidad convenientemente publicitada; y la constatación de que ese (imposible) camino supone la negación de la identidad propia y la sumersión en el consumo de productos industriales y globalizados. En la sociedad post-identitaria actual no somos más que aquello que tenemos o, aún más, aquello que compramos.

14.2. Plusvalías artísticas

A pesar del carácter crítico de algunos de sus movimientos es, sin embargo, en la consideración del arte desde la óptica del mercado donde comienzan a surgir ciertos problemas e incoherencias. Y es que dentro de la especulación capitalista, el producto artístico es un potentísimo socio. El artista (fuera su intención primaria o no) se aparece como “manufacturador” (casi prestidigitador) de bienes de lujo capaces de alcanzar plusvalías récord basadas en la irreal (y anacrónica) ilusión de la genialidad. Hasta el arte más revolucionario, conceptual e inmaterial, termina por sucumbir ante un sistema camaleónico, que recicla y fagocita todo lo que se mueve en su órbita de acción.

La época de la reproductibilidad no democratizó la creatividad, simplemente abrió un nuevo ámbito de mercado, creó “marcas blancas” que abarataban costes y permitían a un mayor estrato de población entrar como potenciales compradores de arte. El dominio del trabajo manual artístico (el que otorgaba el toque genial a la obra) se sustituyó por la idea, que terminaría por considerarse también genial, quedando toda la ironía, toda la rabia, todo intento de huida, en simples ceros que añadir a la derecha, demostraciones de originalidad, de ingenio, de tentativas de ataque al comitente, de amagos de “muerto” inocuos para la mano que da de comer. La plusvalía huía del trabajo manual al intelectual, liberando al artista de ciertas obligaciones técnicas para pasar a elegir objetos encontrados o previamente fabricados industrialmente. Desde luego que fueron Marcel Duchamp y los fabricantes de sanitarios los primeros afectados por este toque mágico que multiplicaba inexplicablemente el valor de objetos ya completamente terminados.

El arte de acción, el celebrado en ámbitos extrainstitucionales, terminó también por reducirse a fotografías y vídeos, nuevos productos que enlataban la frescura irrepitible del evento, reduciéndolo a la insipidez de la comida basura, los conservantes y colorantes. Pregúntele sino a Rosemberg Sandoval el porqué de la repetición de su aparentemente subversiva acción *Mugre* (1999) con el sólo objetivo de poder documentarla en vídeo y fotografía con una mayor calidad que en la primera ocasión que la llevó a cabo¹.

Toda esta entrada del cuerpo en el arte desde los años 70 trajo así una terrible consecuencia

1 Al respecto Rosemberg Sandoval admitirá sin problemas: "*Volví a hacer 'Mugre' porque el primer video no quedó bien resuelto técnicamente. Estaba muy oscuro y no me gustó la fotografía -cuenta Sandoval- entonces me tocó rehacerlo con otro indigente, en el mismo lugar y frente a los estudiantes de la Universidad del Valle, donde doy clases. Pero la idea era la misma y el mugre también*". Lo que hace sospechar de su honestidad como acción subversiva, más teniendo en cuenta la compra del vídeo (el de la segunda acción) por una prestigiosa colección de arte, o la exposición de fotos y objetos de sus acciones en galerías que representan el status quo y, supuestamente, acabarían con la inmediatez y fuerza de sus acciones originales. H. JUNCA. "Acciones para la venta". En *Revista Arcadia* número 30 (abril de 2008). Consultado en la web <http://www.colarte.com/recuentos/S/SandovalRosemberg/critica.htm> . (en agosto de 2011).



Fig. 1. Ana Mendieta, *Rape scene*, 1973.

indirecta: su entrada en el mercado. Una entrada además en uno de los pocos ámbitos en los que aún escapaba de él. Se invirtió así en muchos casos la capacidad de denuncia de las acciones, presentadas como gritos ante la fragilidad y opresión ejercida sobre el cuerpo en el mundo contemporáneo.

Esta sucesión lógica no debe hacernos caer en la desesperanza absoluta, ni trata de ser una crítica total a un arte que, muy al contrario, cuando lo hace huyendo de la pose y su posicionamiento es sincero y honesto, puede resultar un estupendo altavoz de denuncia de

los horrores del mercado, dando voz al oprimido y haciendo visible la cruel lógica de un sistema que utiliza despiadadamente a las personas, reducidas éstas a números. Olvidándonos de su posterior utilización por marchantes, museos y demás fantoches, hay posiciones artísticas y obras que siguen destacando por su capacidad de denuncia, y que cuesten lo que cuesten, son capaces de producir en el espectador que las contempla el cuestionamiento de la realidad que habitan.

Ana Mendieta sería sin duda, uno de los hitos al respecto, una de las artistas más empeñadas en devolver la visibilidad y voz a los oprimidos ante el poder patriarcal, occidental y blanco. Obras tan potentes como *Rape scene* (1973) [Fig. 1] denuncian de modo explícito la violencia sufrida por las minorías (que unidas son absoluta mayoría), silenciadas, por acción u omisión, por ese poder que las reprime y abandona a su suerte. A ella se podrían sumar decenas de artistas que desde los años 60 y 70 tratan de representar grupos marginales (minorías étnicas, mujeres,

gays y lesbianas, ecologistas, radicales de izquierda...), nombres que van desde grupos como el situacionista a Barbara Kruger, Cindy Sherman, Guerrilla Girls, Judy Chicago, Martha Rosler, Hans Haacke o Nancy Spero. Todos ellos tratan de poner al descubierto los mecanismos de normativización y normalización social y cultural, generadores de identidades al servicio del poder y que dictan los cánones que pautan el consumo y señalan a aquellos fuera de su ámbito.

Este arte más contestatario y concienciado social y políticamente fue consciente de los peligros que el producto artístico tenía de convertirse en una herramienta capitalista generadora de plusvalía, precios desmesurados y especulaciones que enriquecen a instituciones y mediadores. Con este propósito se hizo hincapié en el proceso, el gesto, y la acción, pues sólo ellos, enmarcados en un presente continuo, únicos e irrepetibles en el tiempo, aparecían como vía de escape, al no ofrecer un objeto-producto finalizado como meta. Y sin objeto tangible que ofrecer parecía acabarse con la posibilidad de consumo. El desarrollo del arte conceptual ofrecía otra salida anti-capitalista al oponerse frontalmente al producto manufacturado en la invisibilidad de la idea. A pesar del aparente triunfo, el mercado y el resto de la institución artística oficial supo revolverse aceptando la validez de estas nuevas vías y generando beneficio a partir de los productos resultantes de las acciones, su documentación (fotográfica o videográfica), y contemplando en casos extremos la posibilidad de repetir en ciertas ocasiones las acciones en diferentes espacios y tiempos, o fabricando de nuevo reposiciones de los productos que se utilizaron originalmente. Así, perdido el primer urinario de Duchamp se firmaron posteriormente copias que poder exponer. El arte había sido puesto en entredicho, su institución y el mercado ridiculizado, pero

éstos habían sabido sobreponerse al golpe y ponerlo a su servicio y beneficio². A pesar de que la

2 Ya en época temprana Lucy Lippard había admitido esta derrota: “[...] En 1973 yo escribía con cierta desilusión en el “Post-scriptum” de Six Years: “Las esperanzas de que el “arte conceptual” fuera capaz de evitar la comercialización general, el perjudicial enfoque “progresivo” de la modernidad, eran en su mayor parte infundadas. En 1969 parecía [...] que nadie, ni siquiera un público ávido de novedades, pagaría dinero, o al menos no mucho, por una fotocopia referente a un acontecimiento pasado o nunca percibido directamente, un grupo de fotografías que documentaban una situación o condición efímera, un proyecto de obra que no se realizaría o por palabras

importancia estaba en el gesto, el gesto terminaba por añadir valor al producto derivado. Este ejemplo nos pone sobre aviso del gran peligro del arte vanguardista y comprometido: asimilado por el museo y la galería se convierte en incoherente producto al servicio de lo que trataba de desvelar, aún más, su radicalidad, rareza o marginalidad primera es capaz de aumentar su precio, pues lo excéntrico y anormal, debido precisamente a su naturaleza especial, se convierte según las reglas capitalistas en producto de mayor valor. Quizás, para huir del problema, los artistas deban centrarse en realizar arte y no producir obras de arte³. O elegir la última vía al margen, quizás con el peligro de la excesiva marginalización, que supone la autogestión y el *do it yourself* más *punk*, heredero de la vertiente anarquista proveniente de dada y el situacionismo. Éste último camino sería el más comprometido con la base social y la heterodoxia de las tribus *underground*, defendiendo en gran parte un arte sin autoría, colectivo y popular, nunca producto finalizado ni musealizable.

Pero, por otro lado, aparecerá una posición contraria, tendente a la hiperbolización. Con ella se demuestra la conciencia del sucio espectáculo en que está sumido el arte como mercancía, una actitud quizás más honesta que la ingenuidad del activista político, o su utilización hipócrita como imagen con la que fabricar una marca. Así, siguiendo la estela de Duchamp, la ironía fue llevada a este extremo por Piero Manzoni, en el triple salto mortal del cinismo. Si querían cualquier cosa firmada que vender, el italiano ofreció al mercado su propia mierda, debidamente enlatada, enaltecida como producto de lujo a precio de oro. Si vamos a jugar el

habladas pero no grabadas; parecía, por tanto, que esos artistas quedarían liberados a la fuerza de la tiranía del status de la mercancía y la orientación al mercado. Tres años más tarde, los principales artistas conceptuales están vendiendo obras por sumas sustanciosas aquí y en Europa; están representados (y, lo que es más inesperado, expuestos) por las galerías más prestigiosas del mundo del arte. Dicho claramente, por más que se hayan logrado revoluciones menores en la comunicación a través del proceso de desmaterialización del objeto [...], el arte y los artistas siguen siendo un lujo en la sociedad capitalista". LIPPARD, Lucy. Seis años: La desmaterialización del objeto artístico de 1966 a 1972. Tres Cantos: Akal, 2004, p. 27.

³ Como advertía José Manuel Rojo respecto a la Huelga de Arte convocada en 2000-2001 en Madrid y Barcelona. VV. AA. *Industrias Mikuerpo. Un proyecto de gestión Cultural Independiente (1994-1999)*. Madrid: Traficantes de sueños, 2010, p. 288.

juego, mejor dejar bien claras sus reglas, o como reflexiona Baudrillard, quizás sea mejor que el arte, apueste un doble o nada, convirtiéndose en más mercancía que la propia mercancía.

Llegados a este punto conviene resaltar que las técnicas de la publicidad y la moda siempre estuvieron estrechamente ligadas al arte. No obstante sería el movimiento pop el que finalmente se atreviera a utilizarlas sin tapujos, vaciando de contenido, con o sin ironía, la creación. Si después todo iba a ser reducido a objeto consumible, quizás la salida era ofrecer un arte cínico ya de salida, autoconsciente de su vacuidad. La conversión del arte en marca fue abiertamente aceptada y fomentada por el pop, con Andy Warhol a la cabeza, capaz de poner al mismo nivel la imagen del hombre que la de una lata de conserva, el personaje que subió al pedestal de la belleza al producto del supermercado. ¿Y qué importaba ya si dentro había sopa?

14.3. Sobre la dudosa dignidad del trabajo

Si a la entrada de los campos de concentración nazis rezaba la inscripción “El trabajo os hará libres”, ya poseemos un más que buen motivo para dudar de la dignidad del trabajo. A ello podemos añadir algunas sospechosas (y negativas) acepciones que encontramos del término (y su correspondiente verbo) en el diccionario de la RAE⁴, junto a expresiones populares que las corroboran o al recuerdo de la génesis de la especie humana en la mitología cristiana, en que dios castigará al hombre con tener que “ganarse el pan con el sudor de su frente”.

Las condiciones fordiano-capitalistas desarrolladas desde fines del siglo XIX han sido calificadas

⁴ **Trabajo:** [...]8. Dificultad, impedimento o perjuicio. 9. Penalidad, molestia, tormento o suceso infeliz; [...] 12. Estrechez, miseria y pobreza o necesidad con que se pasa la vida.

Trabajar: [...] 15. mortificar (afligir, desazonar); 16. dañar (causar perjuicio). <http://www.rae.es/rae.html> . [Consultado en agosto de 2011]

en muchos casos como capaces de reducir al hombre a número, ente anónimo al servicio del sistema, cosificado, mecanizado, repitiendo incesantemente movimientos en la cadena de producción, como nos señaló genialmente Chaplin en *Tiempos Modernos* (1936). El hombre se convertía así en autómata, herramienta, viendo sometida su voluntad y libertad. Una esclavización de un individuo que se funde en la masa, en la que pierde su fuerza e identidad, como nos mostraban las impactantes imágenes de la salida y entrada al trabajo en *Metrópolis* (Fritz Lang, 1927), exageradas pero no tan distantes de las visibles en la vida real. Aunque este tipo de cadenas han visto reducido su número y dureza en los países desarrollados (que no así en los subdesarrollados), de forma más sutil o más explícita todo trabajo conlleva un peso que se asemeja a estas visiones extremas, conduciendo al hombre contemporáneo a una insatisfacción existencial y cansancio físico que le acerca a la enfermedad mental, cada vez más presente en nuestra sociedad.

El empeño de “estetización” de la fotografía socio-documental de los trabajos más duros y peligrosos nos lleva también a fangosos terrenos, donde huele a una actitud paradójica y, en gran parte de los casos, hipócrita, empeñada en cubrir con bonitas palabras y una aparente solidaridad el simple objetivo de obtener buenas instantáneas que exponer y vender a las élites de la alta burguesía de los coleccionistas. Visibilizar la miseria, argumentando una dignificación humana del trabajo, conlleva con facilidad al cinismo y a la mayor y más fácil aceptación de una condiciones de vida realmente atroces, y que, sin embargo, son capaces de ofrecernos imágenes de tremenda belleza. Al ver exposiciones de este tipo resulta de obligado pensamiento reflexionar acerca de la difícil posición personal del reportero ante la tragedia, capaz de apretar el botón de la cámara pero no de tender la mano a la persona a su lado. Fotógrafos de gran éxito, como Sebastião Salgado, se encontrarían en esta dudosa posición.

Pero el trabajo, al fin y al cabo, no hace más que remitirnos a la necesidad humana del dinero para sobrevivir en este mundo. Trabajamos por un salario, por ser remunerados y así continuar nuestra existencia. Y, consigamos mantenernos con mayor o menor éxito, condiciones y fortuna, el trabajo y el salario no son sino formas de explotación, de control, y hasta de humillación del hombre. No hay dignidad ante la visión de un niño trabajando en condiciones infrahumanas en una mina, del mismo modo que no la hay en la visión del oficinista perdido en un mar de escritorios (al estilo de *El apartamento*, Billy Wilder, 1960) en el frío territorio del acero y vidrio del rascacielos. Y lo que es peor, si hay explotación y explotados, no debemos olvidar que existen otros hombres, con nombres y apellidos, que representan al poder y son explotadores. La especulación extrema sobre la necesidad del trabajo llevará a la utilización, abuso y vejación de los trabajadores, con el único fin de un mayor y más rápido y eficaz beneficio. Cuanto peor son las condiciones de vida peores son las condiciones de trabajo, puesto que estaremos dispuestos a rebajar aún más el valor de nuestra fuerza y voluntad para poder llevar un sueldo a casa. Sin embargo, aún cuando los derechos del trabajador sean más completos y su sueldo más alto, debemos tener en cuenta que el objetivo es la dominación igualmente, no a través de la eliminación o represión física, sino a través de la compra de nuestra voluntad, la imposibilidad de respuesta negativa que genera la comodidad en que se vive. Mejorar las condiciones de vida del trabajador fue el modo de pasar de su explotación explícita a su prostitución, convertirlo en sumiso consumidor, una herramienta mucho más eficaz para mover la rueda del sistema que el del potencial revolucionario del directamente agredido. A día de hoy, sorprendentemente, la rueda parece invertir su movimiento hacia la vuelta a la explotación directa del trabajador, también en los países desarrollados. Veremos dónde nos lleva.

El salario es expresión y consecuencia pues de relaciones de poder, relaciones en muchos casos

generadoras de miedo. Un miedo que se retroalimenta con facilidad, generando una sociedad sencillamente controlable, pues ante él sólo el poder y sus instituciones se afirman con capacidad de defensa. Sobre la irracionalidad del miedo es más factible ofrecer productos o trabajos de peor calidad. Las situaciones extremas (verdaderas o creadas) provocan la sensación en el débil de “o lo tomas o lo dejas”, teniendo éste que aceptar cualquier cosa que le sea ofrecida. Sólo en estos contextos, en situaciones sin salida, el capitalismo se nutre de trabajadores dispuestos a realizar trabajos muy peligrosos, casi suicidas. La magnífica película de Henri-Georges Clouzot *Le salaire de la peur* (*El salario del miedo*, 1953), así nos lo muestra. O, como Michael Moore hacía ver en uno de sus documentales, ¿es casualidad que se busquen reclutas en los barrios pobres?

Sobre todos estos aspectos relacionados con el trabajo y la utilización del cuerpo al servicio del mismo vamos a centrar nuestra atención en dos artistas, generadores de obras muy interesantes y sugerentes y que, de un modo tan metafórico como tangible, nos ayudan a entender los oscuros entresijos del tardo-capitalismo en que vivimos.

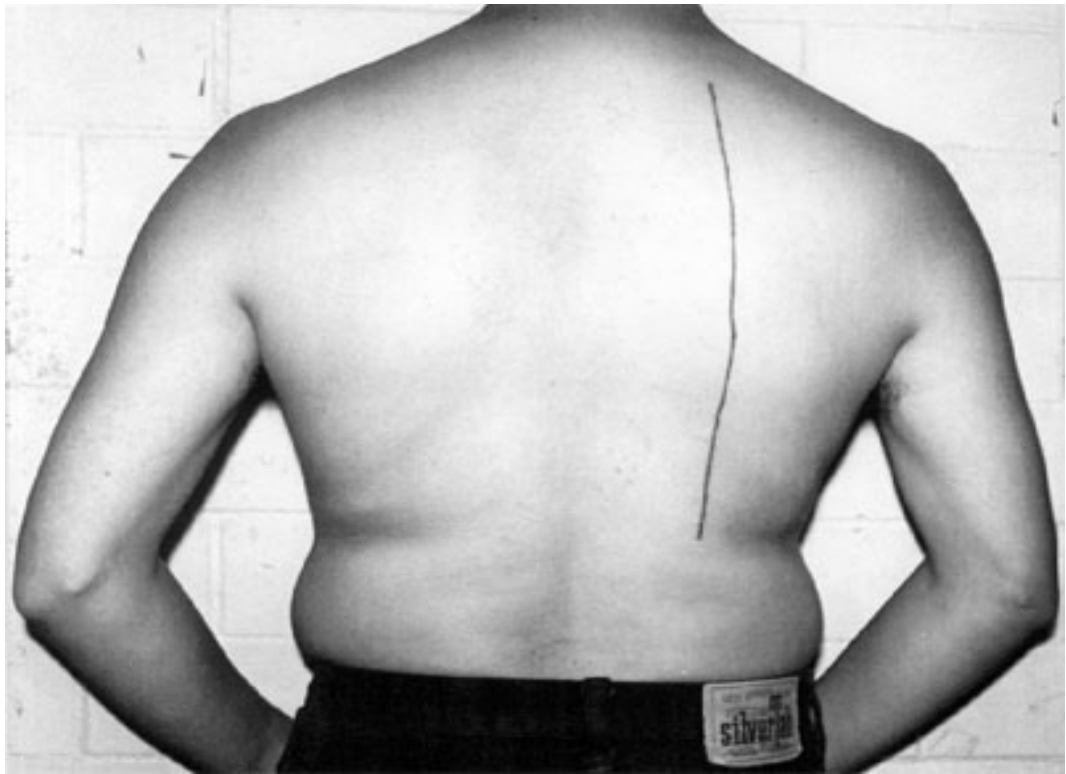
Por un lado encontramos a Paco Cao, que no dudará en fundar una empresa llamada *Rent a body*, para convertirse en autónomo, y ofrecer diferentes servicios con los que poner a la disposición del cliente su cuerpo. Con ella Paco Cao desenmascara al mismo tiempo a la institución artística y al trabajo, para hacernos ver que tras ellos no hay más que prostitución, la prostitución de poner nuestro cuerpo al servicio de órdenes externas a cambio de dinero. El cuerpo llega así a su reificación máxima, convertido en mero objeto de consumo, producto contratable. Cao iguala (en el trasfondo, aunque lo diferencie en tarifas) trabajo físico e intelectual, prostitución de lujo o de subsistencia, pues no son, al fin y al cabo, más que grados de la misma sumisión al sistema. La vuelta final de tuerca la consiguió al llegar a desplazarse legalmente como “objeto artístico” y

no como persona, convirtiendo en oficial la conversión en producto de, todo al mismo tiempo, su cuerpo, su rol de artista y su obra⁵.

No obstante, va a ser Santiago Sierra el artista que mejor sistematice a lo largo de su obra las estructuras del trabajo y el sueldo. Lo hace poniendo énfasis en su posición de trabajador, aunque rehuyendo de la implicación directa de su cuerpo y esfuerzo físico en los proyectos, reproduciendo a pequeña escala la lógica del sistema. Él se encargará de producir plusvalía a partir del trabajo remunerado de personas que contrata convenientemente. Lo hace, además, llevando a cabo objetivos inútiles y/o estéticamente despreciables. Formalmente sus obras se acercan al minimalismo, pero un minimalismo más sucio que el original, pues tras él se hacen visibles las horas de trabajo de la construcción de ese objeto limpio, aséptico y perfecto.

De este modo Sierra hace hincapié en la lejanía del arte respecto a la sociedad, de la inutilidad social del mismo, de su estatus elitista, convertido en producto de lujo, sólo consumible por una élite, y de sus reproducciones de las injusticias sociales que son la base del sistema, más allá de la idea, o de la buena o mala intención (social) del artista. Santiago Sierra pone en entredicho el sistema del arte y el sistema global del mercado, pero eso sí, poniéndose en una delicada posición de la que es altamente consciente. No se autofirma *outsider*, e inmune a las injusticias, sino partícipe de algún modo u otro en ellas, un hecho que hace aún más rico su discurso. Santiago Sierra hará ver que incluso tras la belleza existen unas relaciones de explotación, hay trabajadores. El trabajo no será limpio ni inofensivo, sino la consecución de tareas absurdas (en un primer momento improductivas) que el capitalismo absorbe en forma

5 F. CASTRO FLÓREZ. "No man's land, bricolage, post-ready made, antifetichismo. En torno a un cuerpo de alquiler". En CRUZ SÁNCHEZ, Pedro A.; y HERNÁNDEZ-NAVARRO, Miguel A. [eds.]. *Cartografías del cuerpo. La dimensión corporal en el arte contemporáneo*. Murcia: Cendeac, 2004, p.242.



de objeto de lujo artístico con el que especular. Tras la obra de arte no hay una mano genial, pseudo-divina, sino trabajadores y horas de trabajo, salarios bajos y condiciones desagradables. Así lo demuestra en escuetas y explícitas obras como *586 horas de trabajo* (Cáceres, abril de 2004) en que exponía en una plaza un enorme cubo negro con la inscripción que le da título. El cuerpo que incluye Sierra en sus proyectos no será el heroico del artista de acción, mediador espiritual y estético; sino el anónimo e invisibilizado del trabajador.

Tras la consecución de esos absurdos objetivos que son sus obras, que ni son bellas ni son útiles, Sierra pone en tela de juicio el porqué de la obra, desvelando una voluntad de control sobre el trabajador que es reflejo de la ejercida por el poder patronal. Así nos queda bien claro que a través del trabajo, sea éste productivo o no, hay una voluntad de someter física y psicológicamente a la persona que lo ejerce. Muchas, la mayoría, de sus obras giran en torno a

esta relación, aunque algunas hacen un mayor hincapié en esta cesión física de nuestro cuerpo por un simple salario/hora. Quizás una de las más sencillas e impactantes sea *Línea de 30 cm. tatuada sobre una persona remunerada* (1998) (y que más tarde repetirá sobre más gente en diferentes lugares) [Fig. 2]. A partir de ahí Sierra comenzará toda una serie de trabajos en que remunerará a personas por muy diversas acciones: llenar una sala (*465 personas remuneradas. Sala 7, Museo Rufino Tamayo, México DF, 1999*), permanecer en el interior de cajas de cartón (*8 personas remuneradas por permanecer en el interior de cajas de cartón. Edificio G & T, Guatemala, 1999*); mover bloques de cemento (*24 bloques de concreto movidos constantemente durante una jornada por obreros remunerados, ACE gallery, Los Ángeles, EE.UU., 1999*); masturbarse (*10 personas remuneradas para masturbarse. La Habana, Cuba, 2000*); permanecer dentro del maletero de un coche (Limerick, 2000); la elevación de seis bancas (Kunsthalle der Hypo-Kulturstiftung. Munich, Alemania. Septiembre de 2001); *Mujer con capirote sentada de cara a la pared* (Pabellón español, Venecia, Italia. Mayo de 2003), y así un buen número más de ejemplos en diferentes ámbitos geográficos, con diversos grupos de población y con salarios diferentes en cada caso. No son gestos gratuitos los suyos, sino bien medidos, pensados, y sobre los que estudia sus consecuencias, las reacciones de los trabajadores o el público. En gran parte de los mismos Sierra actuará directamente con marginados sociales: prostitutas, drogadictos, sin techo, inmigrantes... denunciando las diferencias sociales y también la mayor facilidad de aceptar los trabajos debido a esa misma marginalidad y necesidad de dinero.

En palabras de Castro Flórez: "*Lo que hace Sierra es revelar, en el seno de la institución artística, lo que Marx llamó el fetichismo de la mercancía, es decir, la forma en la que tras los productos del "consumo" se encuentran relaciones socialmente alienantes, esto es, que la pureza cultural encubre la realidad de la explotación, y, por supuesto, la experiencia del dolor ajeno. Cualquiera puede ser*

contratado para hacer cualquier cosa, esto es, el sujeto reducido a la condición de nada, tratado como masa o fuerza de trabajo, literalmente cosificado, interviene en el espacio del placer desinteresado, por emplear términos kantianos, subraya su inutilidad en un trabajo artístico. Esas cosas raras y carentes de utilidad que forman parte del arte entran, por supuesto, en el vértigo del consumo y, particularmente, en aquello que Veblen caracterizó como consumo conspicuo, una de las formas modernas de la barbarie: el consumidor se consume en el acto. [...]".⁶

Santiago Sierra es consciente de su posición como trabajador-artista, con conciencia política y social, pero ciertamente privilegiado respecto a las personas que contrata, generador de unos beneficios incomprensibles que el sistema del arte se encarga de dirigir y redirigir a su antojo. La denuncia de esta plusvalía llega a su más alto grado de explicitud en *Persona diciendo una frase* (New Street, Birmingham, Reino Unido, febrero de 2002), en la que un indigente decía la frase: "Mi participación en este proyecto puede generar unos beneficios de 72.000 \$. Yo estoy cobrando 5 £" [Fig. 3]. Del mismo modo que los mineros con los metales preciosos o los albañiles con las casas que construyen, Sierra hace ver que tras las obras artísticas hay obreros que no podrán comprar las obras que producen y que, además, ni tan siquiera entienden. La miseria parece necesaria, pues sobre ella se sustentan los privilegios de la minoría, la miseria es la otra cara de la moneda del lujo, el tercer mundo hace posible al primero⁷.

Incluso en la institución (museo o galería), o precisamente en ella, su obra es siempre incómoda, nunca domesticada, genera malestar. Sierra no quiere refugiarse en el placer estético (como hace el fotodocumentalismo), ni enmascarar su discurso con bonitas palabras, su obra es directa,

6 F. CASTRO FLÓREZ, Fernando. "Castigados [Consideraciones sobre el trabajo de Santiago Sierra]". En *Exit: imagen y cultura*, nº 12 (noviembre/enero), 2003, p. 50.

7 "Algunas obras de Santiago Sierra remiten, más que a la termodinámica del don, a la transformación de la miseria en lujo o, para ser más preciso, son una ejemplificación artística de la plusvalía [...]" Castro Flórez. *Ibidem*, p. 50.

dura, explícita e irónica. Un “señores, esto es lo que hay” que denuncia y que, al mismo tiempo, admite culpas, tanto la suya propia como la de los espectadores y la de sus contratados, que de hecho aceptan sin mayores problemas lo que se les encomienda. No obstante no hay juicios de valor claros, sino la muestra de que no hay producto ni consumo liberado de una relación laboral, que esconde de manera más o menos explícita una explotación y alienación de la persona. La última prueba de su coherente discurso la obtuvimos en su rechazo al premio nacional de las artes, pues como él mismo dijo, no era la aceptación de un encargo laboral sino la concesión (que implica cesión) de un premio, del beneplácito del poder, al que si no queda más remedio que alimentar, mejor que sea con el precio de la suciedad del trabajo y no de la risa forzada en palacio.

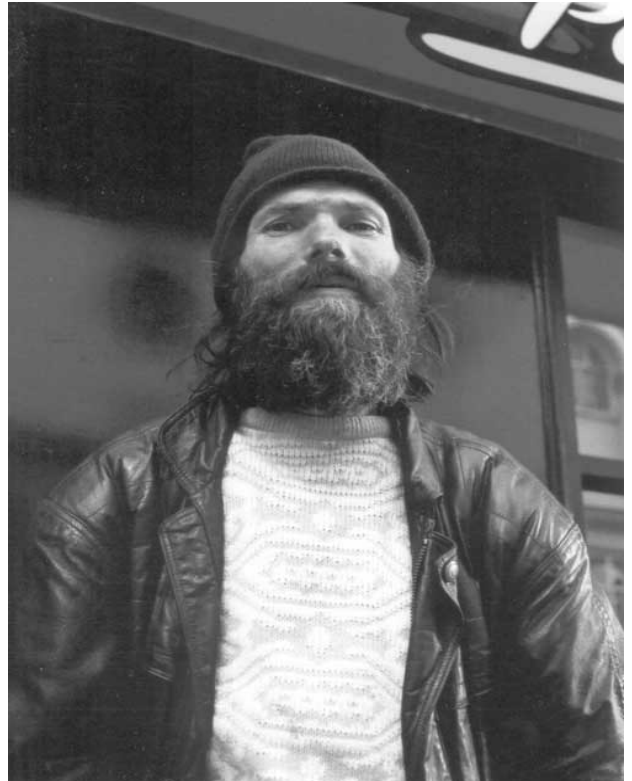


Fig. 3. Santiago Sierra, *Persona diciendo una frase* (New Street, Birmingham, Reino Unido, febrero de 2002).

Tanto Paco Cao como Santiago Sierra deciden ser más capitalistas que el capitalismo, ser auténticamente conscientes de su papel como generadores de mera mercancía, de su papel como obreros generadores de beneficios al sistema, de un modo u otro piezas del mismo, para no caer en la ingenuidad o hipocresía de los que se creen, o quieren creer, más allá del bien y del mal.

Artistas capaces de discursos revolucionarios pero cómplices de la explotación, liberadores de ideas y esclavizadores de trabajadores, algo sólo explicable desde la ignorancia o la falta de respeto al espectador. Cao y Sierra no parecen querer más que una huida hacia delante, una denuncia de la realidad a través de la hipérbole de la misma, siguiendo de algún modo las enseñanzas de Baudrillard. Ante el triunfo del sistema capitalista, como decíamos, capaz de fagocitar los movimientos que tratan de ir en su contra sin apenas despeinarse, se plantea la duda de cuál es el mejor posicionamiento, la mejor postura crítica ante el mismo. ¿Será el elogio de la pereza la solución a tan negro panorama? La pereza, el desempleo, la no producción de beneficio, puede que sea una vía, extrema, porque en su más alto desarrollo nos convertirá en *outsiders*, marginados sociales en difícil posición de supervivencia.

Y es que hablando de trabajos y plusvalías nuestro discurso parece anclarse en el pasado, en la dialéctica del marxismo frente a las estructuras del capital. Desde luego la cultura es una superestructura del sistema, en una comunión demostrada en su denominación actual como “industria cultural”, perfectamente integrada y que genera productos que, además, amoldan conciencias. Aún a pesar de su anacronismo debemos destacar algunas tentativas de resistencia artística asociadas a las herramientas tradicionales de lucha social. Así en el año 2000-2001 diversos colectivos artísticos declararon la “huelga del arte” en Madrid y Barcelona (posteriormente se extendería a otras ciudades)⁸. Si el problema es industrial y obrero, parece ésta una salida consecuente, aunque atendiendo a la historia, abocada al fracaso.

“[...] Desde este estado de cosas, realizamos un llamamiento a la desobediencia activa de todos los trabajadores del arte y la cultura, negándose a producir materiales susceptibles de explotación

⁸ Existen, no obstante, múltiples ejemplos de este tipo de acciones en diversos ámbitos geográficos y épocas.

comercial o apropiación política en los dos años referidos, pero realizamos fundamentalmente un llamamiento a los consumidores-perceptores de arte y cultura para que cancelen en dicho periodo su asistencia a programas culturales, exposiciones y espectáculos, así como eviten la adquisición de periódicos, libros, discos y otras mercancías culturales destinadas al consumo privado, y la matriculación en ofertas educativas de carácter «culturalista». Al margen de esta cancelación absoluta de las vías de penetración de la cultura institucional, se desarrollará un proceso constructivo de cultura participativa dentro de los espacios liberados, se promoverán modelos autogestionarios de producción y fruición estética irrecuperables para el mercado, se legitimarán celebraciones paródicas de actos institucionales, se redescubrirá el cuerpo como fuente de goce cotidiano...»

Karen Eliot⁹

Teniendo precedentes históricos de gran peso que vienen desde la comuna de París, los grupos vanguardistas han tratado de formar coalición con los trabajadores en diversos momentos, lugares y contextos sociales. La *Art Workers Coalition* (formada en enero de 1969 en Nueva York) sería otro buen ejemplo. El cambio de era, sin embargo conlleva a cambios obvios en el tipo de lucha. Superado el capitalismo industrial y perdida en gran parte la conciencia de clase obrera, la propia “huelga del arte” que señalábamos anteriormente se afirma no ya de producción, sino de consumo. Y es que en la época del “post-fordismo” el arte ha perdido finalmente la distancia sobre el resto de ámbitos productivos, asumidos ya más como creadores de información inmaterial (debido al triunfo definitivo de los medios de comunicación y las imágenes-marca) que de mercancía en forma de objetos materiales. El trabajo, como toda la sociedad, se ha convertido en espectáculo, en imagen simbólica, algo que lo ha acercado definitivamente al creador de símbolos por excelencia a lo largo de la historia: el arte. Estando

⁹ Publicado por los fanzines *Amano* y *P.O.Box. Amano # 4*. (abril 1997) y recogido en VV.AA. *Industrias Mikuervo. Un proyecto de gestión Cultural Independiente (1994-1999)*. Madrid: Traficantes de sueños, 2010, p. 268.

todos los ámbitos de la política y la sociedad más preocupados de la representación que de la existencia real, la creación se aparece como herramienta fundamental.

14.4. La construcción (estética) de nuestro cuerpo

Como nos indicó Guy Debord, el hombre en la sociedad del espectáculo en que vivimos basa su existencia no en ser o tener un cuerpo, sino en “parecer”. La prueba de nuestro devenir vital la obtenemos de su documentación en imágenes (vídeo, fotografía...). La apariencia manda y, tanto a nivel físico como virtual, nuestro cuerpo queda reducido a imagen, una imagen que además se nos permite construir, reconstruir, amoldar o modificar conforme a nuestros deseos. Todo ello para generar otro mercado, el de esta conformación de nuestra identidad a la carta: por piezas, ropa, complementos, maquillaje o retoque. Vivimos en la época de la desaparición definitiva de las identidades colectivas (en forma de religión, estado, ideología, etc), una época “post-identitaria” donde el hombre se ve sometido a una extrema individualización que lo deja a su merced, y que conlleva una lógica búsqueda de autoafirmación sin embargo frágil y tan sólo posible a través del consumo.

La moda, la publicidad y la pornografía marcan los nuevos patrones, los cánones sobre los que conformar el ideal del cuerpo. Los modelos prestan su imagen en un tipo de prostitución más aceptada socialmente, para, a través del mundo audiovisual que nos rodea incesantemente, moldear al consumidor, atacado en sus instintos más básicos de deseo, poder y sexualidad. Desde esos flancos se genera una continua insatisfacción que provoca el constante y creciente consumo que el sistema necesita. Nos venden comida basura debido a su imposición de un ritmo de vida acelerado, pero, una vez engordamos, nos avisan de un posible destierro del paraíso hacia la

marginalidad si no acabamos con nuestros defectos a través de los productos *light* y el gimnasio. La paradoja del consumo crea así movimientos pendulares que se alimentan unos de otros.

La moda y publicidad genera esta necesidad de tratar de ser mejores emulando los cánones propuestos: mujeres hiperdelgadas y hombres atléticos. Nuestro cuerpo se convierte de este modo en principal activo consumidor al mismo tiempo que superficie de consumo. La sociedad de los medios vende la necesidad de ser único, pero para ello ofrece como única salida consumir sus estándares. Las (i)lógicas del sistema llevan al continuo vacío existencial, extasiado el ser humano por ideales que nunca alcanzará o que, una vez alcanzados, están huecos.

El arte contemporáneo ha entendido estos complejos movimientos tendentes a generar una esquizofrenia individual y colectiva de difícil salida. Utilizando las herramientas del consumo: las técnicas publicitarias, la imagen de moda, etc., diversos artistas han tratado de desenmascarar la imposición de unos cánones normativizadores. La necesidad desesperada de utilizar el cuerpo como superficie estética lleva a la utilización del *piercing*, el maquillaje, los tatuajes o el *bodybuilding*. En un caso más extremo, y cada vez más extendido, es la cirugía estética la que cumple la misión de modificar nuestros cuerpos y rostros, atendiendo a los modelos de estandarización. Nuestro cuerpo cumple al fin así el mito prometeico, y es moldeado a nuestro antojo, cual barro escultórico.

Es obvia la utilización de la creatividad (artística) por estos ámbitos del diseño y el audiovisual, completamente al servicio de las grandes corporaciones y el consumo. Es también cierto que las mismas herramientas de persuasión pueden utilizarse en un movimiento contrario, antisistema. Entraríamos así en un debate de largo recorrido (proveniente del inicio del movimiento obrero

y la sucesión de vanguardias del siglo XX) sobre la necesidad o no de un arte comprometido



Fig. 4. Barbara Kruger, *Untitled (I shop therefore I am)*, 1987.

políticamente. Sin duda John Heartfield sería a este respecto un mito en cuanto a la utilización de las técnicas del diseño y la publicidad para crear un arte de propaganda revolucionaria, crítico con los poderes fascistas o capitalistas, a través de formas de transmisión masivas y democratizadoras como la cartelería y las publicaciones periódicas.

Más cerca de la actualidad encontramos dignos seguidores de estas técnicas que

invierten los supuestos principales objetivos del diseño a favor del consumo y el beneficio de las empresas capitalistas. Una posición ésta sin embargo delicada, fácilmente identificable como pose, como muestra de libertad de expresión y como alimento de una facción crítica al sistema que éste mismo asume sin problemas como nuevo grupo de consumo al que ofrecer otro tipo de productos. Jenny Holzer y Barbara Kruger estarían en este grupo, utilizando las técnicas del diseño, la publicidad y los medios de comunicación de masas. De la primera destacan sus proyecciones públicas y letreros luminosos; de la segunda sus *collages* fotográficos con mensajes explícitos y subversivos respecto al poder y la sociedad del consumo del tipo “Compro luego existo” (*Untitled (I shop therefore I am)*, 1987) [Fig. 4]. Con ello se busca desenmascarar las persuasivas técnicas que moldean las conciencias para crear personas que asumen los dictados del poder (capitalista, blanco, violento y patriarcal) de forma acrítica. Ambas, no obstante, se sitúan

ante el riesgo de caer en la banalización del mensaje de camiseta, ingenioso aunque inocuo¹⁰.

Del biopoder y el panóptico, empeñados en la represión física y directa de nuestras voluntades, hemos pasado a la sociedad del Gran Hermano. Cada vez existen menos ángulos muertos que escapen a las cámaras, sean éstas las de la televisión, los circuitos cerrados de seguridad o la de los propios ciudadanos, empeñados en grabar todo a su alrededor, aunque sean incapaces de mirarlo con sus propios ojos. El mundo se convierte así en un lugar obscuro, sin posibilidad de intimidad, puesto que ésta llega a ser incluso ofrecida gratuitamente por los usuarios de las redes sociales. Creemos ser lo que mostramos, las imágenes “publicadas” se convierten en las generadoras de las identidades cambiantes que decidimos ser, los roles que esquizofrénicamente construimos a través de la elección de las fotografías (y sus retoques) que colgamos en *Facebook*. El iluso usuario construye la imagen de lo que desea (o cree que los demás desean) ser, mientras los poderes capitalistas se frotan las manos ante la posibilidad de conocimiento y control de nuestra vida como nunca antes había sucedido. Los estudios de mercado pueden realizarse a día de hoy a tiempo real 24 horas al día. Como de nuevo encontramos en una obra de Kruger la “vigilancia es su tarea” (*surveillance is their busywork*).

