

La máquina como simulacro de una extensión protésica del cuerpo

The Machine as Simulation for a Prosthetic Extension of the Body

Recibido: 2-11-14
Aceptado: 14-11-14

Luz del Carmen Magaña Villaseñor

Facultad de Bellas Artes. Universidad Autónoma de
Querétaro, México. luzdelcarmenmagana@hotmail.com

Resumen

El presente trabajo se enfoca en la idea del cuerpo dentro de la posmodernidad, en la segunda mitad del siglo XX como depositario de la transformación por medio de la máquina, y los distintos artistas que han utilizado el cuerpo protésico como motor de su obra plástica, en especial el performance, creando así, gracias a los avances de la ciencia, junto a los avances y de la tecnología, la promesa de formar nuevos cuerpos perfectos, donde el hombre puede interactuar con su cuerpo protésico siendo objeto y sujeto dentro de la obra de arte e interactuando también con el espacio, sea real o virtual.

Palabras clave:

Performance, posmodernidad, cuerpo, imagen, tecnología.

Abstract

This work focuses on the idea of the body in postmodernity, the second half of the twentieth century, as a repository of transformation through the machine. It also deals with various artists who have used the prosthetic body as a motor for their artistic work, especially in performance, thereby creating, thanks to advances in science and technology, the promise of forming new, perfect bodies; where humans can interact with their prosthetic bodies being both object and subject within the work of art; and also, interact with space, whether real or virtual.

Keywords:

Performance, postmodernism, body, image, technology.

A los antiguos les gustaba poner en paralelo las vidas de los hombres ilustres; escuchábamos hablar a estas sombras ejemplares a través de los siglos. Las paralelas, yo sé, están hechas para unirse al infinito, imaginemos otras que, indefinidamente, divergen, sin punto de encuentro ni lugar para reunirlos. A menudo no han tenido otro eco que el de su condenación. Habrá que asirlas en la fuerza del movimiento que las separa; habrá que reencontrar la estela instantánea y resplandeciente que han dejado mientras se precipitan hacia una oscuridad donde "aquello ya no se cuenta más" y donde todo "renombre" está perdido. Ello sería como el anverso de Plutarco: vidas a tal punto paralelas que nadie las puede ya reunir. (Foucault, 1978, p. 67)

La tecnología ha hecho que polemizemos nuevamente nuestra idea del cuerpo y parte de esto se debe al avance de la tecnología de la segunda mitad del siglo XX hasta nuestros días, en esta era contemporánea la cual ha pasado por la obscuridad y la luz simultáneamente de la posmodernidad ya todo es tecnológico y la máquina es un aliado con el que se mimetiza el hombre.

Personas nacidas en la llamada generación "X" (principios de 1980), han visto esta transformación del mundo pasar por su cara sin siquiera poder hacer mucho al respecto; poniendo un ejemplo, de la época de los 80 a la fecha ha habido más de seis maneras de reproducir una película (BETA, VHS, CD, BLURAY, memoria e internet) si no es que más. El hombre se ha tenido que adaptar a vivir en un mundo real y un mundo virtual simultáneamente, las redes sociales separan ya a un individuo de otro por medio de 3 personas, si no es que en este momento sean menos, y el ciber espacio es también llamado el "sexto continente".

Sumado a esto, y por si fuera poco, el hombre también ha tenido que interactuar con su cuerpo y la ilación de éste como sujeto y como objeto (más en el campo del performance y el arte acción, donde el artista tiene que mostrar su cuerpo como objeto = obra y como sujeto = hacedor de la obra); también tiene que coexistir ahora con un cuerpo virtual que habita en una realidad virtual y que nosotros (reales) lideramos y le damos "vida" por medio de la máquina como extensión protésica de nuestro cuerpo.

Los avances de la ciencia, junto a los avances de la tecnología, han hecho la promesa de crear nuevos cuerpos perfectos; interferidos genéticamente, clona-

dos, para que sean más ágiles y no se enfermen y a la vez más bellos. La tecnología, por medio de los implantes, que cada vez se vuelven más naturales en esta "sociedad gaseosa", como la llamaría Yves Michaud promete rediseñar el cuerpo al propio gusto y placer. Al mismo tiempo, lo virtual nos enfrenta a convertirnos en seres que prescindan de lo real, convirtiéndonos así en una especie de "cuerpos ausentes".

