

01091  
5



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

**“CIBERCUERPOS: ALTA TECNOLOGÍA  
EN LAS ARTES PLÁSTICAS ACTUALES”**

**T E S I S**

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE :  
DOCTORA EN HISTORIA DEL ARTE

**P R E S E N T A :**  
LUZ MARÍA SEPÚLVEDA GONZÁLEZ COSÍO



TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

MEXICO, D.F. 2003



FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS  
SERVICIOS ESCOLARES



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

**TESIS  
CON  
FALLA DE  
ORIGEN**

Agradezco sobre todo a las personas que leyeron esta tesis y que me ayudaron con sus comentarios, sugerencias, opiniones, correcciones y atinadas anotaciones. En especial, desde luego a la directora de la presente tesis, la Doctora María Rosa Palazón, así como a mis asesores, el Doctor Aurelio de los Reyes y la Maestra Karen Cordero. De la misma manera agradezco a los lectores, la Doctora Teresa del Conde, el Maestro Jorge Alberto Manrique, la Doctora Margarita Martínez y la Doctora Julieta Ortiz. A todos ellos les debo la revisión y corrección de la presente tesis.

la Dirección General de Bibliotecas  
a difundir en formato electrónico e impreso el  
contenido de mi trabajo intelectual.

NOMBRE: hys  
de palazón

FECHA: 03 04 03  
hys de palazón

2

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

La presente tesis se la dedico con mucho cariño y agradecimiento a mis papás, a mi esposo y a mis hijos.

3

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	2
<b>CAPÍTULO 1. Después de la Posmodernidad</b>	
1.A. <i>La Posmodernidad y el fin de la Historia</i> .....	20
1.A.a. <i>Climax de los lenguajes posmodernos</i>	
1.A.b. <i>El arte de la Posmodernidad</i>	
1.B. <i>La vida cultural en la era informática</i> .....	36
1.B.a. <i>Las autopistas de la información</i>	
1.B.b. <i>Procesar la información</i>	
1.B.c. <i>Trans, neo, post</i>	
1.C. <i>Las artes visuales en los años 90</i> .....	51
1.C.a. <i>El arte contemporáneo</i>	
1.C.a.1. <i>La dispersión del arte contemporáneo</i>	
1.C.a.2. <i>La videosfera y el neobarroco</i>	
1.C.a.3. <i>Narcisismo</i>	
1.C.b. <i>El arte electrónico</i>	
1.C.b.1. <i>Después de la fotografía</i>	
1.C.b.2. <i>Cuadro semiótico</i>	
1.C.b.3. <i>La transformación del cuerpo como obra de arte</i>	
1.C.c. <i>El arte en la era digital</i>	
<b>CAPÍTULO 2. La tecnología y el cuerpo humano: Cibercuerpos</b>	
2.A. <i>La descorporalización en los medios electrónicos</i> .....	80
2.A.a. <i>Cuerpos de silicón</i>	
2.A.b. <i>El cuerpo humano: materia e información</i>	
2.A.c. <i>El mundo como mera interfaz</i>	
2.A.d. <i>El nuevo cuerpo</i>	
2.A.e. <i>La nueva identidad del cuerpo</i>	
2.A.f. <i>Tony Oursler: el proceso de descorporalización</i>	
2.A.g. <i>La inmersión total</i>	
2.A.h. <i>El poder de la televisión</i>	
2.B. <i>Ciborgs</i> .....	123
2.B.a. <i>Los ciborgs y la cirugía</i>	

4

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

2.B.b. <i>Los ciborgs como seres posthumanos</i>	
2.B.c. <i>Los ciborgs como "El Cuarto Cuerpo"</i>	
2.B.d. <i>Bebés ciborg</i>	
2.B.e. <i>Adán y el Proyecto del Humano Visible (VHP)</i>	
2.B.f. <i>La Máquina de Carne</i>	
2.B.g. <i>La construcción cultural del ciborg</i>	
2.B.h. <i>Alan Rath: máquinas animadas</i>	
2.B.i. <i>Algunas consideraciones semánticas de los humanos artificiales</i>	
2.C. <i>Androginia</i> .....	174
2.C.a. <i>Hacia el tercer sexo</i>	
2.C.b. <i>Los orígenes de la androginia</i>	
2.C.b.1. <i>El mito de Aristófanes</i>	
2.C.b.2. <i>El mito del hermafrodita</i>	
2.C.c. <i>Lo femenino como máscara: la representación del género en el arte del siglo XX</i>	
2.C.c.1. <i>Las hadas de Matthew Barney: la certeza de la incertidumbre</i>	
2.C.d. <i>Los ciborgs como criaturas posgenéricas</i>	

### **CAPÍTULO 3. Los nuevos medios de la información**

3.A. <i>Internet</i> .....	214
3.A.a. <i>Historia de las telecomunicaciones</i>	
3.A.b. <i>El sentimiento de abrumación frente a Internet</i>	
3.A.c. <i>El control de la vigilancia</i>	
1. <i>El panóptico: la visión total</i>	
2. <i>La pérdida de la intimidad</i>	
3. <i>La tecnología al servicio de la vigilancia</i>	
4. <i>La casa transparente</i>	
5. <i>El Gran Hermano</i>	
3.A.d. <i>Las nuevas tecnologías de la vigilancia y el futuro robotizado</i>	
3.B. <i>Diálogos entre cuerpos y máquinas: MUDS (Dominios multiusuario) o las relaciones virtuales</i> .....	240
3.B.a. <i>La identidad virtual</i>	
3.B.b. <i>El género en los Muds</i>	
3.B.c. <i>El lenguaje en los Muds</i>	
3.C. <i>Realidad virtual</i> .....	257
3.C.a. <i>El cuerpo en la Realidad Virtual</i>	
3.C.b. <i>La virtualidad de la realidad</i>	

5

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

- 3.C.c. *El arte del motor*
- 3.C.d. *La bomba de la información*
- 3.C.e. *La vida privada en la era de la información*
- 3.C.f. *La Inteligencia Artificial*
- 3.C.g. *La realidad de la Realidad Virtual*

**CONCLUSIONES**.....283

**BIBLIOGRAFÍA**.....290

6

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



## ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

### TONY OURSLER

- Figura #1. *Getaway #2*, 1994 (detalle).....118  
Colchón, tela, video proyector con pantalla de cristal líquido, videocasetera, cinta. 40.64 x 304.8 x 182.88 cms. Colección del Whitney Museum of American Art, Nueva York.
- Figura #2. *In/Out Out/In*, 1997.....119  
Dos proyectores, dos videocaseteras, dos cintas, poliestireno, pintura. Cada cabeza: 35.5 x 33 x 33 cms.
- Figura #3. *Submerged*, 1995-96.....120  
Sistema de videoproyección, madera, plexiglás, cerámica, agua.
- Figura #4. *Six*, 1996 (detalle).....121  
Acrílico sobre fibra de vidrio, seis video proyectores con pantalla de cristal líquido, seis videocaseteras, seis cintas, dos tripiés. Cada esfera: 45.72 cms. Colección del Museum of Modern Art, Nueva York.
- Figura #5. *Flock*, 1996.....122  
Sistema de videoproyección, madera, pintura. 162.56 x 40.64 x 35.56 cms.

### ALAN RATH

- Figura #6. *Oral Fixation*, 1992.....169  
Aluminio, electrónica, tubo de rayos catódicos. 135 x 50.80 x 60.96 cms.
- Figura #7. *Soar eyes*, 1994 (detalle).....170  
Aluminio, acrílico, electrónica, tubo de rayos catódicos. 22.86 x 81.28 x 114.3 cms. Colección Dr. Robert C. y Nancy Magoon.
- Figura #8. *Watcher*, 1998.....171  
Aluminio, acrílico, electrónica, tubo de rayos catódicos. 60.96 x 106.68 x 33.02 cms. Cortesía del artista y de la Haines Gallery, San Francisco.
- Figura #9. *Quartet*, 1998.....172  
Aluminio, acrílico, electrónica, tubo de rayos catódicos. 35.56 x 142.24 x 30.48 cms. Cortesía del artista y de la Haines Gallery, San Francisco.

Figura #10. *Triple Tongue Tree*, 1998.....173  
Tripié, aluminio, acero, electrónica, tubo de rayos catódicos. 205.74 x 104.14 x 99.06 cms. Cortesía del artista y de la Haines Gallery, San Francisco.

**MATTHEW BARNEY**

Figura #11. *Transsexualis*, 1992.....209  
Tela, metal, vaselina congelada, arneses de metal. Instalación con medidas variables.

Figura #12. *Delay of Game*, 1991.....210  
Tela, metal, vaselina congelada. Instalación con medidas variables.

Figura #13. *CR 4 (Faerie Field)*, 1994.....211  
Cuatro fotografías con marco autolubricante. De izquierda a derecha: 44.5 x 32.4 x 3.8 cms., 70 x 84.5 x 3.8 cms., 44.5 x 32.4 x 3.8 cms., 44.5 x 32.4 x 3.8 cms. Edición de tres.

Figura #14. *Cremaster 5: her Giant*, 1997.....212  
Fotografía con marco de acrílico. 134 x 108.3 x 2.5 cms. Edición de seis.

Figura #15. *Cremaster 5: the Queen's Menagerie*, 1997.....213  
Fotografía con marco de acrílico. 96.8 x 69.2 x 2.5 cms. Edición de seis.

*Los cuerpos se van pareciendo a las ciudades a medida que sus coordenadas temporales son sustituidas por otras espaciales. En una condensación poética, la historia ha sido sustituida por la geografía, las narraciones por los mapas, los recuerdos por escenarios. Ya no nos percibimos como continuidad sino como ubicación o, más bien, como desubicación en el cosmos urbano/suburbano. El pasado y el futuro han sido sustituidos por iconos: fotografías, tarjetas postales y películas cubren su pérdida. Un exceso de información trata de controlar esta evanescencia del tiempo reduciéndolo a una cronología compulsiva. La transformación cibernética explica ahora el proceso y el cambio, haciendo que sea cada vez más difícil distinguir entre el ser orgánico y el tecnológico. Ya no es posible arraigarse en la historia. En su lugar, estamos conectados a la topografía de las pantallas de las computadoras y los monitores de video, los cuales nos dan el lenguaje y las imágenes que necesitamos para llegar hasta los otros y para vernos a nosotros mismos.*

*Casi una reliquia, el cuerpo se ejercita y se purifica hasta su glorificación. Es el último refugio de la identidad. Como la ciudad en desaparición, el cuerpo es la única prueba concreta de la existencia. Sin embargo, destruidos y fragmentados bajo el peso de la tecnología, el cuerpo y la ciudad no pueden ser recuperados por otros medios que no sean aquellos que los desplazaron: deben ser grabados o registrados nuevamente. El video sustituye al diario personal. Constituida por imágenes, la cultura urbana es como un salón de espejos cuyos reflejos se reproducen hasta el infinito. Frente a la perfección de sus imágenes tecnológicas, la ciudad y el cuerpo se convierten en ruinas. Hasta la misma tecnología es atacada por una obsolescencia que la envejece de inmediato. Vivimos en un paisaje transitorio, donde nuevas ruinas se amontonan constantemente unas sobre otras. En medio de estas ruinas nos buscamos a nosotros mismos.*

Celeste Olalquiaga, *Megalópolis*<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Celeste Olalquiaga, *Megalópolis*. Caracas: Monte Ávila, 1991 (Colección Perspectiva Actual)

## INTRODUCCIÓN

La estructura del presente trabajo de investigación se arma en torno a un eje principal -- cibercuerpos-- del cual se desprenden tres variantes: 1. la descorporalización causada por las crecientes autopistas de la información; 2. los ciborgs o seres creados a partir de la amalgama de lo orgánico y lo cibernético; y 3. los posthumanos, seres construídos a partir de una composición física andrógina, característica cultural en la época actual. El marco teórico que sustenta la creación de los cibercuerpos está elaborado a partir del estudio de la vida cultural en la era informática. Esta tesis aborda la obra de tres artistas cuyo trabajo ha proliferado durante la segunda mitad de la década de los años 90 y que emplean la alta tecnología disponible para la creación de sus videos, instalaciones y *performances*.

Tony Oursler (Nueva York, 1957) graba el rostro de personas que actúan sobre un guión previamente escrito por él mismo. Posteriormente, los proyecta sobre esferas u óvalos que serían las cabezas de muñecas que parecen desempeñar el papel de víctimas al interpretar el papel que les corresponde en escena. Oursler acomoda los maniqués en instalaciones y les conecta el audio en el que se aborda el problema del ser humano frente a una sociedad manipulada por los medios masivos de comunicación en los que prevalece el sexo y la violencia. Poco a poco se va dando en su obra un proceso de descorporalización que se hace evidente visual y conceptualmente, ya que los maniqués dejan de tener cuerpo para ceder su lugar solamente al rostro entero o a partes individuales como unos labios o un ojo gigante. Después, solamente se hace patente la idea de presencia mediante la luz y el sonido, ya sin algún cuerpo físico tangible.

Alan Rath (Ohio, 1959), por otro lado, acepta las benevolencias de la alta tecnología y

con ella construye máquinas animadas con facultades humanas, que pueden ser consideradas como ciborgs. Sus "robots" están compuestos por órganos de los sentidos --ojos, orejas, narices-- así como por un extraño pulso y latido de corazón. El audio acompaña a estas criaturas otorgándoles vida, movimiento y cierta autonomía. Sin embargo, el artista está consciente que no todo es positivo en la era tecnológica y por ello en algunas de sus obras hace una crítica directa al actual desempeño de las sociedades que se apoyan íntegramente en los progresos de la ciencia.

Finalmente, Matthew Barney (San Francisco, 1967) crea seres andróginos maquillados y los presenta en *performances* que son filmados y posteriormente mostrados como videos o fotografías. El artista sugiere que estos androides son en potencia los seres posthumanos que habitarán la Tierra. En escenografías ultrabarrocas, llenas de luces y música, Barney coloca a sus protagonistas en representaciones mitológicas, cargadas de simbolismo y de alusiones a la incertidumbre de la definición sexual total.

La razón por la que elegí a los tres artistas tratados en este trabajo de investigación es porque creo que ellos representan mucho de lo que enmarco en el cuadro teórico de la tesis. Tony Oursler, Alan Rath y Matthew Barney son tres artistas jóvenes, estadounidenses, que emplean la tecnología como medio para la realización de sus obras y los fundamentos sobre los cuales basan su obra son precisamente conceptos relacionados con las cuestiones del cuerpo humano en la época actual. Además, como analizo en la primera parte de la tesis, las nuevas tecnologías producen distintos cambios en los niveles personales y sociales de los cuales estos artistas están al tanto, viven con ellos y son partícipes de las transformaciones culturales que se viven fuertemente en su país, en particular, pero en todo el mundo, en general. De estos cambios se desprenden distintas maneras de concebir el mundo que nos rodea y de pensarse a uno mismo. Los símbolos, imágenes y representaciones se alteran y nuestra conciencia debe

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

adaptarse a tales cambios. Los artistas proponen nuevas maneras de visualizar estos cambios y nos confrontan con un arte que muestra una parcela de esta realidad que se aproxima.

Por otro lado, creo que en la obra de estos artistas se plantean interesantes preguntas concernientes a la problemática acerca del temor en esta época de la sustitución de lo orgánico y humano por lo tecnológico. Cada uno lo aborda desde diferentes perspectivas teóricas y conceptuales --además de técnicas y formales-- para intentar dar una aproximación que nos hace comprender cómo convivir simultáneamente en una realidad azotada por la incertidumbre, la injusticia, el hambre y la pobreza, y abrumada por la ciencia, la publicidad mediatizada y los seres posthumanos que la habitan.

1. El proceso de descorporalización, factor determinado de manera aceleradísima en los últimos años, se refiere por un lado, a la progresiva miniaturización de objetos, artefactos, distancias y productos en general que se ofrecen para ser consumidos, y a su futura extinción y desaparición. Por el otro lado, poco a poco se pierde la necesidad de tener un cuerpo físico presente para llevar a cabo la mayoría de las actividades sociales, económicas, políticas y culturales de la vida cotidiana. La velocidad a la que viaja la información y la rapidez con la que se hace noticia vieja nos obliga a ser partícipes de un proceso de "licuificación" en el que pareciera que, como dijera Marx hace un siglo, "todo lo sólido se desvanece en el aire". Lo permanente, tangible, pesado, corpóreo y material parece ser un estorbo en una sociedad en la que todo semeja flotar, desvanecerse, ser ligero y acomodarse (físicamente) al bolsillo de su portador. Me refiero por ejemplo, al tamaño que han ido perdiendo artefactos --sobre todo electrónicos-- mientras se perfeccionan en sustancia: computadoras, teléfonos celulares, videojuegos, televisiones, y otros instrumentos que permiten añadir el prefijo "micro" a casi todo. También es evidente que con mayor frecuencia se tiene contacto con grabadoras.

computadoras y videos que ocupan el lugar de un ser humano. La computadora ha sustituido en gran medida la actividad laboral que antes empleaba mano de obra.

El ser humano, como sujeto físico y material por excelencia, añade un aspecto interesante a este proceso; mientras mayor importancia tiene la apariencia externa y física del cuerpo, en realidad, va cediendo en su lugar al pensamiento puro, a las ideas y palabras que no tienen un emisor en particular y sí, en cambio, una multiplicidad de receptores deseosos de poseer las frases que se encuentran sin buscarlas. La enorme cantidad de datos, conocimientos, información y actualización de hechos es lo que se nos ofrece de manera aparentemente gratuita por el simple hecho de vivir sobre la faz de la Tierra. Nadie se escapa a la revolución de las nuevas tecnologías, ni a las autopistas de la información, a los medios masivos de comunicación y mucho menos, al constante bombardeo publicitario que permite una amplia posibilidad al consumismo. Una vez desubicado de sus ejes espacio-temporales, el ser humano actual está subordinado a la apariencia del entorno. Si nos situamos dentro de un centro comercial de cualquier ciudad, vemos exactamente el mismo entorno que en otro centro comercial de cualquier otra ciudad. Las franquicias serán las mismas en Buenos Aires, en Querétaro, en Phoenix, en Nueva Delhi, en Sydney o en Londres; las tiendas, marcas de ropa, lugares de comida rápida, películas que se exhiben en las salas y el atuendo de las personas está todo uniformado bajo el sello de la tremendamente expandible globalización.

No existe un sello distintivo de regionalidad o localidad; el habitante de la ciudad se funde con su entorno y parece pertenecer a él. La teórica venezolana Celeste Olalquiaga denomina a esta característica urbana/posmoderna/ ultradesarrollada/capitalista, *sicastenia*<sup>2</sup>. Se trata de un fenómeno biológico/sociológico en el que el ser y sus alrededores se funden en una sola identidad: “(es el) estado en donde el espacio real, cuyas coordenadas son determinadas

<sup>2</sup> *Ibidem*, pág. 23

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

por el propio cuerpo del organismo, se confunde con el espacio representado o simulado<sup>3</sup>. Incapaz de demarcar --afirma Olalquiaga-- los límites de su propio cuerpo, el ser humano sicasténico abandona su propia identidad para abrazar el espacio más allá de sí mismo, camuflándose en su medio ambiente<sup>4</sup>.

La tecnología avanzada nos obliga a reformular los paradigmas espacio-temporales dictaminados por nuestra sociedad del espectáculo. Y es justamente en este punto en el que los artistas tienen un papel clave en el desenvolvimiento de las ideas de una sociedad. Oursler muestra en sus video-instalaciones este proceso de descorporalización mediante el cual paulatinamente es primero el rostro y después sólo la idea de presencia lo que se presenta ante el espectador. El artista fija su atención en gestos faciales, gemidos guturales y lloros, mientras que el cuerpo físico queda relegado a un segundo plano. En obras que datan de 1992-93 se va perdiendo incluso el rostro completo y en las instalaciones se observan solamente partes claves del cuerpo, para posteriormente desaparecer en puro concepto. En el subcapítulo destinado a la descorporalización ejemplificaré este proceso con imágenes de la obra de Oursler y dentro del desarrollo del argumento incluiré teorías de pensadores que están seguros que el cuerpo humano terminará por desaparecer completamente, frente a posturas de otros críticos menos apocalípticos quienes afirman que siempre hemos habitado un cuerpo y que la vida misma parte del principio de pertenecer a un ser corpóreo, físico y material.

2. Los ciborgs son seres creados a partir de la simbiosis de un organismo y partes armadas tecnológicamente, las cuales amplían sus capacidades humanas y terrenales. Se ha señalado que cualquier prótesis tecnológica que auxilie al ser humano en sus funciones vitales, lo convierte en un ciborg; sin embargo, yo argumento que es un conjunto de tecnologías que

---

<sup>3</sup> *Idem.*



permite al organismo llevar a cabo actividades sobrehumanas, lo que lo convierte en un organismo cibernético propiamente dicho.

Alan Rath construye unas extrañas criaturas que semejan a un robot. En pantallas se proyecta el video de una mano que hace señas, unos ojos moviéndose de lado a lado, una boca que dice algo o una nariz inhalando, todo ello acompañado por un audio que reproduce voces o latidos. Los ciborgs de Rath están compuestos por cables, circuitos, tubos y distinto material eléctrico ensamblado a estas pantallas que fungen como la parte orgánica de sus seres. Además de ser de tamaño natural, tienen cierto movimiento autónomo como el poder desplazarse o torcer un brazo, aunque lo más desconcertante es la vitalidad que le dan los órganos que parecen animar a la máquina.

Varios teóricos aseguran que la tecnología ha invadido de tal manera nuestro cuerpo, que todos somos ciborgs. Desde luego que, hasta cierto punto, si somos seres híbridos que dependemos en muchas ocasiones de prótesis tecnológicas. Ejemplo de ello es que para mucha gente es más verídico lo que se observa en la pantalla de televisión que en la realidad. Si sale en la tele, entonces se corrobora su veracidad. Otro ejemplo es la muchas veces citada Guerra del Golfo, en la que el soldado jamás encontró a su enemigo frente a frente, sino como un punto estratégico en la pantalla de una computadora. Cada vez estamos menos sensibilizados hacia lo natural y dependemos más de las máquinas. Una futura madre confía mucho más en los resultados de un ultrasonido, que en lo que ella siente en el vientre; una ama de casa prefiere conectar un aromatizador de Glade con olor a jardín de rosas, que el colocar un florero con rosas de verdad; un oficinista prefiere relajarse en un bar con pantallas en las que se muestran atardeceres, el oleaje de un mar o la caída de una cascada, que aventurarse en una expedición; así cada vez estamos más inertes ante lo más natural y primitivo de la vida y en

---

<sup>4</sup> *Idem*

cambio nos gusta más su reproducción seriada, uniformada, empaquetada y difundida para ser experimentada.