Dentro del desarrollo imparable de la sociedad de los medios, el cuerpo caerá en el peligro de convertirse tan sólo en imagen. Ello se ve reforzado además por la creciente industria de lo virtual, que acapara cada día más no sólo el ocio (con el videojuego, Internet y sus redes sociales como grandes dominadores), sino también las obligaciones (burocráticas, bancarias...), por lo que el hombre entra cada vez más en un proceso de desaparición físico, de hibernación de su cuerpo, frente a la cada vez mayor importancia de su inmersión en avatares virtuales.

¹⁰ Un fracaso de los mensajes críticos que señala Donald Kuspit, entendiendo que éstos se convierten en hechos asumidos. KUSPIT, Donald. *El fin del arte*. Tres Cantos: Akal, 2006, p. 96.

14.5. El campo de batalla

Así pues el cuerpo es el campo de batalla, la “topía”¹¹, quizás el único lugar real que nos queda. El refugio con el que luchar contra la desaparición en el mundo virtual de los medios de comunicación. En este punto es el arte y la cultura la esperanza que quedan como denuncia de esta delicada posición.

Es en la necesidad de ser otro, en el deseo de ser mejores, un anhelo que ha acompañado al hombre y al arte desde sus orígenes, en donde descansa gran parte de los resortes del consumo que venimos señalando. La identidad, antiguamente puesta en entredicho desde la metafísica, hoy es producto, y como tal está en venta, y es frágil, intercambiable y poco duradera. Sólo así entenderíamos el éxito de la posibilidad de convertirse por minutos en John Malkovich en el filme *Cómo ser John Malkovich* (*Being John Malkovich*, Spike Jonze, 1999). Un placer delicado, casi una droga, al que sin más reparos se pone precio. Es en la constante insatisfacción, la negación del yo, la asunción de lo que quieren que seamos, donde reside la clave de la progresión geométrica de la línea de consumo a la que aspira el sistema, y que es, obviamente, insostenible.

La parte trasera del aparente brillo plástico del tardocapitalismo es atroz. El consumo reduce la imagen de nuestro espejo a la basura que producimos en cantidades ingentes. Tras la belleza estética y limpieza de la “fábrica transparente”, de que nos habla Octavi Comeron¹², se esconde el engaño de la ocultación de la explotación existente no sólo en el tercer mundo sino también en el suburbio de la ciudad. No hay capitalismo comprometido ni ecológico más allá del inventado

11 FOUCAULT, Michel. “El cuerpo utópico” Conferencia radiofónica extraída de la web de la revista *Fractal*. <http://www.fractal.com.mx/RevistaFractal48MichelFoucault.html>. [consultada el 25 de julio de 2011].

12 COMERON, Octavi. *Arte y postfordismo: notas desde la fábrica transparente*. Madrid: Trama, 2007.

como imagen publicitaria con la que cubrir una cierta demanda social. No hay respeto en él por la naturaleza ni el hombre, pues su fijación única y definitiva por el beneficio se lo impide.

La creación artística guarda, a pesar de todo, la posibilidad de expresión crítica. Curiosamente el otrora creador de cánones es el que debe luchar ahora contra ellos. Frente al asepticismo total que domina en el *marketing*, la defensa de una visión del cuerpo fría y estandarizada fomentada desde los nuevos cánones de la moda, publicidad y pornografía, hay quien piensa que es el arte el reducto de la muestra y defensa de la diferencia, la posibilidad de conocimiento de la totalidad de lo real, también lo sucio y fangoso, tan difícil de vender. Así el cuerpo artístico, o al menos el cuerpo mostrado o construido por el artista, es el único capaz de la resistencia, de la visibilización de todo aquello oculto (violencia, enfermedad, muerte), una de las últimas tentativas de desestabilización de la norma y de afirmación decidida de la identidad personal¹³.

14.6. La marca hombre

El tardocapitalismo ha dado un nuevo paso en su evolución: en él no es ya el producto lo importante, sino la marca, la imagen identitaria tras él. La mercancía deja su peso atrás y se volatiliza en la representación de sí misma. El envoltorio es cada vez más importante y más difícil de despegar del producto. Vivimos en un mundo desterritorializado. Incluso el arte ha sucumbido más que nunca a la necesidad de la marca, antes plasmada en la firma autógrafa (al estilo Picasso, por cierto impronta utilizada como distintivo de un coche). Desde el advenimiento del “efecto Guggenheim” parece obvio que el arte y la cultura no son más que


13 SOLANS, Piedad. “Del espejo a la pantalla. Derivas de la identidad.” En HERNÁNDEZ SÁNCHEZ, Domingo [ed.]. *Arte, cuerpo, tecnología*. Salamanca: ediciones Universidad de Salamanca, 2003, p. 153. Una Piedad Solans que no duda en afirmar poco más abajo que “*el cuerpo artístico moderno se ha erigido en una zona heroica de resistencia [...]*”.

generadores de imágenes-marca que puedan provocar un incremento del valor de los productos puestos en venta, aunque estos productos adquieran el tamaño de toda una ciudad o todo un país. Ante este panorama el hombre tiene pocas alternativas: por un lado es trabajador anónimo y oculto; por otro se convierte en turista, un ente simulado en un mundo que es un simulacro. Consumido y consumidor. Como nos avisa Banksy en su clarividente documental “la salida está por la tienda de regalos” (*Exit through the gift shop*, Banksy, 2010). Si unos los compran a buen precio es porque otros los manufacturaron a bajo salario.

El último paso será señalado por Donna Haraway, que no duda en afirmar en sus escritos que cada vez estamos más cercanos a asistir al advenimiento de la marca registrada Hombre® (con su correspondiente “r”). El avance de la biogenética y las prótesis avanzadas lo hacen prever. Si al fin se cumplen las predicciones y llega la época posthumanista, en ella nuestro cuerpo no nos pertenecería por derecho natural, sino porque previamente lo compramos, con todas sus características y complementos¹⁴.

La actividad por excelencia del hombre a día de hoy, el consumo, alcanzaría así al completo al ser humano. El mercado de órganos quizás llegue en breve al supermercado. Pero el mercado, nos lleva, cual Sísifo, al consumo eterno, al agotamiento de la realización constante de una tarea vacía, sin sentido, y sin fin. En el mundo neoliberal e hipercapitalista actual parecemos decididos a perder, irónicamente, nuestra propiedad más preciada: el cuerpo, sometido y esclavizado por voluntades externas. Pero, por supuesto, no debido únicamente a su valor de uso, sino también a su valor de cambio.

¹⁴ HAYLES. N. K. *How we became posthuman: virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics*. The University of Chicago Press, 1999, p. 3.



15. Harakiris (y otras formas
de mirar bajo la piel)

15. Harakiris (y otras formas de mirar bajo la piel)

El misterio de lo oculto y/o desconocido ha sido y será uno de los mayores resortes del avance científico y del pensamiento. Consciente el ser humano de la existencia de puntos límites, de fronteras, de opacidades tras las que no se atisba lo que hay detrás, el hombre ha tratado de ir expandiendo éstas en su desarrollo cultural, en su desarrollo del conocimiento ético, estético, teórico y científico. No existe posibilidad de obviar el secreto, parece que el único objetivo de su existencia es el despertar de la inquietud, la superación del miedo a lo desconocido, el entendimiento de lo hasta entonces incomprendible. Y la piel es la frontera número uno, la más cercana e importante, la frontera vivida por cada ser en primera persona toda su vida. La frontera que marca la imagen con la que vivimos, el exterior al que nos enfrentamos y el interior que sentimos y no alcanzamos a ver. De una manera literal o simbólica el hombre ha ido trazando pasos con los que acceder a ese interior, a ese abismo que nos permite vivir y nos castiga a morir, que nos recuerda su presencia desde el goce y el sufrimiento. Con timidez o sutileza, ingenuidad o violencia, el hombre se ha decidido a explorarse, a abrirse en canal para tratar de comprenderse con mayor plenitud. Una vez más el arte ha sido su más fiel compañero en este empeño. Capaz de presentar, representar, copiar, construir, crear, investigar, simular... el arte ha tomado el cuerpo como la base física y estética desde la que se desarrolla la vida, nuestra herramienta de acción, tarjeta de presentación, objeto de estudio, sujeto investigador.

Y si la piel es la frontera, la imagen que reflectamos, el contenedor que aglutina nuestro interior, la bolsa que lo recoge y le da forma, no quedará más remedio que rasgarla para acceder a la oscuridad, viscosidad, humedad e informidad de los mecanismos que nos permiten vivir. Más allá de cristianismos y cartesianismos, separaciones de lo matérico e intangible, existe en el

hombre una necesidad psicológica, mental, casi sentimental, de meter el dedo en la llaga, cuestionarse sobre el fluir de la sangre, preguntarse por la materia que nos da el peso, la forma, y la información que transita en nuestro aparato nervioso, los conceptos que se hacen eco en nuestro cerebro. El hombre tiene la necesidad de ahondar, de ir a lo profundo.

15.1. Una mirada científica: anatomía, microscopía y rayos X

El arte a lo largo de la historia humana ha ilustrado filosofía y ciencia, casi sin distinción. Así Miguel Ángel del mismo modo retrató el espíritu del hombre en los rotundos músculos de sus esculturas que dejando a sus personajes sin el arropo de la piel, como es el caso de su San Bartolomé deshollado en la Capilla Sixtina. El arte casi se adelantó a la ciencia en ciertos aspectos, tratando de dar luz, investigar la anatomía humana hasta la extenuación¹. Por simple miedo a lo desconocido, por imposiciones teológicas o por arrojado humanismo, el cuerpo siempre fue considerado ente sacro, único, constituido como unidad indivisible, materia opaca, impenetrable. Tan sólo la circunstancia extrema de la enfermedad hacía atisbar el dinamismo de su interior, el fluir de sus humores. Aún más negativamente, sólo en el caso de la llegada de la muerte, fue poco a poco considerado como objeto de estudio, ya extinguida la vida. Y las lecciones aprendidas fueron pocas pero provechosas, como lo debió ser la impartida por el Dr. Tulp según la lectura de Rembrandt. La anatomía precisaba del arte. Éste, en su empeño en la búsqueda de las dimensiones perfectas, del canon, se había convertido desde hacía tiempo en el perfecto aliado de la ciencia médica, de la comprensión de lo acontecido en y sobre el cuerpo.

¹ Don Idhe llegará a sostener a este respecto: “[...] el deseo de crear una ciencia visual y fundamentalmente mono-sensorial apareció en Da Vinci antes que en galileo. Mucho antes de que Vesalius desarrollara su anatomía explícita, Da Vinci ya se había tomado el trabajo de mostrar visualmente partes internas del cuerpo humano, describiéndolas y analizándolas. Sus diagramas de un feto, de la musculatura, de los órganos internos, etc., anticiparon todos los estudios siguientes sobre anatomía.” IDHE, Don. *Los cuerpos en la tecnología: nuevas tecnologías, nuevas ideas acerca de nuestro tiempo*. Barcelona: Universidad Abierta de Cataluña, 2004, p. 74.

Pero son el siglo XX y lo que va de XXI los que se han encargado, gracias al enorme desarrollo de la tecnología, de darnos muy diversas visiones y puntos de vista de lo que hay debajo de nuestra piel. Los rayos X, la ecografía y demás técnicas consiguen convertir por primera vez en la historia lo invisible en visible, acercándonos al conocimiento definitivo de aquello de que estamos constituidos. La penetración médica al interior del cuerpo ha conseguido, además, una gran eficacia y control que logra reducir el dolor a niveles mínimos². El cuerpo se ha convertido así en algo tendente a la transparencia³, dejando la medicina de ir a remolque de la representación artística para abrirse campo con técnicas meramente científicas que han modificado enormemente la concepción humana sobre el cuerpo. La ciencia ha conseguido así, gracias a sus herramientas técnicas, convertirse en un elemento fundamental de la visualización del cuerpo (en este caso de su interior), demostrando una tendencia en que el conocimiento se hace (como lo fue siempre la experiencia estética) ocularcentrista, depende del acto de ver, de imaginar, de hacer imagen, igualándose de algún modo con el arte (o superándolo, según se mire). El problema es: ¿la visión implica conocimiento? Lo que parece claro es que las nuevas tecnologías generan nuevas formas de ver y experimentar nuestros cuerpos: así, por ejemplo, la microscopía nos ha hecho entender que no estamos formados sino por pequeñas unidades llamadas células; y el desarrollo de la ingeniería genética ha llegado más allá, reduciendo el misterio humano a la lectura de códigos matemáticos, lenguajes inscritos en cadenas de ADN.

Si hubo un tiempo (y fue mucho) en que los estudios artísticos determinaron la visión de nuestros tejidos, hoy es la ciencia pura, la que, a la vanguardia, nos suministra un ingente arsenal

2 "En el campo de la medicina se ha logrado, finalmente invadir el cuerpo humano prácticamente sin peligro ni riesgo de daño. El uso de la tomografía axial computerizada (TAC), la resonancia magnética, la ecosonografía y otras imágenes, rinden representaciones del cuerpo, a veces en tiempo real, y usualmente con mayor profundidad que las imágenes de cualquier otro instrumental." IDHE, Don. *Los cuerpos en la tecnología...*, p. 80.

3 Hasta llegar a la desnudez del hueso como avisa el título del libro de KEVLES, Betyam. *Naked to the bone: medical imaging in the twentieth century*. Reading, Mass.: Addison Wesley, 1998.



de imágenes a diferentes niveles y con diversos códigos visuales para alimentar el conocimiento de nuestro interior. Afirmándose empírica, eso sí, la ciencia defiende que sus modos de visualización serían ajenos a lo imaginación subjetiva, completamente objetivos y de tendencia realista, debido a ser fruto de su instrumental mecánico⁴, un hecho, cuanto menos, discutible.

Algunos artistas han tomado nota de estos nuevos territorios visuales ofrecidos por la tecnología. Andrés Serrano, en paralelo al neobarroquismo de sus retratos de muertos en la serie *La morgue*, descendientes directos de la lección de Tulp rembrandtiana, parece emular las fórmulas visuales del microscopio para acercarnos un punto de vista casi abstracto sobre los fluidos que forman el cuerpo en su serie *Fluids* (1989-1990), bien sean éstos sangre, semen, leche u orina [Fig. 1]. Otra técnica, la radiografía, ha ahondado en la concepción de que no seamos más que piel y huesos, haciéndonos a día de hoy nada sorprendente la visión del esquema óseo que nos mantiene en

⁴ IDHE, Don. *Instrumental realism: the interface between philosophy of science and philosophy of technology*. Bloomington: Indiana University Press, 1991.



pie. Ana Mendieta, recordando el código radiográfico, recuerda el *memento mori* barroco proyectando sobre su cuerpo la figura de un esqueleto. No es esto más que un recordatorio contemporáneo de lo fugaz de nuestra existencia, de lo reducido de nuestra materia más básica.

Mona Hatoum será la más radical al ofrecernos en un mesa perfectamente preparada para un banquete (*Deep throat*, 1996) [Fig. 2] el dudoso espectáculo de la exploración endoscópica como plato, sin duda de mal gusto. Todo ello para advertirnos del poder de penetración de la ciencia y los medios sobre lo más íntimo que aún guardábamos, el interior de nuestro cuerpo. El viaje entre las oquedades formadas por órganos, tejidos y jugos no deja de ser una muestra de aquello que nos forma por un lado de forma fría: al modo médico de la asepsia y el distanciamiento; por otro sensacional, al estilo del espectáculo televisivo del morbo en que no hay frontera que separe lo que se puede mostrar al público y lo que queda al resguardo de nuestra intimidad. Hatoum es sutil y directa de un modo paradójico: consumimos nuestras propias bajezas en el

espectáculo diario que supone asistir a un informativo a la hora de la comida. Curiosamente, la cámara en nuestro interior no parece sino mostrarnos “paisajes” más cercanos a la ciencia ficción que al hogar, produciendo el extrañamiento.



Fig. 3. Von Hagens, exposición *Body worlds.*, 1995 - .

Pero de vuelta al barroquismo contemporáneo al final siempre quedará la muerte, y con ella la autopsia y la morgue. A ella acude Andrés Serrano para ahondar en el esteticismo inquietante del cuerpo ya inerte, sea por la causa que sea. El cuerpo ausente de vida es paradójico: moral, científica y psicológicamente aporta la facilidad de la ausencia del riesgo, de la imposibilidad de ir “a peor” que siempre angustia en la mesa de operaciones. Sin embargo, y por otro lado, ese cuerpo no hace sino nutrirnos de preguntas que ahondan en el misterio, el de la vida humana y el lugar de su ausencia. La inquietud es innegable: quién fue el

personaje anónimo que sucumbió a su llegada. ¿Qué vida se escondería tras él? Cada muerte nos rememora la importancia de la intrahistoria unamuniana, la del humilde personaje que sin embargo parece ganar notoriedad tras su ausencia. Todo esto quizás sea provocado por la proyección de nuestro miedo a lo desconocido, quizás no sea más que la mera curiosidad del saber ante quién estamos, quizás no más que esa inquietante energía de la presencia de la ausencia, la notoriedad que adquieren esos 21 gramos que hay quien dice que se pierden en un último suspiro.

El profesor Von Hagens, a medio camino entre la ciencia y la barraca de feria, lleva ofreciendo desde hace años, y con gran éxito de público, su exposición *Body worlds* (1995-) por todo el mundo [Fig. 3]. Entre el sensacionalismo y la rigurosidad médica consiguió crear un tipo de “embalsamamiento” capaz de hacer perdurar los tejidos que forman el cuerpo. Convertidos éstos en plástico, el método de la “plastinación” nos aleja de la verdad del cuerpo en descomposición, del cuerpo viscoso, corruptible y oloroso que realmente llega a su máxima expresión con la muerte. Y es que obstinada en la asepsia, en la inocuidad de lo extremadamente limpio e inodoro, la ciencia se desmarca de la vida ofreciendo imágenes prefabricadas que nunca darán luz a los más profundos misterios del hombre a pesar de abrir su piel. Y el arte vuelve a hacernos ver la contradicción: Wim Delvoye plasma en *Lick* (2001) un (suponemos) apasionado beso reducido al esquema visual del rayo X. Nunca podremos calibrar científicamente el deseo [Fig. 4].



15.2. Penetrar es someter

Penetrar (en) el cuerpo es someterlo. El cuerpo se convierte así en una cuestión de poder (con lo que tendremos que tener en mente las teorías del biopoder de Foucault); el campo de batalla (como diría Barbara Kruger) que sufre las relaciones de clase, las relaciones políticas, ideológicas, sociales, económicas, laborales...; el cuerpo se convierte en la ineludible “topía”, el aquí y ahora desde el que habitamos el mundo, la propiedad más preciada que defender. Acceder al interior del cuerpo se transforma así en una cuestión de control, de conocimiento de los mecanismos humanos a través de los cuales se produzca una mayor eficiencia en su uso. El avance médico-científico estaría destinado a una mayor perdurabilidad del cuerpo como herramienta del sistema, como eslabón en la cadena de producción y consumo que mueve la rueda capitalista. Así, la prostitución, el trabajo, la represión física planteada por ejércitos y métodos policiales, son los modos en que el poder hace visible su control sobre los cuerpos, su utilización como medios productivos, como productos que crean plusvalías y son violados, golpeados, reducidos, penetrados...

Hacer uso, controlar, conocer, el interior del cuerpo genera diferencias sociales y genera beneficios. Por ello las investigaciones científicas tendentes al descubrimiento del más interno y oculto de los códigos de funcionamiento del cuerpo humano: el ADN, el genoma humano; dan pie al escepticismo y la oscuridad de un futuro más tendente a lo distópico que lo utópico.

El sexo se nos aparece por otro lado como el método cotidiano de penetración en el cuerpo. Cargado de simbolismo cultural, el sexo conlleva la aceptación de la entrada de un ente extraño en el organismo. Pero aún más, la negación de esta inmersión en nuestra intimidad puede ser

“violada” por el ejercicio indiscriminado de la fuerza. El sexo dejará de convertirse así en fuente de placer para pasar a ser muestra de dominación y sometimiento del otro. La denuncia de la agresión sobre el débil será una de las vías político-sociales más pretendidas por *body art* y arte de acción desde los años 60. El feminismo y otros grupos de defensa de la minoría social discriminada denunciarán los abusos del patriarcado blanco, como explicitará Ana Mendieta en su acción *Rape scene* (1973).

“Someone wants to cut a hole in you and fuck you through it, buddy”

Jenny Holzer⁵

Pero va a ser el sexo una de las vías más utilizadas por el arte a la hora de analizar la entrada al interior del cuerpo. El sexo ofrece una serie de aspectos muy interesantes: declarado tabú, a nivel social nos permite acceder al ámbito de lo privado, de lo reprimido moralmente (desde una perspectiva cristiana sobre todo); a lo abyecto (a lo sucio que hay en él: el intercambio de fluidos, etc); y a lo obscuro, aquello que ha sido elegido como elemento fuera de lo visible; y, sin embargo, y a pesar de todo ello, estrictamente necesario para la supervivencia de la especie. El arte ha sido una de las pocas vías culturales en que el sexo ha conseguido salir a la luz, no sin sus convenientes polémicas asociadas. Courbet ya en 1866 no tuvo reparos en afirmar (y mostrar) de modo explícito la vagina como *El origen del mundo*. Marcel Duchamp, mucho más tarde, atendió a la vertiente voyeurística que tanta atracción suscita, para hacer al espectador partícipe y convertirlo en testigo de una escena ambigua donde sexo y violencia parecen compartir protagonismo. *Étant donnés* (1946-66) supone investigar en la curiosidad que mueve al espectador, obligado a explorar, a utilizar la mirilla, el hueco en la puerta, para

⁵ Jenny Holzer, *The living series*, 1980-82.



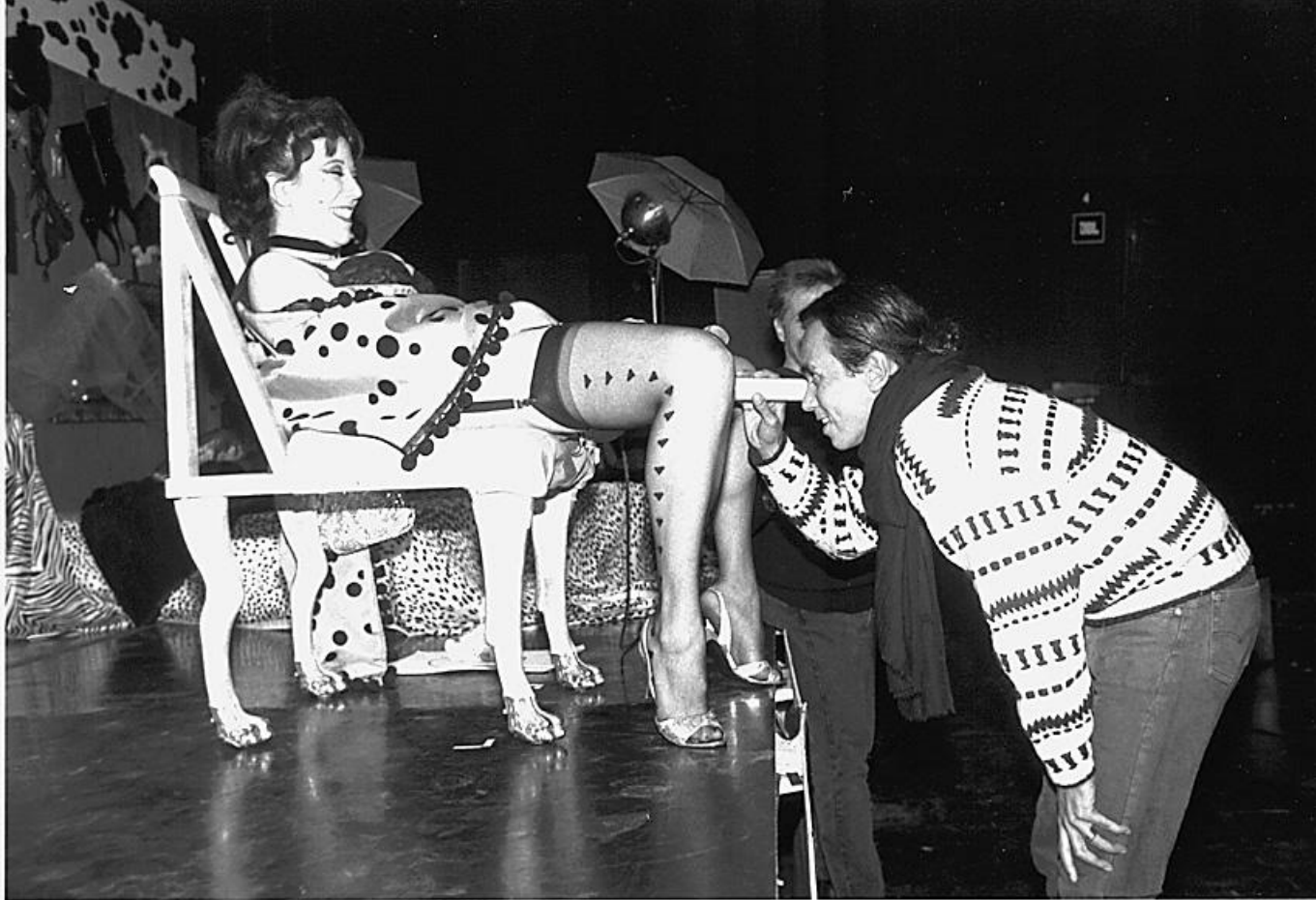
Fig. 5 y 6. Hannah Wilke, *What does it represent? What do you represent?*, 1978-1984 (izda.); Annie Sprinkle, *Post-porn modernist*, 1989-1996 (dcha.).

acceder a la privacidad del “otro”.

Sobre el acto de penetración y la rememoración psicológica de la vuelta al útero materno, a la primera casa de que disponemos en nuestra vida, a la seguridad del cobijo, reflexionará Niki de Saint Phalle en la instalación *HON* de 1966 (donde una gran vagina sirve de puerta a un interior habitable). Algo parecido nos mostrará Almodóvar en *El amante menguante*, un corto inserto en su película *Hable con ella* (2002) que rinde homenaje al clásico de

ciencia ficción *El increíble hombre menguante* (Jack Arnold, 1957). En él el sueño de acceder por completo al sexo de la amante llegará a consumarse.

Pero si los estudios psicoanalíticos han profundizado en el miedo provocado por el sexo femenino ha sido a través del mito de la “vagina dentata”, a la castración imaginaria que tiene lugar en el acto sexual. Toda una serie de artistas feministas han tratado de desmontar este mito desde finales de los años 60: Valie Export con su intimidante *Genital Panic* (1969); otras mostrando sin tapujos lo que durante tanto tiempo se trató de ocultar: Judy Chicago con *Red Flag* (1971); Carolee Schneemann con *Interior scroll* (1975); o Hannah Wilke con *What does it represent? What do you represent?* (1978-84) [Fig. 5]. La puesta en primer plano del sexo femenino se hará de modo directo, en este caso en forma de vídeo, en *Multiple orgasm* de



Barbara Hammer (1976), reivindicando el placer femenino para hacerlo monstruoso, en un modo de subversión de los tópicos asociados al sexo.

Visibilizar lo oculto y acabar con el mito de la vagina devoradora será el propósito, quizás de un modo más irónico y humorístico, de Annie Sprinkle, antigua actriz porno decidida a llevar su labor a un terreno artístico-didáctico. Para ello mostrará en tour su sexo en *Post-porn modernist* (1989-1996), una performance en que se invitaba al espectador a mirar su órgano sexual a través de una lente amplificadora en una tentativa “científica” de constatar su falta de dientes [Fig. 6].

Martin Creed, por su parte buscará la formalización artística del acto sexual de un modo bien

distinto. Jugando con la escala (trayéndolo a un primer plano) y la descontextualización, el *zoom* sobre tan privado momento lo convertirá en monumentalmente estético, en un asepticismo que huye de la realidad del sudor y los fluidos. De este modo Creed reflexiona sobre la capacidad del medio artístico de generar imágenes de valor propio, formas compositivas a través de la luz y el color, sea cual sea su objeto de representación.

15.3. Interfaces

“The mouth is interesting because it’s one of those places where the dry outside moves toward the slippery inside”

Jenny Holzer⁶

El interior, aquello no visible, supone el misterio: del alma, del espíritu, de la oscuridad, de los órganos, de las células, del ADN...; en todos esos lugares aspiramos a encontrar las respuestas que nos den las claves de la comprensión del funcionamiento del hombre a todos los niveles, para encontrar, quizás, en todo ello, de una manera u otra, su sentido más profundo, su razón de existencia. Si la piel es la frontera debemos encontrar las vías de acceso hacia el interior tras ella. El cuerpo nos ofrecerá orificios para ello, lugares fronterizos, aduanas donde se produce la fusión entre esos dos mundos separados: boca, nariz, oídos, ano, vagina. La fascinación llegará aquí, pues habrá grutas que explorar, a las que asomarse y percibir la oscura inmensidad que nos espera. El primer plano, la inmensidad descontextualizada que supone la *Boca* (1929) retratada por Jacques-André Boiffard [Fig. 7], nos acerca a ese misterio, alimentado por los códigos fotográficos. Bill Viola, aprovechando en este caso los medios del vídeo, parecerá

⁶ Jenny Holzer *The living series*, 1980-82.

coger carrerilla (a modo de alocado *travelling*) para adentrarse en el espacio entre los dientes (*The space between the teeth*, 1976). De nuevo gracias al uso del primerísimo primer plano y su consecuente creación de extrañamiento, de una incómoda monumentalidad, Janine Antoni retratará la extraña comunicación (de aire sexual quizás) establecida entre lengua y ojo en *Mortar and pestle* (1999).

Más allá de la utilización de los orificios naturales donde adivinamos ya la humedad interior, la piel también podrá ser perforada, estudiando sus límites, su capacidad de resistencia antes de la ruptura. Vito Acconci así lo hará en su acción *Trademarks* (1970) en que la someterá a los mordiscos producidos por sus propios dientes, que dejarán sus marcas sobre la piel.

Otros artistas no querrán imaginar y sí actuar sobre la piel como materia penetrable y moldeable. Stelarc no dudará en someterse a “suspensiones” que pondrán a prueba la resistencia de su piel perforada por ganchos. En la cotidianidad, los *piercings* y el *bodybuilding* llevarán esta reflexión a nuestro día a día a través de la aplicación de prótesis que perforan y deforman el contorno normal del cuerpo, demostrando no conformarse con la capacidad de la ropa que vestimos de actuar como “segunda piel”.



Fig. 7. Jacques-André Boiffard, *Boca*, 1929.

Las teorías posthumanistas, capaces de afirmar sin tapujos la obsolescencia de lo orgánico en una sociedad plenamente tecnológica, serán las que más decididamente van a investigar sobre la creación de interfaces que permitan la comunicación fluida entre los mecanismos de comunicación corporales y los producidos por la ciencia y la informática. El objetivo para ello será fundir de modo eficiente la carne con el metal y los nuevos materiales, ampliando las capacidades y habilidades del hombre. La pantalla y el ratón del ordenador ya no serán suficientes, por lo que la tendencia llevará a la creación de “entradas” que conecten directamente cuerpo y tecnología. El posthumanismo, además de su fuerte contenido filosófico ha permitido la creación de toda una estética de gran presencia visual que ha impregnado literatura, cine y arte. En el séptimo arte, David Cronenberg será el director que más ha contribuido a esta estética, en películas donde la carne se funde con los nuevos materiales tecnológicos en una suerte de evolución de carácter vampírico y sexual (*Crash*, 1996); tendente a la paranoia psicotrópica y la enfermedad mental (*Videodrome*, 1983); o bien a la fusión con realidades virtuales paralelas de difícil distinción con la realidad (*Existenz*, 1999). El ordenador y el videojuego han colaborado en la inmersión en estas realidades binarias que bucean en mitos filosóficos antiguos (la caverna platónica) para advertirnos de los peligros de una fantasía, que en su conseguida apariencia sensorial (y gráfica) podría abocar al sometimiento del cuerpo real, en un estado de hibernación paulatino (*Matrix*, Andy y Larry Wachowski, 1999).

El desarrollo técnico anuncia pues una comunión de cuerpo y máquina que podría terminar, gracias a la ingente nanotecnología, por hacer posible la introducción de aparatos tecnológicos en nuestro organismo, un modo de hacer de alguna manera habitable el interior humano, de someternos a una vigilancia privada. Tal y como anuncia Stelarc, nos enfrentamos a un nuevo modo de enfrentarnos a la relatividad de la escala para proceder a una ampliación (al menos

visual) de nuestro espacio interno, a toda una colonización del cuerpo⁷.

Estas vías de acceso al interior suponen así un innegable acceso definitivo al control sobre el cuerpo. Como nos alerta el grupo *Critical Art Ensemble*, sometidos al poder de invasión de la máquina, terminamos por perder la autonomía del último reducto que permanecía fuera del control del poder capitalista. Nuestros cuerpos son traspasados por la máquina hasta que llegue el momento en que sean fabricados por ella⁸.

15.4. Fluidos

El desarrollo del arte a lo largo de la contemporaneidad ha llevado a la “anemia” de lo plástico, incapaces pintura y escultura de competir ante la presentación (que ya no representación) de la carne y los fluidos del cuerpo. *Body art* y demás movimientos de arte de acción se encargaron de romper los tabúes y abrir la nueva vía. Lo obsceno, aquello hasta el momento fuera de la escena, accedió así al arte, relacionándose directamente con la reivindicación de la materia, su corruptibilidad y caducabilidad, así como defendiendo la fusión indisoluble de arte y vida. La superficialidad de la imagen poco tendría que hacer frente a la angustiosa presencia física de la materia que nos da forma y de la experiencia vital a ella asociada. Existía no obstante, el precedente de una pintura desgarrada, capaz de hacer latir al lienzo a partir de una utilización agresiva de la pintura como material capaz de alcanzar la

⁷ “It is time to recolonise the body with microminaturised robots to augment out bacterial population, to assist our immunological system, and to monitor the capillary and internal tracts of the body. We need to build an internal surveillance system for the body. We have to develop microbots whose behavior is not pre-programmed, but activated by temperature, blood chemistry, the softness or hardness of tissue and the presence of obstacles in tracts. These robots can then work autonomously on the body. The biocompatibility of technology is not due to its substance, but to its scale. Speck-sized robots are easily swallowed and may not even be sensed. At a nanotech level, machines will navigate and inhabit cellular spaces and manipulate molecular structures to extend the body from within”. Extraído de la web: http://www.stanford.edu/dept/HPS/stelarc/a29-extended_body.html [consultado en junio de 2013].

⁸ El libro *Flesh Machine* puede ser consultado en la página web del grupo: <http://www.critical-art.net/books/flesh/> [consultado en junio de 2013].

tercera dimensión, de recordar la sensación visceral del matadero y la carne aún húmeda. Si Rembrandt (*El buey deshollado*, 1655) se considera el iniciador de este camino, el siglo XX aún sacará provecho al método desgarrando el lienzo (Manolo Millares sería un ejemplo cercano) o la piel de los retratados (Francis Bacon).

Otros optarían por incluir los fluidos corporales como material susceptible de ser utilizado de modo pictórico: Marcel Duchamp en su *Paysage Fautif* (1946) así lo hizo con semen. El objetivo era la reivindicación del valor de los desechos derivados de las funciones del cuerpo. Si el giro conceptual del arte contemporáneo abría la posibilidad de la utilización de cualquier objeto como arte, una vez descontextualizado y recontextualizado, Piero Manzoni no dudó en utilizar la ironía para que su *Mierda* (1961) adquiriera precio de oro gracias a su enlatado y firma como obra original del artista. Si el arte actúa como memoria de la presencia en nuestro mundo de “genios”, Manzoni decidió que el desecho corporal era la mejor manera de corroborar su paso vital (y la digestión y excreción es una función fundamental para la vida) por el mundo. Shigeeko Kubota, por su parte, decidió simular la utilización del flujo vaginal en *Vagina painting* (1965), una reivindicación de la capacidad de la mujer frente al habitual dominio patriarcal, tanto a nivel artístico, social y sexual. Ahora que el sexo y los fluidos se hacían eco, la mujer defendía de esta manera su territorio.

Pero los fluidos corporales tradicionalmente remitieron al miedo a la enfermedad y la muerte, a la alteración del mecanismo de nuestros órganos, a un posible “error del sistema” que provocaría la salida a la luz de aquello que debiera permanecer oculto. El fallo digestivo conllevaría así al desagradable vómito. La provocación procurada por el arte más revolucionario había tendido además a la búsqueda de la reacción del público, aunque ello llevara a su repulsa y a

la náusea. Martin Creed parece reflexionar sobre todos estos temas en *Sick Film* (2006) [Fig. 8]. En su película asistimos al vómito de los protagonistas que aparecen ante la cámara. Sin embargo la paradójica utilización de esta acción como elemento artístico-estético se acentúa en el aséptico decorado en el que se realiza: un espacio desprovisto de toda clase de elementos añadidos, sorprendentemente limpio y totalmente blanco. ¿Una referencia quizás a la tentativa de alejar lo repugnante de la realidad del funcionamiento corporal? ¿Una crítica a lo que parece objetivo prioritario, por inútil que sea, del hospital y, aún más, del museo? La huída hacia la pulcritud parece imposible para Creed, aún en la tentativa de la limpieza exhaustiva y extrema.



Fig. 8. Martin Creed, *Sick film*, 2006.

La abyección así ha ido ganando terreno como concepto sobre el que reflexionar, sobre todo a partir de su tratamiento teórico por parte de Julia Kristeva. La excrecencia se alza desde entonces como síntoma de vitalidad, aceptación de la realidad que nos mueve día a día, a pesar del desprecio a que fue sometida históricamente por la victoria de la moral cristiana y el rechazo del cuerpo frente a la limpieza del alma. Platón fue un corredor de larga distancia, y su apología de lo intangible tan sólo pudo ser frenada en parte a la llegada de Nietzsche, el gran pensador de lo dionisiaco y del sí a la vida. Lo que tantos años fue apartado de la visión del arte se convierte así en tabú que explorar y mostrar, modo de enfrentar al espectador con sus miedos y generar su reacción, aunque ésta sea el rechazo y/o la náusea. La provocación se convierte así en la manera de activar los instintos y

desencadenar sensaciones durante mucho tiempo atrofiadas por los códigos del buen gusto.

15.5. La carne

Frente al asepticismo de la medicina y la hipérbole de los medios de comunicación, el arte trata de volver a hacernos sensibles a la fragilidad del cuerpo, a la putrefacción de la carne, a la viscosidad de los fluidos, a su olor. El acceso al interior del cuerpo nos lleva a la contundente presencia de la carne. Con ella el cuerpo se hace definitivamente tangible, apreciamos aquello que la superficie de la piel tan sólo trata de ocultar, quizás debido a su infirmitad, a la difícil coexistencia con el sublime orden que suponemos reina en nuestro organismo. Pero, ¿qué es lo más real, la piel, superficie que se deja ver, o la víscera que oculta?

La celebración de la carne supone la vuelta a lo dionisiaco y animal, a nuestra aceptación como seres primarios, la aceptación definitiva de que antes que nada somos materia, cosa, substancia (aunque sea pensante al modo de la *res cogitans* cartesiana; pensante, pero cosa). La afirmación de la carne ha llevado a algunos artistas a su disfrute colectivo y festivo. Así lo hizo Carolee Schneemann en su performance *Meat Joy* (1964). Otros han preferido cargar a sus presentaciones de un misticismo mágico-religioso, más dramático y ampuloso, teatral y simbólico, para dar la vuelta a la moneda y, de algún modo, volver a forzar lo expuesto hacia la representación. Hermann Nitsch lo ha llevado a cabo a través del desarrollo de su “Teatro de los misterios”.

Lo carnal tiene muchos modos de aparición, aunque siempre recordando la podredumbre, la violencia, la aceptación del corto período de vida de lo orgánico. Jana Sterbak en este sentido dio una vuelta de tuerca al tema de la *vanitas* barroca haciéndonos explícito que no somos

Fig. 9. Jana Sterbak, *Vanitas*, 1987.

más que eso, carne, por mucha vestimenta y sofisticación que queramos aportar a la misma. Así, *Vanitas* (1987) revisa estas ideas de la mano de un diseño de moda fabricado en carne [Fig 9].