La tecnología llega para hacernos más libres, pero esa libertad tiene un valor muy alto y los artistas no están exentos de eso.

Todo se basa en la manera en que el cuerpo / yo, hace uso de la tecnología y de cómo el artista puede valerse de ésta para crear. El cuerpo del artista pasó a ser en muchas ocasiones sujeto y objeto de las obras de arte. Se ha utilizado al cuerpo tecnológico ya como movimiento artístico, primero rechazado y luego valorado, como lo fue la fotografía en el arte moderno.

Remontándonos a la fotografía como primer instrumento tecnológico utilizado por el artista para crear, observamos que la fotografía es usada como un medio auxiliar preparatorio, en lugar de proporcionar un tema, solo da las mejores indicaciones para el tema que se quiere intervenir. A pesar de su aparente fidelidad, los motivos se ven sometidos a un grado de transformación imaginativa sin paralelos.

Baudelaire expresó a los espectadores del salón de 1859:

Si se permite a la fotografía suplir al arte en algunas de sus funciones, muy pronto lo habrá suplantado o corrompido por completo, gracias a la alianza natural que encontrará en la estupidez de la multitud. (...) Es pues preciso que vuelva a su verdadero deber, que es el de servir como criada a las ciencias y a las artes. (Baudelaire, 1988, p. 231)

Walter Benjamín describía que la mejor intuición de los potenciales de una forma artística naciente se daba siempre entre aquellos que más se alarmaban de su aparición, para advertir contra ella como catastrófica y temible: así cuando reconocía la clarividencia de Schopenhauer para intuir el carácter deplorable al juicio del romántico escritural de la alegoría, así también cuando recordaba las feroces palabras de Baudelaire contra las fotografías; Benjamín le permitía conocer y reconocer el extremo acierto del detractor teniendo así la capacidad de desarrollar, a partir de una novedosa técnica, una forma narrativa y un lenguaje propios en su reproducción.

Es así como la “desmaterialización de la obra” perseguida por el arte conceptual nunca se hubiera cumplido sin el apoyo de la fotografía; como un medio técnico para crear una “memoria” y su registro en los acontecimientos sociales y en su recepción pública. La fotografía se convirtió en la veta más rica de todo el conceptualismo contemporáneo.

También, ya en la era posmoderna, la tecnología se ha utilizado como registro de las acciones performativas de los artistas y, después, como un apartado más dentro de éstas, haciendo aquí referencia al video performance.

La tecnología ha simplificado la vida del ser humano y del artista en particular; Warhol aterrizó el arte a la cultura popular gracias a la mecanización de sus obras, las cuales ya eran fabricadas en serie como la globalización y el tiempo contemporáneo lo demandaban.

La contradicción entre utilizar el cuerpo/carne o el cuerpo/tecnológico es abordado por diferentes artistas del performance en maneras muy diferentes pero siempre concienzializando sobre ello. Lo que es verdad es que pese al miedo que aún se le tiene a los nuevos medios, y más aún, a crear arte a través de estos, nos vemos obligados a hacer uso de ellos para integrarnos a esta sociedad que nos lo exige.

La tecnología nos ha ayudado a desarrollar un mundo virtual cada vez más cercano a lo real. Incluso, como “la Matrix”, algunos se atreven a exponer que este mundo es ya una simulación que se ha vuelto más real que lo real. Baudrillard lo especifica con detalle en su texto *Cultura y simulacro*:

La abstracción hoy no es ya la del mapa, el doble, el espejo o el concepto. La simulación no es ya la de un territorio, una existencia referencial o una sustancia. Se trata de la generación de modelos de algo real que no tiene origen ni realidad: un “hiperreal”. El territorio ya no precede del mapa, ni lo sobrevive. De aquí en adelante, es el mapa el que precede al territorio, es el mapa el que engendra el territorio; y si reviviéramos la fábula (refiriéndose aquí a un poema de Borges) hoy, serían las tiras de territorio las que lentamente se pudren a lo largo del mapa. Es lo real y no el mapa, cuyos escasos vestigios subsisten aquí y allí: en los desiertos que no son ya más del Imperio, sino nuestros. El deseo de lo real en sí mismo. (Baudrillard, 2002, p. 127)

Pasamos mucho de nuestro tiempo trabajando con y por medio de la máquina (este ensayo por ejem-

plo), acortando a segundos el tiempo y a centímetros la distancia, buscando información en la red, observando al igual que “el Gran Hermano” vidas ajenas y sintiéndolas propias, “viviéndolas”, conviviendo y platicando con la televisión desde antes de que aprendiéramos a hablar, conectándonos o “enchufándonos” al mundo, y viviendo a través de nuestro propio “avatar” una “segunda Vida”.