3. En esta misma línea, nos estamos convirtiendo en seres posthumanos: es más fácil reinventar nuestro cuerpo, que vivir sin aceptar lo que heredamos. La cirugía estética, el transexualismo, el maquillaje, la moda y en general la apariencia física giran más en torno a una homologación de los sexos, dando lugar a seres andróginos. El papel del cortejo, el flirteo y la seducción de un sexo a otro ha sido suplantado por una certidumbre de que cada quién puede solo, sin la necesidad de vivir con el prójimo. La fertilización in vitro, la adopción de bebés y el alquiler de úteros son prácticas cada vez más al alcance de la mayoría de la gente y por ello no es indispensable pensar en la reproducción sexual natural. Estos seres andróginos, replicantes y enigmáticos se clonan, se fabrican o se autorreproducen mediante la nanotecnología. Los gametos sexuales son considerados como partes de una receta que hay que combinar para tener los resultados óptimos, entonces esta categoría de cibercuerpos es realmente la conjugación de las otras dos, de la descorporalización y de la creación de organismos cibernéticos.

Matthew Barney desempeña en sus *performances* el papel de ser humano que a veces es animal --un carnero en apariencia sumamente masculino con cuernos como falos--; a veces un ser etéreo como hada asexual rodeada de flores y moños; otras como entes mitológicos que desconciertan por su indefinición sexual --son sumamente musculosos, pero con pechos femeninos y maquillados y peinados como mujeres--; y en ocasiones aparece disfrazado de ama de casa en un sexy traje de baño pasando la aspiradora que no es más que un falo devorador hecho con vaselina congelada. En sus *performances* siempre existe la referencia de la reproducción sexual, de los órganos reproductores y del proceso natural de desarrollo in utero y nacimiento; por ejemplo en *Cremaster 1 y 4*, videos que se presentaron en noviembre

de 1999 en el X'Teresa Arte Actual de la ciudad de México, se hace referencia a las trompas de Falopio; al cuello vaginal por el que hay que atravesar para nacer --éste es un bello pasaje en donde el mismo Barney escala un túnel de vaselina aparentemente interminable y lleno de difíciles obstáculos que vencer--; a la incapacidad de contener y controlar los fluidos y secreciones sexuales --flujo y semen--; así, de distintas maneras, sus obras cargadas de simbolismo siempre consideran el aspecto (a)sexual en primer término.

El presente trabajo de investigación lo presento como tesis para obtener el grado de Doctora en Historia del Arte. El tema se centra en la vida cultural de un sector preponderante en la sociedad actual, pero de ninguna manera es el reflejo de la totalidad. Inmersos en el ámbito de la globalización, los efectos de la vida informática y la cibercultura afectan a todos los rincones del planeta en mayor o menor medida. Desde luego que si se parte de un punto de vista ecléctico como dicta el discurso contemporáneo, los análisis y las conclusiones serán de una heterogeneidad enriquecedora. Aun cuando estos discursos se originan, desarrollan e impulsan en el llamado primer mundo, los efectos se desencadenan hacia el resto de las naciones, de forma inevitable. En México, en particular, es muy reducido el sector de la sociedad que tiene acceso a las redes informáticas; sin embargo, no se puede escapar del hecho de que cada factor es un elemento que sirve como dispositivo para generar otros factores que conforman la vida cotidiana en todos sus aspectos: social, económica, política, cultural, pública y privada.

Las circunstancias que se toman como estudios de casos en la presente tesis son un retrato de un pequeño pero significativo momento que se desarrolla en la sociedad actual y que cada vez con mayor fuerza tiene acceso a diferentes zonas del país, sean éstas urbanas, rurales, de clase media o en regiones casi despobladas. El discurso de la posmodernidad implica pluralidad y por ello, contradicciones. Las mismas diferencias que se generan a partir de las

desigualdades en nuestro país, son el material mismo para un análisis más complejo y enriquecedor de la sociedad.

En ningún momento pretende esta tesis ser unifocal, autoritaria ni apocalíptica: muestra un fragmento más de las distintas realidades que conviven y confluyen cotidianamente, hasta fundirse en una realidad más rica, alternativa y tolerante.

El interés inicial que dio lugar a este trabajo de investigación surgió de la continuación que quise dar a mi tesis de maestría. En ella trabajé el tratamiento del cuerpo humano en la obra de tres artistas mujeres cuya principal intención era mostrar de qué manera la sociedad actúa --generalmente de manera impositiva y negativa-- sobre el cuerpo femenino. Abordé las distintas perspectivas con las cuales se podía tener una aproximación a la obra de Ana Mendieta, Cindy Sherman y Kiki Smith, desde lo biológico e íntimo, hasta lo social y mediático. Al final de la tesis postulé una serie de interrogantes, mismas que fueron el inicio de mi proyecto de investigación en el presente trabajo. Las preguntas que quedaron abiertas se referían sobre todo a la visualización del cuerpo humano en un futuro que se convertía cada vez más en un medio en apariencia incorpóreo, justamente por el desarrollo de las tecnologías digitales.

Algunas de las interrogantes de las cuales partí en un inicio fueron:

*¿Qué significará el cuerpo humano masculino/ femenino para las futuras generaciones "computarizadas"? ¿En dónde quedará la limitación de lo ético y lo socialmente aceptado, en cuanto que la transformación genética se visualiza como "lo más normal"? ¿Seguirá siendo el aborto el tema de discusión de los grupos que pelean por el derecho a la vida, o será que la biotecnología tendrá unos avances tan audaces que la discusión se volcaría a si es ético o no hacer transformaciones al feto "in utero"?...*

No obstante mi interés inicial, en el desarrollo de la investigación me di cuenta que, lejos de existir un cuerpo que representara los planteamientos de los años 90 y con el cual se

resolverían parte de mis dudas originales, encontré una constante tanto en la teoría de la vida informática como en la obra de numerosos artistas: la descorporalización. Fue a través de este primer término que continué por el sendero del no-cuerpo y me vi arrojada a un cuerpo completamente nuevo que figuraba como algo sustancial para entrar al nuevo milenio; es decir, los ciborgs. Una vez que abordé y ahondé en el tema de los organismos cibernéticos, profundicé en el aspecto de la asexualidad en estos seres, para lo que encontré el tercer postulado de mi tesis: la androginia.

Paralelamente al investigar sobre estos temas, fui eligiendo a los artistas con los que finalmente ilustro la presente tesis. Después de varias investigaciones, Tony Oursler, Alan Rath y Matthew Barney consiguieron ser suficientemente complejos y retadores para ser justamente los artistas con los cuales yo podría encontrar respuestas, así como nuevas interrogantes de acuerdo a los capítulos que estaba yo trabajando. Aunque la obra de estos artistas es mucho más rica de lo que yo selecciono aquí para efectos de la tesis, creo que los tres puntos que abordo quedan satisfactoriamente elaborados. Por ejemplo, la obra de Barney es un verdadero compendio de problemáticas filosóficas y estéticas con las cuales se puede trabajar y sin embargo, yo únicamente abordo sus personajes que desde luego, me dieron mucho material para ahondar en el tema de la androginia. Lo mismo puedo decir del capítulo de la descorporalización en la obra de Oursler y de los ciborgs en las piezas de Rath.

Mientras conocía más acerca de los artistas, me vi arrojada a ver la realidad cotidiana, material del cual parten para la elaboración de sus piezas y la cual, así mismo, es parte misma de mi propio entorno al que recurri como material para un análisis de actualidad. Este ejercicio me ayudó para conformar el marco teórico de la tesis sobre la base de un estudio exhaustivo acerca de los distintos aspectos de la vida cultural en la era informática.

En lo referente al apartado acerca del arte electrónico, mi interés no se centra en las

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

cuestiones tecnológicas por ellas mismas, sino en los efectos tanto sociales como artísticos que tienen las nuevas tecnologías en el arte actual. De estos cambios se desprenden distintas maneras de concebir el mundo que nos rodea y de pensarse a uno mismo. Los símbolos, imágenes y representaciones se alteran y nuestra conciencia debe adaptarse a tales cambios. Los artistas proponen nuevas maneras de visualizar estos cambios y nos confrontan con un arte que muestra una parcela de esta realidad que se aproxima de forma acelerada.

Por otro lado, me concentré en el estudio que en este último decenio ha sido tratado por varios autores, acerca del temor en esta época de la sustitución de lo orgánico y humano por lo tecnológico. Escritoras como Celeste Olalquiaga y Donna Haraway se han ocupado del tema desde distintos puntos de vista, pero coincidiendo en que, si bien nuestro cuerpo --como espacio limítrofe para definir nuestra identidad-- y el espacio urbano tecnologizado en el que nos desenvolvemos parecen haberse fundido en una forma sinestésica, "la nivelación postmoderna del significado no implica su desaparición, sino más bien un cambio de registros que permite la formación de nuevas maneras de significación"; además, las autoras no conciben a la tecnología ni en términos de un progreso incuestionable, ni como un modo inevitable de control social<sup>5</sup>.

La tecnología se define "como la serie de materiales, de instrumentos y de métodos que la ciencia ha entregado al hombre (y la mujer) para transformar la naturaleza... Conocerla, usarla, experimentarla y entrar en contacto con ella es uno de los grandes retos a que se enfrenta el arte contemporáneo"<sup>6</sup>. La cirugía, la biotecnología, los implantes de microchips y la alteración de las facultades corporales/mentales por medio de la ingeniería cibernética son algunos puntos que los artistas toman en cuenta para la realización de sus obras. Con la ayuda

---

<sup>5</sup> *Ibidem.* págs. 14-16.

<sup>6</sup> Manuel Felguérez y Mayer Sasson. *La máquina estética*. México, Universidad Nacional Autónoma de México.

del video y de la pantalla de computadora, como medio y soporte a la vez, los artistas se cuestionan la manera en cómo se percibe la realidad a través de los medios técnicos y de qué manera se altera nuestra capacidad perceptiva, a la vez que se pueden manipular y modificar las imágenes en pantalla.

Si la cirugía plástica permite que nos inventemos a nosotros mismos, alterando nuestras formas naturales, ¿por qué los artistas no van a sentir una inquietud similar pero con un planteamiento filosófico muy distinto al de la mera alteración física y de las apariencias? Si es permitido y hasta "de lo más normal" el operarse la nariz, los pechos, glúteos, muslos y abdomen, entre otras partes del cuerpo, ¿cómo esperamos que este revuelo de "personas construidas" no signifique algo importante en cuanto a cómo nos percibimos? Y desde luego, estas nuevas personas formarán el punto de partida para la representación del cuerpo humano para los artistas en el arte contemporáneo<sup>7</sup>.

La teoría y la crítica del arte se ocupan de los aspectos que conciernen a los efectos causados por el empleo de la tecnología sobre el cuerpo mismo de los artistas o en sus obras. Así, aspectos que cuestionan la identidad cultural, personal o sexual, así como la manera en que la obra de arte se contextualiza en el ambiente contemporáneo en el que la tecnología se hace cada vez más accesible a más y más gente, son algunos puntos que se toman en cuenta para considerar la obra en su contexto.

La teoría del arte contemporáneo se basa cada vez más en las actitudes de los artistas, sus intenciones y el resultado final de la obra, más que en la recepción del público y los efectos que la obra tenga sobre la comunidad artística como público unificado. Es decir, las videoinstalaciones, las ambientaciones de rayos láser, hologramas, programas de realidad virtual o

---

1983, pág. 13

<sup>7</sup> Además, en los últimos años se ha hablado de clonar seres humanos, lo cual es otro factor de desestabilización en el discurso ético a lo que aquí concierne.

eventos multidisciplinarios, afectarán al espectador/participante de manera individual y según diversas funciones subjetivas, en lugar de tener una única lectura o desarrollo de la obra.

Algunas de las principales tesis que sostienen filósofos acerca del pensamiento actual, me sirvieron como base para sostener mis investigaciones llevadas directamente al campo de las artes plásticas. Por ejemplo, la teoría de que la Posmodernidad ha culminado, tesis formulada por Francis Fukuyama, es una de las principales de donde parten mis planteamientos. Considero que, si bien se ha llegado a la aceptación general de que nadie ha podido formular una tesis convincente para todos de lo que es la Posmodernidad, definitivamente creo que se llame de esa manera o de otra, a partir de la caída del Muro de Berlín --o más tardíamente en México, con la insurrección zapatista en 1994-- nos encontramos en otra época en la que nos enfrentamos con nuevas problemáticas que tendrán que tratar de ser resueltas desde otra perspectiva. Los conflictos sociales, políticos, económicos y en general, culturales que han surgido en esta última década no pueden ser analizados desde el mismo punto de partida que los acontecimientos de hace 30 años.

No obstante, las valiosas tesis de filósofos y sociólogos de la Posmodernidad (Gianni Vattimo, Jean Baudrillard, Perry Anderson, Scott Lash, Anthony Giddens, entre otros) sirvieron como base para considerar una nueva etapa tanto en la historia social, económica y política del mundo a fines de siglo, cuanto de la visión del arte en el nuevo milenio. La enorme cantidad de escritos teóricos que intentan definir y dar su propia opinión de lo que fueron los decenios de los 80 y 90 me impulsaron para adentrarme en los aspectos que delimitan al arte actualmente, aunque creo que la historia del arte se está haciendo constantemente y renovándose con cada nuevo artista que ilumina el panorama. En estos últimos 20 años han surgido muchísimos artistas y debemos considerar que, si bien la obra de cada uno es valiosa, no la de todos trascenderá y tendrá los mismos efectos en el futuro. Esto se debe a que las



fuerzas del mercado son muy poderosas y su interés no es necesariamente el mismo que el del arte que por un lado puede ser el generar discursos teóricos o plantear cuestionamientos para ser resueltos a partir de la reflexión. Por eso, aunque cada vez haya más y más gente dedicada al arte, se deben considerar las propuestas con una perspectiva crítica y no complaciente; debemos cuidarnos de los medios de comunicación masiva cuyos intereses son mercantiles y publicitarios y las cuestiones de fondo quedan ignoradas.

Por otro lado, también analicé los textos referentes a la nueva plástica digital, la estética cibernética, la realidad virtual (D. Haraway, S. Holtzman, A. Sánchez, R. Gubern, R. Debray, entre otros) y tomé los ejemplos específicos de los artistas que trabajan la línea de investigación de la alta tecnología para sus obras. Además, traté de identificar las transformaciones que se dan en el nivel de las relaciones humanas --sexuales y sociales-- y postular una posible relectura que le otorgue sentido a estas exploraciones. En este apartado, escritores como C. Olalquiaga, S. Turkle, N. Yeyha, S. Penny, entre otros se han entregado a la tarea de analizar desde diversos puntos de vista (psicológico, artístico, social, etc.) la problemática que se suscita en el marco de "una larga vida y una nueva carne"<sup>8</sup>.

Coincido con los teóricos que consideran la edad Posmoderna como un paradigma cultural delimitado en el espacio y el tiempo<sup>9</sup> y que desde luego, no es un estilo artístico. Se trata de una época en la que se halla en franca crisis el "socialismo real"<sup>10</sup> hasta su disolución, "el resurgimiento de tendencias políticas neoconservadoras, de fundamentalismos religiosos, nacionalistas, étnicos... la guerra del Golfo Pérsico, la desmembración de Yugoslavia... la conformación de nuevos bloques regionales..."<sup>11</sup>.

<sup>8</sup> Naief Yeyha. "Larga vida y la nueva carne", en Nexos. Sociedad, Ciencia, Literatura. Núm. 241. México, enero de 1998.

<sup>9</sup> Cfr. Scott Lash. *Sociología del Posmodernismo*. Trad. Martha Eguía. Buenos Aires: Amorrortu editores, 1997.

<sup>10</sup> Cfr. Samuel Arriarán. *Filosofía de la Posmodernidad. Crítica a la modernidad desde América Latina*. México: U.N.A.M./F.F.L., 1997.

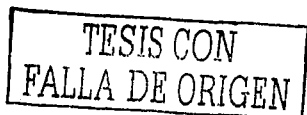
<sup>11</sup> *Idem*.

Por lo tanto, el concepto de Posmodernidad en las artes crece en un campo fértil de cambios históricos significativos. Se trata de una revisión práctica de la tradición, sobre la base de un entendimiento del pasado inmediato. Se trata de un proceso de re-sacralización<sup>12</sup> de las relaciones sociales en oposición a la racionalidad técnica de la Modernidad. Los artistas que trabajan en el decenio que transcurre entre 1975 y 1985 toman en cuenta la mezcla de consideraciones históricas, teorías y críticas políticas y literarias, todo ello con respecto a la cultura de la Modernidad. La Posmodernidad puede verse como una crítica hacia las narrativas históricas, hacia el mito de originalidad y hacia el terreno de lo diferente. En cambio, se cuestiona la continuidad de nuestra cultura y valores tal y como Daniel Bell, Habermas o Lyotard promueven; el concepto de realidad, originalidad y simulación --Baudrillard--; también pone en entredicho la hegemonía del Modernismo: de orientación occidental, de tendencia económica capitalista, de clase burguesa, de piel blanca y de sexo masculino. Así, para tales teóricos como Foucault, Kristeva o Chakravorti, hablar de Posmodernidad sería hablar de formas de oposición a esta hegemonía, al mismo tiempo que (parafraseando a Arriarán) la democratización política y cultural no se debilita, sino se profundiza y universaliza<sup>13</sup>.

Después del boom generalizado de la "nueva figuración" que se vive desde Argentina, Brasil, México, Estados Unidos, España, Italia y Alemania principalmente, el arte occidental se ocupa de un intento por "democratizarse". La década de los 80 es muy rica en cuanto a producción artística se refiere. Por todo el mundo se multiplica el número de artistas --pintores, escultores, instaladores o de multimedia--; de galerías, museos y diversos espacios más que sirvieron como una alternativa para exhibir (bares, casas de cultura, cafés, librerías o el mismo estudio del artista): de alumnos en escuelas, academias y universidades; y esto provoca una

---

<sup>12</sup> *Idem.*



sensación generalizada de que “todos tenemos derecho a saber y opinar sobre arte”, por lo que los mismos artistas se engolosinan y acceden a pertenecer sin ningún reparo en el circuito del mercado del arte.

Otro aspecto que favorece a que el arte se difunda en una escala masiva es precisamente la publicidad y el mecanismo de reproducción de obras, transmisión de programas televisivos, publicación de catálogos y entrevistas, cuestiones que determinan el flujo informativo “artístico” sin preocuparse por las capacidades (o dificultades) de sus espectadores-oyentes. Los medios masivos de comunicación difunden de una forma tan prolífica datos e información sobre algún artista del momento, que se pierde lo esencial: que el espectador se aproxime a la obra con sus propias herramientas y no con una pseudo-educación de arte que se lee en revistas no especializadas, en artículos de mala calidad en los periódicos o en programas de televisión que narran de manera muy superficial el trabajo de algún artista.

El arte de estos últimos años se ha caracterizado por un empeño por parte de los artistas por trabajar obras de carácter experimental. El mérito de estas obras es que quienes las trabajan se aventuran con nuevas técnicas y formas y en el empleo de imágenes provenientes de diversos medios. Los artistas que trabajan con los mal llamados “medios no convencionales” (ya que llevan 30 años de no serlo) aprovechan la tecnología de punta, la iconografía de la realidad exterior o de la realidad virtual. los medios de comunicación masiva como soporte o complemento de su obra, la fotografía, video, instalación u otras maneras de armar trabajos con propuestas.

En el primer capítulo de esta tesis hago un recuento de las distintas etapas por las que atraviesa el periodo posmoderno. Enfatizo el papel que juegan las artes visuales en los cambios de

---

<sup>13</sup> *Idem.*

paradigmas en el siglo XX y en especial a partir de la segunda mitad, después de la Segunda Guerra Mundial. Aunque hago énfasis en el hecho de que lo posmoderno no implica un movimiento o estilo, sino un momento cultural específico demarcado por límites espacio-temporales, es en la historia del arte en donde se hacen evidentes los cambios por los cuales se redefinen conceptos e ideologías.

En el segundo apartado del primer capítulo desarrollo lo que considero el marco teórico principal de este trabajo de tesis. La vida cultural en la era informática es el tronco que sostiene mi investigación. Como se menciona en mi tesis, la red implica ramificaciones, por lo que bajo el tronco se encuentran las raíces desprendidas que alimentan la fuente estructural primordial y hacia arriba crecen las ramas que a su vez se bifurcan para señalar una diversidad de caminos para ser considerados.

La tercera parte de este capítulo trata de un recuento de las artes visuales de los años 90. Destaco algunas de las características que hacen del arte contemporáneo algo único y que de ninguna manera se debe considerar a la producción plástica como un discurso agotado. Así mismo, hago un breve relato de lo que es el desarrollo de las nuevas tecnologías dentro de la historia del arte y del arte electrónico específicamente.

El segundo capítulo es el corazón de la tesis: ahí me adentro en las conclusiones acerca de lo que es la descorporalización, misma que ejemplifico con la obra de Tony Oursler. El segundo apartado se refiere a los organismos cibernéticos o ciborgs que quedan representados en las esculturas de Alan Rath. Por último hablo de la androginia como el tercer sexo en la época contemporánea y hago un análisis de los *performances* de Matthew Barney en los que hadas y sátiros encarnan esta indefinición sexual.

El tercer capítulo se refiere a los medios de comunicación de fines del siglo XX: Internet, los chats y la realidad virtual. En estos apartados hablo de las ventajas que desde

luego son evidentes en estos circuitos, aunque también postulo algunas de las inconveniencias a las que nos vemos arrojados en la cultura de la información. En la parte final de la tesis, ennumero los libros, artículos, entrevistas y demás impresos en los que me basé para documentar el presente trabajo.

FALLA DE ORIGEN

## CAPÍTULO 1. *Después de la Posmodernidad*

### 1.A. *La Posmodernidad y el fin de la Historia*

I. El año de 1968 marca la pauta de una conciencia generalizada que cuestiona las estructuras autoritarias del discurso dominante. El movimiento *hippie* en nombre del “amor y paz” promulga un intento de vivir bajo nuevas formas sociales establecidas en comunas. El movimiento feminista proclama el derecho a la igualdad entre los sexos, tanto en el campo laboral (profesional) como en el familiar e individual. Los negros, chicanos, aborígenes (australianos y africanos), indígenas (sobre todo estadounidenses) y homosexuales se escinden de la sociedad integral en la que se sienten oprimidos, para así conformar diversos grupos homogéneos que los amalgama en una nueva identidad que se siente y vive como recién adquirida.

Los años 60 también vislumbraron las guerras de pueblos que luchan por su independencia, lejos del dominio colonizador. Al mismo tiempo que suceden cambios tan radicales en la sociedad postindustrial, tanto políticos como económicos, existe un sentimiento generalizado por derrumbar los preceptos jerárquicos que habían dominado a individuos y colectividades en los últimos dos decenios principalmente.