La conjunción de arte y carne llegó a una de sus mayores expresiones gracias a Orlan, artista francesa indispensable a la hora de reflexionar sobre la abyección. Todo ello además con una fundamentación concreta en forma de manifiesto⁹. La utilización de las posibilidades de la ciencia médica, en este caso en forma de cirugía plástica, llevarían a Orlan a la posibilidad de la “re-encarnación” en una nueva fisonomía decidida por ella misma, a modo de escultura en primera persona.

La cirugía trata así de dejar atrás la pesadilla frankensteiniana del fracaso en la tentativa de control de la vida. Marcel.lí Antúnez recupera de modo *sui generis* el mito para crear un *JoAn*, *l’homme de carn* (1992) que en su mostruosidad nos recuerda la inocencia del ser creado, por horrible que pueda ser su apariencia, y la imposible ocultación de las cicatrices de sus heridas. La reacción de *JoAn* ante el público (a través de sensores de sonido) no es sino otra manera de recordar la difícil aceptación social de un ser primitivo y grotesco, objeto de burla y rechazo, a pesar de tratar de nacer de la imitación del prototipo humano.

⁹ Para consultar las ideas básicas del arte carnal podemos visitar la propia página web de la artista: <http://www.orlan.net/bibliography/carnal-art/> [consultado el 25 de mayo de 2012].

La fabricación de un “cuerpo sin órganos” (concepto de origen artaudiano) supondría la generación de otra utopía, en este caso la de la “ausencia de víctimas”. Esta idea conllevaría la tranquilidad ética consecuencia de que ya no sería necesario “matar para comer”, supondría la liberación de la incomodidad que produce la necesidad de una muerte previa a la cesión de órganos que salvarán nuestra vida si estamos enfermos. Sin embargo todo esto será también puesto en entredicho por las investigaciones científico-artísticas de Oron Catts e Ionat Zurr. Ellos, utilizando los métodos de fabricación de tejidos a partir de células-madre, reflexionarán sobre este hecho. La generación de “organismos semivivos”, órganos sin cuerpo, nos lleva a pensar en los (fallidos) sueños prometeicos de creación, el sueño del demiurgo capaz de manejar los cauces de la vida. Quién decide cuándo y cómo comienza una vida, qué responsabilidad se tiene sobre lo fabricado. Un limbo abyecto y obscuro parece generarse a través de elementos a la espera de encontrar el cuerpo del que formar parte, piezas que en su independencia carecen de sentido. Generación de vísceras sin el amparo de la cavidad que las define.

15.6. Sentir es creer

Quizás este arte abyecto, empeñado en la mostración física del cuerpo y aún de su interior, de sus fluidos y órganos, no sea más que una reacción a ese mencionado oclarcenismo de la cultura occidental, asumido tanto por el arte como por la ciencia. La tentativa de una búsqueda de una experiencia sensorial más completa hará que ya no sea necesario tan sólo “ver”, sino “sentir para creer”. La reproducción conlleva la distorsión de la información, cuando no la mentira. Ello nos ha llevado a un inevitable escepticismo de la imagen. La necesidad de experimentación física llevará al hombre a meter el dedo en la llaga, pues la incredulidad sólo parecerá resuelta con ello, con la obstinada necesidad de tocar, oler, oír y degustar.

La herida, resultado de una previa acción violenta sobre el cuerpo, supone el camino más corto y radical de la experimentación de la carne, y del fluir de la sangre. Matt Collishaw rememora el escepticismo sufrido por Cristo en *Wound* (1996)¹⁰. El propio Collishaw juega con la ampliación fotográfica para descontextualizar y magnificar la herida hasta el extremo en *Bullet Hole* (1988-1993), que termina por convertirse en un extraño abismo que multiplica la inquietud en el espectador, incapaz de ver nada más que oscuridad a pesar de la posibilidad del *zoom*. Pero es la necesidad de experimentar en primera persona el hecho violento, en contraposición a un dolor imaginado a partir de acciones vistas pero no vividas, el que llevará a Chris Burden a plantear las acciones *Shoot* (1971) y *Transfixed* (1974). La primera siendo disparado en el brazo por un amigo [Fig. 10]; la segunda clavándose literalmente a un coche en una forma que de nuevo remite a iconología cristiana.

El arte a lo largo de la historia, había basado su método en la copia de referente reales, un hecho que lo rebajaba ontológicamente a experiencia de segundo rango. Sin embargo, el arte de acción, a través de la vivencia directa que proponía, acababa con cualquier posibilidad de simulación, de engaño, a raíz de la re-presentación. La imagen siempre conllevó a reflexionar sobre acciones nunca ocurridas, o, si bien ocurridas, sometidas a la lejanía de lo visto y no experimentado,



Humanos y humanoides

a la limitación de los propios códigos del medio utilizado, o a la dudosa credibilidad de la rememoración subjetiva del artista. Sin embargo, no todas las experiencias del arte más radical de acción o el *body art* llevarán a la presentación del hecho violento y muchas quedarán también relegadas a una simulación más o menos simbólica del mismo. El accionismo vienés así lo hizo en muchas ocasiones, controlando más la imagen producida por sus planteamientos que la búsqueda de una experiencia vital real. Así, si Rudolf Schwarzkogler en *Acción 2* (1965) simula la amputación de pene; Günter Brus escenificará el corte de su cuerpo en *Autopintura* (1964-1965), retratándose junto a objetos cortantes (hachas, cuchillos...) que llevarían a pensar en una mutilación nunca llevada a cabo, aunque sí experimentada mentalmente. Otto Mühl realizaría también acciones de tinte similar.

De un modo escenificado o no, el arte buscaba de este modo la catarsis, la purificación del miedo a la violencia, el dolor y la muerte. La liberación artística fomentada por estas acciones sería llevada a escena por Mike Parr en *Cathartic action* (1977) sometándose a la perturbadora experiencia de amputarse el brazo con un martillo. La capacidad de evocación de la acción se hace más realista y contundente por el hecho de haberse reconstruido previamente el brazo izquierdo del que el artista carecía de nacimiento.

La recuperación del control sobre el cuerpo está en la base de la automutilación, pues en la posibilidad de elegir el momento, el lugar y el modo de la acción violenta sobre el mismo se produce la confrontación con la alienación sufrida en el día a día por la represión de las instituciones y el consumo obligado. El feminismo, en su batalla contra el patriarcado capitalista y blanco, ha utilizado pues el cuerpo como lugar sobre el que escenificar la lucha por la libertad y la denuncia de la violencia. Este hecho ha llevado a una serie de acciones de un reivindicativo



masoquismo que trata de devolver la primacía del cuerpo como “topía” y “propiedad” desde las que establecemos nuestra existencia. Ana Mendieta así lo hizo en gran parte de su carrera. Gina Pane materializó esa lucha en las lesiones autoprovocadas en su piel en intervenciones como *Acción sentimental* (1973) [Fig. 11]. Este tipo de obras se han ido sucediendo en los años: Marina Abramovic con *Labios de Thomas* (1975); Valie Export: *Erosion* (1971); o Kira O’Reilly: *Succour* (2002); entre otras. La gratuidad de la violencia es puesta sobre la mesa por Abramovic en acciones como *Rythm 10* (1973). Aún más, la artista balcánica ofrecerá a los asistentes de *Rythm 0* (1974) la posibilidad de actuar sobre su cuerpo de forma libre quedando ella en actitud obligatoriamente pasiva. En esta última acción el público no dejará pasar la oportunidad de ejercer el poder sobre el otro, abusando de su posición de fuerza, para hacernos caer en la tendencia humana hacia el ejercicio desproporcionado de la misma y la actitud de sumisión en caso de encontrarse en una posición desfavorable.

Otros artistas trataron de liberar en la autolesión el dolor provocado por la enfermedad física: Bob Flanagan en obras como *Autoerotic sm* (1989); o mental: David Nebreda. Todo esto como lucha directa frente a la alienación provocada por el sometimiento a las reglas sociales, tendentes

a fomentar la enajenación mental, la esquizofrenia, la personalidad múltiple y la desposesión de lo más íntimo y preciado, una identidad y un cuerpo con el que desarrollarla. Ron Athey explora también el dolor de la anulación de la persona como consecuencia del trauma en acciones como *Self obliterations* (2007-2010). En oposición a la huida de la droga y la medicina, estos artistas buscan la confrontación con un destino doloroso.

15.7. El harakiri

Pero si, como hemos ido constatando, el arte contemporáneo más radical lanza puentes hacia la violencia y la muerte como experiencias extremas, ¿por qué todas ellas son “estéticamente aceptables” mientras no alcancen su objetivo final? ¿Por qué la consecución de la liberación en la muerte sólo es artística mientras sea metafórica? ¿Por qué el simulado salto al vacío de Klein es genial y no lo son los realizados por Ana Mendieta y Rudolf Schwarzkogler, que pusieron realmente el punto y final a sus vidas? La crítica de arte quizás tenga miedo a convertirse en la narración y análisis de “sucesos”, o bien las páginas de sucesos de los periódicos no quieren dar el salto a la estética.

¿Fue Van Gogh el pionero de la automutilación como arte? ¿El primero en experimentar el carácter transgresor de la violencia?

El harakiri se nos presenta en toda esta marabunta como peculiar respuesta: la apoteosis que lleva a la consecución de aquello que el arte sólo había tratado de simular, bien por representarlo, o bien por abortarlo aún en proceso. El harakiri hace literal la metáfora del *body art*, su amago, su querer y no poder, lo lleva a su trágico y terrible extremo, quedando retratado éste como

anécdota de representación simulada, en cierto modo fraudulenta, representación que finge. Se alza de esta manera como acción física, estética, artística, política y violenta; paradójicamente simbólica y real; recuperación del poder sobre el cuerpo al mismo tiempo que sacrificio público. Lucha y abandono. Decisión personal y expiación social. Experimentación del dolor extremo y aceptación de la muerte. El harakiri condensa ese deseo primitivo de acceder a nuestro interior del modo más directo.

Si vivimos en el mundo del simulacro, parece claro que entendamos la ironía de Daniel Joseph Martínez en *Selportrait #9, Fifth attempt to clone mental disorder or How one philosophizes with a hammer. After Gustave Moreau, Prometheus, 1868; David Cronenberg, Videodrome, 1982* (2000) [Fig. 12], donde sujeta sus vísceras con la tranquilidad del “efecto especial”; y quedemos desubicados frente a la terrible decisión de Yukio Mishima de culminar el harakiri. En el más terrible de los nihilismos, asistimos escépticos, entre la admiración y la burla, a la defensa de unos supuestos ideales que puedan conllevar a tan alto sacrificio.



Fig. 12. Daniel Joseph Martínez, *Selportrait #9, Fifth attempt to clone mental disorder or How one philosophizes with a hammer. After Gustave Moreau, Prometheus, 1868; David Cronenberg, Videodrome, 1982* (2000)

Si el hombre contemporáneo teme ser traspasado, convertirse en un ser tendente a la translucidez y transparencia, convertirse en imagen proyectada; la única reacción posible será la

Humanos y humanoides

de la constatación de la realidad de su cuerpo, su carne, órganos y fluidos, su experimentación sensorial. Después de todo, otro modo de cerciorarse de la inevitable condena a la desaparición física.



16. El hombre diluido

16. El hombre diluido¹

“el arte sólo ejerce actualmente la magia de su desaparición”

Baudrillard²

Toda representación es en sí misma la muestra de una imagen de aquello que está ausente, un sustituto formal de un objeto, sujeto o idea. Este supuesto, que da un carácter ontológicamente secundario a la imagen, tiene una profunda raigambre en la cultura occidental ya desde tiempos platónicos. El arte, basado en la representación a través de la imagen, paradójicamente muestra ocultando una hipotética verdad anterior. Y, sin embargo, ha procurado la permanencia, fijar lo efímero, plasmar aquello en continuo cambio (la naturaleza); y hacer visible lo metafísico (el concepto). Imágenes y palabras, formas de entendimiento y sustitución de lo real físico, que Joseph Kosuth puso clarivamente al descubierto en su obra *Una y tres sillas* (1965), tan sólo enfrentándolas en un mismo contexto a su original.

Más allá del lenguaje, la creación artística ha tratado de fijar en imágenes la memoria, tanto de la historia con mayúsculas como de las personas que han pasado por ella. Ha sido así una huida hacia delante en la que tratar de luchar contra la inevitabilidad de la muerte y el olvido tras ella. La obra (pictórica o escultórica tradicionalmente; hasta llegar a lo tecnológico actual) consigue en casi todos los casos sobrevivir a su creador y a lo en ella retratado, haciéndolo pervivir en el tiempo. Sólo así es posible entender la obsesiva búsqueda de la autorrepresentación por parte del hombre a lo largo de la historia (no olvidemos que el arte nació en un contexto mágico-

¹ **diluir**: (Del lat. diluere). 1. desleír; 2. Disminuir la concentración de una disolución añadiendo disolvente; **diluir**: (del lat. deludere) 1. engañar. www.rae.es [consultado en julio de 2013]

² BAUDRILLARD, Jean. *Las estrategias fatales*. Barcelona: Anagrama, 1997, p. 8.

religioso), un modo de dar vida al doble y que ésta se prolongue en él. Por tanto, y a pesar de su presencia física (en un principio en el propio material de la obra, bien sean los pigmentos de una pintura o el mármol de una escultura), toda representación artística remite a una ausencia, a algo más allá de lo que vemos y que no está presente ante el espectador.

16.1. La ausencia

Este hecho se ha multiplicado en muchos aspectos en el desarrollo del arte contemporáneo a lo largo de todo el siglo XX y lo que va de XXI³. La ausencia ha ido ganando terreno haciéndose palpable de las formas más diversas: desde la tentativa impresionista de captar lo efímero del instante, su color y su luz; hasta llegar a la desmaterialización total de la tecnología actual, capaz de reducir el mundo a un código binario reproducido en algo tan etéreo como los píxeles que ocupan una pantalla de ordenador. La huida de lo físico parece en este sentido más que clara, en una evolución que ha llevado de la ilusión de la perspectiva renacentista a la ilusión de la inmersión en realidades virtuales; de la ilusión tridimensional a la vivencia de mundos completamente inmateriales. El arte conceptual supuso la otra salida posible a la desmaterialización, reduciendo el arte a la idea, llegando a posibilitar incluso la ausencia física del artista a la hora de materializar la obra, un hecho del que son prueba las exposiciones realizadas por Yoko Ono a partir de órdenes dictadas desde la distancia al espectador⁴.

La evolución artística fue así dando pasos tendentes a una desvinculación de lo físico y con ello

³ Tanto que algunos, como Peter Weibel, no han dudado en llamar a la actual como la “era de la ausencia”. WEIBEL, Peter. “La Era de la Ausencia”, en Claudia Giannetti [Ed.]. *Arte en la era electrónica*. Barcelona: Associació de Cultura Contemporània l’Angelot, 1997, pp. 101-121.

⁴ Una serie llamada *Instruction Paintings*, comenzada en 1961, en que Yoko Ono invitaba al espectador a realizar diversas acciones. Algunas de ellas pueden consultarse en HENDRICKS, Jon. “Yoko Ono Ebro/Tajo”, en *Yoko Ono Tajo*, pp. 40-63. “[...] *Las instruction paintings hacen posible explorar lo invisible, el mundo que hay más allá del concepto existente del tiempo y de espacio. Y después, las propias instrucciones desaparecerán o serán olvidadas del todo*”. “Yoko Ono. Pintura instrucción”, en *Ibidem*, p. 79.

a una temible lejanía de lo humano (advertida por Ortega en su *Deshumanización del arte*⁵). La pérdida de la figuración en lo abstracto llegó a provocar el vértigo del alejamiento de la realidad, viéndose los retratos del hombre relegados, primero a una imposible maraña de líneas (con los ejemplos de Picasso o Braque como los más claros) y después a su completa desaparición. Corrientes como el minimalismo llegaron más allá, tratando de ofrecer obras que no sólo no hacían referencia a una realidad objetual exterior a ellas, sino que eran ajenas a cualquier intento de expresión personal de sentimientos.

En todo caso, cuando la figura humana continuó utilizándose (siempre lo ha hecho de alguna forma y siempre lo hará) quedó en la mayoría de los casos reducida a una simplificación infantil o ide (Miró, Klee) o a una vuelta a lo primitivo que destacaba lo esquemático, formas universales reconocibles por todos y adaptables a todos y cada uno de los seres humanos. Esa reducción al mínimo, la falta de rasgos concretos, no deja de ser otro modo de ausencia, una separación de lo particular físico que hace hincapié en el concepto. Giacometti, imbuido por el estado mental y existencial del hombre tras la II Guerra Mundial, reforzará este hecho en sus archiconocidas figuras humanas, reducidas al mínimo y anoréxicas hasta casi la desmaterialización. En ellas plasmaba su miedo a la desaparición del hombre, el reflejo de nuestra fragilidad. En este contexto existencialista el vacío comenzó a ser muy tenido en cuenta hasta llegar a convertirse en arte, de un modo explícito aunque, obviamente, invisible, como nos transmitió Klein en una galería en París⁶. John Cage al mismo tiempo se atrevía a explorar el silencio, la ausencia de notas en la partitura, para terminar demostrando que incluso en la más absoluta soledad siempre habrá ruido acompañándonos. Sobre ausencias y presencias, y la eterna pregunta del “ser o no ser” será Sartre una de las claves teóricas a consultar gracias a su obra *El ser y la nada*.

5 ORTEGA Y GASSET, José. *La deshumanización del arte*. Madrid: Espasa Calpe, 2003.

6 Concretamente en la Galería Iris Clert en el 1958.

“El objeto no remite al ser como a una significación: sería imposible, por ejemplo, definir al ser como una presencia, puesto que la ausencia devela también al ser, ya que no estar ahí también es ser.”

Jean Paul Sartre⁷

Pero el vacío no es la victoria de la nada, ni la ausencia absoluta, sino que tras él se esconde la huella de lo que hubo, en él se nos aparece “la presencia de la ausencia”, la impronta de lo que estuvo presente, de lo que ocupó ese espacio y ya no está. Va a ser sin duda el escultor Pablo Serrano el que mejor plasme estos conceptos en su obra, empeñada en un humanismo poético, donde desde una cueva a la bóveda celeste el hombre no hace más que encontrar cobijos sobre los que resguardarse. Lo que abarca nuestro cuerpo, el mundo que nos rodea, lo hace de algún modo patente:

“Así, mi cuerpo es indicado originariamente por los complejos-utensilios y secundariamente por los aparatos destructores. Vivo mi cuerpo en peligro tanto en los aparatos amenazadores como en los instrumentos dóciles. Está doquiera: la bomba que destruye mi casa abarca también mi cuerpo, en tanto que la casa era ya una indicación de mi cuerpo. Pues mi cuerpo se extiende siempre a través del utensilio que utiliza: está en el extremo del bastón en que me apoyo contra el suelo, en el del telescopio que me muestra los astros; en la silla, en toda la casa, pues es mi adaptación a esos utensilios.”

Jean Paul Sartre⁸

El juego ilusorio, la prestidigitación, siempre formó parte del arte, y, como en uno de los más conocidos trucos de magia, la creación artística ha sido y es una poderosa herramienta de desaparición gracias a su capacidad de negación de lo real⁹. El problema se amplifica sin

7 SARTRE, Jean-Paul. *El ser y la nada: ensayo de antología fenomenológica*. Madrid: Alianza Editorial, 1989, p. 19.

8 *Ibidem*, p. 352

9 BAUDRILLARD, Jean. *El otro por sí mismo*. Barcelona: Anagrama, 1997, p. 61.

embargo al convertirse el mundo actual en un espectáculo, en poco más que la apariencia de la imagen. Las fronteras así se diluyen, la ficción parece ganar terreno a la realidad, lo inmaterial a lo físico, provocando una más que probable desaparición humana. Diluido el hombre en su abandono del cuerpo y su inmersión en lo virtual, su pacto irrevocable con la tecnología nos hace entrever un futuro posthumano, que aún algunos defenderán como punto y a parte y no punto final. Disminuido y autoengañado el hombre se enfrenta más que nunca al reto de la supervivencia a un mundo hostil que le obliga a poner en duda sus límites y someterse a una más que probable redefinición.

16.2. Siempre nos quedará la muerte...

“[...] Porque al morir, de algún modo el individuo huye. Si el biopoder establece sus puntos de fijación sobre la vida a lo largo de todo su desarrollo, la muerte aparece como aquel momento inefable que, subrepticia y definitivamente, se le escapa. [...]”

Paula Sibilia¹⁰

El tiempo va a ser la referencia clave sobre la que reflexionar el concepto de desaparición. La ausencia de un objeto o una persona en el presente, en el aquí y ahora, no hace más que remitirnos a lo que fue y ya no es, o a lo que estuvo presente y ya no está. Echamos de menos lo que conocimos en un espacio y tiempo concreto del mismo modo en que en el espacio vacío prefiguramos el silencio que vendrá en el futuro, cuando marchemos nosotros o bien lo hagan antes aquellos a los que queríamos.

¹⁰ SIBILIA, Paula. *El hombre postorgánico: cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica de Argentina, 2006, p. 48

El cuerpo, la figura humana viva, inmersa en este ciclo vital-temporal, se descompone y desaparece inevitablemente tras la muerte. Es éste el destino común de toda la raza humana y uno de los resortes fundamentales en la generación de arte y metafísica: el porqué de este final y qué llegará tras él. La creación artística, como comentábamos anteriormente, ha luchado tradicionalmente contra este final prolongando en la memoria la figura del difunto (las máscaras mortuorias, bustos y demás retratos pictóricos o fotográficos así lo hacen ver). Estas imágenes, no obstante, suponían una huída de lo orgánico, de todo aquello que hacía del cuerpo materia corruptible, lo que lo condena al fracaso de la enfermedad y la muerte. Todo ello no hacía sino refrendar la visión platónico-cristiana-cartesiana de rechazo del cuerpo y defensa de la idealidad racional como auténtico atributo humano frente a la imperfección de la viscosidad de la carne y los órganos. Rechazado históricamente el cuerpo, ocultas sus funciones, fluidos y heridas, el arte se encargó de propagar una imagen pura, fría y estetizante de la figura humana, reforzando este pensamiento.

No sería hasta la segunda mitad del siglo XX en que el cuerpo, agudizada su crisis debido a la destrucción masiva de guerras y demás catástrofes, se reivindicara y apareciera explícitamente como herramienta y soporte artístico. El cuerpo, más allá de su mera figura, conseguía hacerse así tangible en el arte. Y tras su presencia concreta, hecha carne, llegará con mayor o menor rapidez su posterior ausencia, una ausencia que, no obstante, va a dejar en la mayoría de los casos su impronta en forma de sombra, marca, o huella. La explicitación primera del cuerpo ayudó a que la plasmación de la ausencia fuera aún más perceptible, pudiera rastrearse en pistas concretas.

A este respecto el género fotográfico, que podría ser concebido como generador de huellas luminosas de lo presente ante la cámara y el papel fotosensible, se nos aparecerá una y otra vez como medio de documentación de acontecimientos, espacios, cuerpos y objetos ya pasados y,

por tanto, ausentes en el momento en que son revisitados, recuerdos de lo que fue (sea eso que fue un feliz día de domingo o la constatación del horror de un campo de concentración de la guerra).

Otros han tratado de plasmar no la ausencia como hecho, sino el proceso que lleva a la desaparición de lo físico tangible; no el simulacro de la representación sino la presentación del espacio vacío, la captación de la nada. Archiconocidos y tremendamente impactantes son los espacios encontrados en la excavación de la ciudad de Pompeya, dramáticas revelaciones del hueco dejado por un cuerpo tras su muerte y posterior reducción a ceniza, además captando el instante mismo de ésta. Son de alguna manera estos vaciados tumbas accidentales, más expresivas pero no por ello muy alejadas de cualquier otra de cualquier otra época. La vuelta al polvo, el ser primitivo del hombre antes de su creación según la leyenda. Las excavaciones arqueológicas de las diversas latitudes y culturas nos revelan esas huellas de la presencia humana, hoy vacías pero convertidas en moldes en las formas de las tumbas. Algunos artistas contemporáneos se han lanzado a una vuelta a lo primitivo en esta búsqueda de la esencia humana alcanzable en la reducción a su figura esquemática, en una huella que revela nuestra insignificancia en el tiempo y, sin embargo, el poder de evocación del espacio vacío que dejamos a nuestro paso. Una “levedad del ser” que Giuseppe Penone midió presionando su cuerpo contra diferentes elementos naturales, como en *Soffio di foglie (aliento de hojas)* (1979) [Fig. 1]; algo parecido a lo que Ana Mendieta exploraría una y otra vez, dejando su huella en forma de silueta en diversos soportes (tierra, agua) y ayudándose de los elementos naturales, materias básicas de enorme valor simbólico desde la antigüedad (sangre, fuego...) [Fig. 2].

Antony Gormley va a ser otro escultor que trabajará de forma brillante con estos conceptos, utilizando tanto la figura humana en relación directa con el espacio que la circunda como el vacío



que nos remite a ella de forma inversa. En positivo o negativo, Gormley evoca la ausencia, física o mental, en obras como *Bed* (1980), *Seeds IV* (1993) o *Mother's pride* (1982)¹¹, o en la serie de obras en que en bloques de hormigón se adivina un vacío interno con forma humana [Fig. 3].

Algunas de estas obras nos recuerdan de algún modo a los procesos de la escultura tradicional, que nos remiten a la utilización del vacío en los moldes sobre los que luego se plasma la obra definitiva en bronce. En ellas, de forma tanto física como abstracta, los juegos de vacíos y llenos, moldes negativos y resultado final positivo estarían así también presentes.

16.3. La huella

Es curioso observar como nuestra identidad como seres humanos puede ser reducida a una huella, en muchos casos una pequeña porción de lo que somos o fuimos. Si la identidad

¹¹ Obras en que jugará con el vacío de diversas formas: en *Bed* y *Mother's Pride* dejando en negativo sobre una base de pan de molde figuras humanas casi a modo de tumba; en *Seeds IV* amontonando balas que hacen referencia a las muertes por ellas causadas, a las cientos de ausencias provocadas por tan pequeños objetos. Más información en VV.AA. *Antony Gormley*. London: Phaidon, 1995.

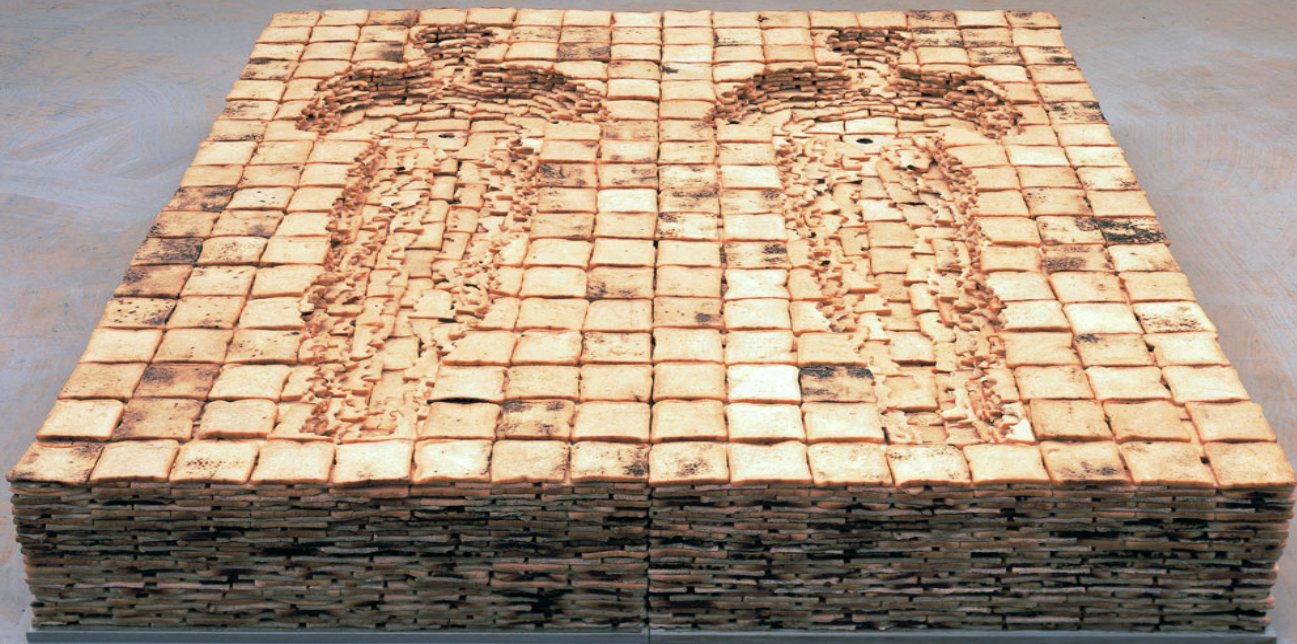


Fig. 1, 2 y 3. Giuseppe Penone, *Soffio di foglie*, 1979 (izda.); Ana Mendieta, *Siluetas serie*, 1978 (centro); Antony Gormley, *Bed*, 1980 (dcha.).

puede, a través de la figura esquemática, extrapolarse y llevarse a un sentido general y universal, puede también, gracias a la huella, reducirse, en el sentido inverso, a lo personal e intransferible. La impronta dactilar lo hace atendiendo a los intereses policiales de identificación, reduciéndonos al irrepetible dato de la marca dejada por nuestro dedo. Artísticamente pueden buscarse diferentes tipos de huellas del cuerpo y su presencia en diferentes obras: desde las antropometrías de Klein a las pisadas sobre el lienzo de Jackson Pollock, Kazuo Shiraga o algunos miembros del grupo Gutai. Otra manera de evocar la presencia en el mundo, la impronta dejada a nuestro paso, se hará a través de los cambios introducidos en la naturaleza por el hombre. El *land art* de algún modo trata de sensibilizarnos sobre ellos, sobre la acción destructora en nuestro entorno y sobre la capacidad de supervivencia a largo plazo del mismo, alterado para siempre o no. Richard Long realizará en este sentido una obra de gran sensibilidad y sutileza, remitiendo más a la importancia de los pasos de un hombre que al potencial uso de la ingeniería de forma masiva. “Haciendo camino al andar”, Long consigue crear senderos y dejar marcas de todo tipo en muy diferentes contextos geográficos. *A line made by walking* (1967) o *Clearing a path, a six day walk*

in the hoggar, the Sahara (1988), serían algunos ejemplos entre las docenas a elegir [Fig. 4].

Otros artistas utilizaron los fluidos o excrementos generados por la acción biológica del organismo como plasmación de su existencia: Ana Mendieta simulando la acción violenta ejercida sobre el cuerpo en sus *body tracks* y *body prints* (1974), en que escribiría simbólicamente

con su propia sangre. Una denuncia llevada al extremo por Regina José Galindo en *Who can erase the traces?* (2003), poniendo en evidencia la violencia política y la dificultad de olvido de la misma en las huellas de sangre (de otros) que irá dejando en los alrededores de los edificios institucionales de su país, Guatemala [Fig. 5].

Duchamp ya había utilizado su semen como materia pictórica en *Paysage faitif* (1946); una actitud escatológica llevada al máximo de la ironía por Manzoni, capaz de vender latas con “mierda de artista” a precio de oro (1961). Hacían hincapié estas actitudes en la tradicional necesidad de autenticar el cuadro, de ofrecer una huella que rubrique la autoría personal de la obra, habitualmente constatada en la firma autógrafa.



Fig. 4. Richard Long, *A line made by walking*, 1967.

Julia Kristeva nos remitió a lo abyecto como ese lugar fronterizo donde la humanidad desaparece, quizás porque ésta a lo largo de la historia se ha caracterizado por tratar de alejarse y ocultar lo orgánico y corruptible, la enfermedad que lleva al deterioro del cuerpo y a su muerte, un elemento a pesar de todo tan real y definitorio del hombre como lo es la vida.

Una potente corriente de arte actual no duda, sin embargo, en mostrar estos aspectos más bajos y tradicionalmente velados. David Nebreda se autorretrata mostrándonos de modo simbólico y estetizante su día a día entre la enfermedad mental y la puesta al límite de su cuerpo, extremadamente delgado y sometido a autovejaciones. Rosemberg Sandoval, por otro lado, utilizará en su acción *Mugre* (1999) a un mendigo como herramienta artística a arrastrar por las paredes y suelo de una galería de arte dejando su rastro de suciedad, en una discutible obra que trata de denunciar la incapacidad del “cubo blanco” de acercarse a los problemas sociales para dejar de ser aséptico e inofensivo. Del pincel humano en forma de modelo femenino desnudo de Klein, prototipo de belleza tradicional, pasamos, en contraposición, al marginado, pocas veces sujeto de mirada.

Lo abyecto, en última instancia, nos llevaría directos a la muerte, al fin de las funciones del organismo que desembocan en su putrefacción y desaparición. No obstante, y a pesar de su aparente crueldad, el ciclo natural hace girar la rueda para que la vida continúe. En la muerte no está el fin, algo que prueba explícitamente Marcel.Í Antúnez en su *Sistema necrosis* (2004), donde a la descomposición de una figura humana realizada en carne (de cerdo y ternera) se sucede la aparición de nueva vida en forma de gusanos.



Fig. 5. Regina José Galindo, *Who can erase the traces?*, 2003.

16.4. El recuerdo

Sin embargo, y a pesar del inevitable final que es la muerte, aún tras ella se manifiesta el recuerdo de la vida, capaz de almacenarse en forma de objetos, además de en la intangibilidad mental de la memoria. Los vacíos y las ausencias se harán bien perceptibles. Paradójicamente muy personal, a pesar de su producción industrial y seriada, es la ropa vestida por cada cual. Por ello algunos artistas han explorado el carácter evocador de la figura humana en las prendas sin vestir. Aún sin cubrir al cuerpo, su función básica, la visión de la ropa nos remite a la figura que imaginamos bajo ella, e incluso, podría remitirnos a un nivel más cercano y personal a la ausencia de alguien conocido si reconocemos sus prendas concretas y hasta el olor, de perfume o corporal, dejado en ellas. La apertura de un armario nos transportará inmediatamente a los recuerdos de un familiar desaparecido o la pareja con la que rompimos. Sin cuerpo ni maniquí que la rellene, el tejido pasa de convertirse en segunda piel a símbolo sustitutivo del cuerpo. Así lo hará en *Felt suit* de Joseph Beuys (1970) [Fig 6]. Un paso más dará Helena Almeida, que llegará a utilizar el lienzo como ropaje, “habitándolo” (en la obra *Tela habitada*, 1976), en una mezcla de *body art*, pintura y fotografía. Su cuerpo trasluce tras la tela, para, posteriormente, presionarla y romperla y, finalmente, huir, dejándonos ante una ausencia que alimenta el misterio de lo acontecido, convertido en un hecho casi fantasmal. Pero va a ser Christian Boltanski uno de los artistas contemporáneos que más utilicen la ropa en sus instalaciones, empeñadas en archivar y recuperar los recuerdos de las vidas anónimas que se pierden en el tiempo, y que la historia con mayúsculas no atenderá jamás.

La presentación o representación de parte (o partes) del cuerpo, del fragmento y la mutilación, podrían ser vistas como otra forma de remitirnos a la ausencia, pues de un modo automático

Fig. 6. Joseph Beuys, *Felt suit*, 1970.

como espectadores buscamos consciente o inconscientemente la recomposición de las piezas, haciéndonos una idea de aquello que falta en la estructura habitual del todo. De un modo similarmente activo trabajará nuestro cerebro ante la visión de aquellos espacios que suponemos habitados y aparecen abandonados: La ciudad, la casa o la habitación nos remiten automáticamente a sus ciudadanos e inquilinos. Figuras que imaginamos ausentes por diferentes motivos pero que esperamos de vuelta. Es significativa la inquietud y desasosiego que son capaces de despertarnos estos espacios inhabitados, quizás al ponernos en la alarma de una situación anormal que ha provocado su evacuación. Creados por y para el hombre, estos hábitats artificiales carecen de sentido sin su presencia. Un hecho llevado a su extremo por Juan Muñoz, creador de espacios vacíos o tan sólo contemplados por pequeñas figuras de títeres o tentempiés, donde el silencio multiplica la incomodidad de la atmósfera de lo inhabitado. El escenario sin actores y con un tambor a la espera de ser utilizado de *El apuntador* (1988) es quizás uno de los mejores ejemplos de su obra, capaz de una desmaterialización que, en un extremo, le terminará por llevar hasta la experimentación radiofónica. Joseph Beuys, otro de los pesos pesados del arte contemporáneo, nos ofrece como ejemplo *La habitación del dolor* (1983), espacio hermético realizado en plomo en el que podemos entrar para sentir el completo aislamiento con el mundo externo, a modo de refugio o, incluso, tumba, Beuys nos da la opción de sumergirnos en la más absoluta soledad y vacío. Dentro de la habitación encontraremos la cama como el lugar de mayor intimidad, del descanso, del sueño y el sexo, también el lugar en el que tratar la enfermedad y esperar la muerte. A todo ello hace referencia con sutileza Félix González Torres en su fotografía *Sin título* (1991) en que nos muestra una





cama vacía donde aún se adivina el hueco dejado por sus ocupantes [Fig. 7].

16.5. El truco

Pero el paradigma de lo que estamos tratando quizás se encuentre en el desarrollo de lo digital, capaz de crear modos de telepresencia (derivados de la fotografía) que no harán más que difuminar aún más al individuo en la ausencia. Mariela Cádiz, en su obra *Levántate* (2002), nos lleva así a la reflexión sobre vida y muerte en la virtualidad de la imagen digital, una imagen en constante descomposición y recomposición. Reducidos a píxeles también existe un peligro de desaparición, quizás aún más inmediato que en el medio físico. La instalación juega además con el simbolismo mortuorio del sarcófago, figura esquemática humana sobre la que se proyecta la imagen de un cuerpo femenino. Éste, en continua metamorfosis, nunca completo ni desaparecido, se contrapone al título de la obra, que sugeriría tal vez la esperanza de renacimiento del cuerpo gracias a la intervención de la tecnología.

Y si comenzáramos este apartado con una cita que hacía referencia al biopoder y su capacidad de ejercer presión sobre el cuerpo, vamos de nuevo a recuperar la tesis “foucaultiana” dejando de lado por el momento el desarrollo de lo digital que obvia el cuerpo (¿otro modo quizás de ejercer el biopoder anulando por completo lo físico?) más allá de la imagen. Y recuperamos esta tesis de la mano de la obra de Santiago Sierra, auténtico azote anticapitalista del arte contemporáneo. La obra de Sierra vuelve una y otra vez sobre la capacidad del sistema de disolver la dignidad humana a través del trabajo y los juegos del mercado. Como una pieza más, objeto de consumo, el cuerpo se ve sujeto a su utilización mercantilista, alienado, dominado y esclavizado como fuerza de trabajo bajo un sueldo. Con esas premisas Santiago Sierra nos mostrará a un hombre anónimo, sin voz, de espaldas en muchas ocasiones, y, en otras muchas, directamente oculto o desaparecido tras sus tareas, o, mejor, víctima de ellas. Forzándolo a absurdas e improductivas tareas el trabajador se asume claramente sometido a órdenes que lo reducen a herramienta y lo vejan, haciendo desaparecer su dignidad personal, algo que ejemplificará literalmente el artista en obras como *Enterramiento de 10 trabajadores* (Calambrone, Italia, febrero de 2010). La remuneración llevará a las personas a permanecer ocultos bajo cajas de cartón (Ciudad de Guatemala, agosto de 1999); en el maletero de un coche (Limerick, marzo de 2010); permanecer en un hueco bajo tierra (Helsinki, Finlandia, septiembre de 2001); o hasta metafóricamente cavar sus propias tumbas (3.000 huecos) en la Dehesa de Montenmedio, Vejer de la Frontera, Cádiz (julio de 2002). Todo un simple truco que desvela que hay más engaño que magia en el mundo actual.

16.6. Somos escritura

El rechazo humano de su condición orgánica, de poseer un cuerpo frágil y corruptible,

se ha sucedido a lo largo de la historia amparado por filosofías de gran calado desde Platón y Aristóteles, el cristianismo o Descartes. Todos estos pensamientos han resaltado una y otra vez la primacía de lo metafísico (en unos casos las ideas, en otros la mente, en otros el alma) frente a lo tangible físico, sujeto a imperfecciones y limitaciones que anclan nuestras aspiraciones como humanos. ¿Pero en donde residirá fundamentalmente la esencia humana, en el lado físico o el inmaterial? ¿O en el equilibrio entre ambos? Son estas preguntas las que han perseguido al hombre a lo largo de la historia y que quizás debamos dar por irresolubles. Las circunstancias actuales nos obligan a repensar una y otra vez esta eterna cuestión. ¿Reducidos a la insignificancia física seguiremos siendo personas? El maravilloso final de *El increíble hombre menguante* (Jack Arnold, 1957) así lo defiende en una revisitación del cartesianismo más humanista. El film de Jack Arnold nos pone sobre aviso, a pesar de una ingenuidad típica de la alarma nuclear de la Guerra Fría, sobre los peligros de una tecnología que sobrepasa las previsiones humanas y hace peligrar su integridad física. De un modo aún más violento y angustioso nos lo plantea *Johnny cogió su fusil* (Dalton Trumbo, 1971), reducido su protagonista a tullido tras la guerra.