Hay una muy marcada relación de la tecnología con el arte, y también de la tecnología con la naturaleza y el arte, se hace activismo cibernético al igual que “pintura digital” ya catalogada como extensión de la pintura y que cambia el pincel, los colores y el lienzo por un ipad. El cuerpo en el arte contemporáneo principalmente inmerso en las artes performativas que han tenido gran presencia en el arte actual ponen en manifiesto un sinfín de experiencias estéticas.

Allan Kaprow considerado el padre del happening (happen = acontecer) cuenta como Pollock, pintor de profesión, es uno de los pioneros en representar por medio de la acción una idea, expone cómo el acto de pintar y bajar el soporte al ras del suelo implica un tipo de danza ritual, que podría ser una dirección o un salto directo de la vida real al acto performático; rompiendo el espacio donde se le ha colocado siempre a la pintura, que en todo caso, este acto solo se realiza mientras él está pintando (John Held, 1988, p. 11).

Es así que el performance se convierte en un ritual efímero precisamente porque interrumpe la vida cotidiana por medio de la descontextualización principalmente. El cuerpo explora nuevos lenguajes con un interés de volver a construir el mundo sobre nuevas hipótesis; el descontextualizar el propio cuerpo, pasar de ser sujeto a objeto y otra vez sujeto, hace que el artista recupere su cuerpo y cree un acto de apropiación; es ahora, solo el artista, el que puede reconstruirlo, experimentarlo, modificarlo y reivindicarlo para sí y no a favor de lo externo y ajeno a él.

El cuerpo se encuentra al límite, y dentro de esos límites está la mutación con la máquina, una prótesis que en este tiempo contemporáneo es imposible de disolver, pues el cuerpo es sometido a la meditación y reflexión de su condición y sentido actuales. Los cuerpos pueden ser modelados de manera quirúrgica para que aparenten ser perfectos de acuerdo a los estándares que la sociedad demanda. Vivimos en un mundo donde se desea ocultar cualquier rastro de imperfección y en donde se han desarrollado tecnologías que eliminan de manera rápida cualquier imperfección de nuestro cuerpo. David Le Bretón en su libro *Adiós al cuerpo* dice:

La medicación de lo cotidiano se sitúa en la línea fronteriza de lo normal y lo patológico; su meta no es ya la salud, que no está necesariamente amenazada, sino algo que va más allá, una intensificación de las capacidades de reacción o resistencia de funciones orgánicas que no satisfacen al individuo. (Bretón, 2007. p. 62)

Logrando así que las imperfecciones de nuestros cuerpos sean acalladas por las tecnologías como las quirúrgicas o farmacológicas, teniendo una presencia primordial en esto la máquina.

Como lo dice Rosa Olivares:

Y esta es una de las razones del horror del arte actual, hacernos, asomarnos al horror de nosotros mismos, de la sociedad en que vivimos y que nosotros mismos hemos construido. (...) Seguramente uno de estos sentidos sea salirse de la regla cotidiana, enfrentarse a nuestras obsesiones como primer paso para saber de su existencia, para al visualizar estos nuevos monstruos que produce el arte actual, saber quiénes somos y dónde estamos. (Olivares, 1996, p. 82)

La destacada artista del performance Orlan ha utilizado los avances de la cirugía plástica para polemizar los modelos estéticos y crear así otra "estética" por medio de la "cirugía". Ella ha modificado su rostro/cuerpo mediante implantes protésicos; eligiendo características de rostros aparecidos en famosas obras de arte que representan el "ideal de la belleza" de esos tiempos, y rompiendo con esto las normas "estandarizadas" en las que es aceptable utilizar la tecnología para mutar. Estas acciones de Orlan ponen en entredicho la definición de la belleza propuesta por la generalidad y se representa a sí misma como sujeto creador y objeto de creación.