En el terreno de las artes visuales, los artistas del Pop proporcionan referencias a través de la incisiva selección de imágenes del medio urbano cotidiano. El Pop trabaja arduamente con la nueva fisonomía de la cultura consumista, desde las campañas de publicidad hasta los medios masivos que difunden este material promocional y que a su vez dependen de la misma ideología de consumo. El Pop se ubica como el primer parteaguas en el arte de la segunda mitad del siglo XX al contribuir a la legitimación del sistema a través de las apropiaciones que

lleva a cabo de imágenes, técnicas y estrategias asociadas con la economía del mercado liberal. Esto quiere decir que las imágenes del arte "culto" se entremezclan con las del arte "popular" y la frontera entre ambos es imprecisa.

El legado del Pop<sup>14</sup> consiste justamente en esta legitimación inconcebible en la Modernidad. A partir de ahora, se fundamentarán con mayor facilidad los argumentos que sustentan la era llamada posmoderna y que vive su auge en México desde 1968 hasta 1994. Este periodo que dura alrededor de 25 años es vivido de manera similar en distintas partes del mundo. Se trata de una época histórica que se origina con las voces que claman un cambio forzoso y que tienen su desenlace con las revueltas estudiantiles de los años 60. La pluralidad de voces van a marcar este periodo que a su vez es superado por el levantamiento insurgente del Ejército Zapatista para la Liberación Nacional, el 1 de enero de 1994.

El periodo de la posmodernidad se caracteriza por la pérdida de las grandes narrativas y la legitimación de los pequeños relatos, es decir, cada quién asume su propia historia. Ya no imponen los discursos centralizadores --una creencia común del potencial de la emancipación humana social y mejora material a través del progreso científico desde la Ilustración<sup>15</sup>--, sino la autonomía dispersa de las micronarraciones. En esta situación --afirma Lyotard-- el poder organizador de la ciencia se va debilitando, la propia ciencia se desenvuelve en una nube de especialidades, cada uno con su modo de proceder o juego lingüístico incompatible<sup>16</sup>.

Esta tercera ola --formada por una serie de movimientos culturales que incluyen una revolución social-- es donde se cambian los modelos de vida, según la socióloga Agnes Heller: Las tres olas de movimientos culturales (Existencialista, Alienada y Posmodernista) fueron los

<sup>14</sup> Christin J Mamiya. "The Legacy of Pop Art: The Roots of Postmodernism", en *Pop Art and Consumer Culture: American Super Market*. Austin: University of Texas Press, 1992. págs. 158-171.

<sup>15</sup> Jean-François Lyotard. "Apostilla a los relatos", en *La Postmodernidad (explicada a los niños)*. 2a. ed. Trad. Enrique Lynch. Barcelona, Ed. Gedisa, 1992. págs. 29-32.

<sup>16</sup> Jean-François Lyotard. *La condición postmoderna. Informe sobre el saber*. Trad. Mariano Antolin Rato. México: Red Editorial Iberoamericana, 1990. pág. 44.

administradores principales de esas transformaciones. No alteraron la nave, pero modificaron el océano en que la nave se desplaza<sup>17</sup>. Esta ola postmodernista continúa hasta 1989 cuando el fin del comunismo marca el “fin de la Historia”<sup>18</sup>.

II. La posmodernidad es un periodo delimitado por coordenadas espaciotemporales; se trata de una condición confinada al ámbito de la cultura y que posee relaciones específicas de compatibilidad con la economía capitalista. La posmodernidad intenta problematizar la realidad: analiza una sociedad cuya superficie está constituida en gran parte por imágenes o representaciones<sup>19</sup>. Lo posmoderno concierne tanto a la manera en que percibimos el espacio y tiempo, como a qué percibimos. El sociólogo Scott Lash afirma que vivimos en una sociedad en la que nuestra percepción se dirige casi con tanta frecuencia a las representaciones como a la realidad... “nuestra percepción de la realidad se produce cada vez más por medio de estas representaciones”<sup>20</sup>.

Lash advierte que la cultura del espectáculo posmoderno ha reemplazado al relato realista y que “el resultado no es, como dicen los neoconservadores, la democracia radical, sino el individuo instrumentalista y el consumismo insensato”<sup>21</sup>. Sin embargo, el autor reconoce dos vertientes principales que se sitúan como ejes teóricos en la sociedad actual: el primero otorga prioridad a la implosión de lo cultural y lo comercial y al eclipse de la vanguardia, mientras que el segundo eje privilegia la problemática de lo real como imagen, lo cual tiene un efecto divergente respecto de la identidad.

---

<sup>17</sup> Agnes Heller. “Existentialism, Alienation, Postmodernism: Cultural Movements as Vehicles of Change in the Patterns of Everyday Life”, en Andrew Milner *et al.* *Postmodern Conditions*. Oxford: Berg, 1990. págs. 1-13.

<sup>18</sup> En México no es la caída del Muro de Berlín, ni la unificación de las dos Alemanias, ni el fin de la Guerra Fría, lo que marca el inicio de un nuevo periodo histórico como se analizó anteriormente. Cfr. Adriana Malvido. “El siglo XX mexicano comenzó en 1910 y terminó el 1o. de enero de 94”, en *La Jornada*. México, D.F., lunes 23 de junio de 1997.

<sup>19</sup> Scott Lash. *op.cit.* pág. 44.

<sup>20</sup> *Idem.*



El ámbito de lo posmoderno es confuso: coexisten dentro de los mismos parámetros paradojas que se han acoplado a compartir unas y otras sus características que son justamente las que diferencian un concepto de otro. Es decir, como proceso de significación difusa, la posmodernidad se ha analizado como un ambiente en donde la protesta convive con la resignación, lo semisubversivo con lo complaciente, lo extremo con lo incoherente<sup>22</sup>. Un nuevo régimen de acumulación ha ocasionado la desorganización: el problema se amplía cuando nos afrontamos al hecho de que este régimen de acumulación se ha convertido en un régimen de significación.

La crisis de la razón ilustrada encuentra sus efectos actuales en la experiencia cultural. El sociólogo Alain Touraine asegura que el trasfondo fundamental de esta crisis se halla en el ámbito económico que propició la globalización: el predominio del capitalismo financiero sobre el capitalismo industrial. Afirma que producir cosas es una actividad bastante marginal, no se gana dinero produciendo (sino) haciendo operaciones de cambio a nivel mundial en los que puede ganarse un billón de dólares en un día...<sup>23</sup>. Esta "deslocalización" de la producción es el proceso central de nuestra experiencia de vida.

Después de las grandes narrativas alcanzamos el extremo del pluralismo cultural. Touraine se cuestiona: "¿cómo podemos combinar unidad y diversidad?" Y responde que los mundos de la racionalidad instrumental y el de la identidad cultural no pueden rearticularse fuera del individuo, sino que se debe combinar unidad y diversidad:

*La única manera de salir de la crisis de la modernidad, y de la tentación posmoderna... consiste en la reconstrucción no a partir de una visión de la sociedad... sino a partir de una imagen del sujeto*

---

<sup>21</sup> *Ibidem*, pág. 52.

<sup>22</sup> Javier Sádaba, "¿El fin de la Historia? La crítica de la Postmodernidad al concepto de Historia como metarrelato", en Manuel Reyes Mate (edit.) *et al. Filosofía de la historia*. Madrid: Ed. Trotta/Consejo Superior de Investigaciones Científicas, 1993 (Colección Enciclopedia Iberoamericana de Filosofía núm. 5) pág. 195.

<sup>23</sup> Alain Touraine, "¿Después del posmodernismo?... La modernidad", en Rosa Ma. Rodríguez M. y Ma. Carmen Africa V. (edits.) *¿Después del posmodernismo qué?*. Barcelona: Ed. Anthropos/Generalitat Valenciana, 1998 (Colección Biblioteca A #28) pág. 20.

*personal y de la relación con el otro reconocido como sujeto*<sup>24</sup>.

Así, el sujeto se revaloriza y se convierte en el centro del estudio del individuo como voluntad de individualización, no como miembro de un grupo, pero tampoco el individuo como consumidor.

1989 marca un año de ruptura; en él se transforman los esquemas políticos y sociales en gran parte del mundo<sup>25</sup>. Se trata del fin y a la vez comienzo de realidades y procesos importantes. En este año se abre el camino para cuestionamientos acerca de toda una serie de problemas y demandas que 1968 había también colocado en el centro de las preocupaciones de la generación precedente como demandas de más democracia, glasnost, libertad de expresión, libre consumo de mercancías... revoluciones en la vida cotidiana tales como cambios en las costumbres, en la actitud frente a la naturaleza, formas de familia y relaciones entre los sexos<sup>26</sup>.

Aguirre Rojas sitúa en 1989 el final del siglo XX, el final de esos proyectos de levantar mundos socialistas sobre condiciones objetivas completamente hostiles para ello<sup>27</sup>. Sin embargo, su visión es optimista al contraponerse a la versión del fin de la historia que propone Fukuyama<sup>28</sup>. Son muchos los teóricos que no creen en los postulados que dictaminan que solamente porque existe un dominio hegemónico --el capitalismo-- la historia ha terminado, y son algunos de los que a continuación presentaré sus argumentos en contra del conservador estadounidense. No se trata del fin de la historia, sino de un ciclo, de donde arrancará un nuevo

---

<sup>24</sup> *Ibidem*, pág. 26.

<sup>25</sup> Carlos Antonio Aguirre Rojas. "1989 En perspectiva histórica", en *La Jornada Semanal*, México, D.F., 04 de abril de 1993, pág. 35.

<sup>26</sup> *Idem*.

<sup>27</sup> *Ibidem*, pág. 39

<sup>28</sup> Cfr. *The End of History? Respuesta a Fukuyama*. México: U.N.A.M./Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, 1990; *The End of History? Más respuestas a Fukuyama*. México: U.N.A.M./FCPyS, 1990; y Perry Anderson. *Los fines de la historia*. Trad. Erna von der Walde. Barcelona: Ed. Anagrama, 1996 (Colección Argumentos) en donde se exponen los textos de Francis Fukuyama y el análisis de teóricos que apoyan o están en desacuerdo con sus tesis.

proceso y nuevas modalidades de transformación social que nos conducen a una nueva época<sup>29</sup>.

Aguirre concluye:

*Si los movimientos anticapitalistas y revolucionarios de los distintos rincones del planeta saben trascender la actual situación inmediata de confusión y de retroceso, mirando un poco más lejos, y si un socialismo renovado y más cercano a su versión fundadora y originaria sabe procesar y superar realmente las lecciones de este "pequeño siglo XX"... entonces 1989 podría llegar a adquirir en el futuro todavía una nueva y suplementaria significación: la de haber sido el punto de arranque de la etapa final de vida de la actual modernidad capitalista<sup>30</sup>.*

El gran cambio que inspiró a Fukuyama para escribir su artículo "The End of History" en la revista *The National Interest*, y que posteriormente se convertiría en libro (*The End of History and the Last Man*, 1990) fue el colapso del comunismo. El politólogo afirma que la victoria del liberalismo capitalista se desencadenó por los procesos históricos y políticos que determinaron el fin de la Guerra Fría. Indica que no se trata de la conclusión de un periodo particular de la Historia, sino el fin de la Historia como tal: "punto final de la evolución ideológica de la humanidad y la universalización de la democracia liberal occidental como la forma final del gobierno humano"<sup>31</sup>. Sin embargo, el fin de la Historia no equivale a haber alcanzado un sistema perfecto, sino a la eliminación de alternativas mejores. Fukuyama no cree que la Historia creará nuevas ideas y ensanchará los paradigmas del mundo entero; de ahí su inevitable y rotundo fin.

Fukuyama vislumbra un primer mundo en donde el capitalismo se ubica como el sistema dominante en el que los individuos se desenvuelven en una constante lucha entre ellos mismos, solamente para obtener el reconocimiento mutuo. El ser humano tiene únicamente una

<sup>29</sup> Mario Rivas Espejo. "¿Postmodernismo o fin de ciclo? Las nuevas modalidades de cambio social y los actores dominantes", en Rosa Ma. Rodríguez y Ma. Carmen Africa V. (edits.) *op.cit.*

<sup>30</sup> Carlos Aguirre Rojas. *op.cit.* pág. 40.

<sup>31</sup> Perry Anderson. *op.cit.* pág. 99.

voraz necesidad de bienes y reconocimiento en su trabajo, en la vida política, en pareja, familia y en el mundo exterior que lo ve y lo juzga. Esta lucha por el reconocimiento se presenta ante los ojos del hombre y la mujer contemporáneos como la meta de la Libertad. Si bien en la era moderna cabía la utopía de la conquista, en la posmodernidad el ser humano estuvo condenado a buscar la manera en que podría sobrevivir: los grupos ecologistas ("Salve al Planeta") y los de autoayuda ("Sálvese a usted mismo") volcaron los intereses sociales y humanitarios al individualista ideal de la preservación.

La revolución liberal mundial es para Fukuyama la convergencia de dos dinámicas --el deseo y el reconocimiento-- desvirtuadas en una cultura universal del consumo. Agrega que la victoria del capitalismo liberal se dio por el magnetismo de las instituciones representativas y la de los mercados competitivos. Y sentencia: "...no podemos imaginarnos un futuro que no sea en esencia democrático y capitalista"<sup>32</sup>.

Para Fukuyama la Historia ha terminado en el sentido de que, una vez terminado el debate idiosincrático de los sistemas políticos, sociales y económicos que fundamentaban la lidia capitalismo-comunismo, ya no hay lugar para las batallas del discurso ideológico. Ya no quedan programas que pretendan superar al capitalismo: "A falta de rivales es como si la Historia, en apariencia por lo menos, hubiera llegado efectivamente a su fin"<sup>33</sup>. La razón y el deseo se ven satisfechos en el ingenio tecnológico y la abundancia del consumo. La convicción de que no hay una alternativa económica viable para el mercado libre surge más bien del fracaso del comunismo soviético que del éxito del capitalismo. Perry Anderson concluye: "si se ha llegado al fin de la Historia, es esencialmente porque finalizó la experiencia socialista"<sup>34</sup>.

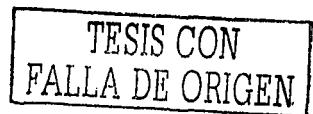
Anderson presenta, en el último capítulo de su libro, al socialismo como posible utopía

---

<sup>32</sup> *Ibidem*, pág. 116-117.

<sup>33</sup> *Ibidem*, pág. 117.

<sup>34</sup> *Ibidem*, pág. 131.



para confrontar al capitalismo. Se refiere a la democracia como una fuerza vencida: entre más territorio cubre, menos contenido real tiene; los estados nacionales han sido sobrepasados por los mercados y las instituciones transnacionales. En cambio, un socialismo como proyecto histórico, movimiento social, objetivo político e ideal ético es una posible solución a la era de desencanto que ha ocasionado el ocaso del capitalismo liberal.

Por otro lado, Touraine afirma que, aunque se haya localizado una descomposición en los regímenes comunistas, no se puede afirmar que la Historia llegó a su fin, sino que se trata del fin de un modelo político, de una representación revolucionaria de la Historia y la sociedad<sup>35</sup>. El sociólogo asegura que continúa existiendo una manifestación de nuevos debates ideológicos y nuevos combates sociales que exigen la reconstrucción tanto de la izquierda como de la derecha. Además, hace referencia al hecho de que Fukuyama habla del triunfo del liberalismo, pero solamente --arguye Touraine-- una parte de la población participa en esa economía mundial. Así mismo, se ha originado la formación de nuevos movimientos sociales (sobre todo de defensa de derechos humanos) y populares que se oponen a los dictámenes del Estado<sup>36</sup>.

Touraine proclama que la alianza de los movimientos sociales con la revolución debe ser reemplazada por su alianza con la democracia. Es así como el autor propone a la economía de mercado como el único modelo de gestión económica posible, como única defensa inexpugnable de la sociedad civil en contra del Estado, su aparato burocrático y su ideología autoritaria. El autor afirma que tanto la izquierda como la derecha deben ser reconstruidas mediante la elaboración inteligente y práctica de debates y conflictos sociales nuevos:

<sup>35</sup> Alain Touraine. "Seguir siendo socialistas", en *The End of History? Más respuestas a Fukuyama*. op.cit

<sup>36</sup> En México ha sido notorio el cambio que se ha producido en la sociedad en los últimos años, haciendo que sea ésta la que conforma un nuevo conjunto de reglas y compromisos, alejados de las dependencias gubernamentales. Así mismo, la participación en debates, consultas, dictámenes y plebiscitos es otro ejemplo de cómo la sociedad está formando parte activa del acontecer civil, antes supeditado a las leyes impuestas por el Estado sin consulta previa a la sociedad.

*Es posible prever la asociación de nuevos movimientos sociales de inspiración moral y cultural con una política neo-socialdemócrata de lucha en contra de desigualdades reforzadas por la competencia internacional y la aceleración de los cambios técnicos y económicos... debemos saber reavivar debates teóricos y prácticos demasiado tiempo aplastados por el cadáver del modelo revolucionario<sup>37</sup>.*

Después de los eventos que se han desatado tanto en México como en el resto del mundo (crisis económica, recesión y guerra) ha habido un cambio en el discurso histórico: con el advenimiento de tantas eventualidades en todos los aspectos de la vida comunitaria --global-, social y personal, entramos en una fase de revoluciones nada claras que si bien se han identificado mucho más con los preceptos de los años 90, no existe una escisión absoluta con la manera de ver la realidad en los 60, 70 y 80.

La revolución tecnológica continúa; el proceso de miniaturización sigue; las redes informáticas cada vez se extienden más, pero el abismo entre las sociedades conectadas y las que no lo están, es cada vez más grande. Este aspecto ha llevado a una crisis en muchos niveles que han obligado al ser humano a replantearse si en verdad quiere vivir absorto en la soledad de la sociedad teledirigida. Mientras más descorporalizada es la comunicación, más nos aferramos a nuestro cuerpo; mientras más artificial es nuestro ser, más buscamos la naturaleza; y mientras más indefinición hay en los papeles que juega el hombre y la mujer en la sociedad, más queremos un sentido de identidad. Las preocupaciones que tenemos los seres humanos actualmente, siguen siendo las mismas que los seres que habitaron la Tierra hace miles de años.

Si las nuevas tecnologías nos han obligado a cambiar de preceptos de vida cotidiana y de valores supremos, ahora también tendrá que venir una redefinición de la representación, el arte, la ética y las relaciones interpersonales, entre otras cosas que conforman nuestro *modus vivendi*. Nos corresponde a todos llevar a cabo dichos cambios con una certeza de que estamos

---

<sup>37</sup> *Idem.*

haciendo lo mejor para las futuras generaciones.

### 1.A.a. *Climax de los lenguajes posmodernos*

Los artistas que han sido reconocidos a partir de los años 80, comienzan a trabajar al margen de cualquier corriente o movimiento, defendiendo las ideas de individualismo y estilo desde la más absoluta subjetividad, lejos de las modas o tendencias predominantes. Los artistas optan por el intento de innovar en las formas artísticas o, simplemente retomar elementos del pasado, sin la necesidad de comprometerse con el futuro y lo nuevo. No obstante, no son únicamente los artistas los que escogen un camino u otro, es la sociedad la que ha asumido un papel preponderante en la definición del arte contemporáneo. De diferente opinión es el crítico estadounidense Robert Rosenblum quien en una entrevista de la revista británica *Art and Design*, se le pregunta qué opina de que otros escritores hablen que el arte ya está exhausto, que todo ha sido ya inventado, y que todo lo que queda es reexperimentar y reestructurar el lenguaje de la historia del arte. Al respecto, Rosenblum responde que a lo largo de la historia del arte, los artistas siempre han creado a partir de elementos del pasado; que siempre se han hecho apropiaciones: "Pero esto no significó que la historia del arte estaba exhausta, sino solamente que (los artistas) reinventaron la tradición a su manera"<sup>38</sup>.

La vanguardia artística se extinguió en lo que se llamó "la tradición de lo nuevo" (en contraposición a el *shock* de lo nuevo de Robert Hughes<sup>39</sup>). El legado de signos e indicaciones que deja para la posteridad es retomado por los posmodernos quienes visualizan a los "ismos" de los últimos 50 años como la academia, la escuela o los maestros que ahora se encuentran en los grandes museos, en las ferias internacionales y en las enciclopedias de la historia del arte.

<sup>38</sup> Robert Rosenblum en entrevista realizada por Hugh Cumming y Clare Farrow. Publicada en la revista *Art & Design (New Art International)*. Londres: Academy Editions, 1990. págs. 6-13; y en el libro *New Art: An International Survey*. Nueva York: Rizzoli International Publications, 1991. págs. 64-69.

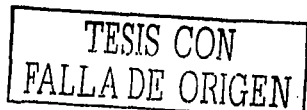
originándose así, un fenómeno "del declive de lo nuevo", cuando los artistas buscan nuevas formas para insistir en el discurso que durante dos décadas se ha empeñado el arte; pero en el aspecto formal no existe un único y aislado deseo de experimentar, tal y como en los años 60 y 70 aún se veía.

En los años 80, se intenta recuperar la figura, la narrativa y la representación de la realidad en el arte; además, las nuevas tendencias son seducidas por el virtuosismo técnico, cada vez al alcance de más gente. Los artistas que prefieren las instalaciones multimedia desarrollan un lenguaje plural, ecléctico, intelectual y muy elitista. Se trata de los post-conceptualistas, neo-geométricos y artistas que trabajan con el video, la computadora, el láser, todos ellos apartados del lienzo y el caballete.

El crítico Donald Kuspit afirma que si bien el arte de las vanguardias de la primera mitad de siglo son sinceras, ahora, la vanguardia y la sociedad se reconcilian. Éste es el rasgo más definitivo que él observa en la crisis de la Posmodernidad. Por principio, la vanguardia y la sociedad deben ser irreconciliables, en cambio, actualmente el arte de vanguardia fue apropiado por la sociedad. El poder de la sociedad demostró que puede cambiar el sentido de cualquier cosa. En la época posmoderna, continúa Kuspit, la sociedad y el arte se autoproclaman exitosos, sin preguntas ni dudas de por medio. El hacer de la vanguardia algo heroico, la destruye desde sus entrañas, entierra su propósito más importante. Así, aceptada en su totalidad por la sociedad, pierde su poder de hacernos darnos cuenta de "nuestro nivel más profundo de experiencia", es decir, de hacernos sinceros. Para el crítico, el arte de los años 80 es una fachada de la conciencia que esconde el nivel de sinceridad. Además, ha ocasionado que perdamos el contacto con nuestro ser auténtico, y así la vanguardia compromete su propia sinceridad --rasgo primordial--. El arte actual se convirtió en parte de la problemática social, en

---

<sup>39</sup> Robert Hughes. *The shock of the new*. Nueva York: Alfred A. Knopf, 1991..





lugar de intentar denunciarla y solucionarla.