Los últimos decenios del siglo XX e inicios del XXI han hecho multiplicarse estas sospechas. La violencia sigue reinando de una u otra forma mientras las condiciones de vida del planeta se hacen cada vez más inhóspitas. El cambio climático comienza a avisar con sus periódicas catástrofes, mientras la contaminación y el consumo abusivo de la energía y los recursos naturales hacen prever un futuro cuanto menos complicado. Por otro lado la tecnología, aunque incapaz de resolver a corto o medio plazo estos problemas, plantea nuevas perspectivas al futuro de la especie. El aumento de la velocidad de transporte de mercancías, personas e información ha reducido las distancias y abierto nuevas vías políticas, sociales y económicas en un mundo globalizado. Los problemas con las nuevas condiciones de hábitat, tanto en el medio natural

como en el medio tecnológico, han hecho surgir corrientes que abogan por la obsolescencia del cuerpo humano. Por un lado se defiende la utilización y alianza con la máquina para la mejora física de las habilidades humanas a través de la prótesis; por el otro la disolución física y la inmersión en la virtualidad de la informática y la realidad virtual. En ambos casos lo que parece claro es que nos enfrentamos a un futuro en el que el hombre dará irremediabilmente pasos hacia la “postorganicidad”¹². En este marco se plantean dudas de gran calado: ¿llevarán estos cambios a una redefinición del ser humano, o a su desaparición y sustitución por un nuevo tipo de especie? El *cyborg*, un tipo de ser conocido ampliamente por su desarrollo tanto teórico-científico como en la ciencia ficción (literaria y cinematográfica) sería una de las posibles vías de salida a estas preguntas. El *cyborg*, de hecho, entre la presencia física y la metáfora, entre la carne y el lenguaje¹³, sí tendría la capacidad de moverse en las redes de información.

Una de las claves a la hora de entender el abismo actual está en entender las posibles consecuencias de uno de los hallazgos científicos más importantes de la historia: el desciframiento del código genético humano al completo, del genoma humano. Este hecho nos pone ante el peligro del entendimiento de la identidad humana desde una posición médico-científica ciertamente reduccionista. ¿Es la identidad humana, su esencia, poco más que un código de información (por muy complejo y fascinante que este sea)? Algunos no dudan en afirmar que el texto ha sido interiorizado por el cuerpo, que nuestra estructura molecular está constituida por un código escrito y que, de este modo, la vida podría ser reducida al lenguaje, a la semántica. Esta tendencia a entender la realidad como pura información está repleta de peligros, pues permitiría al hombre su alteración, le permitiría la copia, la clonación, la exterminación de lo

12 Como nos anuncia el antes citado libro de SIBILIA, Paula. *El hombre postorgánico...*

13 Pues “el mundo puede ser leído como un problema de códigos, pura información, y el sistema biótico que es el individuo, como un componente más del sistema. [...]”. AGUILAR GARCÍA, Teresa. *Ontología cyborg: el cuerpo en la nueva sociedad tecnológica*. Barcelona: Gedisa, 2008, p. 14.

real a manos de la producción de dobles¹⁴. El paso a una nueva época de la “reproductibilidad” no ya del arte (a lo Benjamin), sino de la realidad al completo, incluido el hombre.

La biotecnología aspira a desentrañar el lenguaje que conforma la vida. Recién descubierto alfabéticamente, aún no es dominado al completo en su gramática y ortografía, algo que no impide pensar que se llegue a este conocimiento mayor en un futuro más o menos inmediato. El desarrollo biotecnológico permite atisbar un futuro en el que el ser humano sea el propio gestor de sus condiciones físico-biológicas, un futuro donde el azar deje paso a la autoconstrucción, a la toma de decisiones sobre la constitución de nuestros cuerpos, todo bajo el pretexto de la mejora de las condiciones y esperanza de vida (curación de enfermedades, reemplazo de órganos, etc.). Se cumpliría así el ansiado sueño humano del automodelado (de orígenes prometeicos), aunque éste parezca llevar de nuevo al triunfo del biopoder, pues es éste a través de sus directrices de mercado, el que parece dominar una política tendente a la privatización, comercialización y patentización de las modificaciones genéticas, llevando a una nueva escala su capacidad de dominio sobre el cuerpo y la vida¹⁵.

Así, bajo un inicial optimismo al respecto, se esconden un sinfín de ángulos muertos, de precipicios que asustan y de los que resulta enormemente difícil prever su profundidad. La alteración y manipulación genética abre incógnitas de muchos tipos, en primer lugar sobre las consecuencias que podría tener en la biodiversidad y en la compatibilidad (o no) de los cambios introducidos en los ciclos naturales. En segundo lugar el peligro del control en la utilización de estos avances, previsiblemente al servicio del interés privado y comercial, lo que haría suponer una sociedad donde la represión y las diferencias de clase se multiplicarían y harían palpables

14 *Ibidem*, pp. 27-29 y 45.

15 SIBILIA, Paula. *El hombre postorgánico...*, pp. 135-164.

ya desde antes de nuestro propio nacimiento. Reducidos a ADN parecemos comparecer al final del alma y a la imposibilidad de la metáfora sobre el cuerpo¹⁶.

Se producen a día de hoy situaciones de gran complejidad derivadas de los estudios científicos biogenéticos. Una de las paradojas producidas como consecuencia del cultivo de células y tejidos en laboratorio sería la de los “organismos semivivos”, un tipo de seres ubicados en un extraño limbo que podríamos oponer al pensamiento de Artaud y su idea de un “cuerpo sin órganos”. Nos encontraríamos en ellos con la creación de un tipo de vida ajena y paralela al cuerpo, a la espera de ser incluida en uno de ellos¹⁷. El arte se nos aparece en estos ámbitos como elemento cultural capaz de la reflexión, capaz de sacar a la luz pública estas dificultosas cuestiones, que por su propia complejidad no son discutidas ni conocidas por la mayor parte de la sociedad, viéndose ceñido su conocimiento a un reducido grupo de expertos. Oron Catts e Ionat Zurr son una pareja de artistas que trabajan en este ambiguo ámbito situado entre el cuerpo extendido y la ausencia del mismo, entre lo orgánico puro (la carne autónoma), lo visceral en su sentido más directo, y el asepticismo científico del laboratorio.

Esta ausencia de cuerpo no hace sino prepararnos para una ausencia tal vez mayor que será la de la reducción del hombre a la pura información que antes comentábamos, al código genético inscrito/escrito en nuestras células, y a la posible descarga de la información acumulada en nuestro cerebro en dispositivos informáticos. Desde los años 90 asistimos a la crisis definitiva de lo físico, a una época devoradora que algunos no han dudado en calificar “*flesh-eating nineties*”¹⁸. El transhumanismo nos espera, con su utópica esperanza de una liberación definitiva

16 BAUDRILLARD, Jean. *El otro por sí mismo...* .p. 44.

17 Nacida de hecho de la posibilidad de crear órganos de modo artificial con el objetivo de servir para futuros trasplantes a aquellos pacientes que los necesitaran.

18 Obra de Arthur Kroker.

Humanos y humanoides

de los males del cuerpo, de las dificultades de ser físicos.

16.7. Flotando en la nada

“Lo verdadero es un momento de lo falso”

Guy Debord¹⁹

Si la duda sobre la existencia era el punto de partida del racionalismo, la constatación de la esencia humana; esta misma duda va a ser la precursora de la crisis de la realidad y, como derivación, del cuerpo. Es ella la que llevó al hombre a la creación del arte, de figuras y paisajes que imitan lo real, creando el doble, que llegará a ser aún más real que lo real²⁰. Llegado el desarrollo tecnológico actual la duda existencial se convertirá en duda sobre la realidad al completo, no ya sólo en el sentido metafísico expresado en tantas obras de filosofía desde la antigüedad, sino aún más en la dificultad cada vez mayor, también en un sentido plenamente sensorial, de distinción entre el original encontrado y la copia producida a su semejanza.

Y es que quizás con la intención primera de protegernos de lo real²¹, un contexto en ocasiones inexplicable y cruel, el hombre ha creado una espiral ilusoria de difícil escapatoria. Si el mundo se ha tornado hostil, violento, un hábitat complicado para nuestro débil cuerpo, la solución se ha situado en la creación de simulacros y avatares que los habitan. Consecuencia de la desterritorialización, del avance de la seguridad de los “no-lugares”, lo físico ha ido siendo abandonado por lo virtual, territorios asépticos en los que sumergirnos. La realidad es

19 DEBORD, Guy. *Comentarios sobre la sociedad del espectáculo*. Barcelona: Anagrama, 1990, p. 65.

20 ROSSET, Clément. *Lo real y su doble: ensayo sobre la ilusión*. Barcelona: Tusquets, 1993, p. 80 y ss.

21 *Ibidem*, p. 113.

ahora virtual y el consumo de lo virtual permite al hombre la huida, la desaparición del yo-único por uno esquizofrénico, moldeable e intercambiable. La superficialidad de la máscara ha triunfado ocultándonos cualquier posibilidad de cercioramiento de verdad, y, aún más, cualquier posibilidad de verdad. Convertido el mundo en teatro (a la calderoniana), en plató televisivo constante (a lo Gran Hermano), el espectáculo ha terminado por triunfar sin remedio, convirtiendo la realidad en simulacro. Y si el simulacro se caracteriza por algo es por su existencia plena como tal, el simulacro no es copia de ningún referente anterior, es apariencia en sí misma, pero una apariencia que es la única realidad posible. No hablamos ya de una imitación ni reiteración, ni siquiera de una parodia, sino de la suplantación de lo real por los signos de lo real²². Cuando lo virtual se hace real ya no existe lo real.

Virilio no dudará en retratar nuestro tiempo como el de “la estética de la desaparición”²³, un período en que la velocidad ha conseguido acabar con el espacio, provocando la desubicación, el trastorno destopificador. Incluso el único lugar capaz de remitirnos a un contacto físico, real: la ciudad, se ve en peligro debido al triunfo del no-lugar, del centro comercial y el aeropuerto, y, aún más, del desarrollo de una “Telépolis” que sobre la base de las redes de comunicación nos permite solucionar nuestras necesidades desde la distancia de nuestro sillón.

En el caso de que aún mantengamos la importancia de lo físico en nuestra rutina diaria, ésta se ve alterada por el espectáculo. La monitorización de todo consigue hacernos desaparecer en la imagen del vídeo. Nuestra imagen en circuito cerrado, justificada por la necesidad de una seguridad que atenúe el miedo dominante, se convierte en una prueba mayor de nuestro devenir que el propio devenir en sí mismo. El cuerpo se convierte en imagen, de ahí que si

²² BAUDRILLARD, Jean. *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós, 2001, p. 11.

²³ Título de una de sus obras clave.

aún se le da importancia sea tan sólo desde el punto de vista estético. Si tenemos un cuerpo es para utilizarlo como pared de *graffiti*, como espacio de consumo sobre el que colgar nuestras adquisiciones estéticas: *piercings*, tatuajes, operaciones de cirugía que alteran facciones y curvas... Quizás esta obsesión por exhibirnos no sea más que el último y desesperado intento de “poder ser”, la esperanza de sentirnos aún tangibles. Pero si lo físico tiene tan sólo valor como imagen, no parece que haya más salida posible que la desaparición física del cuerpo. Convertido nuestro cuerpo en objeto de consumo debemos admitir que será consumido y llegará su fecha de caducidad, convirtiéndonos en desecho. Olvidado el aquí y ahora por la telepresencia, el espacio público cederá su puesto al espejismo de la imagen pública²⁴. De ahí deriva la importancia de la fotografía, y de ésta colgada en las redes sociales virtuales de internet. No somos nosotros más allá de lo que mostramos en las imágenes “subidas” a *Facebook* o *Twitter*, por lo que procedemos a una construcción a la carta de nuestra personalidad, o a la posibilidad del intercambio esquizofrénico de varias de ellas.

Esta esquizofrenia de lo virtual que permite introducirnos en variados roles por un tiempo más o menos limitado se ve aún más potenciado en la utilización del videojuego. Y el paradigma de la utilización de avatares no ya para la entrada en mundos fantásticos o situaciones extremas (desde convertirse en jugador de fútbol en un mundial hasta luchar en imposibles guerras cósmicas) sino para la recreación de la rutina del día a día lo encontramos en *Los Sims*, el juego basado en la “manutención” de la vida diaria de personajes previamente creados por nosotros mismos. Desgraciadamente es nuestra vida la que cada vez más se parece a la de los personajes del videojuego, siendo nosotros al mismo tiempo usuarios-controladores y víctimas de esa supuesta libertad de acción. Si la libertad de acción del videojuego está sujeta a los logaritmos

²⁴ VIRILIO, Paul. *El ciber mundo, la política de lo peor*. Madrid: Cátedra, 2005, pp. 46-48.

que estructuran las posibilidades internas del programa, nuestra libertad de acción en la vida real se ve reducida a los logaritmos marcados por el mercado y los medios de comunicación, capaces de reducir nuestra capacidad de decisión al consumo de horas y productos previamente estudiados, fabricados y ofrecidos. Nuestras decisiones no son ya más que elecciones de compra. Pero todo esto, esta metamorfosis constante, esta esquizofrénica forma del vivir en el otro, no sería más que otro modo de desaparecer, pues desaparecer es dispersarse en las apariencias²⁵.

Y es que como veíamos anteriormente el descubrimiento del código genético no hizo sino corroborar la capacidad de adaptación del hombre a lo informático, poniendo aún más fácil teórica y prácticamente nuestra inmersión en la virtualidad. Si todo se reduce a códigos (genéticos o binarios) la correspondencia matemática parece más que factible. Las realidades, o al menos, la esencia de las mismas, no estarían pues en lo visible físico, sino en las operaciones y las sucesiones numéricas tras ellas. Si, como decíamos más arriba, somos escritura, podríamos formar parte de una novela, o, aún mejor, ser una ecuación más de las que componen los códigos de la programación informática. La capacidad de autogeneración, recombinación y continuación automática a partir de unas reglas preprogramadas explicaría la interactividad posible que crea la ilusión de libertad de movimientos en el videojuego, del mismo modo que la explicaría en nuestra realidad. Nos encontraríamos así ante un cuerpo remapeado y desencarnado para poder vivir en estos nuevos espacios²⁶.

La realidad virtual provoca la negación del aquí y ahora, una huida del cuerpo que nos transporta a espacios y lugares inmateriales y diseñados con mayor o mejor ingenio y con un

25 BAUDRILLARD, Jean. *El otro por sí mismo...*, p. 39 y ss.

26 DOMINGUES, Diana. "La caja de Pandora y las tramas de la vida en las redes telemáticas". En VV.AA. *Arte y pensamientos en la era tecnológica*. Bilbao: Universidad del País Vasco, 2004, p. 63.

mejor o peor guión, gráficos, “jugabilidad”... Ello nos lleva al éxtasis, la hipérbole de lo real, la desaparición a través del emborrachamiento: “*la presencia no se borra ante el vacío, se borra ante un redoblamiento de presencia que borra la oposición de la presencia y de la ausencia.*”²⁷ Y todo ello no lleva más que a la creación de una sociedad donde domina un nuevo tipo de masa, una masa difusa fácilmente controlable, pues está aislada más que nunca en puntos incomunicados, en individuos incapaces de la relación social si no es bajo el amparo de la ausencia física. La desaparición del cuerpo, la inmersión en lo virtual, genera también la desaparición de lo social, de la conciencia de grupo, una de las bases de la evolución humana ante el resto de especies. Asistimos a la disolución política de la especie humana debido al hecho de “*estar más cerca del que está lejos que del que se encuentra al lado [...]*”²⁸. O, en palabras de Baudrillard: “[...] *se tiende a la desintegración de la comunidad de los presentes en beneficio de la de los ausentes*”²⁹. La identidad colectiva ya no es posible, viéndose suprimida ante el avance de la individualización extrema ofrecida por el desarrollo tecnológico. El antiquísimo deseo de liberación del cuerpo y del peso, el deseo de ingravidez, de expansión de horizontes en busca de un más allá donde flotar sin el anclaje de lo físico se ha visto alimentado por la tecnología, viéndose el hombre incapaz de negarse a un placer tan añorado. En una sociedad dominada por la virtualidad hasta la lucha y el activismo político se ha visto descorporalizado, apareciendo para ello una nueva figura: el *hacker*.

“*lo real no es imposible, sino cada vez más artificial.*”³⁰

27 BAUDRILLARD, Jean. *Las estrategias fatales* ..., p. 9.

28 VIRILIO, Paul. *El ciber mundo, la política de lo peor...*, p. 48.

29 BAUDRILLARD, Jean. *Cultura y simulacro*..., p. 48.

30 DELEUZE, Gilles, y GUATTARI, Félix. *El Anti-Edipo: Capitalismo y esquizofrenia*. Barcelona: Paidós, 1995, p. 41.

16.8. Un arte en la frontera (de lo real)

La tarea del arte en este peculiar contexto será de difícil resolución, pero no por ello debe cejar en su empeño. La liberación provocada por el arte a través de la creación de mundos virtuales (idea defendida por Marcuse) será desarrollada de un nuevo modo en la sociedad digital y la creación asociada a ella. Escapamos de la realidad, sí, pero eso no tendría por qué ser siempre negativo. El arte utiliza así los nuevos medios como herramientas críticas que nos permiten conocer las fallas de los mismos, los problemas derivados de nuestra inmersión en ellos, de la posible ceguera que pueda provocarnos la confianza en que el desarrollo tecnológico es en sí positivo, de que todos los medios actúen como fin.

El arte explora así los territorios fronterizos, las grietas abiertas por la autoimpuesta necesidad de un desarrollo veloz, apenas capaz de la pausa que permita al pensamiento funcionar debidamente. La ambigüedad y confusión de los límites de lo artístico y de lo diseñado con un fin meramente funcional o comercial son evidentes, pero no deben causar espanto sino hacernos ahondar en la reflexión. Así los mundos virtuales generados por la televisión, internet, las redes sociales, los videojuegos... serán explorados por nuevas formas de arte para hacernos así conscientes de las posibilidades creativas que ofrecen los entornos digitales a sus usuarios. La creación de avatares identitarios es en sí un hecho creativo. El problema es que debemos suponer una autoconsciencia para calificar de artísticas las realizaciones de los usuarios.

Videojuegos como *Los Sims* o plataformas como *Second Life* ofrecen la posibilidad de generar identidades a nuestro antojo. *Second Life* se jacta de ser un entorno virtual paralelo, otro mundo en el que proyectarnos a través de personajes diseñados y controlados a nuestro gusto. En ese

otro mundo se ha generado a lo largo de los años una actividad artística (de mejor o peor calidad, como en el mundo real). Así desde la reproducción de obras reales hemos llegado a ver la generación de nuevas identidades ficticias y plenamente artísticas como Gazira Babeli, una artista virtual que realiza acciones artísticas virtuales en *Second Life*.

Las paulatinas mejoras tecnológicas han ido haciendo cada vez más verosímil la inmersión en mundos virtuales, en un primer momento sujetos a la especulación pero cada vez más extendidos y satisfactorios. La mejora gráfica ha ido haciendo posible la creación de entornos más realistas, más detallados y más creíbles donde ir desarrollando historias a través de películas en 3D, videojuegos, etc. Pero lo más importante sería la consecución de sensaciones “reales” en el usuario de estos entornos, algo que se ha logrado gracias a interfaces cada vez más sofisticadas que permiten la ilusión de inmersión total en los espacios 3D. Muchas películas han reflexionado sobre el desarrollo extremo de estas interfaces que permitirían una conexión casi total del sistema neurológico-sensorial del usuario, dejando al cuerpo físico en una especie de estado de hibernación. Desde *Tron* (Steven Lisberger, 1982) a *Matrix* (Andy y Larry Wachovski, 1999), pasando por *Nivel 13* (Josef Rusnak, 1999) o *Existenz* (David Cronenberg, 1999). En todas ellas la proyección en lo virtual provocaría problemas de abandono de lo real, pues lo virtual tendría unas fascinantes posibilidades de jugabilidad que nos permitirían experimentar experiencias inconcebibles en nuestra rutina física.

La vuelta atrás hacia problemas fundamentales de la existencia ligados a filosofías y mitos antiguos se hace evidente una y otra vez. Si Mary Shelley escribió “un moderno Prometeo”, los nuevos mundo digitales remiten de nuevo a lo Frankensteiniano y a la caverna platónica, punto de referencia clave en la reflexión sobre la ilusión de las imágenes y su lejanía de la realidad. Así

uno de los primeros entornos virtuales científico-artísticos terminaría por llamarse CAVE³¹. Muchos artistas han ido tomando con mayor o menor seriedad o ironía las posibilidades de la creación digital. Así el grupo Studer / van der Berg ofreció vía internet la ocasión de pasar unas vacaciones virtuales en los Alpes. Otro de los grupos más activos y conocidos del arte digital, el llamado 0100101110101101.org, no tuvo mayores problemas en experimentar con el traspaso de algunas de las acciones más importantes del arte de acción a animación 3D. Las modificaciones también han llegado a populares videojuegos en forma de “game modifications”.

16.9. La desaparición

Lo curioso es que todas las imágenes basadas en la tecnología digital son intangibles, no son más que píxeles, puntos de luz en una pantalla. Desde las primeras creaciones abstractas generadas por computador (desde los años 50 y 60) hasta la generación de imágenes hiperrealistas en 3D (de artistas como Gero Gries), lo más importante de todo ello es el paso fundamental de la utilización de la materia, de los objetos, al lenguaje (en este caso informático y binario). Reducido a su esencia todo el arte digital está formado por cascadas de ceros y unos. Artistas como Vuk Cosic han experimentado con creaciones que forman imágenes dejando ver estas tramas esquemáticas de signos, en este caso a través del código ASCII. Aunque quizás sea la película *Matrix* la que más hizo a la hora de popularizar la esencia matemática oculta tras las imágenes virtuales.

Como nos advierte el propio Cosic en su página web³² (que reza *No man's land*) estamos en tierra de nadie o, mejor, en tierra ajena a lo humano (en el sentido tradicional del término) [Fig.

31 Acrónimo de *Cave Automatic Virtual Environment*, un proyecto ideado por Daniel J. Sandin en Chicago entre finales de los años 80 y principios de los 90.

32 <http://www.ljudmila.org/~vuk/> [consultada en julio de 2013].



this is unreal

8]. Nos conectamos a través de interfaces a la red, a lo cibernético, pero realmente no “estamos en”, no accedemos a ello, tenemos la ilusión de hacerlo pero simplemente nos conectamos. La vida digital no se basa en el estar “aquí y ahora”, sino en la conexión a la red, a un universo donde el espacio y el tiempo conviven de un modo muy distinto al hasta hora conocido.

El problema de todos estos supuestos avances deviene mayúsculo: las posibilidades de desaparición de las cosas aumentan, el desastre acecha. No hay territorios, no hay cuerpos, no hay trayectos. Se han abandonado los soportes materiales. Entonces, ¿qué nos queda? La superación de lo físico acaba en un primer momento con el problema de la corrupción de la materia (las pinturas están sujetas a su ruptura o pérdida de igual modo que el hombre está sujeto a la muerte), pero los soportes digitales en su intangibilidad también están sujetos a importantes problemas: el error, el virus, la obsolescencia... Una vez más sólo la copia (de seguridad) trataría de solventar el problema con la ventaja de que en lo digital la copia no es menor (en calidad ni autenticidad) que su primer referente.

El continuo avance tecnológico hace muy complicado el mantenimiento de los dispositivos envejecidos, que en un corto período de tiempo quedan obsoletos, por lo que rápidamente dejan de ser operativos. A este respecto es curioso el rápido y enorme peligro de pérdida que se ha producido en gran parte del primer *net.art*, debido al desuso y desaparición del *software* o al abandono del hospedaje de las páginas web sobre las que se crearon. La obsolescencia del cuerpo humano anunciada por profetas del posthumanismo como Stelarc sería solventada con la posibilidad de la mejora protésica, el aumento de su esperanza de vida y de su adaptabilidad a un ambiente tecnológico y atmosférico cada vez más hostil. Sin embargo una vez más el ser humano quedaría así más que nunca a merced de una tecnología limitada, capaz de repararse pero abierta a errores. El transhumanismo, aún más allá, abogaría por el abandono total de lo físico para la sumersión en las redes de la información informáticas predichas de algún modo por las visiones *cyberpunks*.

Los límites entre arte y realidad parecen cada vez más difusos. Quizás sea que el futuro nos lleve a borrar definitivamente su distinción, que la ilusión de la imagen lo sea todo, que el diseño lo invada todo y no exista posibilidad de cerciorarnos dónde quedó lo físico, aquello que realmente se podía ver y tocar. La esperanza debe albergarse en la orientación de todos los avances, en la capacidad humana de ser consciente de que hay barreras tras las que sólo habrá un precipicio y que por tanto deben ser respetadas, de que debe ser el hombre y no una ciencia doblegada ante las posibilidades comerciales de los avances el que tome las decisiones para un desarrollo adecuado hacia el bien común.

Difícil reto. Probablemente deberíamos comenzar a asumir que quizás no haya infinitos más que en los sueños de ciencia ficción. Y que abandonados a códigos matemáticos algún día no

Humanos y humanoides

salgan las cuentas... o se vaya la luz y no haya más píxeles que iluminar.

La permanencia de las cosas podría estar tan sólo abocada a la persistencia de la memoria, a la capacidad de almacenar conocimiento en nuestros cerebros o discos duros. El problema es que sucediéndose todo de manera tan rápida, probablemente no haya manera de almacenar tanta cantidad de datos. Y así, una vez más, vivimos en el peligro de la desaparición.

16.10. La meta es el fin

¿Y si resulta que el fin (meta) de la humanidad es acabar con aquello que se tuvo como la esencia de lo humano? ¿Y si la única posibilidad de supervivencia es el abandono de lo humano? ¿Debe el hombre disminuir la concentración de su disolución hasta desaparecer por completo? ¿Somos hombres más allá de lo orgánico, de la materia, del cuerpo? ¿Podremos habitar un tiempo sin espacio?

Toda esta deriva que venimos adivinando está llevando al ser humano a uno de los momentos más delicados de su historia. El desarrollo de la sociedad hipertecnológica y postcapitalista nos ha hecho caer en una poderosa inercia de la que parece difícil encontrar escapatoria y que no hace sino conducir al hombre al abismo de su desaparición, una desaparición múltiple o, mejor dicho, consecuencia de múltiples causas y de un gran número de frentes abiertos.

El escenario apocalíptico parece ser revisitado una y otra vez desde el anuncio nietzscheano del fin del hombre tras la declaración de la muerte de dios. La implacable “topía” que siempre fue

el cuerpo³³ parece querer disolverse en distopías y utopías, en sueños de disolución de lo físico que trasciendan nuestros límites y nos conviertan en eternos.

“Yo creo que, después de todo, es contra él [el cuerpo] y como para borrarlo que se concibieron todas esas utopías. El prestigio de la utopía, su belleza, la maravilla de la utopía, ¿a qué se deben? La utopía es un lugar fuera de todo lugar, pero es un lugar en donde habré de tener un cuerpo sin cuerpo; un cuerpo que será bello, límpido, transparente, luminoso, veloz, de una potencia colosal, con duración infinita, desatado, protegido, siempre transfigurado. Y es muy probable que la utopía primera, aquella que es más difícil de desarraigar del corazón de los hombres sea precisamente la utopía de un cuerpo incorporal. El país de las hadas, el país de los duendes, de los genios, de los magos, pues bien, es el país en el que los cuerpos se transportan tan rápido como la luz, es el país maravilloso en el que las heridas se curan instantáneamente con un bálsamo maravilloso; el país en el que uno puede caer desde una montaña y levantarse vivo; es el país en el que uno es invisible cuando quiere, y visible cuando así lo desea. Si existe un país maravilloso es, claro está, para que en él yo sea príncipe azul, y que todos los lindos gomosos se vuelvan feos y peludos como puercoespines. [...] Y así es como mi cuerpo, en virtud de todas esas utopías, ha desaparecido. Desapareció como la flama de una vela a la que se le sopla. El alma, las tumbas, los genios y las hadas han echado mano sobre él, lo han hecho desaparecer en un parpadeo, han soplado sobre su pesantez, su fealdad, y me lo han restituido deslumbrante y eterno.”

Foucault³⁴

33 *“Mi cuerpo es lo contrario de una utopía: es aquello que nunca acontece bajo otro cielo. Es el lugar absoluto, el pequeño fragmento de espacio con el cual me hago, estrictamente, cuerpo. Mi cuerpo, implacable topía.”* FOUCAULT, Michel. “El cuerpo utópico” Conferencia radiofónica extraída de la web de la revista *Fractal*. <http://www.fractal.com.mx/RevistaFractal48MichelFoucault.html>. [consultada el 25 de julio de 2011].

34 *Ibidem*.



17. Quimeras que respiran.
Arte y tecnología de la vida

17. Quimeras que respiran. Arte y tecnología de la vida

Parece que el arte lo haya intentado todo. Se ha reinventado una y otra vez a lo largo de la historia con el objetivo final de servir de medio con el que entender la vida. La ha representado, sintetizado y estetizado para hacerla comprensible y disfrutable, para desenmascarar sus códigos. Diseccionada, amplificada o esquematizada. El arte ha hecho su función como lenguaje descifrador de una realidad compleja y difícilmente inteligible sin él.

Como hemos visto, en esta evolución sus métodos cada vez se han hecho más diversos hasta, en última instancia, aproximarse a lo científico y tecnológico. Desde diferentes puntos de vista la creación artística se ha aliado con los medios técnicos más avanzados para ahondar en sus objetivos de comunicación y expresión, así como también lo ha hecho con la medicina y la biología con la intención de profundizar en su entrada al estudio de los cuerpos que componen la naturaleza. Mientras tanto, durante todo el siglo XX, el mundo ha tendido a convertirse en imagen, atacando un ámbito que parecía reservado al arte. El arte más vanguardista trató en gran parte de desprenderse de su necesidad de producción, para así, simplemente igualarse a la vida, acoger la realidad diaria, desde entonces entendida como proceso creativo en sí mismo. El arte, tal y como hemos visto, dejó de representar para “presentarse”. Tras todo ello no había más que vueltas al mismo tema fundamental: la vida. El arte ha tratado de cerciorarse de que está vivo, para después, igualarse a lo vivo que le rodea, afrontar la ecuación “arte=vida; vida=arte”, con todas sus ambigüedades.

La evolución científica y tecnológica fue entonces acompañada por un arte cada vez más cercano, por una vuelta a la idea de con-fusión de ingeniería y creatividad. La ciencia desarrolló

mecanismos de representación, asumió su capacidad creativo-narrativa como herramienta cultural; el científico se hizo indistinguible del artista¹. Paralelamente, el arte se embarcó en una travesía hacia su re-aceptación como producto derivado de lo tecnológico y necesitado de la técnica (un recuerdo de la *téchne* griega). El artista dejó el estudio para adentrarse en el laboratorio.

Ciencia y arte; científico y artista, finalmente entendieron que para el estudio del mundo no había mejor método que la metáfora, que para la comprensión de la realidad lo mejor era la investigación de las posibilidades potenciales de la misma, y que estas posibilidades no dejaban de ser un territorio abierto a la creatividad, al diseño de las cosas tal y como “podrían ser” para así, tal vez, entender cómo son verdaderamente. La fabricación de quimeras quizás sea una ciencia tan válida como la disección de seres reales.

El paso último se ha dado en las dos últimas décadas: la creación artística ya no trata de representar la realidad con sus códigos, sino que, al contrario, trata de decodificarla. El movimiento ha vuelto sobre sí mismo, ya no se trata de entender las reglas del mundo devolviéndole una imagen de sí mismo; sino de entender esas reglas para, recreándolas desde la base, generar mundos, generar vida. El arte ya no necesita ser un método de mediación de la realidad, sino de reconstrucción de la misma. La construcción de mundos paralelos quizás sea un método más eficaz para la comprensión de aquel en que se vive que el escaneo del mismo. Desde ese momento el arte ya no tendrá la necesidad de asumir la vida, dejarla pasar a su territorio y afirmar sus características artísticas. Desde entonces el arte creará al fin vida. Ya no es necesario la proyección mágica, milagrosa, de la misma, imaginar obras capaces de respirar. Pigmalión hoy en día sería biotecnólogo, o bioartista, según se quiera.

¹ La ciencia *a-life* utilizaría métodos simbólicos y de representación muy cercanos al arte. WHITELAW, Mitchell. *Metacreation: art and artificial life*. Cambridge: MIT Press, 2004, p. 183.

El antiguo sueño ha sido finalmente cumplido. La obra de arte está viva: se mueve, se reproduce, se relaciona con su entorno, se comunica, es independiente, autónoma, se ha emancipado de su creador. Es ella misma, no un producto derivado. A día de hoy la obra ha dejado de ser copia, es lo que podría ser, ha alcanzado su madurez ontológica. Hemos alcanzado así un nuevo nivel. La obra de arte ya no está inmersa en la era de su “reproducción mecánica”, sino de su “reproducción biológica”. La obra ya no se reproduce desde un molde, sino desde sus propios códigos genéticos. ¿Falta mucho para que la concepción de un niño sea admitida como obra de arte?

Dentro de la marabunta de géneros y técnicas de lo que algunos llaman en general *media art* y otros arte tecnológico, podemos encontrar dos vías principales hacia la consecución de un arte centrado en las posibilidades de creaciones que exploran los patrones de la vida y los modifican de un modo creativo: por un lado el *a(rtificial)-life art* trata de generar procesos vivos o que, en su defecto, desarrollen las características de los sistemas y seres vivos a partir de elementos inorgánicos. Este hecho se basaría en el advenimiento y consolidación de la cibernética y su indistinción entre los elementos orgánicos e inertes, radicalmente entrelazados. De ello podría derivarse que no hay una diferencia cualitativa entre ambos espectros, por lo que podría obtenerse vida a partir de elementos sintéticos, no basados en estructuras procedentes del carbono, sino también del silicio. La lógica sería la siguiente: introducido un código informacional (genético) en elementos inorgánicos, y cumpliendo éstos con todas las premisas de lo vivo (autonomía, generación, reproducción, comunicación, etc) gracias a lo dictado por algoritmo computacionales, no habría motivo para que estos seres no debieran ser asimilados como vivos.

Por otro lado podríamos rastrear las posibilidades de manipulación de lo vivo abiertas por la biotecnología, exploradas por el arte en una corriente denominada como bio arte o arte

biotecnológico. Esta rama, en contraposición, no buscaría la conformación de estructuras, elementos, ni seres vivos a partir de compuestos inorgánicos, sino la alteración y modificación genética de seres vivos orgánicos, así como la conformación de nuevos seres a partir de la construcción de códigos genéticos de forma completa o parcialmente alterada y/o diseñada por el hombre.

Ambos tipos de arte ofrecen un sinfín de posibilidades de creación. Por un lado tratarán de desenmascarar las claves subyacentes a la vida desde sus elementos más básicos (las cadenas de ADN, células, bacterias...) hasta ir conformando sistemas más complejos tomando como espejo seres ya existentes: plantas, animales...; híbridos, o completamente novedosos. El objetivo final, el lugar donde se centran todas las miradas, esperanzas y miedos, sería el de la conformación de seres humanos a la carta, a partir de compuestos sintéticos o bien alterando sus códigos genéticos en la plataforma orgánica del cuerpo. La mirada hacia la ontología *cyborg* tendría que ser revisada, en esta nueva generación, en que las prótesis no son ensambladas, sino que se nacerá con ellas. Materia orgánica e inorgánica podrían llegar a ser así hermanas del mismo nacimiento.

El “arte de la vida” pone en cuestión el papel del hombre como ente activo en la modificación de su entorno natural y de su propia evolución biológica. Subraya la capacidad creativa humana al más alto nivel posible, el de la conformación de seres y sistemas vivos; pone en entredicho sus límites y desvela sus anhelos de preponderancia y control sobre el entorno natural que le rodea, en un proceso que supone el máximo exponente de la tecnologización y aculturación del mundo en que vive. Después de todo, puede que el gran objetivo de la cultura humana no fuera sino la domesticación de la naturaleza, su conversión en un lugar ya no dado, sino construido. Si la naturaleza era un “*ready-made*” para el hombre, algo recibido; el gran objetivo

artístico debiera ser su de- y re-contextualización en un ámbito bajo su completo control.

Y es que para la completa inmersión en este “arte de la vida” tanto el artista como el espectador deberán abandonar en un primer momento la lógica-matemática. El racionalismo tradicional no va a servir para adentrarse en los entresijos de la conformación de vivo. En palabras de Louis Bec: *“It is obvious that the logic of the living remains incompatible with human logic, and that artistic activities find themselves forced to abandon the psychosociological terrain of art and its idealistic consumer and media armholes, in order to inscribe themselves in the logic of the living so as to better understand its dynamic of proliferation and inventive adaptation, and in order to attempt to test the limits of its mental and physiological viability.”*²

De este modo vemos que gracias a estas nuevas formas de arte se va a producir una completa reconfiguración de la práctica artística. Ésta, de una vez por todas va a “naturalizarse”, al menos en el sentido de tratar de adaptarse a los mecanismos de lo vivo. Si el arte contemporáneo llevaba tiempo tratando de centrar su atención en el proceso para afirmarse no como producto acabado sino en constante evolución, parece obvio que la referencia debía ser puesta en una vida en metamorfosis y redefinición permanente, siempre en potencial cambio. Las acciones no terminan, son inagotables. Lo vivo está en constante reforma, construyéndose a sí mismo: *“The living constructs its living and constructs living”*³.

Esta tendencia quizás denote un nuevo tipo de antropocentrismo en el que ya no es necesaria ni tan siquiera la omnipresencia de la figura humana. Hoy en día, dando por asumido que toda la realidad, incluida la naturaleza, está tecnologizada, todo lo que rodea al hombre ha pasado por

² BEC, Louis, en KAC, Eduardo. *Signs of life: bio art and beyond*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2007, p. 91.

³ *Ibidem*, p. 91

sus “manos”, todo son artefactos, culturales o técnicos (igual da), que han sido construidos por él. La realidad está mediatizada al completo, y en el centro está el hombre, principal emisor y receptor de los mensajes. Si los medios son extensiones del cuerpo, el punto de vista humanista-narcisista que reina en la sociedad occidental actual se ve claramente reforzado⁴. De esta manera, las nuevas formas de arte ligado a lo vivo ponen a prueba este sentimiento de centralidad del hombre. La eficacia cultural de sus mensajes dependerá de los sentimientos de reconocimiento o alienación que puedan producir unas obras que comparten con el hombre una característica esencial: están vivas⁵. Además han sido creadas por él y reaccionan a su presencia. Son iguales y otros al mismo tiempo, generando un extraño sentimiento de perturbación.

17.1. El humilde demiurgo (y su responsabilidad)

En el paso dado hacia la consecución de un arte vivo (en forma de *a-life art* o *bio-art*), los componentes esenciales del mundo artístico han visto redefinidas sus posiciones. El artista, por un lado, ha conseguido al fin alzarse como demiurgo capaz de desenmascarar los secretos de la vida para crear ya no obras, sino literalmente “seres” e incluso “mundos” que éstos habiten. Curiosamente este último peldaño no va a convertirle sin más en personaje omnipotente, sino que va a diluir gran parte de su privilegiada posición habitual, complejizando sus relaciones de responsabilidad respecto a la obra generada. El artista creador de arte de vida artificial o arte biotecnológico es responsable de su creación a niveles nunca alcanzados hasta el momento. La configuración de las reglas internas (del genotipo) de los seres creados hace que esté obligado a responder por las posibles consecuencias de las mismas. El artista ya no produce objetos que

4 GESSERT, George. *Green Light. Toward an art of evolution*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2010, p. 136.

5 JANE, Sally, en OHLENSCHLÄGER, Karin [com.]. *Vida: 1999-2012: Arte y vida artificial / Art and artificial life*. Madrid: Fundación Telefónica, 2012, p. 111.

puedan tener un devenir más o menos azaroso o afortunado, sino que diseña agentes vivos capaces de reaccionar y comunicarse, y llegado el caso entender su entorno y reaccionar ante él, produciéndose lazos de repulsión o empatía con el mismo. En última instancia, el artista es responsable de la vida saludable y feliz del ser creado y la suerte final del mismo: la muerte. Se alcanza así un nuevo escalón de lo ético a lo bioético, que multiplica la importancia de las consecuencias derivadas del “acto creativo”. Celebrada su capacidad demiúrgica, lo paradójico es la repentina pérdida de poder del artista, pues una vez infundida la vida en su obra, ésta, por definición, escapará de su control, haciéndose imprevisible.