Estelarc, otro reconocido artista del performance, ha llevado su cuerpo a los límites carne - máquina. Como lo dice Yunuel Esmeralda Díaz, en su libro *La feria de la carne: itinerarios subversivos del cuerpo en el arte contemporáneo*; el estándar de lo normativo es una convención; lo que no entra en dicha convención se convierte entonces en anormal (Díaz, 2012. p.65). Estos cambios en el cuerpo se hacen evidentes en un tipo de performance que sugiere acciones violentas y protésicas por medio de la máquina como extensión del "yo" sobre el cuerpo. Inspirado, tal vez, por el descubrimiento de Freud del inconsciente y su relación con los impulsos vitales, y algunos escritos de Bataille donde ha-

bla de la expresión heroica del cuerpo en relación con otras manifestaciones artísticas como la pintura, convirtiéndose en un cuerpo crudo y vulnerable que se resiste a los estándares convencionales de la hetero normatividad. Para Bataille, el erotismo, la voluptuosidad y la muerte se localizan asociados de una manera estrecha; ellos abren, así mismo, el contexto de lo sagrado a través del sacrificio, y es precisamente lo que Estelarc logra plasmar en sus acciones: ese acto de donación por medio de la máquina de su "yo" y de sus experiencias. Esta concepción de sacrificio que reivindica la vida a través de romper con la corporalidad como comúnmente la conocemos, por medio de extensiones mecánicas adheridas al cuerpo del artista aparece en muchas piezas que muestran el cuerpo mutado ya al artilugio artificial que nos da la máquina, convirtiéndose tal vez, por medio de la magia del performance, en una especie de "autómata" como el que soñaba Georges Méliès.

Estelarc utiliza el arte junto con la tecnología para crear sus obras; se ha colocado una mano protésica que se mueve a la par de las otras dos, o se ha implantado una tercera oreja en el brazo, la cual es funcional a través de un dispositivo electrónico permitiéndole escuchar a distancia: la tecnología a la máxima expresión en pos del arte contemporáneo.

La época posterior a la década de 1960 se ha caracterizado por el reconocimiento cada vez mayor del condicionamiento del individuo contemporáneo por los efectos violentos de las nuevas tecnologías de representación, comunicación e intervención médica. Los artistas han explorado y explotado el potencial de las nuevas tecnologías para "reformular" y "deformar" el yo corporal. El reconocimiento de la tecnología favoreció una nueva visión al crear mediante las numerosas piezas de video y/o instalaciones creadas en las décadas de 1970 y 1980.

En otras obras como *Painting machine* de Rebeca Horn realizada en 1988, donde una máquina pinta según se le ordena por medio de una computadora, o en *Telegarden* de 1994, de Joseph Santarromana, en donde el cuerpo es mecánico y cibernético, y donde los internautas utilizan una computadora para mover un brazo robótico situado en un jardín de una universidad de California para plantar semillas y ocuparse de "sus" plantas. En estas obras, los cuerpos tecnológicos rempazan al artista como creador de la obra, el cuerpo es absolutamente mecánico.

Estas piezas cuestionan el materialismo del individuo creador con la relación tecnológica con su público. Por ejemplo, es el caso de la instalación de video del

artista Vito Acconci: *Command Performance* de 1974, crea una onda de presentación entre el público, el artista y la obra de arte, y que radica en varios monitores que muestran representaciones constantemente cambiantes del artista y el público. Una cámara filma al visitante mientras observa a Acconci a través de la pantalla, inmediatamente después, aparece el público en el monitor, convirtiéndose así en el sujeto/objeto de la obra y utilizando de esta manera los efectos invasores de las tecnologías de la representación.

Los cuerpos de la producción artística de 1980 y 1990 se representan con mayor frecuencia como tecnológicos, ironizados, fragmentados y abiertos a la alteridad. Este reconocimiento de la "tecnologización" del "yo" junto a la producción de "yoes" simulados (muchas veces por medio de la fotografía) deben considerarse un proceso de experimentación con la tecnología en una cultura protésica.

Según Marx, la fusión del cuerpo/yo y la sociedad adquiere una determinada forma de alineación en las culturas altamente tecnológicas. Con las artes visuales, las tecnologías reproductivas incluso modifican la naturaleza de nuestra relación con la imagen. También afirma Walter Benjamín en su ensayo de 1936 *La obra de arte en la era de la reproducción mecánica*, que la reproducción elimina la "presencia" del autor, y las tecnologías fotográficas y cinematográficas revelan formaciones estructurales del individuo completamente nuevas. Sobre todo en el cine, el cuerpo pierde su presencia corporal y se evapora. Por otra parte, cuanto más simulada sea una sociedad, más nos hundiremos en la representación y más lejanos a ella nos sentiremos. Heidegger percibe al hombre formando parte de una "imagen mundial" en la que todo es cada vez más simulado e irreal.