Según Kuspit, la sociedad permite que a través del arte actual traicionemos nuestra autenticidad y creemos una fachada de experiencia verdadera. Todo ello mediante la industria del espectáculo y el entretenimiento, la cual tiene un efímero aura de autenticidad instantánea. La vanguardia de los años 80 no funge como medio de crítica a la sociedad sino como parte de ella. En lugar de evocar un lugar de experiencia, lo traiciona. Todo es ilusión de profundidad: en palabras de Kuspit, la era Moderna se caracteriza por la sublimación expresiva de la profundidad, mientras que la Posmoderna, por la desublimación represiva de la profundidad<sup>40</sup>. En resumen, la vanguardia renuncia a su sinceridad, es idealizada por la sociedad y traiciona su idealismo. El arte vanguardista --que no de vanguardia-- de la Posmodernidad apropia, explota y momifica la autenticidad de la vanguardia moderna. En los años 80, la vanguardia se convierte en otro ismo, en ortodoxia y dogma. No tiene autenticidad, no le interesa alcanzar un nivel profundo de experiencia: desea la aceptación social.

En este mismo sentido, Fredric Jameson reitera que el modernismo clásico era uno de oposición, surgido dentro de la sociedad comercial de la época dorada como escandaloso y ofensivo: y hoy es muy poco --si acaso hay algo-- lo que en el arte contemporáneo escandaliza u ofende a la sociedad<sup>41</sup>. Y es que, aun cuando el arte contemporáneo tenga todos los rasgos formales del modernismo, su posición en el interior de nuestra cultura ha cambiado de manera fundamental; es decir, existe una evidente reconciliación entre la vanguardia y la sociedad. El sentido de "revolución futurista" dejó de existir. Las posiciones iconoclastas de los movimientos pop, rock y punk resultaron vacías a partir de su creciente circulación comercial. El arte de los años 80 finca su interés en la demanda del comercio y exige menos crítica. El

<sup>40</sup> Donald Kuspit, "Sincere Cynicism. The Decadence of the 1980's", en *Arts Magazine*. Vol. 65. Núm. 3. Nueva York, noviembre de 1990. págs. 61 y 62.

<sup>41</sup> Jorge Glusberg. *op.cit.*, pág. 231.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

artista actual está más preocupado por el negocio del arte que por la creación de una obra clave que remueva las entrañas del conformismo social. Los cantantes de rock son superestrellas (en el sentido hollywoodense del término), los movimientos alternativos son una moda generalizada e impuesta tanto en el circuito artístico como en la manera de ver la vida.

### 1.A.b. *El arte de la Posmodernidad*

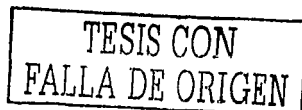
En los años 80 surge un interés por reinvestigar las posibilidades de la pintura después de un periodo en el que estuvo eclipsada por las manifestaciones conceptuales. Además de que el mercado del arte muestra un gran interés por el renacimiento de la pintura en este decenio, los artistas sienten un deseo de hablar de la condición humana. En la década precedente predominan los medios de la fotografía, video, *performance* y ambientes, en el panorama artístico internacional. Se trata de creaciones profundamente conceptuales: sin embargo, es impensable que la representación de la experiencia humana estuviera excluida del arte para siempre.

El conceptualismo desató la incomprensión y la hostilidad del público fuera del mundo del arte: sin embargo, tanto la prensa sensacionalista como el mercado del arte estimularon algunos intereses en torno a los modelos conceptuales. De esta manera, las instituciones artísticas terminaron por aceptar el lenguaje conceptual, incluyéndolo en el circuito del comercio del arte. A fines de los 70, no obstante, el arte conceptual comienza a agotarse en medio de una abrumadora ola internacional de retorno a la pintura a través de un *revival* del expresionismo, el surrealismo, la abstracción y otras formas figurativas u orgánicas que dominarán el escenario artístico durante toda la década de los años 80<sup>42</sup>.

Estos años son los más ricos en cuanto a producción artística se refiere. El pluralismo

---

<sup>42</sup> Cfr. Simón Marchán-Fiz. *Del arte objetual al arte de concepto*. 3a. edición. Madrid: Ed. Akal, 1988 (Colección



en el arte va a permitir que los artistas se expresen en distintas modalidades, con lenguajes únicos, preocupaciones formales y compositivas a nivel personal, sin que haya un estilo, movimiento o corriente que los guíe o aun delimite. Es la era de la posmodernidad en la que no hay una regla estética que determine hacia dónde deben encaminarse los artistas. Lo que ocurre ahora con las múltiples corrientes que se sucedieron durante la primera mitad de este siglo, es que, paradójicamente a lo que promulgaban, se vieron inmersas en el espectáculo del acontecer diario, se institucionalizaron y acabaron siendo absorbidas por las leyes de oferta y demanda del mercado artístico.

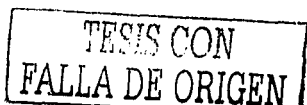
En los años 80 se crea un arte que no solamente habla del cuerpo humano, sino del ser humano y sus emociones, vivencias y vida cotidiana, como en las temáticas en las que sobresale un claro interés por la problemática del género, racismo, lucha por el poder, identidad sexual, vida social, económica y todo ello bajo una perspectiva abiertamente política. Por otro lado, y como parte del pluralismo evidente en la Posmodernidad, para el crítico Hal Foster ...el artista se convierte en un manipulador de signos más que un creador de objetos de arte, y el espectador, en un lector activo de mensajes más que un contemplador pasivo de la estética...<sup>43</sup>.

Sin embargo, esta cuestión se presenta dificultosa cuando en la denominada era postindustrial, lo que más interesa al hombre y la mujer contemporáneos es consumir todo lo que se le ofrece, desde objetos de lujo, deportes, salud, religión, arte, hasta la imagen de uno mismo: todo lo que nos rodea es visto como mercancía. Al respecto, el postestructuralista francés Jean Baudrillard afirma que vivimos en un mundo del simulacro y de la representación. Señala que la realidad ha desaparecido bajo una pantalla de signos (imágenes, estilos, modas, productos) y de esta manera, se borran los límites entre fantasía y realidad y todo se convierte

---

Arte y Estética)

<sup>43</sup> Hal Foster en Charles Harrison y Paul Wood, *Modernism in Dispute: Art since the Forties*. New Haven y



en mercancía bajo el disfraz de lo "contemporáneo" para ofrecerse mejor y vender más<sup>44</sup>.

Baudrillard está convencido de la existencia de un código cultural de los sistemas de representación, que conduce a una dependencia de pensamiento y creencias que llevó a los artistas a apoyarse íntegramente en los *mass-media*, que ignoraran la innovación y que hicieran arte por la mera apropiación, simulando imágenes y formas. Para él, el arte de los 80 representa un estado caótico de la edad de la información, en la que los artistas apropian, manipulan y recontextualizan las imágenes provenientes de la televisión, los cómics, el *graffiti*, la publicidad y la pornografía<sup>45</sup>.

El arte de los años 80 es retrospectivo, pluralista, ecléctico, heterogéneo, es decir, mezcla imágenes, objetos, estilos y medios. El crítico Daniel Wheeler opina que (en el arte de los años 80) se representa

*...un mundo descentralizado, globalizado, multinacional, ubicuo, líquido y monetizado en sus operaciones, que parece que fluye, confluye, confunde y fusiona lo público y lo privado, lo personal y lo político... La actividad económica ha transformado los bienes materiales y servicios a sus representaciones en formas culturales: imágenes, signos, símbolos y estilos*<sup>46</sup>.

Esto quiere decir que existe una evidente crisis de la representación, que las imágenes del arte culto se entremezclan con las del arte popular y que no sabemos en dónde existe la frontera entre ambos. Es como si el concepto de "contemplación" hubiera sido colapsado al de "consumo", sin permitirle al espectador una actitud crítica. El filósofo francés Jean-François Lyotard define la era posmoderna como una en la que se han perdido las grandes narrativas, es decir, cada quién asume su propia historia: el metadiscurso era una creencia común del potencial de la emancipación humana social y mejora material a través del progreso científico

---

Londres: Yale University Press, 1993. pág. 239.

<sup>44</sup> Jean Baudrillard. *El otro por sí mismo*. Barcelona, Ed. Anagrama, 1988 (Colección Argumentos).

<sup>45</sup> Más sobre este tema en "El éxtasis de la comunicación", en Jean Baudrillard. *El otro por sí mismo. op.cit.*

desde la Ilustración<sup>47</sup>. Lyotard señala un común denominador entre los reclamos de teóricos e historiadores en torno a la posmodernidad: el pedido de que se acabe con la experimentación en el arte. Afirma que en todos ellos --los que reclaman en nombre de la posmodernidad, o para combatirlo-- hay un mismo llamado al orden, un deseo de unidad, de seguridad, de popularidad. "Es preciso --asienta Lyotard-- que los artistas y los escritores vuelvan al seno de la comunidad o, si se juzga que la comunidad está enferma, darles por lo menos la responsabilidad de curarla"<sup>48</sup>.

El legado que recibe la era de la posmodernidad viene sobre todo de los años 50 y 60, las décadas del desarrollo imperialista y consumista de las sociedades del primer mundo. En un contexto en el que el consumo se presenta no nada más a gran escala de política, planeación económica y crecimiento empresarial, sino también a nivel microeconómico --es decir, en la vida cotidiana personal-- se desarrolla el arte Pop, el cual cabía y se reflejaba en la cultura de consumo rampante, apropiándose los mecanismos y estrategias de la sociedad corporativa, asegurando el mercadeo efectivo de este movimiento y su absorción en la institución del consumismo; es decir, fue inefectivo como crítica a esa sociedad y así legitimó el sistema.

La "cultura de consumo" que se vivía particularmente fuerte en los Estados Unidos de los años 60, en su forma más básica es una en que las actividades y la ética de la sociedad están determinadas por modelos de consumo, cuyos elementos son: urbanización, avances tecnológicos, burocratización de organizaciones, crecimiento del mercado nacional y la

<sup>46</sup> Daniel Wheeler. *Art Since Mid-Century: 1945 to the Present*. op. cit., pág. 330.

<sup>47</sup> Jean-François Lyotard en Charles Harrison y Paul Wood. *Modernism in Dispute: Art since the Forties*. op. cit., pág. 245. Lyotard señala que la modernidad se distinguió por los grandes relatos o metarrelatos que la filosofía elaboraba, en términos históricos para legitimar el saber desde el punto de vista político y social. Esos metarrelatos tienen por centro la idea de la emancipación: el iluminista (sobre emancipación de la ignorancia y de la servidumbre por medio del conocimiento y la igualdad); el idealista (sobre emancipación progresiva de la razón y de la libertad); el marxista (sobre emancipación de la explotación y la alienación por medio de la socialización del trabajo); el cristiano (sobre emancipación 'o redención' del pecado original por obra del amor); y el liberal ('en términos económicos' sobre emancipación de la pobreza por medio del desarrollo tecnoindustrial del capitalismo). Cfr. Jorge Glusberg. "El estallido de la postmodernidad: ciencia y saber". en Jorge Glusberg.

TFESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

expansión del *advertising* --propaganda y publicidad-- en los medios de comunicación, entre otros<sup>49</sup>. En resumen, la situación social, económica y política de los años 60, sirvió como terreno fértil para el desarrollo del arte Pop.

Los artistas Pop utilizaban el lenguaje de la calle. Su vocabulario artístico venía directamente de los *cómics* populares y explotaban la fotografía y las películas del *mass media*, tal y como lo describe Klaus Honnef, "al contrario de sus predecesores en la historia del arte, (los artistas Pop) le pagan tributo a las sirenas seductoras de las películas de Hollywood"<sup>50</sup>. En parte, el desco de molestar a la burguesía estaba latente en el arte Pop. Después de todo, el arte del Expresionismo abstracto e informal había perdido su poder progresivo y había vuelto a la rígida convencionalidad. Esto, en particular, es lo que los artistas Pop resentían y contra lo que se rebelaban, aunque aún en nombre del progreso u obedeciendo la demanda de que el arte debe reflejar la vida cotidiana y que ésta debe ser hallada en el arte. De ahí que la polémica que surge de que si el Pop critica o enaltece la sociedad, resulta un tanto inútil ya que el arte Pop si bien retrata la sociedad en la que se desarrolla, su verdadera crítica es hacia los artistas del Expresionismo abstracto de los decenios precedentes.

### 1.B. *La vida cultural en la era informática*

#### 1.B.a. *Las autopistas de la información*

Al hablar de posmodernidad las palabras más recurrentes en el discurso de teóricos, filósofos, sociólogos o historiadores son las de heterogeneidad y diferencia. La naturaleza transhistórica de la cultura contemporánea se define en términos de lo plural, ecléctico, lo fusionado, reinventado y recontextualizado.

---

*Moderno/Postmoderno. De Nietzsche al arte global. op.cit.*, pág. 140.

<sup>49</sup> Citado en Jorge Glusberg, *op.cit.* pág. 172

<sup>50</sup> Christin J. Mamiya, *Pop Art and Consumer Culture: American Super Market. op.cit.* pág. 1.

La tecnología en general y las nuevas herramientas de producción, edición y difusión de la información en particular, son el centro de las transformaciones culturales que ocasionan cambios impresionantes en casi todas las actividades de la vida actual. Nos encontramos en un periodo en el que el proceso de crecimiento social y económico no está determinado por la producción mecánica, sino por la información como fin en sí misma: si la sociedad moderna vivió el triunfo de la tecnología sobre la ciencia especulativa, en la era informática vivimos el triunfo de la tecnología sobre la experiencia. El teórico Timothy Druckrey afirma que la tecnología media y simula lo experimental de tal manera que complica y confunde muchas de nuestras nociones de realidad<sup>51</sup>. De hecho, cuestiones tales como nuestra percepción de la realidad presente, la memoria de nuestro pasado, el ambiente y los cambios políticos de las democracias liberales y nuestros conceptos de identidad personal y experiencia primaria están mediatizados de una manera tan aparentemente intangible que sobrepasan el mero análisis histórico o social.

Vivimos en un constante flujo dinámico determinado por el bombardeo de signos; la carga semiótica de las "autopistas de la información"<sup>52</sup> nos abruma. Las nuevas tecnologías de la comunicación (ahora información) --computadora, televisión por cable, grabación digital, etcétera-- han afectado todos los aspectos de la vida cultural incluyendo cómo nos vemos a nosotros mismos, cómo percibimos nuestro ser y al resto del mundo a través de esos medios.

---

<sup>50</sup> Klaus Honnelf. *Contemporary Art*. Hamburgo: Taschen, 1988. pág. 20.

<sup>51</sup> Timothy Druckrey. *Electronic Culture. Technology and Visual Representation*. Nueva York: Aperture Foundation, 1996. pág. 2.

<sup>52</sup> Según Jim Collins el término "information highway" fue el título que utilizó la revista *Time* (abril de 1993) al referirse a un discurso en el que el presidente de los EE.UU., William Clinton, habló de una "data superhighway" como pieza primordial para reactivar la economía estadounidense. Cfr. Jim Collins. *Architectures of Excess: Cultural Life in the Information Age*. Nueva York y Londres: Routledge, 1995. pág. 4. Sin embargo, Castells indica que fueron los japoneses, a mediados de la década de los 60, quienes acuñaron el término de la "sociedad de la información". Cfr. Manuel Castells. *La era de la información. Economía, sociedad y cultura*. México: Siglo XXI Editores, 2000. Tres vols. (Sociología y política) pág. 266.

William Gibson, creador del género literario *cyberpunk*<sup>53</sup>, sitúa a sus personajes en espacios hiperreales, simulados, organismos encantados de encontrarse en una "danza de datos"<sup>54</sup>.

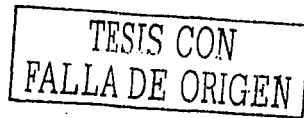
Actualmente, somos testigos de una transformación integral de la cultura, en la que la tecnología se presenta como el fundamento inconcluso de un nuevo orden social. Los futuros virtuales proponen, no sustentan posibilidades; se trata de una vida imaginaria en la que participaremos como agentes del progreso tecnológico y de consumo, aunque muchas veces sin detenernos a reflexionar. Nos encontramos ante cambios radicales en nuestra sociedad con impactos deslumbrantes e inquietantes de proporciones aún no sospechadas en sus dimensiones. Cada vez estamos más inmersos en redes informáticas hasta el grado que nuestras experiencias personales y las relaciones sociales están mediatizadas por la tecnología. Como se afirma en la reciente publicación *La revolución digital y sus dilemas*<sup>55</sup> la influencia de la computadora ha alterado todos los ámbitos de expresión, desde el concepto del texto (interactivo, fluido, no fijo), hasta la fotografía como nueva forma de representación, nueva imagen, en lugar de la reproducción exacta e instantánea.

Debido al influjo y la velocidad con la que estos nuevos medios se acercan cada vez más a nuestro alcance y se transforman en algo cómodo, manejable, consumible, e incluso obsoleto, es que nuestros cuerpos y mentes están mutándose a un ritmo sin precedentes para acoplarse a estos cambios. Sin embargo, un aspecto más que se hace evidente en el decenio de los 90 es que, si bien en los 80 se sufre una carga que nos satura e incluso orilla al hartazgo, actualmente existe una reconceptualización de aquellas formas que antes recibíamos como bombardeos. Como afirma el teórico Jim Collins "la posmodernidad como estilo y como

---

<sup>53</sup> *Cyberpunk*: género literario de ciencia ficción en el que se incorpora la problemática de los organismos cibernéticos (ciborgs) en el ciberespacio. La cibernética es la ciencia que estudia el control y la comunicación entre los seres vivos y las máquinas. El término proviene del griego *kubernētēs* que se refiere al timonel de un barco y es también el origen de la palabra "gobernador". Cfr. Naief Yehya. *El cuerpo transformado*. Mexico, Ed. Paidós, 2000. (col. Amateurs) pág. 35.

<sup>54</sup> Jim Collins, *Architectures of Excess... op.cit.* pág. 4.





condición evolucionó del terror del simple exceso, a la manipulación de la información disponible"<sup>56</sup>.

Los trabajos teóricos y artísticos enmarcados dentro de lo posmoderno en los años 70 y 80, articularon el fracaso de los paradigmas modernistas para prever la experiencia cultural contemporánea: es decir, vivimos en el periodo en el que el impacto de lo nuevo<sup>57</sup> dio lugar al impacto del exceso. Collins argumenta que en las diversas disciplinas que abarcan desde la arquitectura, las artes plásticas, la literatura o el cine, hasta el diseño de interiores, la televisión y la moda de fines de los 80 y principios de los 90 se refleja otra transformación: cuando el impacto del exceso da lugar a su domesticación, cuando el conjunto de signos se convierte en la base para nuevas formas de arte y entretenimiento que ponen en peligro las posibilidades del exceso semiótico<sup>58</sup>. El riesgo de encontrarnos en un mundo lleno de significados que se mutan constantemente es que pierden su sentido. La saturación lleva a la inevitable ignorancia: estaríamos en lo que Baudrillard definió como la hiperrealidad, en donde ya no podríamos diferenciar la realidad exterior de la fantasía, la vida real de la ficción<sup>59</sup>.

Ante tal circunstancia, Collins nos alerta que las variadas predicciones que se suscitan con frecuencia, ya sea por las instituciones o los medios masivos, en que los efectos de este exceso semiótico emancipará o aniquilará la identidad, el lenguaje o el conocimiento, "insisten en un crecimiento incontrolado de innovaciones tecnológicas pero se basan aún en nociones decimonónicas del individuo y lo que es capaz de procesar"<sup>60</sup>. El autor, además hace una clara referencia al discurso entablado por Lyotard en el que se debate la cuestión de las meta y micronarrativas. Collins arguye que, por ejemplo, la metanarrativa de la identidad nacional

---

<sup>55</sup> Varios autores. Número especial de *El Paseante*. Madrid: Ediciones Siruela, 1998.

<sup>56</sup> Jim Collins. *Architectures of Excess: Cultural Life in the Information Age*. *op.cit.* pág. 5.

<sup>57</sup> Robert Hughes. *The Shock of the New*. *op.cit.*

<sup>58</sup> Jim Collins. *op.cit.* pág. 5.

<sup>59</sup> Cfr. Jean Baudrillard. "El éxtasis de la comunicación", en *El otro por sí mismo*. *op.cit.*

<sup>60</sup> James Collins. *op.cit.* pág. 5.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

ignora las diferencias culturales y la especificidad, mientras las micronarrativas las captan. En cambio, defiende la idea de las “narrativas agregadas”<sup>61</sup> que tratan de mostrar una amplia imagen de la Era de la Información pero no encuentran un metadiscurso o metaestética que encuadre la disonancia cultural que define esa era. Es decir, las tecnologías de la información emergen a un ritmo acelerado e intensifican la heterogeneidad de la actividad semiótica; esto trae como consecuencia una proliferación de tecnologías pero que fracasan en determinar con consistencia lo que ofrecen o cómo se utilizan.

Collins considera a la Era de la Información como la antítesis de la Ilustración o de la Edad de la Razón, pero no se refiere a un punto de vista hegemónico acerca del mundo ni a una serie de paradigmas intelectuales, sino a modos de transmisión, almacenamiento y recuperación que desestabilizan las delimitaciones temporales y la cohesión ideológica esencial para cada *Zeitgeist* (Espíritu de época).

*Esto no significa que hemos alcanzado el fin de la Historia, sino proponer la proliferación de historias, la negociación exitosa del presente dependiendo en gran parte en la invención o recuperación de historias perdidas de subculturas específicas, cuya definición se basa en la construcción de una historia que puede contextualizar el presente*<sup>62</sup>.

La tecnología electrónica domina nuestra cultura. La lógica de la tecnología se está llevando a cabo más y más dentro del marco de determinismo biológico (de estándares naturales). Druckrey se cuestiona: Qué mejor metáfora acerca de las fronteras difusas entre tecnología y biología que la programación genética, la reducción del cambio biológico a algoritmos computarizados, programas de vida artificial, o un banco de códigos genéticos?<sup>63</sup> Esto traería como consecuencia que la codificación, en lugar de la identidad, pueda convertirse

---

<sup>61</sup> *Ibidem*, pág. 8.

<sup>62</sup> *Idem*.

<sup>63</sup> Timothy Druckrey, *op.cit.* pág. 5.

en el significado del ser, logrado únicamente por el poder de la computadora.

Al respecto, la teórica feminista Donna Haraway sentencia en su *Manifiesto ciborg* :

*Las máquinas de este fin de siglo han convertido en algo ambiguo la diferencia entre lo natural y lo artificial, entre el cuerpo y la mente, entre el desarrollo personal y el planeado desde el exterior... (nuestras máquinas) están inquietantemente vivas y, nosotros, atterradoramente inertes*<sup>64</sup>.

Desde las actividades y formas destinadas para el entretenimiento, la comunicación, el arte o el trabajo, hasta la infraestructura más sofisticada de la industria de la información, "la red de experiencias tecnologizadas"<sup>65</sup> --en la terminología de Heidegger-- enmarca la forma en cómo se llevan a cabo las cosas. La tecnología avanzada se integra rápidamente a nuestra sociedad como novedad primero, y después como necesidad: en la presente era del consumo que caracteriza al periodo histórico-económico del capitalismo tardío<sup>66</sup> la persona que se encuentre "desconectada" es el reflejo de la impotencia y de la carencia. La información se nos presenta en la sociedad actual como el bien máspreciado, como un "valor supremo"<sup>67</sup>.