Así, al generar obras “vivas” y autónomas, el artista en gran parte de los casos se ve “liberado” de su creación, puesto que ésta es capaz de elegir su destino a partir de las condiciones dadas. La obra de este modo escapa del control del artista, ya no es un agente pasivo, objetual, transportable, sino un elemento activo o, aún más, reactivo, capaz de generar respuestas frente a su entorno. De este modo la propia obra alcanza un estatus nuevo, ve incrementada también su propia responsabilidad y diluye sus fronteras con la realidad que le rodea, pasando a formar parte activa de la misma. La obra puede interactuar con la realidad, una realidad en que se incluye su propio creador y el resto de agentes, entre los que podríamos contar los espectadores del arte. De esta manera nunca más podrá calificarse a una obra de ajena a su entorno. Los espectadores también ven cambiar su posición. De ellos ya no se requiere únicamente la participación en la obra, sino que la propia obra reaccionará generando una comunicación de ida y vuelta. Las posiciones de privilegio y poder entre ambos se diluyen, y se fomenta el diálogo abierto e interacción mutua.

Finalmente, como habitantes del mundo real, artista, obra y público van a verse de una vez por todas “igualados”, integrantes de la misma superficie de juego. De esta manera parecen

cumplirse todas las aspiraciones expuestas por el arte contemporáneo desde sus orígenes. El artista creará con total libertad, completamente ajeno a limitaciones en cuanto a estilos o recursos se refiere, más allá de las impuestas por sus premisas o la tecnología a utilizar. El juego de espejos en el reconocimiento mutuo entre artista-obra-espectador se hace más complejo. No hay jerarquías y se fomenta una comunicación horizontal y potencialmente inacabable.

Las responsabilidades se expanden, por lo que nadie parece estar a salvo. El artista obligatoriamente deberá mantener una posición de compromiso con su creación y, derivado de ello, con el mundo que habita. *“No hay arte transgénico sin un compromiso firme y responsabilidad hacia la nueva forma de vida que se crea con este método. Las preocupaciones éticas son cruciales en cualquier obra de arte, y lo son aún más que nunca en el contexto del bioarte. Desde la perspectiva de la comunicación interespecífica, el arte transgénico demanda una relación dialógica entre el artista, la criatura y aquéllos que entran en contacto con ella.”*⁶

Se primará, por último, y por encima de todo, el proceso, que terminará por imponerse definitivamente sobre el producto⁷. Con ello se dará por concluido el énfasis sobre el proceso perseguido por el arte contemporáneo desde el nacimiento del *happening* y el arte de acción. La primacía del mismo llegará hasta tal punto que éste ya no se verá sujeto a límites temporales (el inicio y fin de una acción concreta), sino que podrá entenderse como infinito, pues una vez que una obra cobra vida y puede reproducirse, el proceso vital será potencialmente inagotable. Las obras de arte vivo ofrecerán la posibilidad de la autogeneración, reproducción y mutación indefinida. Cumplido el tiempo vital de la obra, ésta siempre podría continuarse a través de la

⁶ KAC, Eduardo. *Telepresencia y bioarte : interconexión en red de humanos, robots y conejos*. Murcia: CENDEAC, D.L. 2010, p. 315.

⁷ PENNY, Simon. “Arte y vida artificial, performatividad y proceso: una genealogía intelectual de un campo heterogéneo”, en OHLENSCHLÄGER, Karin [com.]. *Vida: 1999-2012: Arte y vida artificial...*, p. 95.

prolongación de su genotipo en forma de descendencia de diversos tipos. El arte podrá afirmar, ya sin ningún tipo de dudas, su capacidad de sobrevivir. *“Theoretically, many biological artworks may last as long as life exists on the planet, provided that they remain capable of replication or reproduction. [...]”*⁸.

Todo esto nos lleva a afirmar que *a-life art* y *bio art*, son dos corrientes que recogen y amplían gran parte de las cuestiones planteadas por el arte contemporáneo desde las primeras vanguardias⁹. Redefinen la relación de arte y naturaleza, subrayando la capacidad de alteración denotada por *land art* y *earth art*; llevan al extremo la importancia de la materialidad iniciada por movimientos como el *arte povera*; amplían la importancia de la interacción de los diferentes agentes implicados, otorgando al proceso un enorme peso. Por último inciden hasta límites nunca antes visto en la presencialidad, pues la obra se hace presente (viva) en el contexto socio-cultural, reclama su fisicidad y la pone a prueba en su relación directa con el resto de espectadores, a los que rescata de su aletargamiento virtual.

17.2. La síntesis de la vida

La primera de las dos formas principales de arte vivo que vamos a analizar será la del que ha sido llamado como *artificial life art*, *a-life art* o, en castellano, arte de vida artificial. Sus creaciones artísticas estarían basadas en el concepto de vida artificial que algunos autores han definido en términos similares a *“el estudio de sistemas creados por el hombre que muestran comportamientos característicos de sistemas naturales vivos”*¹⁰. La vida artificial supone una

8 KAC, Eduardo. “Introduction”, en KAC, Eduardo. *Signs of life...*, p. 19.

9 RINCÓN, Daniel del. “Tendencias rematerializadoras del media art. Del silicio al carbono en el arte”. En *Sociología y tecnociencia: Revista digital de sociología del sistema tecnocientífico*, Vol. 1, N°. 3, 2013, p. 52.

10 Una definición atribuida a Christopher Langton y extraída de PENNY, Simon. “Arte y vida artificial, performatividad y proceso: una genealogía intelectual de un campo heterogéneo”, en OHLENSCHLÄGER, Karin [com.]. *Vida: 1999-2012: Arte y*

derivación, prolongación y crítica a lo anteriormente visto en relación a la inteligencia artificial. Según algunas posturas al respecto, la inteligencia artificial queda anclada en una serie de limitaciones que le impedirían desarrollar sus objetivos¹¹. Éstas provendrían de la incapacidad de reducir la esencia de la vida a las habilidades lógico-sensitivas de los seres vivos. Las reacciones y decisiones de los organismos vivos (y principalmente del ser humano) no estarían tan sólo desencadenadas por el pensamiento lógico ni la percepción sensitiva de elementos externos. Los mecanismos de la vida no podrían reducirse a ellos, son, al contrario, aún más ambiguos y complejos. La simulación de la inteligencia no otorgaría una mayor comprensión de la vida. Los estudios sobre la vida artificial sin embargo difieren de los de la inteligencia artificial, pues hacen más hincapié en la línea biológica que en la matemática. Ayudándose, no obstante, del desarrollo computacional e informático, la vida artificial trata de aunar elementos tecnológicos al estudio de los sistemas y mecanismos provenientes de la naturaleza, en una fusión anunciada por el avance de la cibernética y que, finalmente, desembocará en el advenimiento de la bio-tecnología.

El anhelo de la consecución no sólo de máquinas “pensantes” sino “vivas”, llevaría ya a Von Neumann, uno de los padres de la materia, a preguntarse qué sería necesario para poder conseguir que una máquina pudiera considerarse como indistinguible de lo vivo. Para él el elemento clave de separación de lo inerte de lo vivo se establecería en la capacidad de reproducción de lo segundo¹². Esa cualidad en la máquina se entendería como la transmisión

vida artificial..., p. 100.

11 Richard Brook supone un ejemplo de esta crítica, aludiendo a las falsas expectativas que crea esta ciencia: “*Brooks’s work is motivated by a belief that the goals of conventional artificial intelligence are too lofty and based on inadequate knowledge, and that what he calls human-level intelligence is too poorly understood to be decomposed into its components and artificially remade. He is critical of AI’s recent tendency to retreat into working on the components of intelligence in isolation, for vision research, language processing, and knowledge representation (for example) to be pursued separately. Instead, Brooks proposes an incremental approach to artificial intelligence: building very simple systems, but simple systems that are whole and wholly embodied. “We should build complete intelligent systems that we let loose in the real world with real sensing and real action”, he says. “Anything less provides a candidate with which we can delude ourselves.*” En WHITELAW, Mitchell. *Metacreation...*, p. 138.

12 SOLÉ, Ricard, en OHLENSCHLÄGER, Karin [com.]. *Vida: 1999-2012: Arte y vida artificial...*, p. 52.

por parte de la misma de las instrucciones de su propia copia. Esta pionera reflexión sobre la posibilidad de una máquina viva pronto fue relacionada con el avance en la investigación genética. Junto a ella se establecería la opinión de que la esencia de la vida estaba contenida en un código informacional fácilmente asimilable a la matemática. El desciframiento del genoma hizo aventurarse a muchos científicos a afirmar que la clave de la vida era la información y la comunicación de la misma en forma de ADN, un hecho que en poco, o nada, le haría alejada de la informática. El soporte físico de la misma era otra cuestión.

Según Langton el problema no sería en sí la materia utilizada sino la estructura, organización y comportamiento de la misma. Lo vivo no sería en su estructura muy diferente que la bioquímica maquina, sin embargo sí tendría una gran adaptabilidad como sistema dinámico y complejo. Y si el problema fundamental de la vida está sujeto a cuestiones abstractas como la estructura y el comportamiento, sería posible diseñarlo por medios artificiales¹³. A partir de ese momento se entendió como relativamente factible conseguir obtener un simulacro de condiciones de vida en soportes inertes. El primer paso era transmitir información, en formatos similares a los del ADN en la naturaleza.

El objetivo último en palabras, de nuevo, de Langton sería el de *“construir modelos tan similares a la vida que dejarían de ser modelos de vida para convertirse en ejemplos de vida”*. De esto se deriva que no habría una intención de copiar sistemas vivos, sino construir sistemas análogos que pudieran entenderse como vivos. O lo que es lo mismo, una vez especificadas las características básicas de lo que se entiende por vivo (autonomía, autogeneración, reproducción, etc), si un sistema generado a partir de materia inorgánica cumpliera con ellas podría, lógicamente,

¹³ WHITELAW, Mitchell. *Metacreation...*, p. 7.

entenderse como vivo. La manera de evaluar y juzgar la vida se acercaría a la lógica propuesta por Turing en su constatación de la inteligencia artificial: si objetiva y empíricamente son indistinguibles, entonces no queda más remedio que afirmar la igualdad de capacidades de lo orgánico e inorgánico.

Todo esto debería enmarcarse en un primer momento en las premisas de la ciencia dedicada a la vida artificial. Sin embargo el arte le estaría muy cercano, casi indistinguible de ella, o bien, a la viceversa, la ciencia adquiriría actividades que le emparentarían con la creación artística: creatividad, narratividad, imaginación... La ciencia en este punto admitiría una tendencia innovadora, no sólo dedicada al estudio de los hechos empíricos, sino a la construcción de sistemas experimentales capaces de hacer entender los mecanismos de la vida, utilizando éstos como punto de partida. Y el diseño de las imágenes incluidas en ellos no tendrá por qué basarse en el descubrimiento, sino también en la invención¹⁴.

Por todo ello, una característica básica será la de reproducción, pero no ya en el sentido de la copia de imágenes a partir de un referente original, sino en el sentido de dar vida a elementos que sean capaces de reproducirse de modo (pseudo) biológico.

El arte ya había abierto vías de utilización de patrones biológicos como modelos, aunque de un modo ceñido tanto a lo estético como a lo estático, en tipos de representaciones de inspiración natural que derivarán por último en tipos de arte como el fractal. La inmersión definitiva en la vida artificial hará al arte bucear en creaciones dinámicas, en constante proceso y abiertas a la interacción como características básicas. Podremos encontrar tres variantes

¹⁴ Según Sally Jane Norman se trataría de un proyecto artístico que es tanto invención como descubrimiento, en OHLENSCHLÄGER, Karin [com.]. *Vida: 1999-2012: Arte y vida artificial...*, p. 114.

fundamentales de este tipo de arte: a) a través de la creación digital de seres y entornos que reproducen características de lo vivo; b) a través de la creación física de los mismos; c) a través de la creación de vida sintética capaz de actuar en el entorno real de forma autónoma.

Los inicios del desarrollo del arte de vida artificial sin embargo no albergaban tan altas aspiraciones, y estaban más bien dirigidos a la investigación de la capacidad de la máquina de generar de forma autónoma imágenes a partir de códigos algorítmico-matemáticos. Con ello se buscaba básicamente liberar al artista de la producción incansable de productos estético-decorativos de acabado esencialmente similar. El arte podía ser así facturado por la máquina de un modo industrial, adaptándose al consumo geoméricamente creciente impuesto por el post-capitalismo. Se ponía así en entredicho la capacidad de los artistas de generar suficientes productos de manera acorde a las peticiones del mercado. Por último se trataba de explorar las posibilidades creativas de la máquina, tradicionalmente rechazadas, investigando la capacidad de variación de patrones más o menos determinados y/o abiertos a transformaciones.

Muy pronto, desde los inicios de los años 90, algunos artistas atisbaron las posibilidades de desarrollo de las características creativas de la máquina, no ya en un sentido meramente decorativo, como sustitutos de la mano artística, sino a la hora de generar procesos de algún modo relacionados o análogos a los procesos de creación-generación de organismos y/o sistemas vivos.

La asimilación de la información genética a la algorítmica, convertiría a ambas en componentes básicos y previos de los procesos tendentes a la generación de organismos vivos y de obras de arte, o en este caso, de obras de arte vivas. La reflexión subyacente en esta concepción del arte de vida artificial fue la de la posibilidad de exploración de sistemas “artísticos”

capaces de reproducir gran parte de las características de los vivos. De esta manera la construcción creativa de aquéllos no sólo se cuestionaba aspectos meramente artísticos, sino que ampliaba sus posibilidades a las de la ciencia y la biología. Si el arte creado por máquinas funcionaba a partir de un código informacional que se reproducía en el tiempo de forma indefinida, transformándose y mutando de acuerdo a diferentes interacciones, el proceso artístico, tecnologizado, se convertía en asombrosamente cercano al biológico. Uno de los conceptos más asentados y repetidos por el arte, especialmente en el contemporáneo, el de originalidad, era uno de los más cuestionados. La vida, y el arte, se basarían así en derivaciones de patrones marcados de antemano, aunque las imágenes (obras, productos, seres) derivados de ellos estarían en constante cambio y serían potencialmente irrepetibles. Sin embargo ya no es posible aceptar que se pueda crear “de la nada”, sino que se “muta” modificando patrones, tanto en la vida como en el arte. La perspectiva genética hace que toda creación esté ligada a sus “antepasados”.

Uno de los pioneros en este tipo de arte de vida artificial será Karl Sims¹⁵, artista que, en 1993, plantea *Genetic Images*, una sucesión de imágenes generadas por ordenador que siguen un proceso de evolución artificial similar al darwiniano, aunque de modo artificial y, lógicamente, acelerado. Además los espectadores podrían alterar esta evolución eligiendo las imágenes que desean ver reproducidas (en los dos sentidos del término), por lo que se plantean interesantes cuestiones referentes a la incidencia de la actividad del hombre en la propia evolución natural de las especies. Las reglas de la naturaleza son fácilmente reproducidas por el ordenador, haciendo posible un didáctico y rápido entendimiento de sus patrones de variación y selección de formas, en analogía a los genotipos y fenotipos reales. La cercanía a los códigos naturales se hace mayor en su proyecto *Galápagos* (1997); en esta ocasión ya no son formas abstractas

15 <http://www.karlsims.com/> [consultado en junio de 2013].

sino “organismos” los que entren en acción. Estos organismos, además, seguirán patrones de crecimiento y comportamiento similares a los de animales reales. Sus reproducciones y mutaciones, no obstante, se verán alteradas por la interacción del público, que elegirá qué seres sobrevivirán y se reproducirán continuando con las nuevas generaciones. Este tipo de creaciones deben ser entendidas como un traspaso del lenguaje genético al código informático. Por tanto, nos enfrentamos a una forma de exploración de la realidad biológica desde el punto de vista de la conformación de simulaciones digitales paralelas. Aún sin ser físicos, los seres creados interactúan (de forma básica) con un entorno, son autónomos y se reproducen según patrones fijos de información sujetos a infinitud de mutaciones posibles, por lo que, teóricamente cumplirían gran parte de las características de los seres vivos, o, al menos, las simularían digitalmente.

Basándose en premisas similares y tomando como referencia el “arte evolutivo” planteado por Sims, Nick Gaffney presentará *Mutagen* (1997). Thomas Ray, desde una perspectiva más cercana a posturas ecologistas, desarrollará su proyecto *Tierra* (1998)¹⁶. En él, de un modo visualmente más abstracto, tratará de codificar la selección natural darwiniana en un lenguaje informático que desarrolle un sistema operativo de una complejidad que reflecta la de la biodiversidad natural y las relaciones de convivencia de las especies que la habitan. De este modo Ray defenderá una ingeniosa “reserva” de organismos digitales¹⁷, programas que tendrán que competir y evolucionar en su limitado medio informático. Como zoólogo estará especialmente interesado en los organismos y sus comportamientos y evolución, por lo que decidirá continuar sus investigaciones en *Virtual Life* (2001), proyecto en que criaturas digitales se someterán a

16 <http://life.ou.edu/tierra/> [consultado en junio de 2013].

17 RAY, Thomas. “A proposal to create a network-wide biodiversity reserve of digital organism”. En <http://life.ou.edu/pubs/reserves/node1.html#SECTION00010000000000000000> [consultado en junio de 2013].

procesos de evolución.

Por esta misma época Christa Sommerer y Laurent Mignonneau¹⁸ comenzarán a trabajar en proyectos relativos al arte de vida artificial. Con *A-Volve* (1994-1997) dan el paso del organismo a la creación de todo un medio ambiente artificial. En este caso, de modo similar



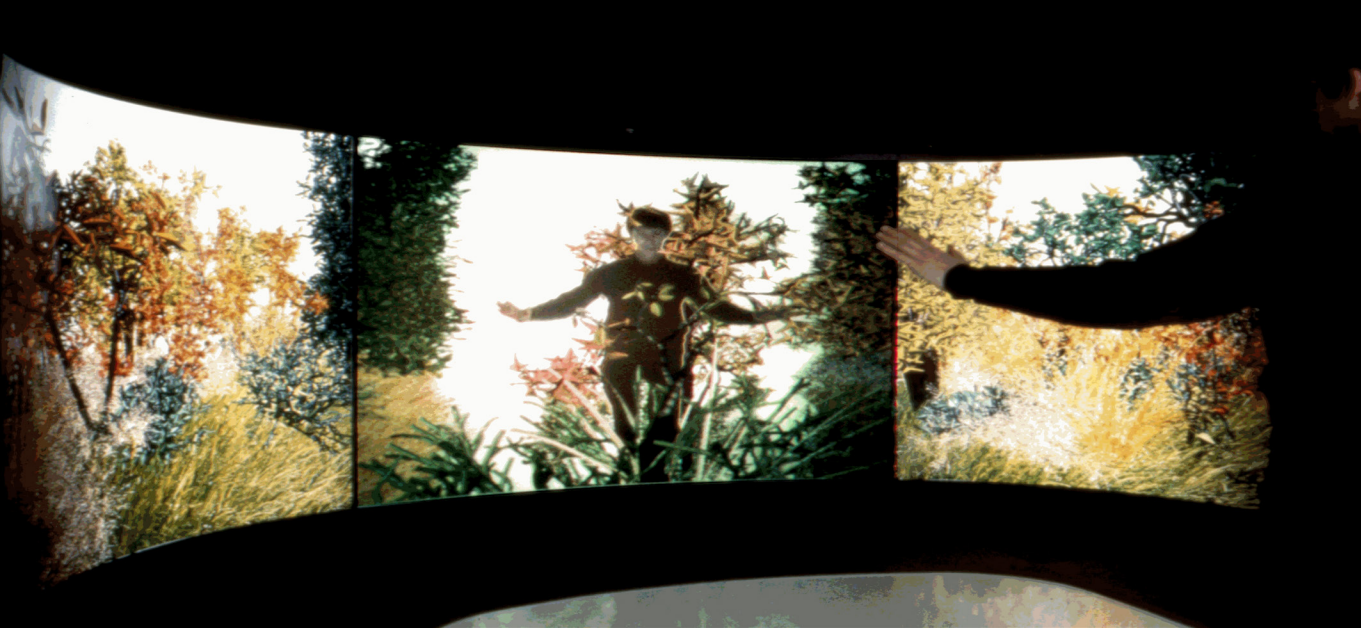
Fig. 1. Christa Sommerer y Laurent Mignonneau, *Life writer*, 2006.

aunque ampliado respecto al trabajo de Sims, las criaturas que habitan el espacio artificial también se verán sujetas a unas reglas de supervivencia y evolución alteradas en tiempo real por la interacción del usuario-espectador. Sin embargo, ahora las relaciones se complejizan, puesto que las criaturas deberán competir directamente por la consecución de comida y reproducción en su hábitat. Los vínculos se multiplican, en cruces diversos: criaturas-entorno; criaturas-criaturas; criaturas y entorno-interacción visitante humano externo.

El interés de la pareja de artistas por el desarrollo de estos “medio ambientes” de vida artificial virtuales e interactivos les hará desarrollar sus obras *Life Species* (1997) y *Life Species II* (1999); en que experimentarán con la participación de usuarios a distancia a través de internet. Dejando abierto el desarrollo independiente de estos espacios, Sommerer y Mignonneau entienden el arte como un “proceso vivo” ya completamente ajeno a la expresión personal del artista.

Un hecho importante en el trabajo de la pareja será el de la conformación de un código genético en sus criaturas a partir de texto escrito, en una traducción de información de texto a lenguaje

¹⁸ <http://www.interface.ufg.ac.at/christa-laurent/> [consultado en junio de 2013].



genético. De este modo generan un sistema en que los usuarios de la obra pueden crear sus propias criaturas derivadas de mensajes de texto. Según la simplicidad o complejidad de los mismos así será la criatura, más o menos compleja. Este método ya es utilizado en *Life Species* y seguirá siendo explorado en otras obras como *Life Writer* (2006) [Fig. 1]. La palabra así se hará vida, en una metáfora en conexión paradójica con creencias religiosas y realidades científicas.

Su interés por la interacción del público en entornos de vida artificial les llevará a crear sistemas en que el propio usuario pueda sumergirse en ellos ya no sólo de forma física a través de interfaces, sino habitando los mismos en forma de proyección digital a través de avatares. Así ocurrirá en proyectos como *Transplants* (1995); *IntroAct* (1996); o *The living room* (2001) [Fig. 2]. Se produce se este modo una inmersión directa del ser humano con los mundos virtuales creados por él mismo. El reto principal será poner a prueba la “verosimilitud” de estos mundos virtualmente vivos. La proyección de avatares en entornos de vida artificial también será explorada en estos años por la artista Rebecca Allen, que desarrollará *Emergence: The Bush Soul* (#1; #2; #3) en tres versiones diferentes (1997, 1998, 1999 respectivamente).

Humanos y humanoides

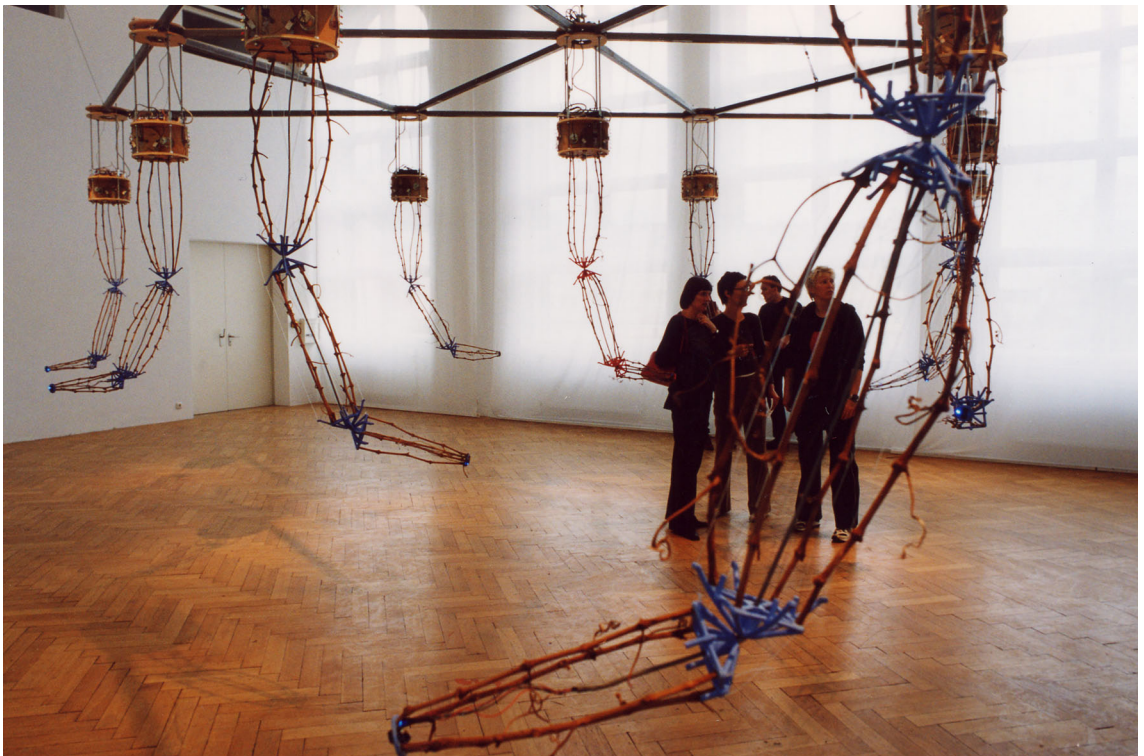
De modo contrario podrían generarse máquinas biológicas, unión de información genética y materiales sintéticos, que llegaran a habitar nuestro cuerpo. Ken Rinaldo¹⁹ las imaginó en *Machinic Diatoms* (2005), en este caso como hipotéticos seres sintéticos que podrían ayudar en las funciones vitales de su anfitrión humano.

17.3. Del *software* al *hardware*

Precisamente el paso fundamental en este camino emprendido será el de la materialización de los seres y mundos virtuales, el del paso del *software* al *hardware*. De la capacidad de imaginación (de crear imágenes) a la de la construcción tangible. Como veíamos, las primeras experiencias de vida artificial utilizaron las posibilidades abiertas por la relación directa entre información biológica (en forma de patrones utilizados como modelos de vida-comportamiento-acción) trasladados a información computacional (algorítmica-matemática). A partir de ésta se derivaría su plasmación en forma de imágenes bidimensionales digitales. Los seres creados no pasarían de esta manera de imágenes constreñidas al reducido espacio de la pantalla de ordenador. El siguiente movimiento conllevaría a materializar estos seres, hacerlos físicos, para que la interacción de los mismos con sus hábitats y con el público fuera experimentable de manera directa y no a través de interfaces.

Si Rinaldo en 2005 planteaba la hipotética invasión en nuestro cuerpo de seres vivos sintéticos será como derivación de sus aportaciones a la posibilidad de construcción de seres y sistemas vivos con materia inerte. Una de las obras pioneras y de indiscutible referencia en este ámbito será precisamente su *Autopoiesis* (2000) [Fig. 3]. En ella el artista diseñará todo un ambiente

¹⁹ <http://kenrinaldo.com/> [consultado en junio de 2013].



habitado por robots autónomos, capaces de comunicarse entre ellos y reaccionar ante la visita de los espectadores humanos. Desde su propio título, la instalación hace referencia a la capacidad de la obra de autogenerarse, de sentir y reaccionar a estímulos, un herramienta esencial de los seres vivos. El título también se referirá a la capacidad creativa y estética de la obra, ajena a su control y en constante dinámica evolutiva.

Con objetivos y tecnología similar Raquel Paricio y Juan Manuel Moreno desarrollarán *POetic Cubes* (2007-2009), una obra que genera un ecosistema habitado por pequeños robots en forma de cubos. La autonomía de los mismos (capaces de reconocer incluso la descarga de su batería y “alimentarse” hasta cargarse de nuevo) será siempre dependiente de la autonomía del sistema completo. Con ello los autores tratan de dar respuesta a los problemas derivados de la teoría de la emergencia y complejidad de los sistemas vivos, en constante respuesta a elementos externos y nunca comprensibles como una suma de las partes, sino como una complicada red de relaciones

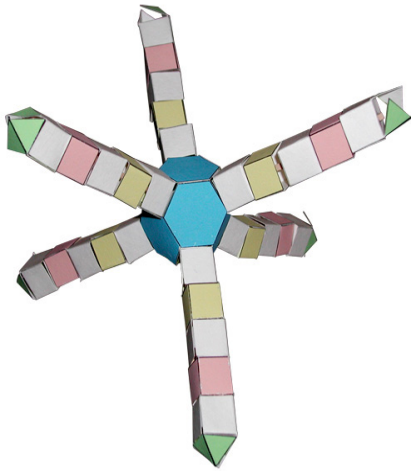


Fig. 4. Yves Amu Klein, *Lamedusa*.

y comunicación entre las mismas. En palabras de la propia Paricio: “*The installation works with the principal concepts of any living creature, developing the concepts of Phylogenesis, Ontogenesis, Epigenesis and Emergency. The main objective of the installation is to self-awareness, bearing in mind that your entire environment is reacting and adapting to your movements. Until now, this characteristic has been applied in art in software applications, but we are working with objects, with hardware.*”²⁰

Algunos otros artistas explorarán las posibilidades de un modo más abiertamente “escultural”. Tal será el caso del trabajo de Yves Amu Klein²¹, creador de un buen número de obras calificadas como “esculturas vivientes” (*living sculptures*). Estos organismos robóticos entre los que destacan obras como *Octofungi* (1996), serán capaces de desarrollar comportamientos, reaccionar al entorno y moverse con autonomía. La evolución hacia el desarrollo de la nanotecnología en los últimos tiempos puede verse como paralela a la del estudio de las unidades mínimas que componen lo biológico. En este sentido Klein va a desarrollar trabajos que reducirán su tamaño considerablemente, hasta convertirse en micro-organismos (*Lamedusa*) [Fig. 4] e incluso explorar las posibilidades de la vida y los organismos a partir de su entidad básica, la célula (*Cello*).

17.4. Unidades mínimas

El movimiento introducido por Klein tendente a la reducción del tamaño de sus obras nos conduce hacia las últimas consecuencias propuestas por la investigación tecnológica y

²⁰ <http://www.digicult.it/digimag/issue-025/res-qualia-evolvable-art/> [consultado en junio de 2013].

²¹ <http://www.livingsculpture.com/> [consultado en junio de 2013].

biológica, el descubrimiento y decodificación del alfabeto básico de la vida. De forma significativa junto a los avances biológicos que llevaban al descubrimiento y estudio del genoma y las partículas mínimas que componen los seres vivos (células, moléculas...), la tecnología emprendía el camino hacia lo nano, unidades microscópicas que han llevado a la multiplicación de la capacidad de almacenamiento y cálculo de información de la máquina a límites insospechados. Conseguida esta inmersión, alcanzados los cimientos que guardan los secretos básicos de la estructura de la naturaleza, sólo queda la posibilidad de recomenzar el camino y volver sobre esos pasos, o lo que es lo mismo, a partir de estas unidades mínimas lanzarse a la conformación de estructuras mayores, reconstruir la vida desde el laboratorio. El principal reto ante el que se encuentra la vida artificial sería la consecución de unidades mínimas sintéticas (diseñadas y construidas con materiales inorgánicos) capaces de conformar organismos realmente vivos.

Los artistas dedicados a la vida artificial han tratado de forma más o menos metafórica de dar vida a estas unidades mínimas, no necesariamente copiando las existentes en la naturaleza, sino lanzándose a las posibilidades de diseñar la vida desde el comienzo, como página en blanco, haciendo uso de todas las posibilidades creativas de este hecho. De esta manera, valiéndose de los avances tecnológicos, el arte de vida artificial recogería el testigo de lo que algunos teóricos llamaron el estudio y reconfiguración no ya de la vida “tal y como es”, sino explorando lo potencial del proceso abierto, de la vida “tal y como podría ser”²².

Gracias a la libertad creativa otorgada por esta premisa encontraremos ejemplos como el de Paul Brown²³, que desarrollará sus *Cellular Automata* a partir de formas completamente abstractas y

22 Rememorando así la exitosa frase de Langton al respecto.

23 Más información en su web: <http://www.paul-brown.com/> [consultado en junio 2013] y WHITELAW, Mitchell. *Metacreation...*, p. 147-148.

liberadas del objetivo de la copia o reproducción de lo biomorfológico. La propuesta de Brown recogía el trabajo pionero del matemático John Conway, creador del influyente *Game of Life*, referente indispensable en el desarrollo de las investigaciones en vida artificial y diseñado en una época aún temprana, 1970. Teniendo como base los patrones insertados en esas unidades mínimas de la vida, los artistas e ingenieros podrán desentenderse incluso de los organismos derivados del proceso, marcados por la evolución autónoma e independiente de los códigos genotípicos. De ellos podrán derivarse una multitud de fenotipos no controlados que atenderán a su propia evolución autónoma, derivada de la interactuación con entornos cambiantes y las posibilidades abiertas por la mutación²⁴.

La clave pues no será diseñar organismos, sino conseguir las condiciones en que éstos se desarrollen de forma autónoma, tal y como debemos suponer hicieron en la evolución natural. Así, basándose en los modelos de la química biomolecular, el objetivo será el de “aliñar” medios en que la vida surja de un modo espontáneo. Generar el caldo de cultivo que reproduzca el momento en que las primeras células inertes se estructuraron dando paso a la vida²⁵.

Por supuesto que la ciencia no dejará tan sólo en manos de las “aventuras artísticas” este reto. Los científicos también querrán competir y trata de rehacer el camino de la vida desde cero. La clave será que el alfabeto se recomponga gramaticalmente hasta tener sentido, formar palabras y frases, y quién sabe si algún día discursos. Es ahí donde está el gran objetivo de la vida artificial, sintetizar la vida, recomponerla a partir de estas unidades, tratar de escribir

24 “Along with Richard Brown’s *Biotica*, these works also present a re-thinking of one of a-life’s most problematic conventions: the relationship between code (or genotype) and form (or phenotype). In *Breed and Tuboid*, and in *Biotica*, the action of the genotype is linked tightly to an ongoing morphological process. Rather than the gene’s specifying the form, the gene specifies the form’s ongoing interactions with itself.” WHITELOW, Mitchell. *Metacreation...*, p. 176.

25 “Their goal was an “emergent soup,” a virtual biochemistry in which complex, lifelike, self-replicating structures would form spontaneously, replaying that mythic moment, the formation of protean life from non living molecules.” *Ibidem*, p. 166.

con ella, contar historias literalmente vivas. En este punto es inevitable mencionar a Craig Venter, uno de los investigadores principales del genoma humano, que en los últimos tiempos se ha propuesto la controvertida meta de conseguir crear vida con materia inorgánica. Así en octubre de 2007 anunció la llegada al mundo del primer cromosoma artificial, o lo que es lo mismo, el primer organismo vivo totalmente sintético²⁶. La propuesta, a pesar de ser ferozmente debatida y rebatida, no debe ser banalizada. Aunque aún se antoja extremadamente complicada la completa consecución del logro. Y es que en este terreno la lógica matemática no vale, y la unión de las partes no parece suficiente para obtener el conjunto. Una línea difusa y todavía confusa parece separar la vida de lo inerte, por lo que este paso se advierte como una controvertida hazaña aún a día de hoy²⁷.

Como consecuencia última, toda la investigación sobre la vida artificial podría verse como una reflexión profunda sobre los mecanismos de la creación, más que como un estudio biológico o artístico. Así, la razón última de toda creación de vida artificial es la disección y reconstrucción de las condiciones para que se generan nuevas formas, seres y espacios, de forma autónoma y ajena a la autoría o responsabilidad de ningún individuo. La creación de vida artificial es, después de todo, una “metacreación”²⁸, la vuelta de tuerca definitiva a las reflexiones sobre el arte y la vida. En palabras de Schöffner: *“We are no longer creating a work, we are creating creation.... We are able to bring forth ... results ... which go beyond the intentions of their originators, and this in infinite number.”*²⁹ El bucle ha comenzado a girar y su movimiento una vez iniciado no parece que vaya a tener fin.

26 SÁDABA, Igor. *Cyborg: sueños y pesadillas de las tecnologías*. Barcelona: Península, 2009, p. 133 y ss.

27 Lo que Ricard Solé no dudará en poéticos términos: cruzar el espejo que separa la química inerte de la vida. SOLÉ, Ricard, en OHLENSCHLÄGER, Karin [com.]. *Vida: 1999-2012: Arte y vida artificial...*, p. 56.

28 Uno de los libros más importantes sobre el tema se titulará significativamente “Metacreation”. WHITELOW, Mitchell. *Metacreation...*

29 *Ibidem*, p. 17.

La reflexión irónica no se hará esperar, en una época donde los ecosistemas naturales están en grave peligro y un gran número de especies se extinguen a diario, el hombre parece empeñado en desarrollar una vida artificial que le permita, quizás, equilibrar en parte la balanza, dando vida a nuevas especies artificiales. La misma industria que aniquila vidas da un hipócrita cobijo a otras nuevas³⁰.

17.5. Bio arte - biotecnología

Pero la vía abierta por la vida artificial no será la única a la hora de conformar mecanismos de diseño y alteración de la biología natural en manos del hombre. La biotecnología se ofrece aquí como la ciencia definitiva sobre la vida, ya no centrada en las posibilidades de reproducir condiciones y características vitales en entornos y materiales sintéticos, ni por supuesto en imágenes en dos o tres dimensiones, sino de introducirse en lo orgánico para reconfigurarlo desde su base, moldear a los seres vivos desde su información genética. Tan controvertido tema, muy discutido en las últimas décadas, tiene unos orígenes más lejanos de lo primeramente pensado, aunque se ha visto especialmente señalado desde los experimentos destinados a la decodificación completa del genoma de un gran número de especies (incluida la humana) y las posibilidades de clonación derivada de ellos, mundialmente debatidas tras el nacimiento de la oveja *Dolly* (concretamente el 5 de julio de 1996).

Semejantes condiciones técnicas, políticas, sociales, éticas y creativas no serían desaprovechadas desde el ámbito artístico, que desde los años 90 del siglo XX, y hasta la fecha, no ha parado de explorar los límites de los avances biotecnológicos desde diversas perspectivas, algo confusas aún

³⁰ O, en palabras de Jon McCormack: “[...] *While Western industrial culture is steadily demolishing its biological environment, it is becoming increasingly adept at simulating living systems.*” *Ibid.*, p. 98

y con diferentes ramas y denominaciones, como las de arte genético, arte transgénico, bio arte o arte biotecnológico. Desde ese momento el cambio fundamental de lo artístico se producirá en sus materiales básicos, que ya no aspirarán a proyectar una ilusión de vida, ni una reflexión simbólica sobre la misma, sino a diseñar y presentar la literalidad de lo que está realmente vivo. Plantas y animales entrarán a formar parte de la gama de materias “plásticas”, siendo mezcladas en toda una serie de combinaciones genéticas, entendidas en un sentido estético y/o conceptual y no meramente científico. El bio arte no tiene como objetivo la producción de objetos sino de sujetos³¹.

La genética se va a convertir así en el lenguaje básico del artista, que verá como su actividad se ve estrechamente entrelazada con la del bio-ingeniero. De esta manera las posibilidades narrativas del arte se tendrán que buscar en su capacidad de escritura genética, genómica y cromosómica, y con ello de diseño, creación y/o alteración de células, tejidos, órganos y organismos vivos, orgánicos. Así podremos entender que desde entonces puedan existir “genes de artistas” y no ya estilos determinados de pincelada como antaño. Según Eduardo Kac *“los artistas pueden no sólo combinar genes de diferentes especies, sino escribir una secuencia de ADN en su procesador de textos, enviársela por correo electrónico a unas instalaciones comerciales de síntesis, y recibir en menos de una semana un tubo de ensayo con millones de moléculas de ADN con la secuencia esperada”*³², un hecho que hace entender el bio arte desde un punto de vista casi literario.