La ciber teórica Donna Haraway describe esta situación en su *Cyborg Manifiesto*:

No es casualidad que el sistema simbólico de la familia del hombre, y, por tanto, la esencia de la mujer, se rompa en el mismo momento en que las redes de conexión entre las personas del planeta son múltiples, expectantes y complejas (...) desde el punto de vista "occidental", el fin del hombre está en el punto de mira. Las dicotomías entre mente y cuerpo, naturaleza y cultura, hombres y mujeres, y

mundo primitivo y civilizado se cuestionan ideológicamente.¹

En la obra: *Corps Etranger* realizada en 1994 de Mona Hatoum, el cuerpo está atrapado, proyectado, y vuelto al revés. Hatoum utiliza diferentes tipos de cámaras endoscópicas para explorar el exterior y penetrar el interior de su cuerpo, captando los sonidos de su respiración y los latidos de su corazón. El espectador entra en una sala cilíndrica atraído por un sonido latente. En el suelo, proyectados en una pantalla circular se observan tubos y orificios húmedos, cuando Hatoum se pone de pie y baja la mirada, el espectador se da cuenta de que observa en realidad las cavidades internas y los contornos externos de su cuerpo femenino. Haciendo hincapié en las tendencias invasoras de las tecnologías médicas, y mostrando "la violación de su cuerpo" por medio de la tecnología; Hatoum sumerge al espectador y lo "adentra" en su cuerpo en lugar de acceder a él exteriormente.

Los artistas que trabajan con nuevas tecnologías adoptan la lógica de estas formas de reciprocidad de información para crearse a sí mismos como cuerpos de artistas. Así los artistas han impulsado a través de sus cuerpos al resto de individuos a ser más conscientes de sí mismos. En este tiempo los artistas empiezan a reconocer sus cuerpos /yoes. Ya se encuentran habitados por la mirada del nuevo mundo de la tecnología. Lo privado ya es lo público.

Se ha creado una nueva comunidad virtual y también existe dentro del arte. Sin saber aún bien hacia dónde se dirige pues estamos dentro de esta, se abren nuevos espacios para crear y para mostrar la obra, pero también para mutar junto con la tecnología e hibridizarse en un nuevo cuerpo. Pero antes se debe madurar para poder regular estos espacios y a la máquina en sí poder discernir sobre qué es válido hacer con la tecnología y qué no, según nuestro propio criterio, para alcanzar nuevos horizontes como seres humanos y como artistas también.

Referencias

- Acconci, V. (2009). En torno a la acción. En *Fin del arte. Teorías. Conceptos. Testimonios*. España. ed. Barcelona.
- Bataille, George. (1986). *Eroticism, Death & Sensuality*. San Francisco. Ed. Lights Books.

1 Página web: <http://www.metamute.org/editorial/articles/whatever-happened-to-cyborg-manifesto>.

- Jones, Amelia. (2011). *El cuerpo del artista*. Estados Unidos. Ed. Phaidon.
- Díaz, Yunuel Esmeralda. (2012). *La feria de la carne: itinerarios subversivos del cuerpo en el arte contemporáneo*. México. Ed. Engrande.
- Baudrillard, Jean. (2002). *Cultura y simulacro*. España. Ed. Kairos 9ª Edición.
- Foucault, Michel. (1978). *Las memorias de Herculín Barbin*. París. Ed. Gallimard.
- Olivares, Rosa. (1996). *En cuerpo y alma, arte y transgresión social*. España. Revista lápiz, año XVII
- Le Bretón, David. (2007). *Adiós al cuerpo*. México. Ed. La cifra.
- Baudelaire, Charles (1988). El público moderno y la fotografía(1859) en *Curiosidades estéticas*. Madrid. Ed. Jucar.
- Revista Exit no 42; performance. (2006). Madrid. Ed. EXIT.
- Held, John Jr. An interview with Allan Kaprow:<http://www.mailartist.com/johnheldjr/InterviewWithAlanKaprow.html>.
- Haraway, Donna. *Cyborg Manifesto*: <http://www.metamute.org/editorial/articles/whatever-happened-to-cyborg-manifesto>.