El paso vertiginoso que la sociedad adoptó de una manera inconsciente en este último cuarto del siglo XX, al incluir en su espectro cultural a la revolución informática, tiene proporciones escalofriantes. Los efectos de estos cambios sobre una cultura dominada por las representaciones legitimadas por el discurso del capital, la ciencia, los media y las computadoras son asombrosos y a la vez tambaleantes.

Teóricos tales como Druckrey están de acuerdo en que la representación debe ser otra vez deconstruida y qué mejor que en la computadora. Nos encontramos ante la problemática de

<sup>64</sup> Donna Haraway. *Ciencia, ciborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*. Madrid: Ediciones Cátedra, 1991 (Colección Feminismos) pág. 258.

<sup>65</sup> Citado en Timothy Druckrey. *op.cit.* pág. 5.

<sup>66</sup> Fredric Jameson. *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*. Trad. José Luis Pardo Torjo. Barcelona: Ed. Piados, 1991 (Studio)

<sup>67</sup> *El Pascante. op.cit.* pág. 4.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

que los comerciales virtuales, la animación y el *morphing*<sup>68</sup>, se han vuelto componentes indispensables para hacer de la imagen algo relevante a una generación acostumbrada a la ilusión electrónica. Al mismo tiempo, disciplinas del arte "culto" tales como el video, el cine o la fotografía están peleando por conservar su autenticidad en contra del sistema de modelado visual que eclipsa su autoridad. La representación debe ser repostulada desde los principios de una nueva significación de la imagen, debe ser propuesta desde un punto de vista diferente y, desde luego, ligada a la nuevas tecnologías.

### 1.B.b. *Procesar la información*

En los últimos años ha habido un número cuantioso de teóricos que desean hablar del presente con miras hacia el futuro<sup>69</sup>. Desde luego que es la cuestión de las nuevas tecnologías de lo que tienen mayores preocupaciones, así como de los medios de comunicación, del incesante flujo de la información, de la conformación de una nueva sociedad que se enfrenta a un ritmo de vida sumamente acelerado y a la cual debe acoplarse; en fin, los cambios en todos los niveles, que se producen a partir del rompimiento con las estructuras centrales que comenzaron a tambalearse en los 70 y 80, son el material predilecto de sociólogos, filósofos, comunicólogos, antropólogos, psicólogos y demás especialistas de los llamados "estudios culturales".

Justamente, uno de los problemas a los que me veo enfrentada, es que si bien existe una enorme diversidad de publicaciones en libros, reseñas en revistas, entrevistas en la televisión, artículos en Internet, conferencias globales, simposios, certámenes, festivales, ferias, etcétera, tengo la impresión de que el discurso de la mayoría de los autores gira en torno a la misma

---

<sup>68</sup> Morfismo: transformación de una imagen en otra utilizando un programa de software.

<sup>69</sup> Considero repetitivo enumerar o enlistar los nombres de los autores a los que me refiero, sin embargo, están considerados en el cuerpo del texto, las notas y la Bibliografía.

confrontación: la evolución de las nuevas tecnologías y de las ciencias de lo artificial<sup>70</sup>, su impacto en la sociedad, los enormes beneficios y los posibles y catastróficos perjuicios que conllevan; además de discusiones centradas en temas más específicos sobre biotecnología y genética, vehículos de transporte espacial, medios de comunicación que ofrecen instantaneidad, medios de información que ajustan el tiempo real y el virtual de manera simultánea, la realidad virtual, la televisión, teleseñalización, teleaudiencia, telemática, teletodo...<sup>71</sup>.

El problema es que, aun con pequeñas variaciones, puntos de vista encontrados, debates y confrontaciones, el tema está todavía en pleno desarrollo y no existe la distancia necesaria para visualizarlo desde una perspectiva más clara. Me parece que toda la discusión de las nuevas tecnologías que existen actualmente en las sociedades postindustriales y las que están por emerger en un futuro, tanto en estos países como en los del subdesarrollo, se encuentra enfrascada en un cuerpo amorfo y cerrado, pero flexible y expandible, relleno de telarañas que son como redes que atrapan las ideas, las cuales rebotan de un sitio a otro, sin causar verdadero impacto, aunque haciendo ruido. Insisto en que no es que no tengan importancia o validez las opiniones que han surgido, por el contrario, han ayudado a intentar dar una definición a los complejos acontecimientos y actitudes del presente; sin embargo, es tal la facilidad de publicación y difusión de casi cualquier idea --basta con dar una visita a Internet para corroborar esta aseveración--, que en ocasiones se quedan como atrapadas en una red, sin poder alcanzar un estrato más profundo en el que se compararían, enriquecerían y conservarían para futuras referencias.

Pero, aun con la excitación que se vive en torno a las novedades y la constante

---

<sup>70</sup> Timothy Druckrey, *op.cit.* pág. 15. El paso de la cultura industrial a la electrónica, los medios de comunicación e información y su historia, forman el centro de las ciencias de lo artificial.

<sup>71</sup> Druckrey asegura que "no es exagerado sugerir que los efectos acumulados de la ciencia y la tecnología han retardado, reorientado, triunfado, explotado y se han infiltrado en la cultura del siglo XX en nociones del ser, los mecanismos de la biosfera y el análisis de la material". *op.cit.* pág. 13.

advertencia de que estamos pisando un terreno falso en el que lo virtual se desvanecerá de la misma manera como se acaba el efecto de una droga que nos vuelve a la cruda realidad, la cultura tecnológica es la más revolucionaria que se haya dado en la historia humana. Implica transformaciones en prácticamente todos los campos de la actividad social, financiera, política, médica, artística y cultural, así como del mismo individuo: se han tenido que redefinir conceptos relacionados a la identidad personal, las relaciones con la pareja, las capacidades sensoriales y perceptivas de cada quién, cuál es nuestro cuerpo natural y cómo se desenvuelve en la sociedad actual como un signo cultural, cuáles son nuestros límites físicos, qué son hoy en día el espacio y el tiempo, y así, en general, vamos poco a poco acoplándonos a una vida sobrestimulada y sobrestresada.

Si la fotografía, el cine, la televisión y el video marcaron momentos liminales en la historia de la visualización humana, los espacios visuales producidos en la pantalla de la computadora y en los programas de realidad virtual, son totalmente diferentes a sus antecesores, en tanto que tienen mayores implicaciones a nivel representativo, perceptivo y de significado para el espectador. Mientras la televisión es "un aparato que produce modelos de atención como una estrategia de sedentarización y como fijación y estrechamiento de la conciencia, la computadora permite el desenvolvimiento libre y pleno de las facultades creativas del ser humano"<sup>72</sup>.

No obstante estas declaraciones que se colocarían del lado de las "liberales" en el debate en torno a los efectos de las nuevas tecnologías, existe el punto de vista de los "conservadores" quienes luchan por recuperar la *autenticidad* tanto en la obra de arte como en la experiencia vivida: "(los medios) nos dejan una homogénea y omnipresente representación

---

<sup>72</sup> Jonathan Crary. "Visual Technologies and the Dispersal of Perception", en Lynn Cooke *et al.* *Jurassic Technologies Revenant*. Catálogo de la 10ª. Bienal de Sidney, Australia, 1996. pág. 23.

de la realidad"<sup>73</sup>. A propósito de los ambientes mediatizados, hay quienes optan por distinguir a las "virtualidades encarnadas"<sup>74</sup> como las que tienen acceso para proporcionar el potencial para incrementar nuestros sentidos, memoria, velocidad y capacidad de almacenamiento a través de la computadora, frente a los usuarios de la realidad virtual quienes ven reducidos sus sentidos innatos al compartirlos con la simulación<sup>75</sup>.

Ya desde 1974 el ensayista Hans Magnus Enzensberger denota en *Constituents of a Theory of the Media* un cambio de la cultura industrial, a la "industria de la conciencia" en la que la información y la representación están firmemente entrelazadas en los discursos de la publicidad, política, estética e historia cultural. Los medios electrónicos y la cibernética, no el modelo tecnológico, son la industria que conforma la conciencia. Enzensberger afirma que el capitalismo de monopolio desarrolla la industria de la conciencia más rápido y de manera más extensiva que otros sectores de la producción<sup>76</sup>. De hecho, su mayor fuerza, el factor político decisivo, es su poder movilizador.

Al convertirse el radio, el cine o la televisión en medios de distribución, que no de comunicación, el ser humano ya no es un trabajador que produce, sino un procesador de información. Druckrey vaticina que "...engrandeceremos nuestra habilidad para descartar información... esto nos enseñará que el olvidar es una función tan importante de la memoria, como el recordar"<sup>77</sup>. Aún más radical, el teórico de la comunicación Vilém Flusser (muerto en 1992) pronosticaba que "...nuestros cerebros serán liberados para ejercer otros trabajos, como

<sup>73</sup> John Colette. "The More Things Change". Artículo obtenido en Internet en la Homepage del autor. Colette es jefe de Medios Digitales en la Australian Film, Television and Radio School en Sydney.

<sup>74</sup> N. Katherine Hayles. "Virtual Bodies and Flickering Signifiers", en *October*. Núm. 66. MIT Press, otoño de 1993, pág. 91.

<sup>75</sup> Para la teórica Celeste Olalquiaga, la simulación "permite comprender cómo la memoria colectiva contemporánea se encuentra constituida por programas de televisión en lugar de una noción compartida de la historia". *Megalópolis*. *op. cit.* pág. 19.

<sup>76</sup> Hans Magnus Enzensberger. "Constituents of a Theory of the Media", en John Hanhardt (edit.) *Idea Culture: A Critical Investigation*. Nueva York: Visual Studies Workshop, 1986. pág. 97.

<sup>77</sup> Timothy Druckrey. *op. cit.* pág. 21.

procesar información"<sup>78</sup>.

Si Enzensberger asegura que la televisión o el cine no sirven a la comunicación, sino la previenen, que no permiten la acción recíproca entre transmisor y receptor, más de 25 años después de su ensayo, se vive la información como una forma de "esencialismo". Enzensberger apunta que los medios electrónicos no solamente han construido la red de información intensivamente, sino que también la han difundido de manera extensiva. Y esta influencia ha abarcado el campo del arte, el cual siempre ha intentado mantenerse al margen de lo masivo: "lo que antes era llamado arte --apunta Enzensberger-- ha sido, en el estricto sentido hegeliano, dialécticamente superado *por y en* los medios"<sup>79</sup>, debido, sobre todo, a lo que se refirió McLuhan al advertir que las sociedades modernas (sic) están modeladas más por la naturaleza de los medios de comunicación que utiliza, que por el contenido de lo que se comunica. --el famoso 'el medio es el mensaje'--.

Aunado a los términos de difusión, saturación y confusión, los medios electrónicos se auxilian inevitablemente de lo que Olalquiaga llama esa desconcertante cualidad posmoderna: la simulación<sup>80</sup>. La autora afirma que actualmente existe una evidente confusión y un gran temor posmodernos. La primera se refiere a que no podemos hacer una clara distinción entre tiempo y espacio, ya que la continuidad temporal se convierte en extensión territorial, y la dimensión espacial es sustituida por una continua duplicación. El temor posmoderno, según Olalquiaga, se refiere al de la sustitución de lo orgánico y humano por lo tecnológico<sup>81</sup>.

A este respecto, el grupo artístico y teórico neoyorquino *Critical Art Ensemble*<sup>82</sup> afirma

---

<sup>78</sup> *Idem*.

<sup>79</sup> Hans Magnus Enzensberger. *op.cit.* pág. 117.

<sup>80</sup> "...que transforma el tiempo en espacio, el vacío en saturación, el cuerpo en electrónica y la ausencia en presencia...". *op.cit.* pág. 20.

<sup>81</sup> *Ibidem*. pág. 43.

<sup>82</sup> Colectivo de cinco artistas de nuevo género formado en 1987, que se dedica a explorar las intersecciones entre arte, tecnología y activismo político. Cada artista del grupo tiene un talento especial: interpretación, libros de arte, dise- o gráfico, arte electrónico, cine/video, fotografía, teoría crítica, etc. Aunque su actividad sea variada e



que no hay por qué temer las "recombinaciones" (de cuerpos, géneros, textos, cultura) que se dan actualmente gracias a la asombrosa velocidad con la que se transmite la información, pues siempre ha sido clave en el desarrollo del significado y de la invención<sup>83</sup>. Al referirse al *morphing*, producto directo de esta recombinación tecnológica, el colectivo afirma que "mientras la información fluye a alta velocidad a través de las redes electrónicas, se entrecruzan sistemas de significados desiguales y a veces inconmesurables"<sup>84</sup>; lo cual debe percibirse como la posibilidad de engendrar nuevos seres posthumanos en lugar de atrofiarse con el temor que confiesa Olalquiaga. Además, surgirán diferentes significados que previamente no estaban asociados a un objeto; "más que dejarse llevar por secuencias de signos --afirma CAE-- uno debería ir a la deriva entre ellos, eligiendo la interpretación más adecuada a las condiciones sociales de una determinada situación"<sup>85</sup>.

Sin embargo, en un mundo globalizado, monetizado y transnacional, el *morphing*, la recombinación y el abrumador eclecticismo que se desprende de tanta representación, conllevar a una saturación que a su vez produce indiferencia en el espectador, ruido e interferencia, o lo que Paul Virilio llama "babelización: todo el mundo habla, nadie se escucha..."<sup>86</sup>. El pensador francés afirma que en la era informática el tiempo se vive en directo, de forma instantánea, inmediata y de manera ubicua: "nuestra visión del mundo no es objetiva, sino teleobjetiva, ocasionando que la información se distribuya en códigos, lo que a su vez origina que lo que la transmisión gana en exactitud (en cuanto a representación digital), se

---

interdisciplinaria, siguen una constante: producir obras que revelen o reten las estructuras autoritarias de la cultura occidental. Varios autores. Número especial de *El Pasante*, *op.cit.* pág.152.

<sup>83</sup> Critical Art Ensemble. "Plagio utópico e hipertextualidad en la cultura electrónica", en Varios autores. Número especial de *El Pasante*, pág. 37.

<sup>84</sup> *Idem*.

<sup>85</sup> *Ibidem*, pág. 38. Esta cuestión es equiparable al "modelo del yo flexible" que Sherry Turkle plantea como una faceta de la (de)construcción de la identidad típicamente posmoderna y la cual será analizada más ampliamente en el capítulo 3 al hablar de los MUDS.

<sup>86</sup> "Hay que defender la historia". Entrevista con el filósofo Paul Virilio, en Varios autores. Número especial de *El Pasante*, pág. 75.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

pierde en profundidad simbólica<sup>87</sup>.

Por otro lado, el filósofo francés Pierre Levy contempla la interesante idea de que el ciberespacio engloba una "inteligencia colectiva"<sup>88</sup>. Afirmo que la cibercultura expresa el auge de un universal desprovisto de centro y de línea directiva; este supersistema del caos es la máxima encarnación de la transparencia técnica aunque acoja todas las opacidades del sentido... Levy señala que no hay nada claro y todo puede tener sus propios valores: "...esta universalidad desprovista de significación central, este sistema de desorden, esta transparencia laberíntica o universalidad sin totalidad constituye la esencia paradójica de la cibercultura"<sup>89</sup>.

#### *I.B.c. Trans, neo, post*

La autora Rosa María Rodríguez en el artículo titulado "Transmodernidad, neotribalismo y postpolítica"<sup>90</sup> afirma que se debe tener una aproximación a la crítica y la teoría de la posmodernidad muy cautelosa ya que existe una divergencia de opiniones que puede resultar siempre en detrimento del mismo análisis de la época. Afirmo que "el peor corolario de las corrientes posmodernas es la zambullida en el nihilismo, relativismo, banalización, en el eclecticismo del todo se vale"<sup>91</sup>. Señala, además, que aunque se haya dado una vorágine de escritos en torno a los efectos culturales que se desprenden en todos los ámbitos acerca del momento actual, y que mucho de lo que se ha dicho es en términos verdaderamente negativos, por más que tenga un lado oscuro y varios aspectos rebatibles, la posmodernidad brinda respuestas convincentes y como afirma la autora, es uno de los sistemas de ficción el que en

---

<sup>87</sup> *Idem*.

<sup>88</sup> Pierre Levy, "The Art of Cyberspace", en Timothy Drucker. *op.cit.* pág. 367.

<sup>89</sup> Citado en Agustín Ramos Irizar, "Nuevos modelos de pensamiento y paradojas éticas a través de las imágenes virtuales en el ciberespacio", en Rekalde, Josu., *et.al. Lo tecnológico en el arte, de la cultura vídeo a la cultura ciborg. op.cit.* pág. 55.

<sup>90</sup> Rosa Ma. Rodríguez y Ma. Carmen Africa V. (edits.) *Y después del postmodernismo ¿qué?*. Barcelona: Ed. Anthropos/Generalitat Valenciana, 1998 (Biblioteca A #28)

<sup>91</sup> *Ibidem*. pág. 41.

este momento se muestra más operativo. Rodríguez cita a Nietzsche: "No sé por qué tendríamos que desear la omnipotencia y la tiranía de la verdad: me basta con saber que la verdad posee un gran poder"<sup>92</sup>, y opta por denominar la presente era como Transmodernidad: una etapa abierta, la designación de nuestro presente que intenta recoger la herencia de los retos abiertos de la modernidad tras la quiebra del proyecto ilustrado<sup>93</sup>. Lo que nos queda por hacer como una tarea en la que quepa el análisis crítico y la reflexión es delimitar un horizonte que escape del nihilismo, sin comprometerse con proyectos caducos, pero sin olvidarlos. Es decir, la época actual debe aprender a manejar lo que la etapa anterior le dejó como herencia, pero recontextualizarlo, adaptarlo y criticarlo sin la ensoñación de la nostalgia. No se puede negar que hubo un pasado pleno de utopías, pero tampoco nos podemos volcar en la insistente negación de un presente prometedor. Como afirma Rodríguez, el sufijo "trans" engloba conceptos que tratan de captar la heterogeneidad dinámica del cambio<sup>94</sup>, pero añadido, sin negar un legado rico en propuestas. Hagamos caso de Lyotard quien insistía en un espacio vacío, en blanco, no como carencia teórica sino como garantía de libertad, de crítica, de reversibilidad del poder, de la imaginación --única depositaria de este gran relato.

Es comprensible que en la actual era tecnologizada se dé una dinámica del vacío y del exceso; que su raíz paradójica se refiera simultáneamente a la carencia y la inflación la que hallamos en terrenos tan dispares como el crack bursátil, la coexistencia de los desequilibrios norte-sur o la cultura del espectáculo junto a la inanidad intelectual. Rodríguez ve en la crisis de la política una de las mayores afrontas a la honestidad y la integridad tanto social como individual, ya que se ha dado una sustitución de la ideología por la gestión, lo que evidentemente provoca el escepticismo social. Afirma que en los años 80 se dio la apoteosis

---

<sup>92</sup> *Ibidem*, pág. 44.

<sup>93</sup> *Ibidem*, pág. 46.

<sup>94</sup> *Ibidem*, pág. 47.

del *look* posmoderno, la fiesta del fragmento, la cultura del espectáculo, la entronización del narcisismo, la fiesta de la banalidad. Cuestiones que se heredaron en el decenio de los 90 y que la hicieron verse ante los estudios culturales como la cara bárbara y brutal de esa fragmentación (desmembración política, resurgimiento de luchas nacionalistas, conflictos bélicos, falacia capitalista de Fukuyama, corrupción, medios de comunicación aplicados a la apología del escándalo...) <sup>95</sup>

Michel Maffesoli indica que bajo el concepto de neotribalismo se da un declive del individualismo en la sociedad de masas (*Le temps de tribus*, 1998) <sup>96</sup>. En la modernidad existe la predominancia de lo social como estructura mecánica y organización económica y política del individuo que cumplían una función y se movían por agrupaciones. Se da una lógica individualista que busca la identidad separada, persona, individuo y política, mientras que en la posmodernidad existe una socialidad como estructura compleja u orgánica de masas donde las personas se integran en tribus afectivas. La socialidad como trascendencia inmanente que sobrepasa a los individuos pero mantiene la cohesión del grupo a través de los gustos sexuales, culturales, religiosos, etc. (moda, hedonismo, culto al cuerpo, importancia de la imagen) no son síntomas de una vuelta al individuo sino las formas de agregados societales presididas por una lógica de la identificación <sup>97</sup>.

Xavier Rubert de Ventós recuerda en el apartado "Del destino al diseño: de vuelta a Kakanía" <sup>98</sup>, que Platón decía que cualquier información que no hayamos razonado en nuestro interior, no es ni información ni conocimiento: únicamente contaminación mental, acumulación entrópica y degradación de expresiones o recetas. Se suele decir que los medios masivos de comunicación transmiten información, pero la información real no se puede simplemente

---

<sup>95</sup> *Ibidem*, pág. 51.

<sup>96</sup> *Ibidem*, pág. 52.

<sup>97</sup> *Ibidem*, pág. 53.

transmitir: se crea o se degrada. Estudiosos como Norbert Wiener, Noam Chomsky y K. Kendrew opinan que la actual avalancha de información puede traer consigo una crisis de la teoría. En una época en la que el procesamiento de datos nos permite establecer fácilmente correlaciones entre todo, se tiene la tentación de acumular al azar correlaciones, estadísticas, curvas, etc.<sup>99</sup>

Heidegger menciona que vivimos en la era de la imagen del mundo<sup>100</sup>. Pasamos del mundo de la representación teórica o icónica al mundo de la presentación o recreación de las cosas. De la gran ilusión, al ilusionismo. En contraste con la ilusión ficticia, el ilusionismo no atestigua su irrealidad: ya no representa, sino que muestra o recrea. Sin embargo, no podemos escapar de la idea de que la tecnología actual es capaz de recrear nuestra estructura interna (genoma) y nuestra experiencia externa (el mundo virtual el cual introduce la ilusión en nuestra percepción y en toda nuestra experiencia).

### 1.C. *Las artes visuales en los años 90*

#### 1.C.a. *El arte contemporáneo*

Es preciso comprender que el arte actual se distingue, entre otras cosas, porque ha cambiado de esquemas. Los parámetros estéticos por los cuales se regía el arte tradicional han sido abiertos, ampliados y configurados para responder a las necesidades de otro tiempo. El arte posmoderno se diferencia del moderno principalmente por la drástica variación que exige del gusto de la sociedad y la valoración que se le da como categoría artística, a la vez que se acentúa el

---

<sup>98</sup> *Ibidem*. pág. 36.

<sup>99</sup> *Ibidem*. pág. 38.