Ésa será una de las formas básicas de bio arte, la utilización del lenguaje genético de un modo libre y completamente ajeno a las constricciones que conllevará su manipulación en seres ya vivos. Precisamente será esta segunda cuestión la que centrará el debate ético sobre este arte, sus

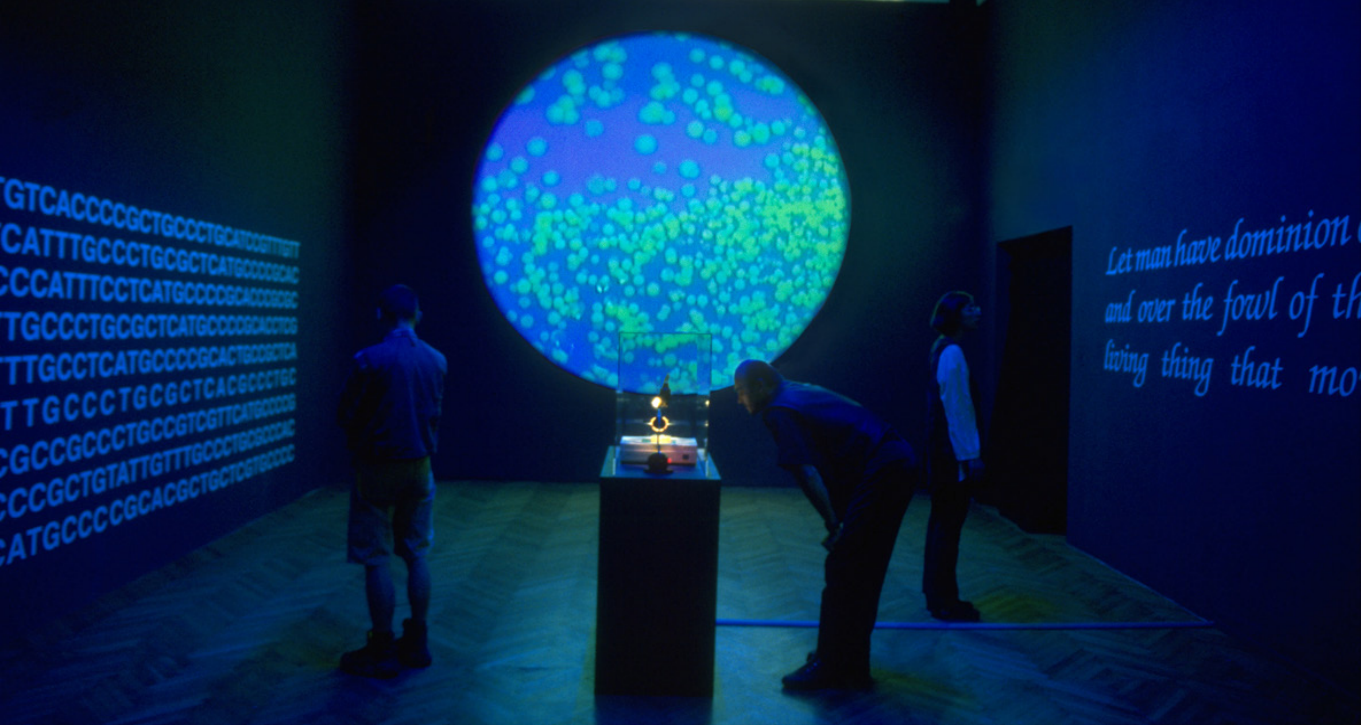
31 “[...] *bio art creates not just new objects, but, more tellingly, new subjects.*” KAC, Eduardo. *Signs of life...*, p. 19.

32 KAC, Eduardo. *Telepresencia y bioarte...*, p. 325.

Humanos y humanoides

mayores peligros y responsabilidades. Eduardo Kac, artista pionero y fundamental del género, pondrá sobre la mesa las connotaciones derivadas de esta escritura genética en su proyecto *Génesis* (1998-1999). En él Kac no duda en atender a la complejidad de la cuestión, entrelazando gran parte de los territorios que convergen en el desarrollo biotecnológico: la tradición cultural, las creencias religiosas, la pretendida posición de poder de la ciencia, los intereses industriales y políticos. Con toda esta amalgama en el tablero, Kac se cuestiona la delicada posición del progreso científico, entendido como inevitable camino hacia la consecución de una premisa fundacional de la especie humana, ya señalada desde su nacimiento mítico-religioso: la preeminencia y control sobre el resto de seres de la naturaleza. Para ello Kac trasladará a lenguaje genético una de las frases esenciales del *Génesis* de la Biblia (la de la imposición divina que determina al hombre a dominar sobre el resto de especies que habitan la tierra)³³, haciendo converger fe y ciencia de modo irónico, y ejemplificando la prepotencia del ser humano en su relación con el resto de la naturaleza. Precisamente será esa posición de poder, y el entendimiento de la propia naturaleza como un “producto” cultural, los que permitirán al hombre en última instancia modificarla, haciendo de la palabra carne, vida, tal y como habría demostrado posible la propia investigación genética. Kac pone el énfasis en la duda sobre la supuesta verdad universal de la ciencia, haciendo ver su relación directa con ideas religiosas y sus premisas de fe. Muchas cuestiones quedan para la reflexión. Finalmente Kac hará que el código genético diseñado por él mismo sea portado por bacterias, una especie inferior y nada heroica. Esta vida “producida”

33 La frase sería tomada por Kac de una edición inglesa, tal y como explica en su página web: “*Genesis is a transgenic artwork that explores the intricate relationship between biology, belief systems, information technology, dialogical interaction, ethics, and the Internet. The key element of the work is an "artist's gene", a synthetic gene that was created by Kac by translating a sentence from the biblical book of Genesis into Morse Code, and converting the Morse Code into DNA base pairs according to a conversion principle specially developed by the artist for this work. The sentence reads: "Let man have dominion over the fish of the sea, and over the fowl of the air, and over every living thing that moves upon the earth." It was chosen for what it implies about the dubious notion of divinely sanctioned humanity's supremacy over nature. The Genesis gene was incorporated into bacteria, which were shown in the gallery. Participants on the Web could turn on an ultraviolet light in the gallery, causing real, biological mutations in the bacteria. This changed the biblical sentence in the bacteria. The ability to change the sentence is a symbolic gesture: it means that we do not accept its meaning in the form we inherited it, and that new meanings emerge as we seek to change it.*” <http://www.ekac.org/transgenicindex.html> [consultado en julio de 2013].



será ampliada y proyectada en imagen para que el espectador pueda ser consciente y vea su inicio indispensable e invisible en circunstancias normales [Fig. 5].

Kac busca la complejización, no la simplificación de la problemática. Por ello *“El proyecto Génesis hace evidente que “la vida” no es ya, pura y simplemente, un fenómeno bioquímico. En lugar de eso, afirma que lo que debemos considerar como la vida es un complejo sistema en el cruce entre sistemas de creencias, principios económicos, parámetros legales, directivas políticas, leyes científicas y constructos culturales.*”³⁴ Como deja claro Kac la vida no puede ser analizada a parte de la cultura, política, ideología o capacidad técnica del hombre para abordarla. También trata de llamar la atención sobre los peligros de un posicionamiento social al respecto basado en el miedo, la ignorancia o la fe ciega, en lo que parece una vuelta a una actitud arraigada en mitologías y creencias primitivas³⁵.

³⁴ KAC, Eduardo. *Telepresencia y bioarte...*, p. 345.

³⁵ En palabras de Pau Alsina y Raquel Rennó: *“Art applied to biology is in contact with new subjectivities, new forms of life, and it creates languages and modes of expression that highlight the problems behind the specifics of the biotechnological tools, generated by fear or ignorance, or by an admiration connected with mythological and ancient beliefs.”* ALSINA, Pau, y RENNÓ, Raquel. “On creating life and discourses about life: pests, monsters and biotechnology chimeras”, en SÜTZL, Wolfgang, y HUG, Theo [eds.]. *Activist Media and Biopolitics. Critical Media Interventions in the Age of Biopower*. Innsbruck University Press, 2012, p. 183.

El proyecto *Génesis* deja abierta la puerta a una posible asimilación entre la creación de vida a partir de códigos genéticos y la literatura. Ambos son constructos, narraciones inscritas según un lenguaje. Por ello podemos entender como reflexiones biotecnológicas las concernientes a la metaliteratura y metacreación, las que se preguntan sobre la “realidad” o no de los personajes que pueblan las novelas, películas y demás historias de ficción. Recordaremos a este respecto al Unamuno de *Niebla*, capaz de dar vida a su personaje a través de la palabra y discutir cara a cara con él en las páginas de su novela-nivola. Del mismo modo el cine, dando movimiento a sus guiones escritos, genera sino vida sí la ilusión de la misma, como nos ha demostrado Woody Allen en la *Rosa Púrpura del Cairo*, o, aún más recientemente, *Ruby Sparks* (Jonathan Dayton, Valerie Faris, 2012). Los personajes inventados a través de la escritura de alguna manera se convierten en vivos, se reproducen y perduran, afectándonos en nuestra vida real. La biotecnología haría real este deseo de hacer de la palabra carne, una de las aspiraciones fundamentales de las narraciones desde la antigüedad, si bien como poder normalmente reservado a los dioses y anhelado por el hombre.

Kac, no obstante, ha continuado sus investigaciones en arte biotecnológico en un enorme número de ramas, incorporando cuestiones y tratando de agotar todas sus vías conceptuales y técnicas. Así, profundizando en la presencia física de lo vivo, llegará su invitación a la integración de animales genéticamente modificados en lo que él mismo llamaría “arte transgénico”³⁶. La polémica estaría servida al alterar el código genético de un conejo en su proyecto *GFP Bunny* (2000). Con este proyecto Kac consiguió generar una gran repercusión internacional al ser el primer artista decidido a utilizar con fines estéticos las posibilidades de la biología molecular.

36 En palabras del propio Kac el arte transgénico podría definirse así: “El arte transgénico, según mi propuesta, es una nueva forma de arte basado en el uso de técnicas de ingeniería genética para crear seres vivos únicos. Esto puede conseguirse mediante la transferencia de genes sintéticos a un organismo, por la mutación de los propios genes de un organismo, o transfiriendo material genético natural de una especie a otra.” KAC, Eduardo. *Telepresencia y bioarte...*, p. 314.

Bunny es un ser vivo alterado para convertirse en un animal fantástico y único, gracias a la adición a su ADN de una proteína de pez que le otorga la capacidad de brillar bajo una determinada luz. *GFP Bunny* convierte a Alba (el conejo en cuestión) en la materialización definitiva de la quimera, la consecución de un animal híbrido.

Las posibilidades abiertas por estas alteraciones transgénicas parecen infinitas. Kac en su obra trata de conseguir una repercusión social sobre cuestiones habitualmente restringidas a los laboratorios científicos, donde ya es relativamente normal la realización de este tipo de experimentos en animales con fines médicos, alimentarios o científicos varios, normalmente aplicados a la mejora de las características de ciertos productos a comercializar. Así Kac advierte sobre la necesidad de una reflexión al respecto, sobre todo a la hora de tomar una posición de responsabilidad en relación a las vidas creadas. De hecho el propio Kac acogería su conejo Alba como mascota que cuidar y a la que ofrecer una vida digna. El artista advierte así del desapego sentimental hacia esa vida generada, entendida por la ciencia como mero instrumental para la investigación. Kac da visibilidad, utilizando además un vistoso colorido fluorescente, a los peligros de la manipulación transgénica de las especies, que ofrecen unas interesantes posibilidades (en este caso estéticas), pero de la que se desconocen sus consecuencias futuras.

La portuguesa Marta de Menezes³⁷ será una de las más decididas a experimentar con el material de la naturaleza a lo largo de su carrera. La artista seguirá una trayectoria coherente en relación a investigaciones sobre biotecnología aplicada al arte, a diferentes niveles y escalas. En algunos casos se mantendrá al nivel de lo microscópico, como por ejemplo en sus proyectos *Nucleart* (2000-2002), en que interviene en el ADN de células vivas reales como si fueran material

³⁷ <http://martademenezes.com> [consultado en julio de 2013].

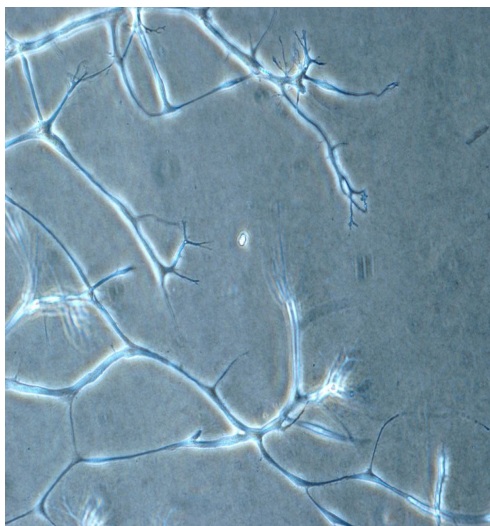


Fig. 6. Marta de Menezes, *Tree of Knowledge*, 2004-2005.

pictórico-escultórico; o en *Tree of knowledge* (2004-2005), en que utiliza como material células neuronales [Fig. 6]. En estos casos, del mismo modo que la tecnología de laboratorio es utilizada como técnica artística, deberá ser utilizada también para la visualización de la obra por parte del espectador. Sólo podremos captar las alteraciones en las células a partir de su amplificación gracias al

microscopio. De otro modo resultaría un arte “invisible”. Menezes llama así la atención sobre la importancia biológica y (por qué no) estética de aquello que permanece oculto al ojo humano. Además la artista profundiza en la incidencia sobre la vida que tiene su investigación científica y visualización, pues la observación de las células implicará su muerte (en el proyecto *Nucleart*). El conocimiento de las mismas implicará irreversiblemente su fin. Menezes relaciona así la capacidad destructiva de la observación (científica y artística): los espectadores inevitablemente inciden y alteran con su mirada la obra (lo observado), en este caso de un modo extremo.

Menezes va a continuar en otros proyectos con sus investigaciones bio artísticas, haciendo especial hincapié en el uso de la materia viva como artística, como soporte estético con el que realizar sus obras. La artista considera este hecho fundamental para producir una respuesta y reflexión adecuada en un espectador que experimente la delicadeza de las obras como obras vivas, y la delicadeza de la vida como elemento estético.

De esta manera utilizará mariposas como medio artístico en *Nature?* (1999-2000), toda una reflexión sobre la capacidad del hombre de alteración de la naturaleza. En *Nature?* Menezes

realiza una intervención artística sobre los patrones de color del ala de ciertas mariposas. Este cambio estético y artificial no será sin embargo continuado en la línea sucesoria de las mariposas, por lo que se convertirá en una obra literalmente viva que morirá al mismo tiempo que mueran sus portadoras. Menezes sigue interesada en la utilización y alteración de los patrones de animales a través de cambios en su genoma, tal y como desarrolla actualmente en sus proyectos *Zebra* y *Leda*, en que utiliza peces y mariposas de nuevo.

Este tipo de proyectos continúan con un tipo de intervención bastante habitual del hombre sobre las especies naturales. Las razas de perros, vacas u otros animales domesticados han sido de hecho durante siglos modificadas artificialmente debido a la selección genética humana, eso sí con técnicas poco sofisticadas y a ritmos muy inferiores a los actuales. Los artistas que realizan este tipo de proyectos llaman la atención por tanto sobre los peligros de esa intervención caprichosa, aún más si cabe debido a la falta de funcionalidad de sus propósitos, por completo estéticos y conceptuales. Los cambios planteados por artistas como Menezes o Kac en los animales elegidos no suponen una mejora de sus condiciones de vida. Contradicen por completo la lógica darwiniana de la adaptación al medio, subvirtiéndola para mostrar lo caprichoso de la intervención humana en la naturaleza.

Algunos autores no han dudado en calificar gran parte de este arte genético o bio arte como excesivamente superficial y centrado básicamente en las posibilidades estético-decorativas ofrecidas por los nuevos métodos. Gudalan Nadarajan no vacilará al señalar a Kac y Menezes, artistas que, en su opinión, no acabarían de hacer reflexiones radicales a tan trascendente tema, quedándose enmarañados en lo secundario, haciendo indistinguible lo serio de lo profano. Así Nadarajan afirma que ambos complican “[...] *such distinctions between the fundamental and*

*the secondary, the natural and the created, as well as of the scientific and the artistic, through a parergonal aesthetic that suspends and obfuscates such categories*³⁸.

17.6. Un vivo retrato

Otro aspecto fundamental respecto a la intervención genética en organismos vivos es su concepción como paso previo a la intervención en el ser humano y su genoma. Ése parece el lugar al que de manera explícita o implícita parecen convergir todas estas investigaciones. Es ahí donde se generan las grandes preguntas y miedos, y donde comienza a plantearse la posibilidad de poner unos límites que restrinjan la manipulación biotecnológica según los objetivos o especies.

Algunos autores no dudan en llegar al extremo de la cuestión y plantearse cuándo será el momento en que una clonación del hombre se convertirá en la escultura del mañana³⁹. Si el desciframiento del genoma humano supone verdaderamente el conocimiento definitivo de la esencia del hombre, entonces llegamos ya al final de la cuestión, al planteamiento definitivo sobre el cómo y el qué del ser humano, a la definitiva respuesta a la pregunta ontológica. Este hecho no debe sin embargo ser analizado desde la ingenua tendencia a la utopía de un futuro mundo perfecto ni a la distopía del desastre anunciado sobre el control definitivo de nuestras vidas por poderes despóticos superiores. El descubrimiento del genoma debe ser tratado con prudencia, como elemento añadido sobre el que analizar nuestra condición de hombres dentro de la naturaleza. Eduardo Kac afirma “[...] *la propia noción de qué significa ser humano entra en juego. Sin embargo, esto no constituye una crisis ontológica; ser humano significará que el genoma*

38 NADARAJAN, Gudalan, en KAC, Eduardo. *Signs of life...*, p. 54.

39 Tal y como hace Bec “*will people performing cloning operations become the sculptors of tomorrow?*”. BEC, Louis en *Ibidem*, p. 91.

*humano no es una limitación, sino nuestro punto de partida.*⁴⁰

Si nuestro ADN nos define de una manera definitiva, algunos artistas han querido profundizar sobre su capacidad para ser utilizado como método de retrato. Así lo hará Marta de Menezes en su autorretrato *Proteic Portrait* (2002), concebido a partir de una proteína construida con la secuencia de aminoácidos que marcaría el nombre completo de la artista. Otros artistas ya habían explorado la posibilidad de identificación de la genética con el individuo, un modo científico, objetivo, y por tanto, de alguna manera, concluyente, de plasmación de las características de cada ser humano. Este tipo de retratos se hacen irrepetibles y de algún modo consiguen esa perseguida intención de penetrar en el interior del personaje retratado, de capturar algo más que su aspecto superficial y captar el misterio vital de cada persona. Este misterio ya no estará en la visión romántica del alma o el espíritu, ya no será etéreo, sino que se hará real y tangible (al menos a través de la utilización de la tecnología más avanzada). Así Gary Schneider realizará su *Genetic Self-portrait* (1997-1998)⁴¹. Marc Quinns, por su parte, realizará el retrato de *Sir John Sulston: a genomic portrait* (2001), uno de los científicos fundamentales en la investigación del genoma humano. Si el primero trata de dar una visibilidad estética a aquello que conforma la identidad más profunda del hombre, el segundo aún guarda otra posibilidad potencial que enriquece la cuestión: al no ser meramente una representación sino la presentación de información genética real, alude a la capacidad de generación de copias (clones) del retratado en un futuro. En ese caso no el retrato, sino el retratado sería potencialmente reproducible. Del mismo modo el género, en su nueva perspectiva genética, superaría así su original concepción como código representacional para llegar a ser informacional.

40 KAC, Eduardo. *Telepresencia y bioarte...*, p. 328.

41 HOONE, Jeffery. *Gary Schneider: Genetic Self-Portrait*. The Warehouse Gallery, Syracuse, NY, 2007.

Es curioso apreciar la tendencia a la utilización de información genética propia por parte de algunos de los artistas, por narcisismo o por motivos prácticos, por el simple hecho de la facilidad legal del uso de un material propio sin necesidad de permisos. De este modo los artistas salvan también los problemas éticos y morales de este tipo de creaciones, sobre todo las correspondientes no a la representación sino a la creación directa de vida transgénica. Por ello Marta de Menezes utilizará en su proyecto *Leda* el ADN de su co-autora Melanitis Yiannis incorporado a mariposas; del mismo modo que Eduardo Kac utilizará el suyo propio en su *Natural History of Enigma* (2003-2008)⁴², creando un nuevo tipo de Petunia semi-humana.

Esta alteración genética llevada a la utilización ya no del genoma de plantas o animales sino el humano, ha llevado a la pregunta sobre las posibilidades de clonación humana. Este hecho ha sido de hecho explorado por un buen número de obras de ficción. Éstas han puesto sobre la mesa las posibles consecuencias de la elección a la carta de la secuencia de ADN en el nacimiento de los seres humanos del futuro, atendiendo no sólo a motivos médicos y de salud, sino también a preferencias estéticas, o directamente laborales y utilitarias. Esta distopía recuerda a alguno de los peores episodios de la historia del hombre, directamente relacionados con planteamientos fascistas y eugénicos. Películas como *Gattaca* (Andrew Niccol, 1997) se han preguntado sobre ese posible futuro en que la distinción social se realizaría a partir de las posibilidades económicas de los padres para acceder al diseño del genoma de sus hijos. Sobre la clonación, si bien no de un modo directo ni exhaustivo podemos encontrar otras obras como *Moon* (Duncan Jones, 2009) y *Teknolust* (Lynn Hershman-Leeson, 2002)

42 En este proyecto Kac desarrolla lo que él mismo denomina como “plantimal”, la unión de ADN de planta y animal, en este caso de una planta de petunia a la que añadirá su propio ADN, generando una “Edunia”, una planta híbrida y única que porta información genética vegetal y humana. <http://www.ekac.org/nat.hist.enig.html> [consultado en julio de 2013].

17.7. Territorios intermedios

Un paso intermedio hacia la mejora biotecnológica del ser humano sería el de las investigaciones médicas tendentes al cultivo de células y tejidos que pudieran reemplazar a las atacadas por disfunciones o enfermedades diversas. Por tratarse de un hecho socialmente admitido como beneficioso para la salud humana en general, parecen haberse obviado una serie de problemáticas complejas al respecto.

Quizás por ello los artistas Oron Catts e Ionat Zurr parecen dispuestos a poner en cuestión la existencia de estas fábricas de “carne” (células, tejidos y órganos al fin y al cabo) a la espera de incorporarse a un cuerpo. La creación de este tipo de vida, entendida como “semi-vida” según los propios artistas, conduciría a toda una serie de interesantes cuestiones sobre el futuro de la especie humana, y, de modo colateral, el resto de especies animales y vegetales. Catts y Zurr se plantean por ello la conformación de un ser humano de piezas intercambiables y, por otro lado, la posibilidad de acceder a la carne como alimento en un futuro ausente de víctimas (al no necesitarse el asesinato de los animales sino el cultivo de órganos). Los artistas, sin embargo, desconfían de la perspectiva utópica de ese futuro y plantean los interrogantes de la generación de una vida inferior (de hecho nombrada como “semi-vida”), esperando a alcanzar un mayor rango en su inserción en un organismo completo. Los artistas no cierran el discurso pero avisan de la ambigüedad y complejidad de semejante coyuntura. La biotecnología produciría vida de un modo industrial y haciendo completamente ajeno a cualquier tipo de derecho a estas creaciones ya vivas científicamente hablando.

Como defiende Kac, la biotecnología al generar vida y alterar la vida de otras especies (animales,

vegetales, o del propio ser humano), se encuentra en una delicada posición ética, y no debe rehuir en ningún caso de su responsabilidad. Somos directamente responsables de nuestras creaciones, y debemos procurarles una vida digna, aún a pesar del carácter potencial y no completo de la vida generada en laboratorios como los de Catts y Zurr. Como se preguntan lúcida e irónicamente los artistas, ¿estos nuevos seres serán semi-buenos o semi-malos?⁴³ ¿Suponen el nacimiento de un nuevo tipo de monstruos informes o el advenimiento de un futuro sin sufrimiento ni enfermedades?

Todas estas investigaciones no dejan de suponer una revisión de la química y biología tradicionales. Los proyectos artísticos que incorporan la biotecnología tratan de advertir sobre la interesada posición de poder que ha mantenido la ciencia a lo largo de la historia, justificada sobre una supuesta verdad objetiva que es puesta ahora en entredicho. Al mismo tiempo el *bio art* trata de hacer énfasis en las oportunidades y limitaciones de las posibilidades tecnológicas actuales, sobre todo con respecto a sus posibles incidencias en el medio ambiente. La cuestión es que ese medio ambiente ya ha sido alterado a lo largo de la historia. Lo que se plantea a día de hoy como peligroso no sería una cuestión novedosa, sino acelerada y multiplicada por las nuevas tecnologías. La potencial, y tan temida, deriva hacia la reducción de la biodiversidad natural es atacada por proyectos artísticos que demuestran la capacidad de hibridación y creación potencial de nuevas especies que abre la biotecnología. Como defiende Eduardo Kac: “*Si hay al menos una especie en peligro que se extingue cada día, sugiero que los artistas pueden contribuir a incrementar la biodiversidad global con la invención de nuevas formas de vida.*”⁴⁴ ¿Ayuda sin embargo esta nueva tecnología a frenar el deterioro de todo lo heredado? ¿O simplemente

43 CATTs, Oron e ZURR, Ionat. “Are the Semi-Living semi-Good or semi-Evil?”. Texto extraído de la web: <http://www.tca.uwa.edu.au/publication/AretheSemi-Livingsemi-Goodorsemi-Evil.pdf>. [Consultado en julio de 2013].

44 KAC, Eduardo. *Telepresencia y bioarte...*, p. 315.

ofrece la huida hacia adelante de la fabricación y consumo exponencial de nuevas especies, de nuevos tipos de seres?

La investigación genética demuestra que no existen dos seres vivos iguales, ni aún en el caso extremo de compartir el mismo ADN. Todo esto no hace sino demostrar la enorme complejidad de los sistemas de la vida, en todo caso irreducibles a la simplificación de lo genético. El conocimiento del código genético debe ser por tanto puesto en contexto, y, si bien es de una gran importancia, no debe servir para simplificar y reducir los “misterios de la vida” a sus reglas. El ADN es un elemento más, una información más con la que entender el desarrollo de la vida en el planeta, pero no puede ser entendido de un modo aislado, ajeno a muchos otros factores.

Lo que parece claro es que la creación artística ha encontrado un filón definitivo en las posibilidades abiertas por la investigación biotecnológica. Ésta otorga al artista la vía de entrada a la consecución de todo aquello planteado desde sus orígenes: la creación de vida, su reproducción y la alteración del entorno. El arte biotecnológico fusiona definitivamente materia y forma y alza el proceso estético al nivel último de acto potencial, en constante movimiento, metamorfosis y cambio. La naturaleza, lo vivo, ya no podrá ser considerada nunca más como aquello “dado”, sino que es parte indispensable del acto creativo, forma parte del mismo, es tanto materia como obra del mismo. El artista es así, finalmente, un ingeniero, y el museo un laboratorio donde experimentar. Todo dentro de un proceso sin principio ni fin, como “motor infinito”, tal y como parece querernos plantear Lynn Hershman-Leeson en uno de sus últimos proyectos, aún “en construcción” y titulado *Infinite Engine*⁴⁵.

⁴⁵ <http://www.lynnhershman.com/art/archive/selected-interactive-works-1965-2012/> [consultado en julio de 2013].

17.8. Cuestiones de bioética

Frente al avance en forma de apisonadora de los avances científicos al respecto, lo que sí parece una labor fundamental del arte en nuestros días es la de ejercer de altavoz social que haga frente a la necesidad de un debate ético sobre la biotecnología. Más que nunca en la historia del hombre, el arte adquiere una nueva carga de responsabilidad sobre sus hombros, pues no representa la vida, sino que trata directamente con ella y la reproduce en un sentido ya no sólo estético sino biológico. Alterando la vida de seres vivos, el arte debe pararse a reflexionar sobre las cuestiones éticas que le atañen, sobre la incidencia y responsabilidad en el devenir de los mismos. Este hecho se hace público gracias al arte, entendido como creación no utilitaria (más allá de lo conceptual y cultural). La falta de función del arte, al menos en el sentido pragmático de la lógica capitalista, le hace asaltar ámbitos obviados por la ciencia. El arte procura una visión crítica del avance incuestionable de una ciencia construida sobre la ideología, el poder político y el interés comercial, y defendida como necesaria e irrefutable.

El arte consigue al menos sacar a la luz estos intereses y estructuras que interesadamente han permanecido ocultos. Pide con ello una exploración prudente a la ciencia, o al menos que sea tan prudente como la que se le pide al arte. Gracias a la controversia y la polémica de ciertos proyectos artísticos, la opinión pública puede conocer y entender, puede acceder a lo que de otro modo permanecería inaccesible al ciudadano de a pie. Los laboratorios trabajan en la sombra, bajo órdenes sospechosas, con la impunidad que les da esa idea sobre la ciencia que defiende que “lo que es técnicamente posible debe realizarse”. Los círculos científicos no discuten públicamente sus fines, ni sus medios, o bien enmascaran ambos bajo pretextos bienintencionados que ocultan otros muchos intereses.

De ahí el enorme reto del bio arte: servir de megáfono que haga públicos y accesibles los avances científicos para sacarlos de su reducido contexto y enfrentarlos a sus contradicciones éticas. El arte sirve así como forma de airear una atmósfera de otra manera enrarecida y obstusa. En palabras de Eugene Thacker: “*Certainly, bio art projects can do a great deal to contribute to the discourse on biotechnology. From a theoretical standpoint, bio art can create contexts in which provocative, controversial issues can be raised. From a pedagogical standpoint, bio art can do much to increase awareness of key ethical and political issues in biotechnology by making science accesible to a non-specialist public. From a political standpoint, bio art can also play a role in fostering a critical attitude toward biotechnology. Finally, from the institutional standpoint, bio art can participate in the more general art-science trend of breaking down the divisions between the “two cultures”.*”⁴⁶ El arte, por su propio modo de ser, magnifica las dudas y da luz a las contradicciones, generando el debate, algo impensable en un territorio científico a día de hoy.

Por eso es necesario que este arte, tan unido a la ciencia, sea de algún modo “desobediente” a sus premisas⁴⁷. Como comenta Pau Alsina: “*Artists often reveal these ideologies, these visions of the world, almost hidden in scientific discourse under a layer of objectivity.*”⁴⁸ El arte debe desenmascarar la supuesta objetividad de una ciencia que atiende a intereses ideológicos y económicos claros.

Por todo ello han surgido, junto al nacimiento y desarrollo de la biotecnología y el bio arte, grupos como *Critical Art Ensemble*⁴⁹, el reverso necesario a la hora de hacer peso al otro lado de la balanza de la industria científica, preparados para una resistencia crítica y activismo político apoyado en las posibilidades otorgadas por el arte. *Critical Art Ensemble* une así la creatividad y

46 EUGENE THACKER, Eugene. “Open source DNA and bioinformatic bodies”, en KAC, Eduardo. *Signs of life...*, p. 39.

47 Tal y como explicita Nell Tenhaff en OHLENSCHLÄGER, Karin [com.]. *Vida: 1999-2012: Arte y vida artificial*

48 ALSINA, Pau, y RENNÓ, Raquel. “On creating life and discourses about life: pests, monsters and biotechnolngy chimeras”, en SÜTZL, Wolfgang, y HUG, Theo [eds.]. *Activist Media and Biopolitics...*, p. 181.

49 <http://www.critical-art.net> [consultado en julio de 2013].

la acción artística en diferentes soportes y técnicas, con la actividad social, política y pedagógica.

El arte biotecnológico no puede ni debe ser entendido entonces como una celebración del avance científico al respecto, no es un brazo publicitario de los intereses empresariales e institucionales. El bio arte es una respuesta a lo que de otro modo sería un discurso unidireccional y pretendidamente irrefutable. Supone una posición alternativa que deja en el aire la visión triunfalista del progreso técnico y el crecimiento económico.

Por ello *Critical Art Ensemble* (CAE) supone el necesario contrapunto al avance de la “Máquina de Carne” (*Flesh Machine*), capaz de acceder a lo que parecía el último reducto por explorar comercialmente: la producción industrial de la vida. CAE procura y combina tanto el activismo (artístico y político) como la teorización y reflexión sobre las raíces, causas, consecuencias y futuros posibles derivados del avance tecno-científico y biotecnológico. De este modo una buena parte de su actividad se centrará en la edición y publicación de libros y manifiestos. Con ellos CAE llama a la resistencia frente a las imposiciones de un poder que domina de modo autoritario las herramientas de la ciencia y la tecnología. El grupo trata de abrir una vía hacia el debate público y conocimiento de cuestiones de otro modo tratadas de forma oscurantista, negadas a la opinión pública. Ese oscurantismo, generador de una ignorancia que deriva en actitudes contrapuestas de miedo o fe ciega, será combatido gracias a las herramientas que ofrece el nuevo arte biotecnológico. Con él, CAE trata de familiarizar a la sociedad a las nuevas expectativas científicas, así como advertir de la privatización sufrida en todos los logros asociados al conocimiento genético, biotecnológico, médico y alimentario derivado de ambos. La caída en manos empresariales y privadas de semejantes ámbitos hace temer la comercialización interesada de técnicas y productos que podrían ser de una gran utilidad general.

El arte biotecnológico ofrece, según *Critical Art Ensemble*, la posibilidad de contestación y rebelión frente a ese poder autoritario. El uso de las técnicas biotecnológicas da cabida a la generación de seres híbridos y monstruosos que provocan la desestabilización de la normalidad impuesta, la alteración del orden natural y el social. Quizás por ello CAE se pregunta en sus escritos por la tradicional visión calamitosa de los intentos del hombre de alteración y superación de la naturaleza (desde el Ícaro de la mitología griega, la manzana de Adán y Eva hasta el Frankenstein de Mary Shelley o el efecto 2000). El grupo ve en la atmósfera de confusión dominante, una interesante oportunidad para reorientar las posibilidades políticas de la tecnología. Por ello CAE defiende un posicionamiento crítico que lleve a la reapropiación del discurso social y político y de la capacidad de representación asociados a los avances científicos en beneficio del interés público y no del empresarial. *“Transformative times are the most productive moments for subversive political and social change (which is a double-edged sword). The construction and manipulations of representation can have a profound impact on discourse generated by nonspecialists, and in turn, affect policy construction in both its process and product, but only if resistant representation is produced from a critical position with the interests of the general public in mind.”*⁵⁰

17.9. La emergencia de la vida

Uno de los aspectos claves en la exploración de la capacidad de generación creativa de vida por parte del hombre se centraría en la imposibilidad de analizar este proceso como la lógica suma de las partes que lo componen. El estudio tecnobiológico y artístico de la vida deja claro un límite donde las posibilidades objetivo-matemáticas no sirven como explicación. La reducción de la vida a su esencia informacional, a sus elementos constituyentes más básicos,

⁵⁰ Critical Arte Ensemble. *Flesh machine*, p. 34. <http://www.critical-art.net/books/flesh/> [consultado en julio de 2013].

no despeja las dudas. Existe un punto negro inexplicable en el paso de lo inerte a lo vivo.

Algunos teóricos hablan de este “plus” basándose en el concepto de “emergencia”. La vida emerge en un espacio ambiguo que finalmente anima elementos inorgánicos, previamente inertes. Podríamos decir que, después de todo, se sabe cuáles son los componentes del proceso, sus piezas matéricas e informacionales, pero aún así no se sabe el “cómo” del mismo. La vida emerge de forma inexplicable de componentes inorgánicos que portan información en forma de ADN. No obstante la inscripción de estos códigos en materia inerte de forma artificial no da como resultado seres vivos.

Una consecuencia muy interesante de la proliferación de un arte vivo (sintético o biotecnológico) es la vuelta producida hacia lo matérico⁵¹. Quizás estemos siendo testigos de un proceso de vuelta de atención hacia lo físico, hacia la materia en el arte. Es importante destacar que esto supone una reacción opuesta a la vía desmaterializadora sufrida desde mediados del siglo XX. Parece que una vez completado el estudio del lenguaje de la vida, de la ortografía y gramática del ADN, de la reducción de la esencia de lo vivo a la información intangible, el movimiento vuelve sobre sí, haciendo constatar que esa información no tiene mayor sentido ni relevancia si no es integrada a lo físico y tangible. De menor a mayor, a la célula, tejidos, órganos y, por último, el cuerpo. La información no porta vida, no tiene de por sí vida, aunque determine a la misma.

Del mismo modo que la biología, el arte contemporáneo seguiría un camino similar de rematerialización. Conseguida la reducción de lo creativo a lo meramente conceptual, al lenguaje y la idea, entendida su reducción al mínimo, sería necesario reintegrar el lenguaje

51 KAC, Eduardo. Signs of life... También el artículo RINCÓN, Daniel del. “Tendencias rematerializadoras del media art. Del silicio al carbono en el arte”. En *Sociología y tecnociencia: Revista digital de sociología del sistema tecnocientífico*, Vol. 1, Nº. 3, 2013.

artístico en un soporte material. La información sólo puede ser transmitida y retenida desde lo corpóreo, del lenguaje al cerebro. Ni los códigos ni las imágenes flotan en la nada.

La vida es un discurso, o, más bien, la vida “emerge”, se hace física y matérica sólo a partir de un proceso narrativo. Como defiende Pau Alsina: “[...] *we have to understand that biology is a discourse-not the natural world itself, but a discourse. This means that organisms also emerge in a discursive process that is the result of human and non-human elements, based on a set of semiotic-material actors that become active builders of natural scientific objects. To talk about life today is to talk about the different narratives that are used to define life, because narrative is what gives it meaning, and allows it to be thought about as organized.*”⁵²

La vida emerge y, como todo discurso, se diseña, pule y somete a unas reglas preestablecidas. La genética no es más que otra herramienta más de modelado de la vida por parte del “bio-poder”, aquel concepto acuñado por Foucault que hace referencia a los modos de control por parte del poder de los seres vivos, de sus cuerpos y movimientos. La biotecnología, a este respecto, parece el modo más avanzado del mismo, la consecución definitiva de una “máquina de carne” (*flesh machine*) derivada de la “máquina de la visión” y la “máquina de la guerra” (*sight and war machine*) que tradicionalmente han servido para el control social a través del dominio de la representación de la realidad (y sus cuerpos) y de la represión física y violenta de los mismos⁵³.

Por tanto la otra “emergencia”, en este caso social y política, de la vida será la de la recuperación

52 ALSINA, Pau, y RENNÓ, Raquel. “On creating life and discourses about life: pests, monsters and biotechnolgy chimeras”, en SÜTZL, Wolfgang, y HUG, Theo [eds.]. *Activist Media and Biopolitics...*, p. 185.

53 En palabras de Alsina: “*However, the production of nature will continue to be political because it continuously weaves power relationships among the agents who are part of the network. Life sciences are political sciences and geneticized life is bio-power, the result of matter and semiosis interwoven within power relationships that try to confer a life that is presented to us as natural, although, in reality, it is just the result of a complex sociohistoric process with a long history.*” *Ibidem*, p. 186.

del control sobre esa máquina definitiva de “hacer carne”, de fabricar ciudadanos, tal y como apuestan grupos como el citado *Critical Art Ensemble*. Sólo esa toma proporcionaría al ser humano la auténtica y real capacidad de autoconformarse de un modo libre y ajeno a intereses económicos, políticos y culturales ajenos. Quizás esa utópica condición de ingeniero de sí mismo sea la única oportunidad ofrecida al hombre de dejar de ser títere, de escapar de la alienación de ser lo que otros quisieron.

17.10. Quimeras

Las opciones concedidas por el advenimiento de la biotecnología ofrecen una sugestiva oportunidad de abrazar la llegada de nuevos seres que tradicionalmente habrían habitado tan sólo la imaginación. La hibridación de la información genética de diferentes especies animales y vegetales daría realidad física a la quimera, a las criaturas mitológicas sobre las que el hombre ha venido fantaseando desde antiguo. Nos enfrentamos a una nueva era que aspira al advenimiento de “quimeras” biotecnológicas.

Es el bio arte, sin embargo, gracias a su desinhibición, a su libertad opuesta al encorsetamiento de lo científico, el territorio en que este tipo de criaturas responden de manera más adecuada a la condición imaginaria de la quimera. El arte ha entendido en este caso las posibilidades tecnológicas actuales como oportunidad de cumplir antiguos deseos de fragmentación y recomposición de las piezas de la naturaleza. La misión del arte a este respecto también sería la de alertar de los problemas que puedan generarse por el deseo científico de experimentar con los avances en la ingeniería genética. Y es que se ha discutido mucho sobre las imprevisibles consecuencias que podría tener la introducción de nuevas especies en los ecosistemas naturales.

De nuevo el grupo *Critical Art Ensemble* parece uno de los más decididos a la hora de advertir los problemas ambientales y de salud que pueden tener a medio y largo plazo la introducción de cultivos transgénicos y demás experimentos biotecnológicos a los que se ha lanzado el hombre sin comprobar sus efectos venideros.

Lo que parece acompañar a la llegada de las nuevas quimeras biotecnológicas es la sensación de un accidente próximo. La atmósfera científica y cultural actual parece asumir como inevitable una aceleración constante de la comunicación, el transporte, la investigación, e incluso los tiempos biológicos. Esta aceleración, el incremento exponencial del ritmo del mundo contemporáneo, parece ocultar un inexorable acercamiento al accidente, un accidente que cuanto más se demora más violento y destructivo se antoja.

Algunos autores, no obstante, prefieren no conceder demasiada importancia a esta previsión, pues parece asemejarse a esa tendencia tan tradicional en la cultura occidental de generar el miedo sobre el avance en el conocimiento científico. La divulgación de esta idea ocultaría una supuesta posición de poder de una minoría de privilegiados que controlarían los medios tecnológicos a sus anchas, y que defenderían esa posición de poder promoviendo los peligros de acceso a la ciencia del pueblo llano e ignorante. Sea este hecho más o menos verdadero, lo cierto es que estos posicionamientos catastrofistas han tenido un enorme éxito y pueblan a sus anchas el subconsciente colectivo. Como causa o consecuencia de ello, la industria cultural imagina y proyecta una y otra vez versiones probables que nos acerquen al apocalipsis.

El cine comercial ha imaginado muchos de estos futuros en que el hombre pierde el control sobre su poder científico y tecnológico. Así lo sugería *El planeta de los simios* (1968), toda

una fábula sobre la violencia y ambición humana que llevaría a una regresión a lo animal. Es curioso advertir como es la regresión a lo primitivo y animal uno de los lugares comunes del anunciado desastre, quizás asociados ambos a una obligada vuelta a lo básico frente al colapso y destrucción masiva de todo lo construido anteriormente por el hombre.

La obsesión paranoica y fetichista vertida sobre los objetos tecnológicos han llevado a David Cronenberg a analizar el accidente en películas como *Crash* (1996) y *La mosca* (1986). En la segunda, el director canadiense nos da una buena muestra de la dificultad de control sobre el fallo técnico y/o humano en la tecnología más avanzada, tan poderosa como vulnerable al error. De ese modo Cronenberg imagina que del error surja un ser híbrido, una quimera semihumana, que emparente al hombre no ya con las características de un animal superior, sino con aquellas abyectas y deshonrosas de un insecto, tal y como había hecho Kafka en su *Metamorfosis*. La avaricia de poder del hombre le condenaría según estas metáforas a su reducción a una condición lamentable e infeliz. La búsqueda de la superación de sus limitaciones llevaría al hombre a su conversión en “monstruo”, a su innegable afirmación como humano incluso en la más baja de sus posibilidades.

La facilidad de la manipulación de la imagen digital ya había sido aprovechada como paso previo a la llegada de la manipulación genética. De este modo el fotógrafo Daniel Lee, sin utilizar métodos biotecnológicos, aunque de modo análogo, alterando los códigos informacionales de la imagen (como altera la biotecnología los códigos de información del genoma) creará unos curiosos híbridos de animales y seres humanos en sus series de fotografías.

La quimera, después de todo, entendida como consecuencia del accidente tecnológico, se nos

aparece como “reverso tenebroso” o monstruo de la razón oculto tras la brillante perspectiva de un avance científico incuestionable y ajeno al error. La quimera introduce la anomalía, una anomalía que parece imprescindible a la experimentación científica, por mucho que ésta sea paso previo a un éxito científico basado en el ensayo-error. El problema sería el por qué de no hacer visibles esos errores previos a cada celebrado paso adelante de la ciencia. Como afirma Bernard Andrieu: “*The chimera is a trial to initiate humans to the dark side of creation: There is no creation without anomaly, there are no creatures without monsters, no whole bodies without mixed bodies.*”⁵⁴

Esa anomalía, el accidente científico obviado por los científicos a la hora de hacer públicos sus proyectos, sucede, aunque no sea habitualmente visible. Son el bio arte y la cultura en general los que parecen dispuestos a darle su debida importancia, quizás debido al filón que suponen como fuente de inspiración para arte, cine y literatura.

La conformación de quimeras no es sólo, única y exclusivamente, consecuencia de un error desagradable. Así lo demuestra el avance médico tendente al implante de órganos de animales a pacientes necesitados de órganos como corazones, pulmones, etc. Estos pacientes conformarían quimeras “positivas” que demostrarían físicamente ese hecho tan publicitado desde el descubrimiento del genoma: que el ser humano comparte un enorme número de similitudes con el resto de seres vivos, que el porcentaje de información genética que compartimos con animales y plantas es mucho mayor que el que nos diferencia. Como afirma *Critical Art Ensemble*, el ADN crea un nuevo tipo de “universalismo” que iguala al ser humano con el resto de seres al hacerse presente como elemento común en todo lo vivo, sin apenas cambios⁵⁵. Tanto

54 ANDRIEU, Bernard. “Embodying the chimera: biotechnology and subjectivity”, en KAC, Eduardo. *Signs of life...*, p. 59.

55 Critical Arte Ensemble. *Flesh machine*, p. 33. <http://www.critical-art.net/books/flesh/> [consultado en julio de 2013].

es así que hasta la idea misma de especie podría comenzar a verse como anacronismo⁵⁶.

En última instancia la quimera ofrece al hombre la posibilidad real de automodelarse tan sólo atendiendo a las limitaciones de la fantasía de los ingenieros⁵⁷, ya que gran parte de lo que antes era sólo imaginable y tecnológicamente imposible ahora es de hecho alcanzable. Por ello, entendido el cuerpo ya no como elemento “recibido”, único e indivisible, puede fragmentarse, deconstruirse y reconstruirse a nuestro antojo gracias a la ayuda de la biotecnología⁵⁸. Como nos avisa Eduardo Kac “*Las quimeras [...] ya no son imaginarias; se están creando de manera rutinaria en los laboratorios, [...]*”⁵⁹. Aunque para Kac estas quimeras son entendidas como una apertura de la creatividad artística también al ámbito de lo vivo, por lo que el artista las defiende como posibilidad de plasmar nuevas y bellas fantasías que unan plantas, animales y ser humano⁶⁰. El propio Kac defiende la responsabilidad sobre esas nuevas creaciones híbridas, que a pesar de su “anormalidad” deben concebirse como criaturas que puedan desarrollar una vida sana, feliz y completa⁶¹.

En todo caso nos encontramos ante la conformación de todo un nuevo bestiario contemporáneo que supera las tradicionales clasificaciones y, de algún modo, propone nuevas perspectivas con las que mirar los seres vivos: “*As if we were dealing with a new ecosystem to be produced through biotechnology chimeras, life now becomes geneticised information that can be manipulated, broken*

56 *Ibidem*, p. 50.

57 “*The wish for a chimerical body is now only limited by technological fantasy.*” p. 66 BERNARD ANDRIEU

58 “*Given that the body is no more natural, or at least that the individual and social representation of the body defines it as entirely cultural and technical, we can deconstruct and reconstruct the body endlessly. The body as a whole is already replaceable, like parts in a biotechnological meccano.*” ANDRIEU, Bernard. “Embodying the chimera: biotechnology and subjectivity”, en KAC, Eduardo. *Signs of life...*, p. 67.

59 KAC, Eduardo. *Telepresencia y bioarte...*, p. 323.

60 “*La creación interespecífica ética y responsable producirá la generación de bellas quimeras y fantásticos y nuevos sistemas vivos, tales como “plantimales” (plantas con material genético animal, o animales con material genético de plantas) y “animanos” (animales con material genético humano, o humanos con material genético animal).*” *Ibidem*, p. 325-326.

61 “*El resultado de procesos de arte transgénico debe consistir en criaturas sanas capaces de un desarrollo tan regular como el de cualquier otra criatura de especies relacionadas.*” *Ibid.*, p. 325.

*down, and wholly transformed. From now on, barriers will have less to do with science than with legal and political issues around experimentation with living beings. The new biotechnological bestiary breaks down classical natural history taxonomies, producing hitherto unknown combinations and hybrids that transcend traditional classification, going from impossible fantasies to commonplace technologies. In this sense, biomedica refers to the hybrid formed between information technology and biological components and processes.*⁶²

Uno de los problemas de la posible visibilización y normalización de la quimera será el de la pérdida del carácter transgresor del monstruo, convertido en poco más que otro producto de consumo que se atiene al nuevo contexto biotecnológico: *“Every era begets its own monsters. In our own time, the monster is bound to emerge in the course of the path aiming to transform nature and turn it into simple matter with the serviceability of merchandise. Today, the monstrous has become banal, transformed into a consumer object halfway between fascination and the fear that leads us to technoscientific chimeras, the product of a rationality that continues to provoke disorder.*⁶³

17.11. Construyendo mundos (y los seres en ellos)

Todo lo dicho nos lleva afirmar sin sonrojo que de alguna u otra manera la realidad es un constructo, ha sido construida por nosotros mismos atendiendo tan sólo a nuestras limitaciones cognitivas, creativas, tecnológicas y físicas. La naturaleza y la realidad en su conjunto no puede ser entendida como ajena al hombre ni anterior a él. Este hecho deriva en una inevitable y radical afirmación: Si todo ha sido construido de un modo artificial, del mismo modo podría

62 ALSINA, Pau, y RENNÓ, Raquel. “On creating life and discourses about life: pests, monsters and biotechnolgy chimeras”, en SÜTZL, Wolfgang, y HUG, Theo [eds.]. *Activist Media and Biopolitics...*, p. 184.

63 *Ibidem*, p. 188.

ser revisado y reconstruido⁶⁴. El conocimiento desprejuiciado de la realidad como un sistema complejo hace que a día de hoy las distinciones entre ámbitos delimitados sean insostenibles y las separaciones entre naturaleza y cultura o arte y ciencia sean imposibles de mantener. Es en este contexto donde la hibridación y mezcla se hacen indispensables y dan paso obligatorio a la ambigüedad de la “quimera”, entendida ésta ya de un modo amplio como la eliminación definitiva de la aséptica separación entre territorios cerrados y no relacionados.

En última instancia, la vida en sí misma habría alcanzado un nuevo y sugerente rol, el de actuar como un medio al servicio del arte y la comunicación⁶⁵.

64 *“Adopting radical constructivism, everything is artificial, nothing is given, everything is personally and provisionally constructed and can be equally reconstructed. A-life promises a reconstruction of nature and life itself; as Ascott enthuses: “Now we are going to arrange it from the inside-out, from the bottom-up, from the very atoms, molecules, and genes onward.” Elsewhere, he argues strongly for the involvement of artists in this radical reconstruction”* WHITELAW, Mitchell. *Metacreation...*, p. 187.

65 *Ibidem* , p. 189.

Z) Conclusiones

Humanos y humanoides; modelos y copias; contenidos y continentes; física y metafísica. Este trabajo ha tratado de moverse en ese territorio inestable del continuo enfrentamiento dialéctico, pero no para señalar una posición propia en el lado “bueno” y la negación del “malo”, ni para remarcar la pertenencia a un grupo que contradiga al contrario, sino tratando de hacer patente la infinitud y omnidireccionalidad de todos los posibles. Éstos se relacionan inevitablemente, en un sinfín de puntos de unión que demuestran que no es posible el maniqueísmo en el pensamiento ni en la investigación coherente. Lo que sí parece demostrado tras todo este recorrido es que esas relaciones entre perspectivas enfrentadas generan una fricción que alimenta el debate social, político e ideológico, y, en consecuencia, también el estético y artístico.

Nuestra tesis ha mantenido así la premisa inicial de ampararse en la ambigüedad como postura que respeta la capacidad del lector a la hora de plantearse sus propias conclusiones. Por ello nuestra conclusión principal es que no es posible reducir el análisis de la figura humana en el arte contemporáneo a interpretaciones claras ni concluyentes. Precisamente la identidad múltiple, la distorsión formal y la fragmentación, los caminos que ha encontrado el arte ante semejante cometido, demuestran esa tendencia a un número ilimitado de respuestas, también dependientes de la vivencia subjetiva y empatización del receptor de la obra de arte o, en este caso, de esta investigación. Inserto en esta atmósfera de estudio, el teórico debe elegir datos, obras e ideas, que, a pesar de su necesaria lógica interna, en ningún caso deben ser entendidos como respuestas categóricas, pues se ha demostrado su imposible objetividad. No defendemos por tanto el relativismo, pero sí negamos la imposición del dogma, a priori o a posteriori, tanto da.

No hemos elegido bandos para así no comprometer nuestro posicionamiento independiente y, en todo caso, crítico. Consideramos que la crítica es una herramienta indispensable en todo estudio. Hemos tratado de realizar un análisis histórico-artístico abierto, capaz de relacionarse con otros ámbitos de conocimiento y, sobre todo, capaz de dar una perspectiva metafórica sobre los condicionantes sociales y políticos que afectan al ser humano en la contemporaneidad.

Este trabajo pretende ser declaradamente “humanista”, de ahí que el tema elegido gire en torno al hombre, y de ahí que se vea obligado a señalar lugares oscuros de su existencia, pues no es con la hipocresía ni con la ocultación de los problemas como éstos pueden solucionarse. A pesar de la difícil posición que hemos visto en que se encuentra el hombre actual, el mantenimiento de la figura humana como central en el arte contemporáneo se nos aparece como todo un síntoma de una cierta tentativa “rehumanizadora” de la cultura, de una especie de nuevo humanismo que sobrepasa los límites clásicos de la concepción del hombre. Lo que queda claro es que el advenimiento de una época hipertecnologizada no ha supuesto el abandono de lo humano, sino que, en todo caso, ha permitido nuevas formas de conocimiento de las posibilidades y los límites del cuerpo y la percepción de la realidad desde el mismo.

La tesis realizada supone una revisión y actualización del gran número de reflexiones y teorías de pensamiento surgidas en torno a la representación de la figura humana y la presentación del cuerpo, tanto en el terreno del estudio de la realidad social como en el del arte contemporáneo. Para ello hemos relacionado el enorme número de ideas existentes al respecto (filosóficas, sociológicas, estéticas, médicas...) con las diversas formas en que la creación artística se ha acercado al hombre en los últimos decenios. De esta manera hemos tratado de dar fisicidad a los planteamientos metafísicos, en ocasiones tendentes a una insostenible lejanía de la realidad.

En contraposición, hemos planteado la relación existente entre creaciones artísticas y las ideas que les sirven de base teórica de manera más o menos pretendida y/o directa.

Hemos realizado una parada, una recontextualización de los ríos de tinta vertidos en torno a la lucha entre el cuerpo como “topía”, como lugar básico del hombre, y su conversión en imagen en un mundo por completo mediado. Ante todo esto, el arte contemporáneo continúa tensando la cuerda, alimentando las contradicciones, presentando al primero para demostrar que lo orgánico es también representado y, además, efímero. Imaginando, por otro lado, hombres híbridos como única solución a un hipotético futuro desmaterializado. Con ello se abren vías que ponen en cuestión los límites del ser humano y vislumbran que éste se vea sometido a una construcción que atienda a imposiciones políticas o económicas externas, o bien a sus deseos personales, dependiendo de la perspectiva distópica o utópica que adoptemos. Estas previsiones en torno a las posibilidades de autocreación del hombre se conectan paradójicamente con el pasado remoto, la mitología y los orígenes, remitiendo a las preguntas fundamentales de la ciencia, la religión y la metafísica.

Por lo tanto, tratando de ofrecer una perspectiva histórico-artística que nos acerque lo más posible al presente, hemos podido llegar a la conclusión de que es imposible captar el tiempo que vivimos, pues éste se nos escapa a cada segundo. De este modo entendemos que el análisis de la situación existencial del hombre actual nos remite inevitablemente a una búsqueda de sus raíces, de sus orígenes; y que esos orígenes ponen en cuestión las mismas inquietudes que se plantean en el porvenir. Sólo hay presente en las proyecciones hacia el pasado y el futuro, por ello al análisis del arte contemporáneo se asemeja tanto a una bisagra entre ambos tiempos. Pues, en sus cuestiones básicas, las grandes obras, las grandes narraciones de todos los tiempos,

cumplen con las premisas cíclicas del eterno retorno. El pasado remoto se parece tanto a lo que imaginamos que vendrá, que no hay posibilidad de nuevas iconografías. La figura humana vuelve una y otra vez a aparecer por más que se trate de apartar.

El hombre, en cualquiera de sus representaciones artísticas contemporáneas sufre, como hemos visto, de un modo más o menos marcado, una distorsión de su forma que ejemplifica la difícil posición política y social en que se sitúa frente a los mecanismos de generación de la imagen y la cultura en general. No existe a día de hoy la posibilidad de mantener intacto un canon que imponga la normalización y estandarización. Ante esta situación, el arte se revela como herramienta de exploración de las fronteras, los puntos extremos en que aún puede hablarse del ser humano, reduciéndolo o superándolo según convenga. El arte, en este empeño, y de un modo paralelo, demuestra ser capaz de dar visibilidad a todos los grupos sociales y géneros, los conocidos y tradicionalmente ocultos por un lado; y por otro, da cabida a la imaginación de nuevos seres apoyados en las posibilidades creativas de los medios técnicos y creativos. El arte se alza de esta manera como mecanismo de resistencia, de denuncia de los abusos sufridos y de esperanza de libertad. El cuerpo es el anclaje del hombre al mundo, el lugar desde el que lo experimenta, también su imagen inserta en el mismo. Por ello la reivindicación de la figura humana a través del arte debe entenderse como una reclamación de la diferencia, de defensa de una visión amplia y desprejuiciada del hombre y su cuerpo, opuesta a la de aquellos que, amparados en sus privilegios, deciden interesadamente la línea de separación de lo no-humano, de lo inadmisibile.

Nuestro estudio trata de servir como método de reflexión sobre el momento en que se encuentra el ser humano y la creación artística, radicalmente interrelacionados en un entorno social,

político y medioambiental hostil y contaminado. Ante ello, los métodos de conocimiento se hacen ambiguos y dirigidos a la complejización, a la generación de preguntas más que respuestas. Hemos especulado sobre las posibilidades narrativas del ser humano construyendo nuestra propia narración y haciendo uso de la representación del hombre como ilustración y apoyo de la misma. Y si el ser humano se apoya en unos cada vez más sofisticados mecanismos de lenguaje ofrecidos por la ciencia, la tecnología y el arte, estos ámbitos muestran una tendencia progresiva a la convergencia, a una relación obligada que quizás suponga un primer paso hacia la supresión del tipo de conocimiento extremadamente especializado que domina aún a día de hoy. Defendemos esta necesaria vuelta a la síntesis, a un método que obligue, en nuestro caso, a reinsertar política y socialmente a la historia del arte en su contexto, para no perderse en el ensimismamiento.

El arte, como hemos visto, parece poder ofrecer una parada que permita la reflexión sobre los avances incuestionables y supuestamente objetivos de lo científico, una experimentación crítica y libre de los mismos. Una exploración sensorial que provoque la reacción obligada, una toma de postura. La creación artística cuestiona, utilizándolas, haciéndolas evidentes, las posibilidades de manipulación y distorsión de la realidad generadas a través de la representación. Cuanto menos, da luz a las múltiples posibilidades de percepción que ofrecen unos mecanismos de visión, que, en última instancia, llevan incluso a la generación de mundos paralelos (físicos o virtuales) y avatares que los habiten. La realidad y el propio ser humano sufren así modificaciones de un modo recíproco, se retroalimentan, necesitan indispensablemente el uno del otro. En este contexto el arte se nos ofrece como el único ámbito de conocimiento capaz del discurso autocrítico, de mostración del truco que le ampara, de una mirada tan desprejuiciada que le permite ponerse en cuestión, y poner en cuestión a todo lo que le rodea. De ahí que nos haya

servido como herramienta con la que hacer frente a las cuestiones que planteamos al inicio.

El arte contemporáneo se sitúa así como tentativa de acceso (a) y entendimiento de una identidad humana difícil de reducir a una definición. Sirve de plataforma de reivindicación y afirmación de su presencia física, así como de exploración de sus posibilidades narrativas e imaginativas. La búsqueda de una esencia de la condición humana termina por demostrar que no es posible el deseo de vuelta a lo natural, pues incluso la naturaleza es un constructo humano, una derivación cultural ideada por el hombre. Por ello la sustancia fundamental del ser humano termina por entenderse como la de su necesidad de reflexión sobre sí mismo, de preguntarse por su posición en toda esa estructura compleja que ha llamado “realidad”, y que no es más que un producto de su imaginación, o aún mejor, que el resultado de su necesidad de analizar las cosas a partir de imágenes. De ahí se deriva otra conclusión de nuestro estudio: la imagen, incluso en las teorías que tratan de rechazarla debido a su carácter falaz, es el único modo de sintetización y aprehensión de los objetos y sujetos que pueblan el mundo. Pensamos desde las imágenes. Por ello, para pensar sobre nosotros mismos, recurrimos inevitablemente a la figura humana, sea del modo que sea. Comenzábamos estas páginas invocando lo ontológico, la pregunta sobre el “ser”. Después de todo lo andado podemos afirmar que el hombre aún “es”, sobrevive, aunque se encuentre en un momento delicado en que gran parte de sus asideros hayan desaparecido. El hombre es “todavía” hombre, pero no tiene más remedio que admitir su íntima relación con lo animal y lo tecnológico. Con ambos comparte sus orígenes, bien en forma de información genética, de antepasados remotos (lo animal); o bien en forma de necesidad de la herramienta, de extensión de su organismo gracias a utensilios inorgánicos. La enorme capacidad de la tecnología actual es precisamente la que le ha permitido cerciorarse de esos orígenes, aunque también es la que le ha puesto en el abismo de abandono (apasionado) a

la misma; o su rechazo (fóbico) debido al miedo a verse fagocitado por su invención.

Lo que queda claro es que el arte es un producto humano y se refiere a lo humano necesariamente y a muy diversos niveles. De ahí que la figura humana “sobreviva” aún a día de hoy y de ahí que el arte contemporáneo busque la presencia y la reacción de un público (humano). Es curioso como esta persistencia del hombre en la creación artística multiplica, casi diríamos que redobla, su presencia, pues gran parte de las obras tratadas igualan artista-obra y espectador, como partes indispensables, fundidas y confundidas en la experiencia estética al compartir todos ellos imagen, materia y existencia semejantes o, al menos, comparables. Las obras tratadas han sido realizadas por un hombre, son derivación de sus intereses y deseos; tienen además forma humana, de lo más básico a lo más complejo, del esquema a la construcción autónoma; y van dirigidas a un público que debe interactuar con ellas. Los reflejos así entre emisor-mensaje-receptor hacen difuminar sus roles y aumentar el calado de un arte ya no sólo referido a la mera representación de la figura, sino a la comunicación humana a nivel general.

Hemos tratado de completar una pretendida visión global y enriquecedora sobre el tema planteado. Huyendo de la estéril especialización, del análisis pormenorizado y fuera de contexto de la obra concreta o la biografía artística, esperamos haber cumplido nuestro objetivo de reconstruir un espejo roto, recoger piezas dispersas y armarlas buscando su encaje. Para ello hemos pretendido permanecer abiertos a otros campos de estudio ajenos y que, sin embargo, están tremendamente enlazados con el arte contemporáneo. Sin atender a ellos creemos que es imposible realizar un acercamiento veraz a un tema tan amplio. Nuestro estudio está planteado para permanecer en un territorio en el que sea de interés, al menos potencialmente, para especialistas en otros ámbitos de conocimiento e incluso para un público en general.

Creemos haber cumplido así con el propósito de alejarnos de una historia del arte descriptiva y sólo atenta a lo adscrito a sus límites más reducidos. Nos ocupamos de un tema “universal”, imposible de acotar geográfica o temporalmente, con todos los peligros y las oportunidades que ello conlleva.

Enfrentar al hombre a su deformación, a su pasado más remoto y a la previsualización de su futuro, se ha convertido en un intento de hacerle consciente de su capacidad de decisión, de las enormes posibilidades de autorrealización que le permiten construirse y construir el mundo a su alrededor. El resultado final es un estudio que, siendo fundamentalmente teórico, se apoya tanto en lo filosófico como en lo visual; una investigación que, estructurada de modo rizomático, debe ser capaz de sostener tanto una línea narrativa general como un buen número de alternativas, dependiendo del orden de lectura (o relectura mental) de unos capítulos que aspiran a ser, paradójicamente, independientes e interrelacionados. Para ello solicitamos en su momento un lector activo, que se vea reflejado en lo tratado en la investigación, que se incorpore e implique, que no permanezca en la lejana frialdad de lo académico. Esperamos que así haya sido.

Deseamos que esta tesis dé cobijo a la duda, al escepticismo y al nihilismo ideológico, para así fomentar el debate y afrontar con todas las cartas sobre la mesa los peligros a los que se enfrentan el ser humano y el arte.

BIBLIOGRAFÍA (por capítulos)

Capítulo 1.

ALCINA FRANCH, José. *Arte y antropología*. Madrid: Alianza Forma, 2004

BERENGUER, José Manuel. "Autonomía automática". En MUNGI, A., ELORZA, Concepción y BILLELABEITIA, Iñaki [coord.]. *Arte y pensamientos en la era tecnológica*, Bilbao: Universidad del País Vasco, 2004.

BREA, José Luis [com.] *La conquista de la ubicuidad*. Murcia: Región de Murcia, Consejería de Educación y Cultura, D.L. 2003.

COOLEY, C.H. "El yo espejo". En *CIC (Cuadernos de Información y Comunicación)*, nº. 10, 2005, pp. 13-26.

CRUZ SÁNCHEZ, Pedro A. y HERNÁNDEZ-NAVARRO, Miguel Ángel [eds.]. *Cartografías del cuerpo: La dimensión corporal en el arte contemporáneo*. Murcia: Cendeac, 2004

CRUZ SÁNCHEZ, Pedro A. *La inevitabilidad del arte: sobre la necesidad de una ética de la muerte*. Murcia: Ligia Comunicación y Tecnología, 2002.

DANTO, Arthur Coleman. *El cuerpo, el problema del cuerpo: selección de ensayos*. Madrid: Síntesis, 2003.

DEBORD, Guy. *La sociedad del espectáculo*. Texto íntegro en castellano de La société du spectacle, Champ Libre, 1967, traducción de Maldejo para el Archivo Situacionista Hispano (1998). Extraído de la web: <http://www.sindominio.net/ash/espect0.htm>. [consultado en noviembre de 2010].

DIDI-HUBERMAN, Georges. *Lo que vemos, lo que nos mira*. Buenos Aires: Manantial, 2010.

ELIADE, Mircea. *Imágenes y símbolos*. Madrid: Taurus, 1999.

FRANCASTEL, Galiene y Pierre. *El retrato*. Madrid: Cátedra, 1978.

FROMM, Erich. *La atracción de la vida: aforismos y opiniones*. Barcelona: Paidós, 2003.

GRACIANO GONZÁLEZ R. Arnáiz, (coord.); TRÍAS, Eugenio [et al.]. *Derechos humanos: la condición humana*

Humanos y humanoides

en la sociedad tecnológica. Madrid: Tecnos, 1999.

IDHE, Don. *Los cuerpos en la tecnología: nuevas tecnologías, nuevas ideas acerca de nuestro cuerpo*. Barcelona: Universidad Abierta de Cataluña, 2004.

JIMÉNEZ, José. *Cuerpo y tiempo: la imagen de la metamorfosis*. Barcelona: Destino, 1993

JIMÉNEZ, José. *Imágenes del hombre. Fundamentos de estética*. Madrid: Tecnos, 1998.

JIMÉNEZ, José. *La estética como utopía antropológica: Bloch y Marcuse*. Madrid: Tecnos, 1983.

KEMP, Martin; WALLACE, Marina [curated by]. *Spectacular bodies: the art and science of the human body from Leonardo to now*. London: Hayward Gallery, 2000.

MALEFIJT, Annemarie de Waal. *Imágenes del hombre: historia del pensamiento antropológico*. Buenos Aires: Amorrortu, 1983.

MERLEAU-PONTY, Maurice. *Fenomenología de la percepción*. Barcelona: Península, 1994.

SALABERT, Pere. *La redención de la carne: hastío del alma y elogio de la pudrición*. Murcia: Cendeac, 2004.

SAN MARTÍN, Javier; MORATALLA, Tomás Domingo [Eds.]. *La imagen del ser humano: historia, literatura y hermenéutica*. Madrid: Biblioteca Nueva, 2011.

TRÍAS, Eugenio. *Ética y condición humana*. Barcelona: Península, 2000.

Capítulo 2.

ABAD, Luis Ángel. *Mito e industria cultural*. Valencia: Institució Alfons el Magnànim, 2003

ALCINA FRANCH, José. *Arte y antropología*. Madrid: Alianza Editorial, 2004.

ALGANZA ROLDÁN, Minerva [ed.]. *Metamorfosis de Narciso en la cultura occidental*. Granada: Universidad de Granada, 2010

ALÿS, Francis. *Cuando la fe mueve montañas. When faith moves mountains*. Madrid: Turner, D.L. 2005.

BARTHES, Roland. *Mitologías*. Madrid: Siglo XXI, 2010.

CAILLOIS, Roger. *El hombre y lo sagrado*. México, D.F.: Fondo de Cultura Económica, 1984.

- CALLE, Román de la. *Senderos entre el arte y lo sagrado*. Valencia: Institució Alfons el Magnànim, 2003.
- CAMPBELL, Joseph. *Los mitos: su impacto en el mundo actual*. Barcelona: Kairós, 2008.
- CONNELLY, Frances S. *The sleep of reason: primitivism in modern European art and aesthetics, 1725-1907*. Pennsylvania: Pennsylvania State University Press, 1995.
- CORTÉS, José Miguel G. [et al.]. *El instante eterno arte y espiritualidad en el cambio del milenio*. Valencia: Generalidad Valenciana, D.L. 2001.
- CRESCO GARCÍA, Ana. *El zen en el arte contemporáneo*. Madrid: Mandala, 1997.
- CRUZ SÁNCHEZ, Pedro A. y HERNÁNDEZ-NAVARRO, Miguel Ángel [eds.]. *Cartografías del cuerpo. La dimensión corporal en el arte contemporáneo*. Murcia: Cendeac, 2004,
- DUCH ALVAREZ, Lluís. *Mito, interpretación y cultura: aproximación a la logomítica*. Barcelona: Herder, 1998.
- ELIADE, Mircea. *El mito del eterno retorno: arquetipos y repetición*. Barcelona: Planeta Agostini, 1985.
- ELIADE, Mircea, *Imágenes y símbolos*. Madrid: Taurus, 1992.
- ELIADE, Mircea. *Lo sagrado y lo profano*. Barcelona: Paidós, 2005.
- FOSTER, Hal. *Dioses Prostéticos*. Torrejón de Ardoz, Madrid: Akal, 2008.
- FREUD, Sigmund. *El malestar en la cultura*. Madrid: Biblioteca Nueva, 1999.
- FREUD, Sigmund. *Totem y Tabú*. Madrid: Alianza Editorial, 1988.
- FROMM, Erich. *La atracción de la vida: Aforismos y opiniones*. Barcelona: Paidós, 2003.
- GADAMER, Hans Georg. *Mito y razón*. Barcelona: Paidós, 1997.
- GALIMBERTI, Umberto. *Los mitos de nuestro tiempo*. Barcelona: Debate, 2013.
- GAUGUIN, Paul. *The intimate journals of Paul Gauguin*. Londres: Kegan Paul, 1985.
- GUBERN, Román. *El eros electrónico*. Madrid: Taurus, 1999.
- HARAWAY, Donna J. *Manifiesto para cyborgs: ciencia, tecnología y feminismo socialista a finales del siglo XX*. Valencia: Universidad de Valencia, Centro de Semiótica y Teoría del Espectáculo, 1995.
- JAMME, Christoph. *Introducción a la filosofía del mito en la época moderna y contemporánea*. Barcelona, [etc.]: Paidós, 1998.

Humanos y humanoides

- JANKE, Wolfgang. *Mito y poesía en la crisis modernidad-posmodernidad: postontología*. Buenos Aires: La Marca, 1995.
- JIMÉNEZ, José. *Cuerpo y tiempo: la imagen de la metamorfosis*. Barcelona: Destino, 1993.
- KAFKA, Franz. *La metamorfosis*. Valencia: Brosquil; Barcelona: Libros del Zorro Rojo, 2007.
- KRAUSS, Rosalind E. *La originalidad de la vanguardia y otros mitos modernos*. Madrid: Alianza Editorial, 1996.
- LÉVI STRAUSS, Claude. *El totemismo en la actualidad*. México, D.F.: Fondo de Cultura Económica, 1986.
- MARCUSE, Herbert. *Eros y civilización*. Barcelona: Ariel, 1995.
- MARTÍNEZ ROSSI, Sandra. *La piel como superficie simbólica: procesos de transculturación en el arte contemporáneo*. Madrid [etc.]: Fondo de Cultura Económica, 2011.
- MAY, Rollo. *La necesidad del mito: la influencia de los modelos culturales en el mundo contemporáneo*. Barcelona: Paidós, 1992.
- MAYAYO, Patricia. *André Masson: mitologías*. Madrid: Metáforas del Movimiento Moderno, 2002.
- MÉNDEZ, Lourdes. *Antropología del campo artístico: del arte primitivo (...) al contemporáneo*. Madrid: Síntesis, D.L. 2009.
- NOBLE, David F. *La religión de la tecnología la divinidad del hombre y el espíritu de invención*. Barcelona: Paidós, 1999.
- QUANCE, Roberta Ann. *Mujer o árbol: mitología y modernidad en el arte y la literatura en nuestro tiempo*. Madrid: A. Machado Libros, 2000.
- RAMÍREZ, Juan Antonio. *Corpus Solus: Para un mapa del cuerpo en el arte contemporáneo*. Madrid: Siruela, 2003.
- REPLLÉS LLAURADÓ, Jaime. *Genealogías del arte contemporáneo*. Tres Cantos (Madrid): Akal, 2010.
- SÁDABA, Igor. *Cyborg: Sueños y pesadillas de las tecnologías*. Barcelona: Península, 2009.
- SEGALEN, Martine. *Ritos y rituales contemporáneos*. Madrid: Alianza Editorial, 2005.
- TOMÁS, Facundo; JUSTO, Isabel [eds.]. *Pigmalión o el amor por lo creado*. Barcelona: Anthropos, 2005.
- ZERZAN, John. *Futuro primitivo y otros ensayos*. Valencia: Numa, 2001.

Capítulo 3.

APEZTEGUÍA BRAVO, Miguel Ángel. *El nuevo retrato: juegos en torno a la identidad en ocho artistas contemporáneos* [tesis doctoral]. Madrid: Universidad Complutense de Madrid, 2003.

BOSCO DÍAZ, Juan, y MÚÑOS, Urmeneta. “En torno a la identidad del artista: el caso de Marcel Duchamp”. En *Discurso: revista internacional de semiótica y teoría literaria*, N.º. 12-13, 1998-1999, págs. 103-122.

BREA, José Luis. “Fábricas de identidades. Retóricas del autorretrato”. En *Revista Exit*, n.º 10, mayo-julio, 2003.

BROADHURST, Susan, MACHON, Josephine [eds.]. *Identity, Performance and Technology: Practices of Empowerment, Embodiment*. Palgrave Macmillan, 2012.

CASACUBERTA SEVILLA, David. *Creación colectiva: en Internet el creador es el público*. Barcelona: Gedisa, 2003.

CEBALLOS MUÑOZ, Alfonso [coord.]. *Soy lo que ves: cultura, identidad y representación homosexual*. Oviedo: Septem Ediciones, 2012.

CRUZ SÁNCHEZ, Pedro A.; y HERNÁNDEZ-NAVARRO, Miguel A. [eds.]. *Cartografías del cuerpo, la dimensión corporal en el arte contemporáneo*. Murcia: Cendeac, 2004.

CUEVAS ÁLVAREZ, Efrén. “Christopher Nolan visto desde Gerard Genette: análisis narratológico de Memento”. En *Zer: Revista de estudios de comunicación*, n.º 18, 2005, pp. 183-198.

DESMOND, William. *Art, origins, otherness: between philosophy and art*. Albany, NY: State University of New York Press, 2003.

DIDI-HUBERMAN, George. *Lo que vemos, lo que nos mira*. Buenos Aires: Manantial, 2010.

GARCÍA CORTÉS, José Miguel. *El rostro velado, travestismo e identidad en el arte / Irudi lausotua, trapestismoa eta identitate artean*. San Sebastián: Diputación Foral de Guipúzcoa, 1997.

GONZÁLEZ, Ana Marta. *Ficción e identidad: ensayos de cultura postmoderna*. Madrid: Rialp, D.L. 2009.

JIMÉNEZ, José. *Cuerpo y tiempo. La imagen de la metamorfosis*. Barcelona: Destino, 1993.

KELLNER, Douglas. *Cultura mediática: estudios culturales, identidad y política entre lo moderno y lo posmoderno*. Madrid: Akal, 2011.

Humanos y humanoides

- LIFTON, Robert Jay. *The protean self: human resilience in an age of fragmentation*. New York: BasicBooks, 1993.
- MARTÍN LÓPEZ, Elena. “Doble fotográfico e identidad virtual en la red social Facebook: su influencia en el arte contemporáneo”. En *ASRI: Arte y sociedad. Revista de investigación*, Nº. 4, 2013.
- MARTÍNEZ GORRIARÁN, Carlos [coord.]. *Arte y estética, metáforas de la identidad: seminario interdisciplinar de investigaciones estéticas*. San Sebastián: Arteleku, 1991.
- MÉNDEZ, Lourdes. *Cuerpos sexuados y ficciones identitarias: ideologías sexuales, deconstrucciones feministas y artes visuales*. Sevilla: Instituto Andaluz de la Mujer, 2004.
- NAVARRO, Ginés. *El cuerpo y la mirada: desvelando a Bataille*. Rubí, Barcelona: Anthropos, 2002.
- PERA, Cristóbal. *Pensar desde el cuerpo: ensayo sobre la corporeidad humana*. Madrid: Triacastela, 2005
- PERNIOLA, Mario. *El arte y su sombra*. Madrid: Cátedra, 2002.
- REYNOLDS, Jack. *Merleau-Ponty and Derrida: intertwining embodiment and alterity*. Athens: Ohio University Press, 2004.
- ROLANDO SOUZA, Raquel. *El laberinto de la identidad: Eros e Psique de Fernando Pessoa*. Ciudad de la Habana: Editorial Universitaria, 2004.
- ROJAS DE ROJAS, Morelba. “Identidad y cultura”. En *Educere: Revista Venezolana de Educación*. Mérida: Universidad de Los Andes, 2004.
- RUBIO ARRIBAS, Fco. Javier. *La construcción social de los narcisos*. Madrid: Red Nómadas, 2004.
- SAN CORNELIO, Gemma. *Arte e identidad en internet*. Barcelona: Universidad Abierta de Cataluña, 2008.
- SCHAU, Hope Jensen, y GILLY, Mary C. “We Are What We Post? Self-Presentation in Personal Web Space”. En *Journal of Consumer Research*, Dec 01, 2003; Vol. 30, No. 3, p. 385-404.
- SELMA DE LA HOZ, José Vicente. *Creación artística e identidad personal: cultura, psicoanálisis y conceptos de narcisismo en el siglo XX*. Valencia: Institució Alfons El Magnànim, 2001.
- TURKLE, Sherry. *La vida en la pantalla: la construcción de la identidad en la era de Internet*. Barcelona: Paidós, 1997.
- VIDAL JIMÉNEZ, Rafael. *El otro como enemigo: identidad y reacción en la nueva cultura global del miedo*. Madrid:

Red Nómadas, 2004.

Capítulo 4.

ALCINA FRANCH, José. *Arte y antropología*. Madrid: Alianza editorial, 2004.

BLAS BRUNEL, Susana. “Vídeo y autorretrato: ¡Encantado de conocerme!”. En *revista Exit*, nº 10, mayo-julio 2003

KAMPS, Haje Jan. *El arte del retrato*. Barcelona: Marcombo, 2012.

NANCY, Jean-Luc. *La mirada del retrato*. Buenos Aires: Amorrortu, 2006.

ORWIG, Chris. *El retrato en la fotografía: capturar el alma en un instante*. Madrid: Anaya Multimedia, 2012.

RAMÍREZ, Juan Antonio. “Automodelo e identidad quebrada”. En *revista Exit*, nº 10, mayo-julio de 2003.

VV.AA. Pablo Serrano. *Las Huellas del Caminante* [catálogo de exposición]. Ibercaja, Gobierno de Aragón, 2008.

WARNER, Malcom. “Retratos sobre el retrato”. En VV.AA. *El espejo y la máscara: el retrato en el siglo de Picasso*. [catálogo de exposición]. Madrid: Fundación Colección Thyssen-Bornemisza, 2007.

WILDE, Oscar. *El retrato de Dorian Gray*. Madrid: Biblioteca El Mundo, 1999.

ZEMAN, Adam. *Retrato del cerebro*. Barcelona: Ediciones de Intervención Cultural, 2009.

Capítulo 5.

ABRAMS, M.H. *El espejo y la lámpara: teoría romántica y tradición crítica*. Barcelona: [s.n.], 1975.

ALARCÓ, Paloma; WARNER, Malcolm [eds.]. *El espejo y la máscara: el retrato en el siglo de Picasso*. Madrid: Fundación Colección Thyssen-Bornemisza, 2007.