<sup>100</sup> Martin Heidegger, "The Age of the World Picture", en Timothy Druckrey (edit.) *Electronic Culture. Technology and Visual Representation. op.cit.* pág. 47.

acrecentado subjetivismo implícito en el desarrollo de la recepción de la obra de arte en la época actual, sobre todo lo concerniente al gusto personal. Todo lo anterior es lo que hace al arte de hoy más intrigante y, a la vez, más vulnerable.

Pareciera que desde hace 20 años aproximadamente, no se acierta a codificar el presente en cuanto estilos en las artes visuales. No existe una sola corriente o movimiento que se dé de manera única o siquiera de forma homogénea: todos los estilos coexisten simultáneamente y son aceptados, apropiados, recontextualizados y mezclados entre sí para crear obras complejas y llenas de nuevas significaciones.

Las artes de los años 90 han absorbido lenguajes de las décadas precedentes. Por ejemplo, son válidas en las muestras actuales las formas referidas a los medios masivos de comunicación, cuyos orígenes --o por lo menos su legitimación-- se remontan a los años 60 con el arte Pop; figuras que hacen referencia al tratamiento hiperrealista de los 70; añoranzas por formas expresionistas, surrealistas o abstractas; arte de acción cuya raíz es diferente a los principios postulados en el arte conceptual de los 60 y 70, pero cuyo desenvolvimiento --sobre todo en el aspecto visual-- es muy similar al del pasado. Un aspecto sobresaliente de las artes plásticas de los 90 es que los artistas parecen estar verdaderamente en contra de las formas empleadas por sus colegas del decenio anterior. El arte de los años 80 fue uno que prefirió un lenguaje plural, heterogéneo, mixto, ecléctico y abundante. Y, aunque existen muchas similitudes, los factores que yacen bajo las formulaciones conceptuales optan por ser redefinidas en el arte actual.

Los artistas en los años 90 se inclinan por un lenguaje menos rebuscado, por formas y materiales más limpios, por temáticas igualmente apocalípticas, pero con resultados mucho menos escatológicos. En algunas obras de los 90, al igual que se hace en varias ocasiones en los 80, se emplea la sangre, el excremento o se hace una alusión directa a temáticas de índole

social y sexual; sin embargo, se denota cierta búsqueda por elementos más pacíficos, menos escandalosos. El empleo de los materiales es más sutil, el discurso más discreto. Aun cuando hay un elemento de desacuerdo, se trata de una manera más madura, menos adolescente.

Esto parecería mentira si se estudiaran ciertas obras como el sofá envuelto en vísceras, de Semefo, o el cerdo partido y empacado en acrílico de Damien Hirst, la cabeza con sangre congelada de Marc Quinn o las fotografías de líquido broncorraquideo de Marianna Dellekamp. No obstante estos ejemplos impactantes, existe una resolución tanto teórica como un compromiso con la obra y el discurso; así las obras van más allá del mero escándalo y hallamos en ellas cierto deleite. Y en los 80 no era así: las fotografías pornográficas de Jeff Koons con la Cicciolina causaron impacto y enojo, al igual que las fotos de pizzas y pastelitos podridos con hongos de Cindy Sherman causaron repulsión. En cambio, a principios de los 90 las tapas de yoghurt de Gabriel Orozco nada más asombraron, mientras que los mosaicos con muestras de excremento formando diseños decorativos de Wim Delvoye, provocaron casi un sentimiento generalizado de reverencia hacia el artista por su buen gusto al moldear y acomodar el material visualmente muy atractivo.

Lo escatológico se acepta como una forma que puede ser bello sin caer en lo meramente sensacionalista, perverso o repelente. Parafraseando al artista californiano Tyler Stallings, el trinomio sexo, violencia y anarquía, ha sido transmutado al de amor, muerte y libertad. El verdadero reto es mantener una expresión integral en una sociedad que ha sido lisiada por una estética institucional.

El teórico Jerry Saltz argumenta que las obras de los 90 destacan por la complejidad de su estructura interna: mientras algunos artistas se vuelcan al problema de lo que significa ser humano (con referencias abiertas a los posibles peligros de la carne), otros reintroducen las

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

ideas acerca de lo marginal, lo folclórico, alienado, las minorías o lo primitivo<sup>101</sup>. Mientras unos optan por un enfoque dado a través de una especie de terapia de choque visual -- referencia explícita a lo vivo--, otros eligen lenguajes o prácticas restringidos, arcanos o especializados de un mundo determinado (ciencia, tecnología o antropología).

Lo que es claro es que un tema fundamental y aún vigente en los 90 es el referente a la construcción de una nueva identidad. El problema es que el arte actual está enmarañado con las condiciones sociales y económicas, al mismo tiempo que intenta resolver cuestiones acerca del deseo sexual, la injusticia social, el sida, los estereotipos raciales, la sexualidad femenina, el sentido del humor (negro) y los temas de la cultura vernácula, entre otros.

Uno de los factores que se repite tanto en el arte de los 80 como el de los 90 es que, en la mayoría de los casos, los artistas eligen temas autodescritivos. Es decir, la apropiación de objetos, imágenes y conceptos dentro de las obras, obedecen a la norma de la auto-expresión y la autobiografía. Otra cuestión es la preferencia por la mezcla de lo culto y lo popular aunque no se trata de la exaltación del *Kitsch* que se dio en los años 80. Si bien en los 80 el arte se insinuó como perfectamente compatible con la sociedad del consumo y la industria del entretenimiento, ahora se presenta de una manera muy franca como antítesis de la mercancía, aunque depende enteramente de la ley de la oferta y la demanda.

No obstante, las formas artísticas en ocasiones se disfrazan y las encontramos con materiales descabados, deslumbrantes a la vista, con colores y formas llamativas pero al mismo tiempo busca diferenciarse de la sociedad que la produjo mediante un discurso de crítica sumamente superficial e incluso trivial. Por otro lado, también hay un constante empleo del humor, el cinismo o la ironía, aunque en ocasiones si bien las obras son visualmente atractivas,

---

<sup>101</sup> Jerry Saltz. "Más de lo que sabes", en *Cocido y crudo*. Catálogo para la exposición del mismo nombre. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía/Ministerio de Cultura. Madrid, diciembre de 1994-marzo de 1995. págs. 16-23.



su argumento está muy trillado. Por ejemplo, piezas que atacan al neoliberalismo y ridiculizan al sistema, o que defienden la libertad sexual y con ello crean formas reiterativas que únicamente exaltan lo gay, o el también trillado tema mal enfocado de la lucha de la mujer por ocupar un lugar en la sociedad a fuerza de ridiculizar su contraparte masculina, etcétera.

Moderno o contemporáneo: palabras cercanas por su significado, según Paul Ardenne<sup>102</sup>. Las dos, por sus raíces etimológicas, tienen el deseo de pertenecer al ahora, de estar allí, un estado de presencia tenso y consciente de un mundo en desarrollo. La Modernidad se sitúa históricamente entre 1789 y 1968, es decir entre David y el arte conceptual<sup>103</sup>. Si la modernidad puede ser definida, entre otras cosas, por la cultura del riesgo, la posmodernidad supone, al contrario, el fin del riesgo. Si la modernidad y la posmodernidad difieren en algún punto, es precisamente el que se refiere al riesgo: la modernidad, dinámica y en búsqueda continua por el riesgo, se transmuta en la era posmoderna en una nostalgia por el riesgo.

Por otro lado, las artes visuales de los últimos años, han tomado un rumbo que se acopla perfectamente a los factores que las generan en la sociedad actual. Los artistas contemporáneos reflejan en su obra lo que podría considerarse el factor más sustancial de fin de siglo: la obsesión con la velocidad. Si antes, palabras tales como desarrollo, evolución o progreso, quedaban fuera del ámbito de las artes, ahora el tiempo se perfila como un factor determinante y global. La saturación de información visual que reciben los artistas rebota de manera directa en sus obras que deben ser difundidas (expuestas) lo antes posible, para no ser

---

<sup>102</sup> Paul Ardenne. *Art. L'Age Contemporain. Une histoire des arts plastiques à la fin du XXe siècle*. Paris: Éditions du Regard, 1997.

<sup>103</sup> Existen diversas ideas acerca de cuándo se origina la Modernidad. Mientras unos la ubican resueltamente con el principio del Renacimiento, otros como Ardenne o Lipovetsky sitúan el inicio de la Revolución Francesa (1789) como el comienzo de la Edad Moderna. Los alemanes prefieren considerar al Cisma de la Iglesia con Lutero al frente para hablar del ser humano moderno. Baudelaire considera que los cambios en el arte de mediados del siglo XIX provocan el desenlace de la Modernidad. Varios son los autores y sus ideas, pero en general todos coinciden con el fin de la Modernidad: el agotamiento de la Razón desde fines del siglo XIX y durante la primera mitad del XX es un enclave que dará como resultado el fin de un periodo y el inicio de otro a partir de los años 50, llamado ~~tercermoderno para unos, o posmoderno para otros.~~

TIENE CON  
FALLA DE ORIGEN

obsoletas, para que su discurso sea vigente aunque sea por 15 minutos. Los valores modernos de la novedad y la autenticidad, vuelven a ser abordados por los artistas finiseculares, pero con un sentido de juego, con capacidad para ser reproducida, que responde a un tiempo puntual (el aquí y el ahora) y, en ocasiones, inmaterial (efímera, conceptual o electrónica)<sup>104</sup>.

### 1.C.a.1. *La dispersión del arte contemporáneo*

Es casi un lugar común hablar de la pluralidad en la era actual. Sin embargo, para comprender gran parte de la producción artística de los últimos dos decenios, es necesario detenerse en este punto. ¿De dónde surge la diversidad, y por qué se da en un tono tan generalizado? Primero, es necesario admitir que se debe hablar del productor y su entorno, para después hablar del producto y su efecto en ese entorno. Para ello, me referiré al concepto que acuña acertadamente Ardenne en cuanto que se refiere al artista como un multitipo<sup>105</sup>. El artista contemporáneo, afirma, no es uno sólo, sino muchos y variados que registran la época dentro de la cual evolucionan y sus discursos y resultados se desarrollan y coexisten paralelamente. Esta es una de las causas de tanta diversidad en el arte. Además, cuando la historia lineal de la Modernidad, dio paso a la visión plurifocal de la Posmodernidad, se crearon distintas voces a partir de un solo suceso. Recordemos a Gianni Vattimo quien afirma que justamente la diferencia entre un periodo y el otro, es cuando deja de ser posible hablar de la historia como de algo unitario<sup>106</sup>.

Así, las aproximaciones que el artista tiene hacia la realidad son múltiples y funcionan

---

<sup>104</sup> En la fotografía y en el cine, la imagen existe físicamente: sin embargo, en el video, materialmente no hay imagen, sino una señal electrónica "en sí misma invisible" que recorre 25 veces por segundo las líneas de un monitor. "La imagen de video ya no es una materia, sino una señal. Para ser vista, debe ser leída por un cabezal registrador". Cfr. Régis Debray. *Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en Occidente*. Barcelona: Ediciones Paidós, 1994. (colección Paidós Comunicación #58) pág. 232.

<sup>105</sup> Paul Ardenne. *Art. L'Age Contemporain. Une histoire des arts plastiques a la fin du XX<sup>e</sup> siècle. op.cit.* pág. 24.

<sup>106</sup> Gianni Vattimo. *La sociedad transparente*. Traducción de Teresa Oñate. Barcelona: Ed. Paidós, 1990. pág. 75.

tanto a nivel individual, como de movimiento o moda. Este factor, aunado a la avalancha de propuestas sucesivas en los distintos campos de la producción artística, es una de las causas de tanta proliferación en las artes actuales. El compromiso del artista con la realidad es sumamente complejo, pues debe fungir como el heredero del arte moderno, por un lado, y como creador de la novedad, por el otro. A diferencia del artista moderno quien estaba posicionado dentro del modelo heróico vanguardista como portador de lo nuevo como el más importante asunto, el artista contemporáneo registra la época dentro de la cual evoluciona, además de imprimirle un carácter crítico, profético y que tenga cabida en el gusto y la aceptación social.

El arte de los años 90 plantea una nueva relación con la imagen: a partir de ahora, será modificada o utilizada de manera recurrente para darle un contenido ambiguo. Además, será producto de la habilidad innegable del artista para reciclar los íconos que emanan del universo de la vida pública. Otra característica fundamental en el arte de este último decenio es la fecundidad del *ready-made*, que descalifica *de facto* el gesto del arte tradicional (moderno) y la conceptualización duchampiana. El objeto prefabricado ya no se posiciona como un reto frente al espectador, sino que es parte integral de la obra.

El espectador debe comprender que el arte ya no es un vehículo de mera apreciación; la obra de arte, vínculo entre el artista y el cuerpo social, es ante todo un argumento, la emanación de una estrategia que no necesariamente tiene que acompañarse de lo bello. Ardenne admite una dificultad para la producción y sobre todo la recepción de la obra y vislumbra una posible salida en el riesgo. Pero, se cuestiona, "¿arriesgarse a qué? Todo el problema está allí, consiste en qué arriesgar, cuando el riesgo en el arte se ha convertido de por sí en un lugar común". El criterio de la fatiga, más que el de la muerte del arte, parece ser hoy determinante en todos los ámbitos de la cultura universal. Esta fatiga emana de la relatividad del pensamiento occidental.

Y termina recordando las palabras de Robert Musil cuando dijo: "Toda vida perfecta será el fin del arte". Ardenne corrige: Toda vida perfecta, no tiene necesidad de arte<sup>107</sup>.

### 1.C.a.2. *La videosfera y el neobarroco*

La tecnología en el presente siglo ha dado paso, en la producción artística, de lo químico (la fotografía) a lo numérico (la computadora). Por esta razón, es indispensable contemplar nuevas definiciones para comprender la reorganización general que se ha dado en el campo de las artes. El teórico de la comunicación Régis Debray define la presente etapa de producción, distribución y recepción de la obra artística como la era de lo visual o videosfera<sup>108</sup>. El autor distingue la actual "edad de la Mirada" de las otras dos: primero la logosfera o era de los ídolos (del griego *eidolon*=imagen) la cual data desde la invención de la escritura hasta la de la imprenta. Y posteriormente la grafosfera que es la era del arte y la cual data desde la imprenta hasta la televisión en color. Actualmente, "...hemos entrado en la videosfera, revolución técnica y moral que no marca el apogeo de la 'sociedad del espectáculo sino su fin'<sup>109</sup>. Lo que separa la era del arte de la visual, --según Debray-- pasa entre la película química y la cinta magnética, entre el *travelling* y el *zoom*, entre el documental y el gran reportaje. A esta era de lo visual la caracteriza el constante flujo de sus productos los cuales están en rotación constante; además, saben que cuentan con una difusión planetaria, que están determinados por la tecnocracia global y económica de los Estados Unidos, que han sido facturados mediante estereotipos para estimular, embelesar o distraer, a través de mecanismos virtuales, a quien los desee poseer, y que sobre todo, pueden ser adquiridos, consumidos, reproducidos y desechados con suma facilidad.

<sup>107</sup> Paul Ardenne. *op.cit.* pág. 392.

<sup>108</sup> Régis Debray. *op.cit.* 176.

<sup>109</sup> *Ibidem.* pág. 223.

El serio problema al que nos enfrentamos al estar inmersos en la abundancia de la producción visual es el de la desvalorización. Entre más cantidad, menos calidad, entre más terreno abarca, menos contundente será su resultado y su significado será más vacío. No me refiero a los eventos en sí (Bienal de Monterrey, Bienal Tamayo, o de Venecia o de Sao Paulo o del Whitney o la Documenta de Kassel) sino que los 100 artistas del mundo más famosos están en todas partes. El crítico australiano Robert Hughes declara --con obvia gran ironía-- que "si en la Antártida hubiera un museo de arte moderno, los pingüinos contemplarían un Ellsworth Kelly, un remedo de acuarela tántrica de Francesco Clemente, un paisaje de barro y paja de Anselm Kiefer, y un bonito montón de sebo helado de Joseph Beuys"<sup>110</sup>.

Acompañando esta gran cantidad de obras, artistas, exposiciones y otros sitios dedicados al arte, se encuentra inevitablemente, el pluralismo. El ciclo de cambio (deseo de renovación de formas y lenguajes) es tan veloz que da la sensación de que estamos en un presente continuo; se da así una superposición de estilos, intenciones, materiales y figuras al mismo tiempo. Esto trae como resultado que se tenga la impresión de hallarse en una era barroca, fenómeno acentuado por el eclecticismo evidente en la producción artística desde hace más de 20 años. El artista multimedia Josu Aguinaga afirma que si se considera el arte desde la Revolución Industrial hasta nuestros días, se puede hablar de distintas fases por las que ha atravesado la producción artística. Así, el movimiento inglés *Arts and Crafts* que cuestiona la incorporación de los procesos industriales al arte y por ello defiende las creaciones manuales, se denominaría la fase arcaica. Las vanguardias artísticas de principios del siglo XX se considerarían como una fase clásica en donde el modelo que predomina es el del arte entendido como avanzadilla de un nuevo orden social. Las neovanguardias de la posguerra sería la fase manierista, ya que se retoma la idea de vanguardia pero de una manera más banalizadora y

---

<sup>110</sup> Robert Hughes. *A toda crítica. Ensayos sobre arte y artistas*. Barcelona: Ed. Anagrama, 1992 (Colección

conformista. Y la etapa de la transvanguardia y posmodernidad sería el actual momento (neo) barroco en el que existe una crisis de los valores modernos, tanto en lo social, como en lo estético<sup>111</sup>.

Lo que propicia lo barroco, según Aguinaga, es la capacidad que tienen las artes plásticas actuales para la copia y la reproductividad. Además, obras del arte digital, por ejemplo, dan lugar a la revisitación, la manipulación, la autorrepetición y la retroalimentación<sup>112</sup>. El artista señala que actualmente, más que objetos o mensajes, se tiende a crear contextos que posibilitan la comunicación (el intercambio de información). El problema es cuando estos contextos carecen de un marco crítico; a lo mejor la obra seduce por su material, factura y colocación museográfica, pero su significado se desvanece sin prestar atención a la relación afectiva que debe efectuarse entre la obra de arte y el espectador.

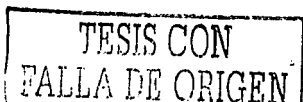
### 1.C.a.3. *Narcisismo*

A partir de hace 20 años aproximadamente, es decir los decenios de los 80 y 90, se ha dado un particular énfasis por parte de los artistas para trabajar temáticas sumamente personales. No nada más me refiero a que los temas tratados son íntimos, autobiográficos y herméticos en ese sentido, sino que el uso de la persona del mismo artista es muy frecuente. Me refiero al autorretrato, al empleo del propio cuerpo como vehículo de la obra, a partes del cuerpo del mismo artista como material de alguna pieza y, una y otra vez, referencias individuales, egoístas, autodescritivas y, desde luego, narcisistas. Creo encontrar un antecedente directo en el *Body Art*, en el que el artista utilizaba su propio cuerpo como objeto y sujeto en la obra: sin embargo, pienso que en las manifestaciones conceptuales de los años 60 y 70 existía menos un

---

Argumentos), pág. 14.

<sup>111</sup> Josu Aguinaga, "Nuevas piedras con las que tropezar otra vez", en Josu Rekalde, *et.al. Lo tecnológico en el arte, de la cultura vídeo a la cultura ciborg. op.cit.* pág. 87.



intento de hablar de uno mismo, sino de la sociedad y, en cambio, ahora, la colectividad pasa a un segundo plano, dando lugar a la experiencia personal.

También existen diferentes aproximaciones a las obras y sus respectivos resultados en los movimientos de los 60 y 70 frente a los de los 80 y 90. Por ejemplo, el Arte Terrestre de los conceptuales dista mucho de tener connotaciones estéticas (aunque resulten visualmente atractivas muchas de las piezas) y desde luego, jamás se pensó en términos de un arte decorativo. Pienso en particular en el *Spiral Jetty*, 1971 de Robert Smithson, o en las excavaciones que Michael Heizer hizo en los desiertos de Arizona y Nuevo México que, aunque finalmente se puede tener una experiencia estética frente a ellas, la intención del artista va mucho más lejos del aspecto formal y visual. Lo que los artistas terrestres de los años 60 y 70 procuraban era mostrar una postura de protesta frente a la civilización tecnolozada que estaba acabando (o por lo menos transformando) el hábitat natural del ser humano, en aras de un consumismo avasallador. El contraejemplo, son las fotografías perfectamente pulcras, cuidadas, iluminadas, escenificadas y numeradas de las obras efímeras que Andy Goldsworthy hace con la nieve, madera, hojas, semillas o piedras. Las piezas del británico sorprenden por su belleza, la combinación de colores, el tejido y las formas que le da a los elementos de la naturaleza, junto con los sitios que ambientan la obra, son realmente hermosos. Pero sí existe un deseo de hacerlo así, no hay en Goldsworthy una política de protección al ambiente, ni le interesa la reducción en la capa de ozono. Él expone sus fotografías editadas o en ocasiones arma una instalación en la galería, pero sin la misma intención que los ambientalistas conceptuales.

En México, algunos ejemplos en los que se trabaja el tema de la ecología, o por lo menos se elaboran piezas a partir de materiales de la naturaleza, son ciertas obras de Gabriel

---

<sup>112</sup> *Ibidem*, pág. 88.

Orozco, Humberto del Olmo y Yolanda Gutiérrez. El resultado de sus instalaciones es sumamente óptimo, pero otra vez, no hay --salvo en algunos proyectos específicos de Gutiérrez-- una conscientización de la eminente destrucción de la Tierra. Los artistas se auxilian de piedras, pasto, tierra, arena, huesos de animales o troncos de árboles para crear objetos pequeños o ambientes como el que presentó Yolanda Gutiérrez en la Bienal Internacional SITE, Santa Fé: una enorme serpiente armada de mazorcas de maíz, cuyo preciosismo es evidente por el material, la textura y el color de la construcción. No es que descalifique la obra de los artistas no conceptuales, pero sí hay una evidente relajación en cuanto al compromiso que debe entablar el arte de vanguardia frente a una sociedad adormecida. Y creo, que esta tolerancia en extremo que lleva al conformismo, se llama narcisismo.

Aun cuando en los años 80 existieron numerosos ejemplos en donde las representaciones en su mayoría se referían a postulados personales de cada artista, existía un consenso generalizado de hablar del lado de un humanismo redescubierto, de aquello que parecía haber olvidado el arte conceptual. Surgió un interés abrumador por tratar la problemática de la identidad: personal, nacional, sexual, de grupo, temas relacionados con el racismo, género, clase o religión. En cuadros, *collages*, ensamblajes, esculturas, instalaciones o videos, el tema de la búsqueda de la unicidad prevaleció casi durante toda la década de los 80. Sin embargo, siento que se hablaba desde la experiencia personal, para un mundo social; el artista no utilizaba el lenguaje críptico que predomina en los 90, sino que intentaba dar una respuesta partiendo de la visión particular, para expresar inquietudes universales. Por ejemplo, recordemos el arte feminista de Cindy Sherman o Kiki Smith quienes hablan en su obra desde la mujer, atacando los principales factores que la oprimen y manifestando su enojo por un problema que no las concierne directamente a ellas en cuanto sujetos individuales, pero si



dentro de su condición de mujeres. Ahora, en cambio, se puede decir que existe una "saturación del yo": casi cada obra encierra de manera contundente un discurso en donde prevalece lo íntimo. Es casi imposible tener acceso a la mayoría de estas obras, si no se conoce la intención del artista. Aunque formalmente las obras nos remitan a algún tema en particular o nos den alguna clave al respecto de su contenido, no se puede elaborar en profundidad, al menos que nos guiemos por algún dato o indicio de que el artista desea expresar tal o cual cosa en referencia a la experiencia que tuvo en tal o cual situación.