BARGALLÓ, Juan. *Identidad y alteridad. Aproximación al tema del doble*. Sevilla: Alfar, 1994.

BELL, Julian. *El espejo del mundo: una historia del arte*. Barcelona: Paidós Ibérica, 2008.

BHABHA, Homi K. “Anish Kapoor. Making emptiness”. En <http://anishkapoor.com/185/Making-Emptiness-by-Homi-K.-Bhabha.html> [consultado en julio de 2013].

BOLTER, Jay David; y GROMALA, Diane. “Transparency and Reflectivity: Digital Art and the Aesthetics of

Humanos y humanoides

- Interface Design". En FISHWICK, P. [ed.]. *Aesthetic computing*. MIT Press, 2004.
- COOLEY, C.H. "El yo espejo". En *CIC (Cuadernos de Información y Comunicación)*, nº. 10, 2005, pp. 13-26.
- CRUZ SÁNCHEZ, Pedro A.; HERNÁNDEZ-NAVARRO, Miguel A. [Eds.]. *Cartografías del cuerpo: la dimensión corporal en el arte contemporáneo*. Murcia: Cendeac, 2004.
- DE DIEGO, Estrella. *No soy yo: Autobiografía, performance y los nuevos espectadores*. Madrid: Siruela, 2011.
- DÍAZ PADILLA, Ramón [coord.]. *Distorsión, equívocos y ambigüedades: las ilusiones ópticas en el arte*. Madrid: Universidad Complutense, Facultad de Bellas Artes, 2010.
- ELIASSON, Olafur. *Los modelos son reales*. Barcelona: Gustavo Gili, 2009.
- FONTCUBERTA, Joan. *A través del espejo*. Madrid: La Oficina, D.L 2010.
- GELERNTER, David Hillel. *Mirror worlds or the day software puts the universe in a shoebox...: how it will happen and what it will mean*. New York: Oxford University Press, 1992.
- KUSPIT, Donald. *El fin del arte*. Tres Cantos: Akal, 2006.
- NIETZSCHE, Friedrich. *El crepúsculo de los ídolos o Cómo se filosofa con el martillo*. Madrid: Alianza editorial, 2006.
- PERA, Cristóbal. *Pensar desde el cuerpo: ensayo sobre la corporeidad humana*. Madrid: Triacastela, 2005.
- PERNIOLA, Mario. *Enigmas: egipcio, barroco y neo-barroco en la sociedad y el arte*. Murcia: Cendeac, 2006.
- RAMÍREZ, Juan Antonio. *Corpus Solus: para un mapa del cuerpo en el arte contemporáneo*. Madrid: Siruela, 2003.
- RAMÍREZ, Juan Antonio. "Reflejos y reflexiones del medio especular". En *Revista Exit* nº 0, noviembre 2000-enero 2001.
- RAMÍREZ ESCOBAR, Jesús Manuel. "En el espejo con Lacan. A 60 años de la presentación del estadio del espejo". En *Psikeba: revista de psicoanálisis y estudios culturales*, nº 9, 2009. Extraído de la web: http://www.psykeba.com.ar/articulos2/JRE-Lacan_Estadio_del_espejo.htm. [consultado en junio de 2013].
- ROMÁN ECHEVERRI, Carlos Gustavo. "Espejos: transparencia, reflejo, contradicción e interacción". En *Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas*, Volumen 6, nº 1, Enero – Junio 2011, Bogotá D.C., pp. 65-80.
- SELMA DE LA HOZ, José Vicente. *Creación artística e identidad personal: cultura, psicoanálisis y conceptos de narcisismo en el siglo XX*. Valencia: Institució Alfons El Magnànim, 2001.

VV.AA. *Máquinas y almas*. [Catálogo de exposición]. Madrid, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2008.

Capítulo 6.

ALCINA FRANCH, José. *Arte y antropología*. Madrid: Alianza Forma, 2004.

BORDES, Juan. *Historia de las teorías de la figura humana: el dibujo, la anatomía, la proporción, la fisiognomía*. Madrid: Cátedra, 2012.

ELIADE, Mircea. *Imágenes y símbolos*. Madrid: Taurus, 1999.

DÍAZ PADILLA, Ramón [coord.]. *Distorsión, equívocos y ambigüedades: las ilusiones ópticas en el arte*. Madrid: Universidad Complutense, Facultad de Bellas Artes, 2010.

MARTÍNEZ MORO, Juan. *Crítica de la razón plástica: método y materialidad en el arte moderno y contemporáneo*. Gijón: Trea, D.L. 2011.

NIETZSCHE, Friedrich. *El crepúsculo de los ídolos o Cómo se filosofa con el martillo*. Madrid: Alianza editorial, 2006.

SALABERT, Pere. *La redención de la carne: hastío del alma y elogio de la pudrición*. Murcia: Cendeac, 2004.

YEHYA, Naief. *El cuerpo transformado*. México: Paidós, 2001.

Capítulo 7.

ANTICH, Xavier; SAUVAGNARGUES, Anne; ASENSI PÉREZ, Manuel [et al.]. *De animales y monstruos*. Barcelona: Museu d'Art Contemporani de Barcelona; Bellaterra, Cerdanyola del Vallès: Universitat Autònoma de Barcelona, Servei de Publicacions; Barcelona: Actar Birkhauser Distribution, 2011.

ANTÚNEZ ROCA, Marcel·lí. "Antubots". Texto extraído de la web <http://www.marceliantunez.com> [consultado en junio de 2013].

BASSIL-MOROZOW, Helena Victor. *Tim Burton: the monster and the crowd: a post-Jungian perspective*. London; New York: Routledge, 2010.

BLUMBERG, Mark Samuel. *Freaks of nature: and what they tell us about development and evolution*. Oxford: Oxford

Humanos y humanoides

University Press, 2010.

CASTELLI, Enrico. *Lo demoníaco en el arte: su significado filosófico*. Madrid: Siruela, 2007.

CLAIR, Jean. *De immundo: apofatismo y apocatástasis en el arte de hoy*. Madrid: Arena Libros, 2007.

CLAIR, Jean. *La responsabilidad del artista: las vanguardias, entre el terror y la razón*. Madrid: Visor, 1998.

DELL, Christopher. *Monstruos: un bestiario del mundo extraño*. Barcelona: Lunwerg, 2010.

DIEGO, Estrella de. [et al.]. *La hora de los monstruos: imágenes de lo prohibido en el arte actual*. Madrid. *Revista Occidente*, nº 201, febrero 1998.

GARCÍA CORTÉS, José Miguel. *Orden y caos. Un estudio cultural sobre lo monstruoso en el arte*. Barcelona. Anagrama, col. Argumentos, 119, 1997.

HARAWAY, Donna. "Promesas de monstruos", en *Política y Sociedad*, 30, 1999, pp. 121-163.

JIMÉNEZ, José. *Cuerpo y tiempo: la imagen de la metamorfosis*. Barcelona: Destino, 1993.

KUPPERS, Petra. *Disability and contemporary performance: bodies on edge*. Nueva York: Routledge, 2003.

LEÓN VEGA, Emma. *El monstruo en el otro: sensibilidad y coexistencia humana*. Madrid: Sequitur, 2011.

LEÓN, Emma. *Los rostros del otro: reconocimiento, invención y borramiento de la alteridad*. Rubí (Barcelona): Anthropos; [México D.F.]: Universidad Autónoma de Madrid, 2009.

MARTÍN, Sara. *Monstruos al final del milenio*. Madrid: Alberto Santos, 2002.

MARTÍNEZ GIOKOETXEA, Enrique. *(Tiernas) criaturas / izaki (samurrak) / (tender) creatures*. [catálogo de exposición]. Vitoria-Gasteiz: ARTIUM, 2007.

O'REILLY, Sally. *The body in contemporary art*. London: Thames and Hudson, 2009.

PEDRAZA, Pilar. *Venus barbuda y el eslabón perdido*. Madrid: Siruela, D.L. 2009.

PEDRAZA, Pilar y BARTRA, Roger [eds.]. *El salvaje europeo* [catálogo de exposición]. Valencia: Fundación Bancaja, 2004.

RICKITT, Richard. *Diseño de monstruos y personajes de películas: entre bastidores con los maestros del cine*. Barcelona: Océano, 2007.

SALABERT, Pere. *La redención de la carne: hastío del alma y elogio de la pudrición*. Murcia: Cendeac, 2004.

SALAMANCA BALLESTEROS, Alberto. *Monstruos, ostentos y hermafroditas*. Granada: Universidad de Granada, 2007.

SERRANO CUETO, José Manuel. *Tod Browning*. Madrid: Cátedra, 2011.

SHILDRICK, Margrit. *Embodying the monster. Encounters with the vulnerable self*. London; Thousand Oaks, Calif.: SAGE Publications, 2002.

THOMPSON, Nato [ed.] *Becoming animal: contemporary art in the animal kingdom*. Cambridge (Massachusetts): MIT Press, cop. 2005.

VIRILIO, Paul. *Discurso sobre el horror en el arte*. Madrid: Casimiro, 2010.

Capítulo 8.

CASTRO FLÓREZ, Fernando. *El espacio inquietante del hombre: el lugar del ventrílocuo: unas reflexiones sobre la obra de Juan Muñoz*. Murcia: Cendeac, 2005.

CHANDÈS, Hervé [com.]. *Ron Mueck*. [catálogo de exposición]. Paris: Fondation Cartier pour l'Art Contemporain, 2006.

COOKE, Lynne [ed.]. *Permítaseme una imagen...* [catálogo de exposición]. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2009.

CREGO, Charo. *Perversa y utópica: la muñeca, el maniquí y el robot en el arte del siglo XX*. Madrid: Abada, 2007.

DÍAZ PADILLA, Ramón [coord.]. *Distorsión, equívocos y ambigüedades: las ilusiones ópticas en el arte*. Madrid: Universidad Complutense, Facultad de Bellas Artes, 2010.

FERNÁNDEZ-CID, Miguel [com.]. *Xogos de escala / Juegos de escala / Playing with scale* [catálogo de exposición]. Santiago de Compostela: CGAC, 2003.

GONZÁLEZ, Ángel. *Alberto Giacometti: obras, escritos y entrevistas*. Barcelona: Polígrafa, 2006.

GRIBAUDO, Paola y VILLEGAS, Benjamín [eds.]. *Mujeres / Botero*. Bogotá: Villegas Editores, 2003.

HANSTEIN, Mariana. *Fernando Botero*. Koln: Taschen, 2003.

LINGWOOD, James. *Monólogos y diálogos* [catálogo de exposición]. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 1996.

Humanos y humanoides

LINGWOOD, James, y MAERÍ, Bartomeu [com]. *La voz sola: esculturas, dibujos y obras para la radio* [catálogo de exposición]. Madrid: Casa Encendida, 2005.

MERLEAU-PONTY, Maurice. *Fenomenología de la percepción*. Barcelona: Península, 1994.

MUNGI, A.; ELORZA, Concepción; y BILLELABEITIA, Iñaki [coord.]. *Arte y pensamientos en la era tecnológica*. Bilbao: Universidad del País Vasco, 2004.

ROSENTHAL, Norman [et al.]. *Sensation: young British artists from the Saatchi Collection*. Catálogo de exposición. Londres: Thames & Hudson, 2003.

SILVESTRE, Federico L. *Micrologías o Historia breve de artes mínimas*. Madrid: Abada, 2012.

SPIES, Werner [ed.]. *Fernando Botero: paintings and drawings*. Munich: Prestel, 1997.

SWIFT, Jonathan. *Los viajes de Gulliver*. Facultad de Ciencias Sociales – Universidad de Chile. Selección y edición de textos: Oscar E. Aguilera F. Digitalización y corrección de textos: Carolina Huenucoy. Año 2000. Extraído de la web: <http://autordelasemana.uchile.cl/swift/gulliver.pdf>.

TANGUY, Sarah. “Entrevista a Ron Mueck”, extraída de la web <http://www.titerenet.com/2007/03/27/como-construye-sus-figuras-ron-mueck/>. [consultado en junio de 2013].

VV.AA. *El diálogo con la historia del arte* [catálogo de exposición]. Valencia: Instituto Valenciano de Arte Moderno, 2000.

VV.AA. *L'escultura: creacions paralleles: metàfores del real: Miquel Navarro, Claes Oldenburg, Mario Merz* [catálogo de exposición]. Barcelona: Museu d'Art Contemporani de Barcelona, 1995.

VV.AA. *Alberto Giacometti*. Barcelona: Lunwerk, 1990.

VV.AA. *Fernando Botero: 50 años de vida artística*. México: Océano, 2001.

Capítulo 9.

CRUZ SÁNCHEZ, Pedro A.; y HERNÁNDEZ-NAVARRO, Miguel A. [eds.] *Cartografías del cuerpo, la dimensión corporal en el arte contemporáneo*. Murcia: Cendeac, 2004.

DAVID, Mariana [corr.]. *SEMEFO 1990-1999: de la morgue al museo / from the morgue to the museum*. México,

- D.F.: El Palacio Negro: Universidad Autónoma Metropolitana, 2011.
- FOSTER, Hal, y SCHIMMEL, Paul. *Robert Gober* [catálogo de exposición]. Los Angeles: Museum of Contemporary Art, 1997.
- GARCÍA CORTÉS, José Miguel. *El cuerpo mutilado (la angustia de la muerte en el arte)*. Valencia: Pret-textos, 1996.
- GARCÍA CORTÉS, José Miguel. *Orden y caos. Un estudio cultural sobre lo monstruoso en el arte*. Barcelona: Anagrama, col. Argumentos, 119, 1997.
- JIMÉNEZ, José. *Cuerpo y tiempo: la imagen de la metamorfosis*. Barcelona: Destino, 1993.
- PARRY, Eugenia. *Joel-Peter Witkin*. London: Phaidon, 2001.
- PERA, Cristóbal. *Pensar desde el cuerpo: ensayo sobre la corporeidad humana*. Madrid: Triacastela, 2005.
- SIMON, Joan; y DAVID, Catherine. *Robert Gober*. [catálogo de la exposición]. Madrid: Museo Nacional Reina Sofía, 1992.
- VERTOV, Dziga. *El cine ojo*. Madrid: Editorial Fundamentos, 1973.
- VIRILIO, Paul. *Discurso sobre el horror en el arte*. Madrid: Casimiro, 2010.
- VIRILIO, Paul. *Art and fear*. London; New York: Continuum, 2006.
- VV.AA. *Joel Peter Witkin*. [catálogo de exposición]. Madrid: Ministerio de Cultura, 1988.
- VV.AA. *Antológica Berrocal (1955-1984)* [catálogo de exposición]. Madrid: Dirección General de Bellas Artes y Archivos, 1984.
- VV.AA. *Laocoonte devorado: arte y violencia política*. [catálogo de exposición] Vitoria-Gasteiz: Artium, 2004.
- VV.AA. *Berrocal* [catálogo de exposición]. Valencia: IVAM, 2002.

Capítulo 10.

- FOSTER, HAL. *Dioses prostéticos*. Torrejón de Ardoz, Madrid: Akal, 2008.
- FROMM, Erich. *Y seréis como dioses*. Barcelona: Paidós, 2011.
- UNAMUNO, Miguel. *Niebla*. Madrid: Cátedra, 1998.
- VEGA RODRÍGUEZ, Pilar. *Frankensteiniana. La tragedia del hombre artificial*. Madrid: Tecnos/Alianza, 2002.

Capítulo 11.

- ALBIAC, Gabriel. *Caja de muñecas: figuras de la concepción immaculada*. Barcelona: Destino, 1995.
- BELLMER, Hans. *Anatomía de la imagen*. Barcelona: Ediciones de La Central, 2010.
- BORDES, Juan. *La infancia de las vanguardias: sus profesores desde Rousseau a la Bauhaus*. Madrid: Cátedra, 2007.
- BORDES, Juan; CASTRO FLÓREZ, Fernando. *Corpus meum, in anima tua*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca, 2004.
- BROWNING, Barbara, y OSTERWEIS, Ariel. "Dancing Social", en *Theatre Survey*, vol. 53, nº 2, 2012 (septiembre).
- BUHMANN, Stephanie. "Art of the artificial. Lynn Hershman Leeson explores media, fantasy and Manet", en *The villager*, vol. 77, nº 51, mayo 2008 (sin paginar). (http://thevillager.com/villager_264/artoftheartificial.html) [consultado en julio de 2013].
- CASTRO FLÓREZ, Fernando. *Nostalgias del trapero y otros textos contra la cultura del espectáculo*. Mérida: Junta de Extremadura, 2002.
- CASTRO FLÓREZ, Fernando. *El espacio inquietante del hombre: el lugar del ventrílocuo: unas reflexiones sobre la obra de Juan Muñoz*. Murcia: Cendeac, 2005.
- CREGO, Charo. *Perversa y utópica: la muñeca, el maniquí y el robot en el arte del siglo XX*. Madrid: Abada, 2007.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. *Lo que vemos, lo que nos mira*. Buenos Aires: Manantial, 2010.
- FERNÁNDEZ RUIZ, Beatriz. *De Rabelais a Dalí: la imagen grotesca del cuerpo*. Valencia: Universidad de Valencia, 2004.
- GADAMER, Hans Georg. *La actualidad de lo bello: el arte como juego, símbolo y fiesta*. Barcelona: Paidós, 1991.
- GALLEGO SÁNCHEZ, Mercedes. "Judy, una instalación de Tony Oursler", en *Espacio, Tiempo y Forma*, Serie VII, Hª del Arte, t. 16, UNED, 2003, pp. 253-274.
- HIRSCHHORN, Thomas. *The subjects: Thomas Hirschhorn* [catálogo de exposición] Madrid: La Casa Encendida, 2009.
- KLEE, Paul. *Paul Klee: hand puppets*. Bern: Zentrum Paul Klee, 2006.
- NELSON, Victoria. *The secret life of puppets*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 2001.

PEDRAZA, Pilar. *Máquinas de amar: secretos del cuerpo artificial*. Madrid: Valdemar, 1998.

STOICHITA, Victor I. *Simulacros, el efecto Pigmalión: de Ovidio a Hitchcock*. Madrid: Siruela, 2006.

WALTER, Natasha. *Muñecas vivientes: el regreso del sexismo*. Madrid: Turner, 2010.

Capítulo 12.

AGUILAR GARCÍA, Teresa. *Ontología cyborg: el cuerpo en la nueva sociedad tecnológica*. Barcelona: Gedisa, 2008.

ALGORA, Montxo y VICENTE, José Luis de [com.]. *Máquinas & almas*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2008.

ALSINA, Pau. *Arte, ciencia y tecnología*. Barcelona: Universidad Abierta de Cataluña, 2007.

ANDERS, Günther. *La obsolescencia del hombre, (Volumen I). Sobre el alma en la época de la segunda revolución industrial*. Valencia: Pre-textos, 2011.

BALSAMO, Anne. *Technologies of the gendered body: reading cyborg women*. Durham: Duke University Press, 1996.

BRONCANO, Fernando. *Mundos artificiales. Filosofía del cambio tecnológico*. Barcelona: Paidós, 2000.

BUIKEMA, Rosemarie y VANDERTUIN, Iris [eds.]. *Doing gender in media, art and culture*. London: Routledge, 2009.

COMERON, Octavi. *Arte y postfordismo: notas desde la fábrica transparente*. Madrid: Trama, 2007.

CASTRODEZA, Carlos [ed.]. *El impacto social de la cultura científica y técnica*. Madrid: Ministerio de Educación, Cultura y Deportes, 2004.

CÓZAR, José Manuel de. [ed.]. *Tecnología, civilización y barbarie*. Rubí (Barcelona): Anthropos, 2002.

FROMM, Erich. *La revolución de la esperanza: hacia una tecnología humanizada*. Madrid: Fondo de Cultura Económica, 2003.

GONZÁLEZ QUIRÓS, José Luis. *El porvenir de la razón en la era digital*. Madrid: Síntesis, 1998.

HABELS GRAY, Chris. *The cyborg handbook*. New York: Routledge, 1995.

HANCOCK, Peter A. [ed.]. *Human performance and ergonomics*. San Diego, Calif.: Academic Press, 1999.

HARAWAY, Donna J. *Manifiesto para cyborgs: ciencia, tecnología y feminismo socialista a finales del siglo XX*. Valencia:

Humanos y humanoides

Universidad de Valencia, Centro de Semiótica y Teoría del Espectáculo, 1995.

HARAWAY, Donna J. *Ciencia, cyborgs y mujeres: la reinención de la naturaleza*. Madrid: Cátedra, 1995.

HEIM, Michael. *Virtual realism*. New York: Oxford University Press, 1998.

JIMÉNEZ, José. *La estética como utopía antropológica: Bloch y Marcuse*. Madrid: Tecnos, 1983.

KAC, Eduardo. *Telepresencia y bioarte: interconexión en red de humanos, robots y conejos*. Murcia: CENDEAC, D.L. 2010.

KURZWEIL, Raymond. *La Era de las máquinas espirituales*. Barcelona: Planeta, 1999.

MACKENZIE, Adrian. *Transductions: bodies and machines at speed*. London; New York: Continuum, 2002.

MANOVICH, Lev. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós, 2010.

MARCUSE, Herbert. *El hombre unidimensional: ensayo sobre la ideología de la sociedad industrial avanzada*. Barcelona: Ariel, 2010.

MIRANDA, José [com.]. *Cyberia 02*. Santander: Fundación Marcelino Botín, 2002.

MITCHELL, William J. *Me: the cyborg self and the networked city*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2003.

MOLINUEVO, José Luis. *Humanismo y nuevas tecnologías*. Madrid: Alianza Ensayo, 2004.

MOOR, James H. [ed.] *The Turing test: the elusive standard of Artificial Intelligence*. Dordrecht: Kluwer Academic, 2003.

MORAVEC, Hans. *Mind children: the future of robot and human intelligence*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 1988.

MUNGI, A., ELORZA, Concepción y BILLELBEITIA, Iñaki [coord.]. *Arte y pensamientos en la era tecnológica*. Bilbao: Universidad del País Vasco, 2004.

NUSSELDER, André. *Interface fantasy: a Lacanian cyborg ontology*. Cambridge, MA : MIT Press, 2009.

PARPART, Jane L. y ZALEWSKI, Marysia [Eds.]. *Rethinking the man question: sex, gender and violence in international relations*. London; New York: Zed Books; New York: Palgrave Macmillan, 2008.

PAUL, Christiane. *Digital art*. London: Thames & Hudson, 2003.

PEDRAZA, Pilar. *Máquinas de amar: secretos del cuerpo artificial*. Madrid: Valdemar, 1998.

PISCITELLI, Alejandro. *Ciberculturas 2.0: en la era de las máquinas inteligentes*. Buenos Aires: Paidós, 2002.

- ROMERO, Juan [ed.]. *The Art of Artificial Evolution: A Handbook on Evolutionary Art and Music*. Berlin, Heidelberg: Springer-Verlag Berlin Heidelberg, 2008.
- SÁDABA, Igor. *Cyborg: sueños y pesadillas de las tecnologías*. Barcelona: Península, 2009.
- SIBILIA, Paula. *El hombre postorgánico: cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica de Argentina, 2006.
- SNOW, C. P. *Las dos culturas y un segundo enfoque*. Madrid: Alianza Editorial, 1977.
- TENNER, Edward. *Why things bite back: technology and the revenge effect*. London: Fourth Estate, 1997.
- TURING, Alan Mathison. *¿Puede pensar una máquina?* Valencia: Universidad de Valencia, 1974.
- TURING, Alan Mathison. *Mentes y máquinas*. Madrid: Tecnos, 1985.
- VIRILIO, Paul. *La máquina de visión*. Madrid: Cátedra, 1998.
- VV. AA. *Manifesting medicine: bodies and machines*. Australia: Harwood Academic, 1999.
- VV.AA. *Vida: 1999-2012: Arte y vida artificial. Art and artificial life*. Madrid: Fundación Telefónica, 2012.
- WAJCMAN, Judy. *El tecno feminismo*. Madrid: Cátedra, 2006.
- WIENER, Norbert [et al.]. *El Hombre y las máquinas*. Caracas: Monte Avila, 1974.
- WIENER, Norbert. *The human use of human beings: cybernetics and society*. New York: Da Capo Press, 1988.
- WINNER, Langdon. *Tecnología autónoma: la técnica incontrolada como objeto del pensamiento político*. Barcelona: Gustavo Gili, 1979.
- WOLPERT, Lewis. *La naturaleza no natural de la ciencia*. Madrid: Acento, 1994.
- ZYLINSKA, Joanna [ed.]. *The Cyborg experiments: the extensions of the body in the media age*. London; New York: Continuum, 2002.

Capítulo 13.

- BIESENBACH, Klaus [ed.]. *Marina Abramovic: the artist is present*. New York: Museum of Modern Art; London: Thames & Hudson, 2010.

CRUZ SÁNCHEZ, Pedro A.; y HERNÁNDEZ-NAVARRO, Miguel A. [eds.]. *Cartografías del cuerpo, la dimensión corporal en el arte contemporáneo*. Murcia: Cendeac, 2004.

DANTO, Arthur Coleman. *El cuerpo, el problema del cuerpo: selección de ensayos*. Madrid: Síntesis, 2003.

DEBORD, Guy. *La sociedad del espectáculo*. Texto íntegro en castellano de La société du spectacle, Champ Libre, 1967, traducción de Maldejo para el Archivo Situacionista Hispano (1998). Extraído de la web: <http://www.sindominio.net/ash/espect0.htm>. [consultado en noviembre de 2010].

DIEGO, Estrella de. *No soy yo: autobiografía, performance y los nuevos espectadores*. Madrid: Siruela, 2011.

HERNÁNDEZ SÁNCHEZ, Domingo [ed.]. *Arte, cuerpo, tecnología*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca, 2003.

IDHE, Don. *Los cuerpos en la tecnología: nuevas tecnologías, nuevas ideas acerca de nuestro cuerpo*. Barcelona: Universidad Abierta de Cataluña, 2004.

JIMÉNEZ, José. *Cuerpo y tiempo: la imagen de la metamorfosis*. Barcelona: Destino, 1993.

PERA, Cristóbal. *Pensar desde el cuerpo: ensayo sobre la corporeidad humana*. Madrid: Triacastela, 2005.

PUELLES ROMERO, Luis. *Mirar al que mira: teoría estética y sujeto espectador*. Madrid: Abada, 2011.

QUESADA, Fernando. “La horma del zapato: la(s) platea(s)”, en DUARTE, Ignasi y BERNAT, Roger [ed.]. *Querido público: el espectador ante la participación: jugadores, usuarios, prosumers y fans*. Murcia: Centro Párraga [etc.], 2009.

SALABERT, Pere. *La redención de la carne: hastío del alma y elogio de la pudrición*. Murcia: Cendeac, 2004.

SEEL, Martin. *Estética del aparecer*. Madrid: Katz, 2010.

SELMA DE LA HOZ, José Vicente. *Creación artística e identidad personal: cultura, psicoanálisis y conceptos de narcisismo en el siglo XX*. Valencia: Institució Alfons El Magnànim, 2001.

Capítulo 14.

BREA, José Luis. *El tercer umbral: estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural*. Murcia: Cendeac, 2008.

CASTRO FLÓREZ, Fernando [et al.]. *Arte contemporáneo: el espectáculo del mercado*. Madrid: *Revista de Occidente*, 2007.

CASTRO FLÓREZ, Fernando. “Castigados (Consideraciones sobre el trabajo de Santiago Sierra)”. En *Exit: imagen y cultura*, nº 12 (noviembre/enero), 2003.

CASTRO FLÓREZ, Fernando. “No man’s land, bricolage, post-ready made, antifetichismo. En torno a un cuerpo de alquiler”. En CRUZ SÁNCHEZ, Pedro A.; y HERNÁNDEZ-NAVARRO, Miguel A. [eds.]. *Cartografías del cuerpo, la dimensión corporal en el arte contemporáneo*. Murcia: Cendeac, 2004, pp. 229-249.

COMERON, Octavi. *Arte y postfordismo: notas desde la fábrica transparente*. Madrid: Trama, 2007.

DANTO, A. C. *Después del fin del arte: el arte contemporáneo y el linde de la historia*. Barcelona: Paidós, 2002.

FOUCAULT, Michel. “El cuerpo utópico” Conferencia radiofónica extraída de la web de la revista *Fractal*. <http://www.fractal.com.mx/RevistaFractal48MichelFoucault.html>. [consultada en julio de 2011].

HAYLES. N. K. *How we became posthuman: virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics*. The University of Chicago Press, 1999.

KRUGER, Barbara. *Mando a distancia: poder, culturas y el mundo de las apariencias*. Madrid: Tecnos, 1998.

LIPOVETSKY, G. *El imperio de lo efímero: la moda y su destino en las sociedades modernas*. Barcelona: Anagrama, 1990.

LIPPARD, Lucy. *Seis años: La desmaterialización del objeto artístico de 1966 a 1972*. Tres Cantos: Akal, 2004.

PÉREZ GAULI, J. C. *El cuerpo en venta: relación entre arte y publicidad*. Madrid: Cátedra, 2000.

RAMÍREZ, Juan Antonio y CARRILLO, Jesús [eds.]. *Tendencias del arte, arte de tendencias a principios del siglo XXI*. Madrid: Cátedra, 2004.

VV. AA. *Industrias Mikuervo. Un proyecto de gestión Cultural Independiente (1994-1999)*. Madrid: Traficantes de sueños, 2010.

Capítulo 15.

CLAIR, Jean. *Elogio de lo visible: fundamentos imaginarios de la ciencia*. Barcelona: Seix Barral, 1999.

Humanos y humanoides

- DUQUE, Félix. *La fresca ruina de la tierra (Del arte y sus desechos)*. Palma de Mallorca: Calima ediciones, 2002.
- IDHE, Don. *Instrumental realism: the interface between philosophy of science and philosophy of technology*. Bloomington: Indiana University Press, 1991.
- KUPPERS, Petra. *The scar of visibility: medical performances and contemporary art*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2007.
- O'BRYAN, C. Jill. *Carnal art. Orlan's refacing*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2005.
- SIBILIA, Paula. *La intimidad como espectáculo*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 2008.
- SIEGEL, Marc (Marc K.). *The inner pulse: unlocking the secret code of sickness and health*. Hoboken, N.J.: John Wiley & Sons, 2011.
- SONTAG, Susan. *Ante el dolor de los demás*. Madrid: Alfaguara, 2003.
- VALL, Renée van de.; ZWIJNENBERG, Robert [eds.]. *The body within: art, medicine and visualization*. Leiden [Netherlands]; Boston: Brill, 2009.
- VAN DIJCK, José. *The Transparent body: a cultural analysis of medical imaging*. Seattle: University of Washington Press, 2005.
- VERGINE, Lea. *Body art and performance: the body as language*. Milano: Skira, 2000.
- VIRILIO, Paul. *Discurso sobre el horror en el arte*. Madrid: Casimiro, 2010.
- WARR, Tracey (ed.). *The artist's body*. London: Phaidon, 2000.

Capítulo 16.

- AGAMBEN, Giorgio. *El Hombre sin contenido*. Barcelona: Altera, 1998.
- AGUILAR GARCÍA, Teresa. *Ontología cyborg: el cuerpo en la nueva sociedad tecnológica*. Barcelona: Gedisa, 2008.
- ALCALÁ MELLADO, José Ramón. *La Piel de la imagen: ensayos sobre gráfica en la cultura digital*. Valencia: Sendemà, 2011.
- BAUDRILLARD, Jean. *El otro por sí mismo*. Barcelona: Anagrama, 1997.

- BAUDRILLARD, Jean. *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós, 2001.
- BAUDRILLARD, Jean. *Las estrategias fatales*. Barcelona: Anagrama, 1997.
- DEBORD, Guy. *Comentarios sobre la sociedad del espectáculo*. Barcelona: Anagrama, 1990.
- DELEUZE, Gilles, y GUATTARI, Félix. *El Anti-Edipo: Capitalismo y esquizofrenia*. Barcelona: Paidós, 1995.
- ECHEVERRÍA, Javier. *Los señores del aire: telépolis y el tercer entorno*. Barcelona: Destino, 2004.
- FOUCAULT, Michel. “El cuerpo utópico” Conferencia radiofónica extraída de la web de la revista *Fractal*. <http://www.fractal.com.mx/RevistaFractal48MichelFoucault.html>. [consultada en julio de 2011].
- HAYLES, N. Katherine. *How we became posthuman: virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics*. The University of Chicago Press, 1999
- HERNÁNDEZ SÁNCHEZ, Domingo [ed.]. *Arte, cuerpo, tecnología*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca, 2003.
- IHDE, Don. *Los cuerpos en la tecnología: nuevas tecnologías: nuevas ideas acerca de nuestro cuerpo*. Barcelona: Universidad Abierta de Cataluña, 2004.
- ROSSET, Clément. *Lo real y su doble: ensayo sobre la ilusión*. Barcelona: Tusquets, 1993.
- SALABERT, Pere. *La redención de la carne*. Murcia: Cendeac, 2004.
- SARTRE, Jean-Paul. *El ser y la nada: ensayo de ontología fenomenológica*. Madrid: Alianza Editorial, 1989.
- SIBILIA, Paula. *El hombre postorgánico: cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica de Argentina, 2006.
- VIRILIO, Paul. *El arte del motor: aceleración y realidad virtual*. Buenos Aires: Manatíal, 1996.
- VIRILIO, Paul. *El cibernundo, la política de lo peor*. Madrid: Cátedra, 2005.
- VIRILIO, Paul. *Estética de la desaparición*. Barcelona: Anagrama, 1998.

Capítulo 17.

ALSINA, Pau, y RENNÓ, Raquel. “On creating life and discourses about life: pests, monsters and biotechnolgy

Humanos y humanoides

chimeras”, en SÜTZL, Wolfgang, y HUG, Theo [eds.]. En *Activist Media and Biopolitics. Critical Media Interventions in the Age of Biopower*, Innsbruck University Press, 2012.

DA COSTA, Beatriz, PHILIP, Kavita [eds.]. *Tactical biopolitics. Art, activism and technoscience*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2008.

DOYLE, Richard. *Wetwares: experiments in postvital living*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, 2003.

GALLOWAY, Alexander R. *Gaming: essays on algorithmic culture*. Minneapolis, Minn.; London: University of Minnesota Press, 2006.

GALLOWAY, Alexander R. and THACKER, Eugene. *The exploit: a theory of networks*. Minneapolis, Minn.; London: University of Minnesota Press, 2007.

GESSERT, George. *Green Light. Toward an art of evolution*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2010.

GRODAL, Torben Kragh. *Embodied visions: evolution, emotion, culture, and film*. Oxford; New York: Oxford University Press, 2009.

HOONE, Jeffery. *Gary Schneider: Genetic Self-Portrait*. The Warehouse Gallery, Syracuse, NY, 2007.

KAC, Eduardo. *Signs of life: bio art and beyond*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2007.

KAC, Eduardo. *Telepresencia y bioarte: interconexión en red de humanos, robots y conejos*. Murcia: Cendeac, 2010.

MARGULIS, Lynn. *¿Qué es la vida?* Barcelona: Tusquets, 1996.

MENDIOLA, Ignacio. *El jardín biotecnológico: tecnociencia, transgénicos y biopolítica*. Madrid: Los libros de la catarata, 2006.

OHLENSCHLÄGER, Karin [com.]. *Vida: 1999-2012: Arte y vida artificial / Art and artificial life*. Madrid: Fundación Telefónica, 2012.

PICCININI, Patricia. *(Tiernas) criaturas / izaki (samurrak) / (tender) creatures* [catálogo de exposición]. Vitoria-Gasteiz: ARTIUM, 2007.

RAY, Thomas. “A proposal to create a network-wide biodiversity reserve of digital organism”. En <http://life.ou.edu/pubs/reserves/node1.html#SECTION00010000000000000000> [consultado en junio de 2013].

- RINCÓN, Daniel del. “Tendencias rematerializadoras del media art. Del silicio al carbono en el arte”. En *Sociología y tecnociencia: Revista digital de sociología del sistema tecnocientífico*, Vol. 1, Nº. 3, 2013, pp. 32-56.
- SÁDABA, Igor. *Cyborg: sueños y pesadillas de las tecnologías*. Barcelona: Península, 2009.
- THACKER, Eugene. *After life*. Chicago; London: University of Chicago Press, 2010.
- THACKER, Eugene. *Biomedica*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2004.
- WHITELAW, Mitchell. *Metacreation: art and artificial life*. Cambridge: MIT Press, 2004.

Filmografía

- 2001, Una odisea del espacio (2001, A space odyssey)*, Stanley Kubrick, 1968.
- Alicia en el país de las maravillas (Alice in Wonderland)*, Clyde Geronimi, Hamilton Luske, Wilfred Jackson, 1951.
- Blade Runner*, Ridley Scott, 1982.
- Ciudadano Kane (Citizen Kane)*, Orson Welles, 1941.
- Cómo ser John Malkovich (Being John Malkovich)*, Spike Jonze, 1999.
- Crash*, David Cronenberg, 1996.
- Donde viven los monstruos (Where the wild things are)*, Spike Jonze, 2009.
- Eduardo Manostijeras (Edward Scissorhands)*, Tim Burton, 1990.
- El ángel exterminador*, Luis Buñuel, 1962.
- El Club de la Lucha (Fight Club)*, David Fincher, 1999.
- El Doctor Frankenstein*, James Whale, 1931.
- El hombre de la cámara (Chelovek s kino-apparatom)*, Dziga Vertov, 1929.
- El hombre elefante (The Elephant man)*, David Lynch, 1980.
- El increíble hombre menguante. (The incredible shrinking man)*, Jack Arnold, 1957.
- El muñeco diabólico (Child's play)*, Tom Holland, 1988.
- El Planeta de los simios (The Planet of the Apes)*, Franklin J. Schaffner, 1968.
- El salario del miedo (Le salaire de la peur)*, H.G. Clouzot, 1953.
- Ensayo de un crimen (La vida criminal de Archibaldo de la Cruz)*, Luis Buñuel, 1955.
- Eva*, Koke Maíllo, 2011.
- Existenz*, David Cronenberg, 1999.
- Exit through the gift shop*, Banksy, 2010.
- Fata Morgana*, Werner Herzog, 1970.
- Frankenstein de Mary Shelley*, Kenneth Branagh, 1994.
- Fraude (F for fake)*, Orson Welles, 1973.
- Gatacca*, Andrew Niccol, 1997.
- IA (A.I. Artificial Intelligence)*, Steven Spielberg, 2001
- Johnny cogió su fusil (Johnny got his gun)*, Dalton Trumbo, 1971.
- La dama de Shanghai (Lady of Shanghai)*, Orson Welles, 1947.
- La parada de los monstruos (Freaks)*, Tod Browning, 1932.
- La mosca (The fly)*, David Cronenberg, 1986.
- La Rosa Púrpura de El Cairo (The Purple Rose of Cairo)*, Woody Allen, 1985.
- Matrix*, Andy y Larry Wachowsky, 1999.
- Memento*, Christopher Nolan, 2001.
- Metrópolis*, Fritz Lang, 1927.
- Monstruos S.A. (Monster Inc.)*, Pete Docter, Lee Unkrich y David Silverman, 2001.

- Moon*, Duncan Jones, 2009.
- Mulholland Drive*, David Lynch, 2001.
- Nivel 13*, Josef Rusnak, 1999.
- Potencias de diez (Powers of ten)*, Charles and Ray Eames, 1977.
- Robocop*, Paul Verhoeven, 1987.
- Ruby Sparks*, Jonathan Dayton y Valerie Faris, 2012.
- Sueños que el dinero puede comprar (Dreams that money can buy)*, Hans Richter, 1947.
- También los enanos empezaron pequeños (Auch Zwerge haben klein angefangen)*, Werner Herzog, 1970.
- Téknolust*, Lynn Hershman-Leeson, 2002.
- Terminator*, James Cameron, 1984.
- Tetsuo*, Shinya Tsukamoto, 1988.
- Tiempos Modernos (Modern Times)*, Charles Chaplin, 1936.
- Toy Story*, John Lasseter, 1995.
- Tron*, Steven Lisberger, 1982.
- Un perro andaluz (Un chien andalou)*, Luis Buñuel y Salvador Dalí, 1929.
- Videodrome*, David Cronenberg, 1983.
- Wall-E*, Andrew Stanton, 2008.

El doctorando, Luis David Rivero Moreno, y el director de la tesis, Jesús Rubio Lapaz, garantizamos, al firmar esta tesis doctoral, que el trabajo ha sido realizado por el doctorando bajo la dirección de los directores de la tesis y hasta donde nuestro conocimiento alcanza, en la realización del trabajo, se han respetado los derechos de otros autores a ser citados, cuando se han utilizado sus resultados o publicaciones.

Granada, 10 de septiembre de 2013

Director de la Tesis

Doctorando

Fdo.:

Fdo.:

Jesús Rubio Lapaz

Luis D. Rivero Moreno