No obstante el evidente narcisismo, esta reflexión hacia la interioridad puede no ser del todo negativa. A lo mejor, la respuesta a las interrogantes que siempre nos hemos formulado con respecto a las relaciones interpersonales se encuentran en el profundo conocimiento del yo. Puede ser posible que en el acto de la mirada interior y del autoconocimiento, podamos entender al otro a través de nuestro cuerpo. De ser así, los deseos, gustos, miedos, pérdidas, errores o fracasos de cada uno de los seres humanos podría ser visto desde una extensión social. Cabe mencionar que el legado de individualismo que pesa sobre los 90 es producto directamente heredado del absoluto "yoismo" de los 80 cuando prevaleció la autorreflexión, autoexpresión y autodefinición.

En el Museo Carrillo Gil se presentó la exposición *Las transgresiones al cuerpo* en mayo de 1997, en donde se intentaba dar una visión de los cambios que han hecho del cuerpo humano el objeto de estudio preferido por diversas disciplinas. La muestra presentó a los artistas (mexicanos en su mayoría) que desde finales de los 70 habían considerado al cuerpo como material de investigación y el consiguiente resultado de vivir sobresaturados en la sociedad de la información. Pero, una vez más, los videos, fotos, pinturas, esculturas y arte objeto fueron un muestrario de auto-obras: los autorretratos fueron sin duda mucho más numerosos que las obras que trataron al cuerpo humano como un objeto universal. Mónica

Castillo, Marcos Kurtycz, Julio Galán, Nahum Zenil y Tatiana Parceró, por nombrar solamente a unos pocos, hacen una exploración del propio cuerpo, de la persona misma, de la experiencia vivida en su piel y lo transmiten en diversos --algunos afortunados, otros no-- formatos y discursos.

Este autoconocimiento ha llevado en los 90 a exploraciones de identidad personal para forjar espíritus fortalecidos que podrán soportar el cambio tan publicitado de siglo/milenio, en medio de los cambios globales que han procurado --para bien y para mal-- los estatutos económicos y las novedades tecnológicas de nuestra cultura. Sin embargo, aun cuando este autoexamen lleve a la posibilidad del conocimiento del otro a través del yo, conlleva el gran riesgo de que nos quedemos embelesados en las engañosas capas que cubren cada aspecto de nuestro ser personal. Es decir, es tan profundo el acceso a la verdad del autoconocimiento, que buscando una posible respuesta para conocer al prójimo, nos puede dejar ahogados en una marejada de aspectos desconocidos de nuestro yo y quedarnos inmersos en ellos sin lograr traspasarlos a un nivel menos egoísta. Otro riesgo que encarna el autoconocimiento es que de la auto-observación, se pasa muy fácilmente al amor propio que es benéfico, pero cuya frontera con la auto-obsesión es muy delgada y fácil de atravesar.

### 1.C.b. *El arte electrónico*

Los medios electrónicos, el renacimiento de la foto y el video, así como el empleo de la computadora en las obras de arte de los 90 se presentan como una opción en la que se incorpora la vanguardia artística --sin el sentimiento de obligación de estar constantemente inventando algo nuevo--, con los cambios que proporcionan las herramientas de la tecnología, lo que a su vez facilitará el proceso del arte de unirse y fundirse con otras disciplinas.

El problema predilecto de las artes plásticas de los 80 --la representación del cuerpo

humano-- sigue siendo un tema muy trabajado en los 90, sólo que en lugar del cuerpo politizado, la figura humana se expresa más por su ausencia que por su presencia. El arte electrónico trata el cuerpo humano en términos de su fragilidad (o naturaleza frágil), de su posible y muy factible disolución en los nuevos medios tecnológicos.

Existe una gran variedad de arte electrónico: desde artistas que producen un CD-Rom, o que muestran obras en la World Wide Web, que crean una pieza musical vía Internet o que crean fotos y las manipulan en Photoshop, que hacen esculturas virtuales con monitores, o que utilizan video en una instalación, o el video solo proyectado en la pared o en una pantalla o en el monitor de la televisión, hologramas, diapositivas, audiovisuales, luces de neón, etcétera. Cualquier forma o soporte de la obra es solamente el medio por el cual los artistas plásticos no hacen uso únicamente de la tecnología como novedad, sino que deben implementar un lenguaje que encarne conceptos vigentes y enfrente problemáticas actuales.

El arte cibernético se define desde sus orígenes como un arte mecánico que recurre al movimiento: la máquina se anima y se identifica con características antropomórficas, como en las piezas experimentales de MoholyNagy, Tatlin (y otros artistas tanto del constructivismo ruso como de la Bauhaus de los años 20), Picabia y Duchamp y años más tarde Robert Rauschenberg y Jean Tinguely, Rebeca Horn, Alfredo Jaar y Thomas Glassford, entre muchos otros<sup>113</sup>. La función esencial de las obras de estos artistas es la reacción dinámica, con fines de acción más que de contemplación. La "tecnoguardia" es la creación original, la audaz cruza entre las matemáticas, el cinetismo y la electromecánica, que ha hecho posible la creación de robots artísticos con tres capacidades principales: acción (la obra tiene una utilidad mecánica); transformación (la obra engendra un modelo específico); e información (es el rector de una

---

<sup>113</sup> Además, desde luego, de los tres artistas trabajados en esta tesis: Tony Oursler, Alan Rath y Matthew Barney.

demanda manejada bajo la forma de un programa)<sup>114</sup>.

El arte electrónico se define mediante la creación de imágenes obtenidas por programas matemáticos, paletas gráficas, scanners portátiles, procesadores de alta velocidad y de memorias informáticas con gran capacidad. Se trata de una "estética de la comunicación"<sup>115</sup>, fundada sobre todo en la circulación (y no solamente la contemplación), el intercambio de ideas e impresiones. Tanto los seres (máquinas) creados, como el espectador, están en un continuo diálogo a nivel personalizado e individual. Se rescata la visión intrasubjetiva de la relación con la obra de arte y a las piezas se les considera en un continuo proceso de transformación y flujo de información. La transestética hace de la comunicación una forma y cambia la escala de percepción, en tanto que confronta al observador a un contexto y no suscita únicamente lo visual.

De la misma manera que la obra de arte electrónica está en constante mutación, así, dependiendo de las condiciones del contexto, el creador y el espectador existen potencialmente en un estado de transformación. Lo interesante de estas obras es que no se pierden en teorías o escritos, sino que hacen énfasis en la importancia de la visualidad la que alimentará la experiencia estética del espectador. Algunas esculturas como las de Oursler y Rath son como juguetes, como máquinas robóticas en espera de obedecer una orden; son como nosotros y a la vez son tan diferentes a nuestra naturaleza: son como seres posthumanos.

Lev Manovich, teórico y crítico de los nuevos medios de comunicación, afirma que toda representación y experiencia cultural está siendo convertida en objetos tridimensionales: desde las pantallas planas de las computadoras, hasta las habitaciones de realidad virtual, las ciudades del futuro y otras construcciones espaciales<sup>116</sup>. En los diferentes juegos de CD-Roms

<sup>114</sup> Cfr. Paul Ardenne. *op.cit.* pág. 250.

<sup>115</sup> *Ibidem.* pág. 272.

<sup>116</sup> Lev Manovich. "Estética de los mundos virtuales", en *El Peseante. op.cit.* pág. 93



interactivos, la variación y el principio del tiempo equivalen al movimiento por el espacio (nuevas habitaciones o niveles), mientras que en las antiguas formas de narrativa el argumento está dirigido por el movimiento espacial del héroe principal. El concepto de la narrativa está dado por un movimiento ininterrumpido de cámara a través de un escenario complejo y extenso, pero se trata de un viaje que carece de meta o propósito, como una *road-movie* en la que la navegación por el espacio es suficiente en sí misma<sup>117</sup>.

Otro aspecto de la cultura digital si no totalmente innovador, sí desconcertante, es que la creación se ha sustituido por la selección. En el arte electrónico el artista modifica una señal ya existente; el concepto del genio creador se transforma en el de técnico. Manovich explica que todo está ensamblado a partir de partes prefabricadas: desde los objetos, hasta la identidad de las personas. En los medios electrónicos y digitales la creación artística implica escoger entre elementos prefabricados: texturas e íconos, modelos, melodías, ritmos... Basta con seleccionar lo ya existente: paisajes fractales, suelos de damero, personajes completos, etcétera<sup>118</sup>.

#### 1.C.b.1. *Después de la fotografía*

Las obras en video y computadora de los últimos 15 años han conseguido otorgarle una nueva jerarquía al concepto de la representación. Estos nuevos medios son el punto de partida a un territorio de la condición artística que aún está en exploración, íntimamente ligada a la problemática posmoderna y a distintos aspectos de la vida cultural. La teórica Margot Lovejoy atribuye que son los cambios en las creencias entre la Modernidad y la Posmodernidad los que hacen posible tal desarrollo. Afirma que si bien en la época moderna se tenía un punto de vista lineal del progreso, en la actual era posmoderna hay una imposibilidad de ese tipo de evolución

---

<sup>117</sup> *Idem.*

ya que se desenvuelven secuencias en cambio continuo y su subsiguiente yuxtaposición o sobreposición como parte de una estructura descentrada<sup>119</sup>.

Los artistas se apoyan en la computadora tanto como una herramienta como un medio. Las imágenes se vuelven información desmaterializada en la base de datos del disco duro. Al digitalizarse, esta información influye en una percepción del campo visual nueva y completamente diferente. El modelado digital ocasiona así una crisis en la representación porque cada tipo de ícono puede ser digitalizado y reformulado. La computadora en los 90 ha superado la foto, el video y el cine<sup>120</sup>.

El teórico Peter Weibel describe una breve historia de la evolución de la generación y transmisión de imágenes a partir de la aparición de la fotografía en 1839<sup>121</sup>. Casi 40 años después, ubica el escaneo que descompone una imagen bidimensional en una secuencia lineal de puntos en el tiempo; así, en el cine, la imagen pasó a ser de un medio del espacio a un medio del tiempo. En 1897 el electrón y el tubo de rayos catódicos permiten la producción y transmisión electrónica de la imagen, aspectos determinantes en la futura televisión. Posteriormente, la grabación magnética de señales visuales va a ser posible el registro en el video. Más adelante, los transistores, circuitos integrados, los chips y la tecnología de semiconductores permiten el procesamiento de datos, hasta las imágenes en la computadora producidas enteramente por máquinas.

Se trata de mundos que poseen características fundamentalmente nuevas: virtualidad, variabilidad y viabilidad<sup>122</sup>. La tecnología de las telecomunicaciones interactiva permite que haya arte en la red, la televirtualidad, arte puramente inmaterial en el espacio de la información

---

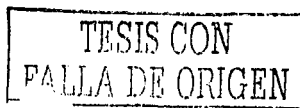
<sup>118</sup> *Ibidem.* pág. 95.

<sup>119</sup> Margot Lovejoy. *Postmodern currents: Art and Artists in the Age of Electronic Media*. 2a. ed. Nueva Jersey: Prentice Hall, 1997. pág. 69.

<sup>120</sup> *Ibidem.* pág. 78.

<sup>121</sup> Peter Weibel. "El mundo como interfaz", en *El Paseante. op.cit.* pág. 110.

<sup>122</sup> *Idem.*



codificada y telepresencia. La telerrobótica, la televisión por cable, la televisión interactiva y las redes digitales de ámbito global constituyen lo que Nam June-Paik llamó en 1974 "superautopistas electrónicas"<sup>123</sup>. Finalmente, el autor predice que los chips cerebrales o neurochips vincularán el cerebro del modo más directo posible con el ámbito digital para así superar las interfaces electrónicas clásicas<sup>124</sup>.

Weibel considera al arte electrónico como el mundo del observador interno por excelencia, en donde la realidad y la contingencia relativa al observador aportan valiosas formas de discurso para la estética de la autorreferencia, la virtualidad y la interactividad. Se da un salto de un punto de vista externo y dominante a un punto de vista participativo e interior; se desplaza al arte desde un estadio centrado en el objeto, a un estadio dirigido al contexto y al observador:

*(Se da la) transición desde sistemas cerrados, definidos por la decisión y completos, a sistemas abiertos, no definidos e incompletos; desde el mundo de la necesidad a un mundo de variables manipuladas por el observador; desde la monoperspectiva a la perspectiva múltiple; desde la hegemonía al pluralismo; del texto al contexto; de la localidad a la no-localidad; de la totalidad a lo particular; de la objetividad a la relatividad del observador; de la autonomía a la co-variación, de la dictadura de la subjetividad al mundo inmanente de la máquina*<sup>125</sup>.

La tesis fundamental de Weibel es que a través del arte electrónico tendemos a ver cada vez más el mundo desde dentro; considera a la electrónica como una endoaproximación al mundo<sup>126</sup>. Afirma que el mundo se está volviendo cada vez más manipulable en cuanto interfaz entre el observador y los objetos. De esta manera, podemos liberarnos de las coordenadas espacio-temporales de Descartes ya que la cuadrícula del aquí y el ahora se vuelve maleable:

---

<sup>123</sup> *Idem.*

<sup>124</sup> *Idem.*

<sup>125</sup> *Ibidem.* pág. 112.

<sup>126</sup> *Idem.*

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

con la tecnología del presente expandido se trasciende el horizonte local de los acontecimientos.

Por primera vez en la historia, afirma Weibel, la imagen es un sistema dinámico<sup>127</sup>. La imagen se transfiere a un campo dinámico de puntos instantáneamente variables que el observador controla de modo directo: "la imagen consiste ahora en una serie de acontecimientos, sonidos e imágenes hechos de distintos acontecimientos locales específicos que se generan desde el interior de sistemas dinámicos"<sup>128</sup>. El cuadro semiótico que se explica a continuación, ilustra esta tesis de Weibel.

#### 1.C.b.2. Cuadro semiótico

La configuración de un cuadro semiótico comienza con la elección de un par binario. En el caso del arte electrónico, escojo *materia e inmaterialidad*. El primer término se refiere a la computadora, la pantalla, el ratón y en general el *hardware* que se necesita para elaborar una pieza. El segundo término se genera al encontrar el opuesto al primero; la inmaterialidad que es diferente a la materia en cuanto sustancia física. La inmaterialidad es una idea, una intención, el proceso de creación o ejecución, cuya realización es posible en un programa de *software*. Los dos términos están en constante interacción más que actuar de manera independiente.

El segundo par para configurar el cuadro surge al seleccionar un término que sea igualmente privilegiado que materia, pero diferente a él al estar ausente y el otro presente. Elijo *acción*: se relaciona con materia en tanto que se reconoce una acción generalmente asociada con la percepción de la materia. El cuarto término se genera con el opuesto del tercero: *inactividad*.

El primer par binario que elegí (*material-inmaterialidad*) determina una *forma* que se

---

<sup>127</sup> *Idem*.



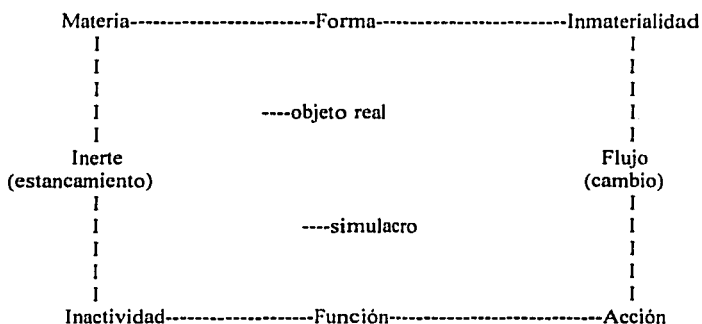


convierte en el primer eje que une ese par; mientras que el término que se identifica con acción e inactividad es la *función*.

El cuadro semiótico está diseñado para mostrar las posibilidades de relación entre los diferentes términos. Así, la diagonal que se identifica con *materia* y *acción* es el *objeto real* ya que al unir el par no se da una disonancia o separación entre los términos, por el contrario, se unen creando presencia.

La diagonal que une los términos negativos de *inmaterialidad* e *inactividad* deriva en el *simulacro*. Así, como la inmaterialidad puede simular plenamente la materia, la inactividad puede interrumpir las expectativas de acción del objeto real.

El eje vertical que conecta *materia* e *inactividad* se identifica con lo *inerte* (estancamiento). El eje que se relaciona con *inmaterialidad* y *acción* es el *flujo* (cambio). En el primer caso, me refiero al *hardware* (computadora, pantalla, ratón), y en el segundo a la obra en sí, creada en un *software*, (la obra en sí) en constante transformación gracias a la interacción del espectador-participante.



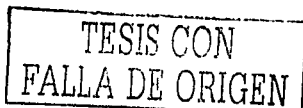
TESIS CON  
 FALLA DE ORIGEN

### 1.C.b.3. *La transformación del cuerpo como obra de arte*

Una de las artistas más controvertidas de los 90 es la francesa Orlan, quien en numerosas visitas a México ha expuesto sus ideas y videos para conocer cómo a través de la cirugía plástica la artista adquiere una nueva identidad. Orlan afirma que "la vida es un fenómeno estético recuperable y yo estoy entre los puntos más fuertes de la confrontación. Ya no necesitamos aceptar el cuerpo que tanto Dios como la genética nos ha dado"<sup>129</sup>. En los videos, Orlan muestra cómo convierte un quirófano y una operación de cirugía plástica en un escenario y un *performance*; la artista transforma su cuerpo exterior eligiendo distintos parámetros de modelos ideales de belleza, y no necesariamente los impuestos por la sociedad actual. Por ejemplo, en su próxima intervención que se llevará a cabo en Japón, Orlan --inspirada por la civilización maya que conoció en una de sus visitas a nuestro país-- se hará "la nariz más grande del mundo", la cual comienza a la mitad de la frente y se prolonga hasta resaltar casi cinco centímetros de su cara. Esta operación será la novena que se efectúa en el rostro, en donde imprime de manera permanente su autorretrato y modifica paulatinamente su ser carnal y espiritual. Orlan asegura que al provenir de una familia católica, ella está conformándose en una santa posmoderna, sin tener que atravesar por el sufrimiento y el dolor físico que se testimonia en la historia de los santos; de esta manera, su obra se puede visualizar como un ícono religioso. Además, algunos trozos de carne, grasa y vendas con sangre que son recolectados durante las operaciones, son almacenados en frasquitos con formaldehído, para ser preservados por una eternidad y vendidos en galerías. Otras veces este material se enmarca y se sella con vidrio antibalas y se vende por mil dólares.

Orlan es una santa para la era de la información, en donde el tiempo y el espacio son controlados por la tecnología y las sensaciones están determinadas por los medios de

<sup>129</sup> Linda Wientraub. "Orlan: Self-Sanctification", en *Art on the Edge and Over: Searching for Arts Meaning in*



comunicación masiva. Lo privado e íntimo se desvanece en una grotesca muestra accesible a través de medios electrónicos, videos, transmisiones vía satélite y fotografías. Orlan también documenta el proceso de recuperación postoperatorio y exhibe las fotografías de su rostro hinchado, lleno de moretones y cicatrices por el periodo de reposo de cuarentena que se le exige a todo paciente que es intervenido quirúrgicamente. Las impúdicas imágenes de Orlan han convertido su cuerpo en un lugar de debate público; incluso se ha querido catalogar a Orlan como una enferma mental con desórdenes del tipo de narcisismo, autofetichismo, masoquismo, histeria, esquizofrenia, perversión, delirio y automutilación. Sin embargo, compenetrada profundamente en el psicoanálisis, la artista ha sido examinada y declarada como una persona mentalmente sana.

En una constante búsqueda por transformar sus facultades y en el deseo de abandonar su cuerpo y persona y ocupar una identidad totalmente nueva, Orlan afirma:

*Cuando haya terminado con las operaciones, contrataré una agencia publicitaria para que me asigne un nombre y apellido y un nombre artístico, después conseguiré un abogado que apelará ante el Ministerio Público para que acepte mis nuevas identidades con mi nueva cara. Éste es un performance inscrito en el tejido social, un performance que va tan lejos como las leyes... tan lejos como un cambio completo de identidad...*<sup>130</sup>

Orlan no se interesa en el aspecto estético de su obra, en el sentido tradicional de lo que se conoce como bello o agradable; de hecho, ella sabe, y ofrece disculpas, que las imágenes que se transmiten al público son para la mayoría feas y repulsivas. Sin embargo, su intención es mostrar el potencial de la autotransformación. Señala que actualmente, con la ayuda de las tecnologías y la manipulación genética, todos seremos capaces de burlar la evolución natural y convertimos en seres posthumanos. No obstante, el crítico Parveen Adams puntualiza que en el

---

*Contemporary Society 1970-1990*. Art Insights Inc. 1997. pág. 79.

<sup>130</sup> *Ibidem*. pág. 82.

trabajo de Orlan "no es que la cirugía la haya transformado, sino que la cirugía ha transformado nuestra experiencia de la imagen"<sup>131</sup>.

En la vida cotidiana, el cuerpo se ha visto intervenido por estos instrumentos para convertirlo de algo sagrado, en un parque de diversiones: el *piercing*, el tatuaje, el fisicoculturismo, los *lifts*, liposucción, implantes de silicón, reducciones, prótesis, tintes de pelo, etcétera, son agentes de transformación que nos han otorgado un nuevo patrón de comportamiento social. El profesor Leonard Folgarait señala que Orlan visualiza su cuerpo como el medio para el cambio material y cualitativo y que además se le considera temporal, porque es permanente solamente hasta la próxima operación<sup>132</sup>.

Por otro lado, afirma Folgarait que al hablar de Orlan, necesariamente se debe discutir la idea de atravesar fronteras y juntar opuestos; cita al antropólogo Victor Turner quien utiliza el término *midliminalism* como el estado de ser o existir entre diferentes categorías. Es común en la actualidad el no estar limitado por fronteras perfectamente delineadas; a este respecto se refiere el autor al hablar de diversas capas de personalidad que se sobreponen, complementan y unen: sería el caso de ser paradójicamente y al mismo tiempo algo diferente, como sucede en el caso de la androginia, los muertos vivientes, los humanos animales, etcétera<sup>133</sup>.

En cuanto a la transformación interna de su persona, Orlan lleva años de autoconocimiento a través del psicoanálisis y conoce distintas fases de su personalidad bajo los efectos de estimulantes, sedantes, hipnosis, morfina y otras sustancias. La artista asegura que tanto el cuerpo como la mente son mutables y deben acoplarse a los cambios determinados por la evolución de las telecomunicaciones y las tecnologías de la reproducción. Opina que el cuerpo es una maquinaria sobre la cual se pueden hacer arreglos y modificaciones y que la

---

<sup>131</sup> Leonard Folgarait. "Orlan's Body of Art?", en *La abolición del arte. XXI Coloquio Internacional de Historia del Arte*. México: UNAM/IE, 1998. pág. 97.

<sup>132</sup> *Ibidem*. pág. 88.

mente es el espacio en donde el psicoanálisis y la farmacología pueden expandir sus ámbitos de experimentación. Orlan ha decidido que cuando muera, desea que su cuerpo sea momificado y expuesto en un museo; además, los fragmentos de su piel que están conservados en formol, se convierten en relicarios casi de significado religioso.

Inez van Lamsweerde, el dueto venezolano de Aziz & Cucher y Nancy Burson son otros artistas que emplean las técnicas de la alta tecnología para la transformación del cuerpo. Todos ellos emplean la fotografía como el punto de partida, para corregir, transformar o sencillamente borrar los rasgos que dan la distinción cultural de género y aspecto físico en general, a las personas. Lamsweerde y Aziz & Cucher, por ejemplo, toman un cuerpo femenino o masculino y le suprimen los órganos sexuales, así como los rasgos faciales. Como resultado, se tienen figuras que son evidentemente humanas pero desconcertantes en cuanto a su conformación física. Los cuerpos se ven casi plastificados, mientras que al suprimir ojos, nariz y boca quedan ocultas las identidades de estas personas como si se escondieran bajo una máscara.

Burson, por el otro lado, presenta en sus trabajos tempranos su "máquina de envejecimiento" en donde altera las facciones de personalidades del cine y el espectáculo, para que se vean como si hubiesen envejecido 30 años. Así, logra mostrar cómo Jane Fonda o Brooke Shields o algún personaje hollywoodense no es inmortal ni perfecto, sino que asegura a los espectadores que las estrellas de la industria del entretenimiento también están sujetas a la inevitable putrefacción de la piel.

El español Juan Urrios, por otro lado, combina digitalmente los rasgos físicos del retrato de rostros de presos en una penitenciaría. El resultado es la imagen de personajes desconocidos, pero con cierta alusión a lo macabro o perverso. En este mismo sentido, la

---

<sup>133</sup> *Ibidem*, pág. 91.

noruega Vibeke Tandberg manipula las imágenes que retrata de escenas cotidianas aparentemente inofensivas: a todos los personajes que se encuentran realizando una tarea común y corriente como desayunar, salir de paseo o abrocharse los zapatos, les coloca el mismo rostro, generando un ambiente un tanto desconcertante. La artista ha creado un álbum familiar de personas y situaciones que no existen, o por lo menos no en el tiempo y espacio reales. Paul M. Smith, ha hecho un proyecto semejante, pero con escenas de guerra. En sus fotos, el artista se autorretrata y se representa en combates, trincheras o camilla de heridos. En el 2001 presentó una serie de fotos en el Museo Carrillo Gil de la ciudad de México en las que se presenta como héroe de televisión o cine en hazañas heroicas. El artista salta de un edificio a otro como si fuese el hombre araña; brinca al vacío desde un avión como si se tratara de una escena de acción de James Bond; se le ve en paracaídas, en el aire o bajo el agua.

La simulación ha pasado a formar parte intrínseca de nuestras vidas y lo escalofriante es que llegará el momento en que en verdad no sepamos diferenciar entre la realidad y su reproducción. Con estas y otras técnicas al alcance de cualquier programa de computadora bastante sencillo, los artistas le dan otro carácter a la fotografía, que hasta hace muy poco representaba el papel de testigo oficial de la realidad. La cirugía digital es tan común, y ha sido tratada en distintos ámbitos como la prensa, las revistas de moda o el arte, que nuevamente será necesaria la renovación de conceptos antes definitivos en cuanto la identidad y veracidad, tanto en el campo de la producción artística, como en la vida cotidiana.

### 1.C.c. *El arte en la era digital*

Como se ha visto anteriormente, nada, desde el invento de la fotografía, ha tenido un impacto tan fuerte en la práctica artística desde el punto de vista de la tecnología. Si se considera al *ready-made* como un parteaguas en la primera mitad del siglo XX tanto en el aspecto formal

como conceptual de una obra artística, el video va a ser un factor determinante en las artes visuales de la segunda mitad. Sin embargo, el siglo XX ha sido uno tan rico en cambios tanto de tendencias y movimientos como en la intención del artista, que se puede considerar al arte digital como un paradigma a partir del cual, el arte subsecuente tendrá unas características marcadamente diferentes a las prácticas anteriores. Las tecnologías digitales se han convertido en la herramienta más utilizada para capturar la realidad y con ella hacer lo que el artista desee: manipularla, transformarla, modificarla y moldearla a su gusto y propia percepción.

En los medios electrónicos, toda la información se reduce a un código binario basado en ceros y unos, creando un área dinámica en la que objetos e imágenes pueden formarse o desaparecer en casi cualquier otra cosa. Los artistas se han aprovechado de estas técnicas para producir obras que retan al espectador en todas sus percepciones tanto de la realidad representada como de la exterior. Imbuídas de un cierto descontrol e incertidumbre tanto visual como psicológica, estas obras reflejan el sentido de irrealidad persistente en nuestros días. Los cambios han sido tan veloces y drásticos que la sensación de desconcierto es evidente tanto en el nivel discursivo como en el práctico. Por ejemplo, hace 20 años, a principios de los 80, cuando el arte electrónico comenzó a tener una mayor expansión dentro del campo artístico, las computadoras ofrecían una paleta sumamente reducida de 64 colores; diez años después, se tenía una de 256. Hoy en día, una máquina tiene la capacidad de producir 16 millones de colores con sus distintas tonalidades.

Mientras la realidad virtual todavía promete crear ambientes que estimularán nuestros cinco sentidos, sí ha conseguido componer situaciones simuladas de una veracidad sorprendente. Estas ambientaciones producen imágenes con textura y movimiento y sonidos con efectos especiales de una forma sumamente realista, tanto que el espectador puede deambular por ellos y sumergirse en otra realidad. Un programa casero como el Photoshop

permite una facilidad increíble para manipular imágenes. Así, los artistas son capaces de transformar un sinnúmero de formas dándole una infinidad de efectos especiales a los objetos fotografiados, fotocopiados, retratados, escaneados o compuestos en la misma pantalla de la computadora.

Lo que queda como un asunto pendiente es el hecho de que ahora la representación no manipulada o modificada por medio de las herramientas digitales, puede llegar a ser la excepción. Después de años de que la historia y la crítica del arte se ocuparon por definir la representación a diferencia del objeto en la realidad, ahora ya no será necesario hacer una referencia discursiva en cuanto dejará de importar el origen del objeto representado. Realidad y representación se funden en una sola entidad en la cual el espectador es un testigo mudo que solamente se sumergirá para permitir que sus percepciones se llenen de sensación pura. Si bien se ha dicho no sin cierta preocupación, que dentro de la sociedad de los medios hemos perdido la capacidad para observar detenidamente a nuestros alrededores, las tecnologías digitales invitan nuevamente al espectador a sentir con los sentidos más básicos de nuestro organismo. Aunque mucha de la opinión dentro de la crítica del arte tiende a menospreciar las capacidades artísticas, pienso que las facultades que permiten estas nuevas tecnologías enriquecen el panorama artístico tanto para el creador como para el receptor de las obras. En ningún momento opino que se ha llegado al límite del arte, sino que creo se tiene que redefinir, como siempre ha sido necesario en cada periodo histórico, el significado de la belleza, la creación y el producto final.

La obra de arte digital se ha convertido en un producto versátil y complejo tanto en su construcción formal como teórica. El control que tiene el artista sobre los distintos elementos que le ofrece la tecnología le presenta una posibilidad sin precedente para el desarrollo de representaciones tanto figurativas como abstractas las cuales abordan desde diferentes puntos



de vista la narrativa que siempre incitará al cuestionamiento y a la aventura de una nueva experiencia sensible. Todo ello, sin olvidar que las cuestiones de tratar lo que se está representando siempre serán de capital importancia. Es decir, no se ha abandonado el deseo por tratar problemáticas tales como el resolver conceptos de identidad, tiempo, espacio o forma aun cuando el esfuerzo por crear una obra de factura y elaboración estructural elocuente sean a primera vista, lo más importante. Nunca se ha abandonado el concepto detrás de la forma, al mismo tiempo que tampoco se ha dado hincapié al discurso y olvidar la pieza física y material.

El impacto que tiene la tecnología digital sobre las artes visuales resuena como un eco revolucionario que ha incitado el cambio en toda la sociedad. Nuestras experiencias en el campo de la comunicación, el trabajo o el entretenimiento han sido transformadas irrevocablemente. Mientras ha cambiado la vida positivamente en muchas situaciones, esta revolución también ha traído profundas inseguridades en lo concerniente a la vida privada y la construcción de una identidad. Las tecnologías digitales han contribuido grandemente a la sensación de que no existe un límite fijo entre lo orgánico y lo inorgánico, lo real y lo ficticio, lo representado y lo que existe tangiblemente. La experiencia se hace cada vez más compleja, mientras que nuestra forma de ver, sentir y pensar se enriquecen con su influencia.

## **CAPÍTULO 2. *La tecnología y el cuerpo humano: cibercuerpos***

*El cuerpo es el ancla de la mente y de la vida.  
Los cuerpos son máquinas que sirven para evitar  
que la mente salga volando en un viento creado  
por sí misma.*

Kevin Kelly. *Out of Control.  
The New Biology of Machines,  
Social Systems and the Economic World*, 1994.

### **2.A. *La descorporalización en los medios electrónicos***

#### **2.A.a. *Cuerpos de silicón***

En la actual sociedad plural, la convergencia de distintos, y aun contradictorios discursos, es muy común; diferentes voces se proclaman en favor del auge de las innovaciones tecnológicas, mientras otras, más cautelosas o escépticas, ven impreso en ellas el sello del apocalipsis. Lo que es indudable, es que el camino que estas técnicas están trazando en el circuito de las comunicaciones, es ineludible, así como el peso y la influencia que tiene sobre la vida cultural es irrevocable. Además, las tecnologías de la comunicación han mostrado una eficiencia creciente en el intercambio, permitiendo nuevos caminos para la inversión, productividad en el trabajo, nuevos territorios del ocio y el entretenimiento, amplio cambio en la cultura y en la manera en cómo están estructuradas las identidades, todos ellos, eslabones indisolubles en la cadena de la industria en el capitalismo tardío.

Sin embargo, no se debe dejar pasar por alto el doble filo que encarna este proceso de cambio: por un lado, existe el entusiasmo ante las posibilidades que poco a poco desentrañan las nuevas tecnologías, mientras por el otro, se perfilan aquellos que navegan a través del

ciberespacio con precaución, hasta aquellos quienes no tienen ningún punto a favor en cuanto a los efectos que están produciendo los avances tecnológicos en los medios de comunicación. Por ejemplo, Clifford Stoll, astrónomo y experto en seguridad de las computadoras, declara que la Internet no es otra cosa que "un tejido impalpable elaborado con nada" y un miserable sustituto de la vida física<sup>134</sup>. Antes un ávido usuario de la red, declara que (ésta) produce

*...analfabetos culturales que matarán su tiempo libre en Internet, en compañía de "almas gemelas" deportivas, eróticas, o de pequeños hobbies. Para este tipo de usuario, Internet es sobre todo... un espléndido modo de perder el tiempo, invirtiéndolo en futilidades*<sup>135</sup>.

No obstante estas afirmaciones, en la "segunda era de los medios"<sup>136</sup> en la que se pueden contar más de 70 millones de usuarios en todo el mundo, la realidad se multiplica. Los medios masivos de comunicación y su integración en lo que se denomina "multimedia" cultivan nuevas configuraciones de la individualidad. Dos de los aspectos más importantes que afectan a nuestra sociedad inmersa en la mediatización, es el multiculturalismo y el incremento (exceso) de información. Algunos autores, y entre ellos Poster, apuestan por una nueva cultura de la información, en la que los medios son cómplices de las tendencias hacia el control totalitario, no hacia la pequeña narrativa, descentralizada y múltiple de la cultura posmoderna<sup>137</sup>. ¿Será que el nuevo metadiscurso que tanto añoraba Lyotard sea precisamente el de los medios de información, en el que las noticias son solamente un acontecimiento legitimado por las imágenes que de ellos se transmite? Si todavía en los años 90 el sujeto múltiple y fragmentado opta por las microhistorias individualistas, ¿será que el nuevo ser posthumano tienda a la unificación hegemónica, presentada como simulacro de la libre opción? ¿Seremos realmente tan libres y diferenciados como lo creemos, o estamos encapsulados en

<sup>134</sup> Giovanni Sartori. *Homo videns. La sociedad teledirigida*. Trad. Ana Díaz Soler. Madrid: Taurus, 1998. pág. 57.

<sup>135</sup> *Idem*.

<sup>136</sup> Mark Poster. "Postmodern virtualities", en *The Second Media Age*. Blackwell, 1995. s/p

una nave sin rumbo aparente en la que la igualdad se confunde con la unidimensionalidad? Porque, verdaderamente pareciera que estamos cansados de tanta diferenciación y todos estamos respondiendo a un nuevo llamado al orden que nos unificará y uniformará, para de ahí partir nuevamente a la lucha de la diferenciación; sólo por el gusto de seguir haciendo historia. Ya en los años 60, los Kinks proclamaban "*Girls will be boys and boys will be girls, it's a mixed-up world...*" en su célebre canción del travesti *Lola*. La moda en la ropa, el corte de pelo, en general el arreglo personal y en particular las pequeñas operaciones que cada sexo se practica, está cada vez más cerca el uno del otro, y alejado de lo que antes se distinguía como típicamente masculino o femenino. Las mujeres hacen ejercicios de fisicoculturismo, se adelgazan hasta perder cualquier indicio de voluptuosidad y se presentan sin maquillaje frente a hombres que se pintan el pelo, se enchinan las pestañas y se hacen implantes de silicón en el pecho<sup>138</sup>.

Ante este proceso de unificación, el cuerpo se presenta como un atavio si no superfluo o irrelevante, sí molesto; incluso es cada vez más común el odio hacia la incómoda carne, la cual representa el factor limitante en los ambientes tecnológicos, ya que una parte cada vez mayor de nuestro trabajo cognitivo y muscular lo ha asumido la tecnología. Marshall McLuhan denomina este proceso "autoamputación tecnológica"<sup>139</sup> de las funciones humanas como rasgo capital en la era informática. Es decir, el ser humano, incrementando sus posibilidades técnicas, debilita las físicas. Fabrizio Andreella rememora que desde el siglo XVI Michel de Montaigne se lamentaba porque "hemos matado nuestros propios medios con los nuevos que hemos inventado"<sup>140</sup>. El autor señala, además, a Max Horkheimer quien, analizando los enormes

---

<sup>137</sup> *Idem*.

<sup>138</sup> Reportes periodísticos y artículos en diversas revistas confirman que es cada vez mayor el número de hombres que se someten a cirugías estéticas, al mismo tiempo, que los precios se reducen y se hacen más accesibles.

<sup>139</sup> Citado en Mark Poster. *op.cit.*

<sup>140</sup> Fabrizio Andreella. "Cuerpo y técnica: el mismo destino", en *La Jornada Semanal*. México, D.F., 22 de agosto de 1999.

cambios producidos por los inventos en el siglo XX exclama: en la medida en que sus telescopios, microscopios y radios son más sensibles, los individuos se van volviendo más ciegos, más duros de oído y menos responsables<sup>141</sup>. Andreella afirma que el ser humano es un ciborg que se diferencia del "hombre tecnológico" que le antecede, únicamente porque le falta la simbiosis definitiva entre su cuerpo y la tecnología. Señala que antes del organismo cibernético, "el hombre ya tenía como pies las llantas del auto, como piel los ladrillos de su casa, como ojos las telecámaras, como palabra el teléfono y como memoria la computadora"<sup>142</sup>.

Los problemas a los que nos vemos enfrentados en la actual cibercultura, generalmente vienen acompañados por dualismos. Por un lado, la oposición entre la carne mortal y pesada de un cuerpo que se desea conservar lo más perfecto posible, y por el otro, estamos inmersos en un ambiente en el que prevalece el cuerpo etéreo e intangible de la información. No obstante, como se plantea en el mito de Prometeo, si no fuese por los medios técnicos, el ser humano hubiera sido destinado a la extinción. Andreella asegura que la principal diferencia entre el ser humano y el animal no se encuentra originariamente en la superioridad del hombre por tener una conciencia o una razón, sino en su inferioridad debida a las diferencias naturales que le impiden adaptarse al mundo y lo obligan a transformarlo. El autor afirma que el ser humano organiza tecnológicamente los recursos naturales, provocando la transformación o la desaparición de la naturaleza misma.

Un número cuantioso de teóricos está considerando la posibilidad de que el ser humano se libere del cuerpo carnal y así trascender como espíritu puro de ideas. Desde William Burroughs quien proclamara una crisis biológica subyacente al caos político y social, lo que llevará al final de la especie humana, hasta posturas menos contundentes que analizan la probabilidad de que el ser humano está al borde de otro salto evolutivo, como afirma Terence

---

<sup>141</sup> *Idem.*

McKenna<sup>143</sup>. Técnicas que van desde implantes y dispositivos que corrigen alguna deformación o incapacidad física, hasta la posibilidad de reconstruir piernas o brazos, e incluso el empleo de membranas parecidas a las de las ardillas voladoras para dar mayor potencialidad al ser humano, se están perfeccionando y en cualquier momento dejarán de ser parte de la ciencia ficción. Scott Bukatman afirma que "la aparente dicotomía mente/cuerpo, es reemplazada por la tricotomía mente/cuerpo/ máquina"<sup>144</sup>.

Las técnicas de transformación corporal van desde los primitivos modernos quienes abrumados por el sentimiento casi universal de la imposibilidad de cambiar el mundo<sup>145</sup> se vuelcan hacia sus propios cuerpos mediante el tatuaje o el *piercing*, pasando por la cirugía estética que puede cambiar los rasgos de una persona de manera trivial o extravagante (recordemos a Orlan o a la inglesa Cindy Jackson quien se ha operado más de 20 veces para parecerse, según ella, a una muñeca Barbie), hasta quienes afirman que el ser humano podría abandonar la forma humana material hacia una nueva perfección descorporalizada. Entre ellos cabe destacar a K. Eric Drexler, Terence Mc Kenna y Hans Moravec.

Drexler asegura que el ser humano podrá transformarse al igual que una oruga para luego volar. Con la ayuda de máquinas microscópicas que llevarán a cabo la reparación celular, las personas podrán cambiar sus cuerpos en formas que pueden llegar a lo increíble o estrafalario. Esta reparación celular puede llevar al ser humano casi a la inmortalidad. En su libro *Engines of Creation: The Coming Era of Nanotechnology*, Drexler predice un futuro construido por máquinas subatómicas autorreplicantes robotizadas del tamaño de una micra, que se fabrican a sí mismas. En teoría, las nanomáquinas podrían tragarse las mareas negras o

---

<sup>142</sup> *Idem*.

<sup>143</sup> *Idem*.

<sup>144</sup> Mark Dery. *Velocidad de escape. La cibercultura en el final del siglo*. Trad. Ramón Montoya Vozmediano.

Madrid: Ediciones Siruela, 1998. pág. 320.

<sup>145</sup> *Ibidem*. pág.301.

aspirar nubes tóxicas, curar a los enfermos de sida eliminando los segmentos de ADN enfermo de sus células, o reparar los estragos de la edad a nivel celular proporcionando una cuasi inmortalidad. En su libro más reciente titulado *Nanosystems: Molecular Machinery, Manufacturing, and Computation*, explica la viabilidad de la construcción molecular cuya función es la creación de objetos a partir de especificaciones atómicas complejas, utilizando secuencias de reacciones químicas dirigidas por máquinas moleculares no biológicas. La nanotecnología comprende la construcción molecular, junto con sus técnicas, sus productos, diseño y análisis; es decir, se refiere al campo de investigación de esta nueva ciencia como una disciplina independiente<sup>146</sup>.

Por otro lado, Terence McKenna afirma que las personas en la Realidad Virtual podrían abandonar su "concha simiesca" para convertirse en pulpos virtuales nadando en un mar de silicio. El pulpo no comunica su intención lingüística, sino se *convierte* en su intención lingüística comunicándose con otros pulpos mediante su lenguaje corporal y sus cambios de color. Como el pulpo, nuestro destino es convertirnos en lo que pensamos; nuestros pensamientos se convierten en nuestros cuerpos... En la fantasía de McKenna la separación entre mente y cuerpo es superada por fin. Filósofo, botanista, aficionado a los hongos alucinógenos, afirma que la evolución está destinada a liberarse de "la crisálida de la materia... y a mirar atrás hacia una forma de existencia pasada mientras se eleva hacia una dimensión más alta"<sup>147</sup>. Sin embargo, estos pulpos virtuales siguen teniendo cuerpo; la solución final al problema mente/cuerpo, es la reducción de la conciencia a su pura quintaesencia, concluye Dery<sup>148</sup>.

El teórico que lleva los conceptos de descorporalización aún más lejos es Hans

---

<sup>146</sup> Información obtenida en Internet, en la Homepage de Eric Drexler.

<sup>147</sup> Mark Dery, *op.cit.* pág. 54.

<sup>148</sup> *Ibidem.* pág. 329.



Moravec quien afirma que la era de la vida basada en proteínas está cerca de desaparecer para ser reemplazada por formas de vida basadas en silicón<sup>149</sup>. El autor tiene una postura sumamente radical al definir en su libro *Mind Children* la acción de descargar: pasar las redes neuronales idiosincrásicas de nuestras mentes a la memoria de una computadora, haciendo que el cuerpo sea superfluo. Afirma que una mente sin cuerpo sería inmortal y se podrían conservar copias de seguridad; además, la mente podría viajar por enlaces de información. Moravec asegura que en la nueva era virtual, la mente permanecerá sin cambio, en cuanto a su encarnación como información decodificada electrónicamente, y el cuerpo se esfumará como un accesorio superfluo. El autor hace aún más extrema su postura al pronosticar la inclusión de ciberseres descargados en una mente comunitaria omnisciente y omnívora que se extiende hacia afuera del sistema solar, transformando en mente lo inerte... este proceso podría convertir el universo entero en una extensa entidad pensante<sup>150</sup>.

En su nuevo libro *ROBOT: Mere Machine to Transcendent Mind*, Moravec hace un repaso de la historia y el futuro de las máquinas inteligentes. Afirma que los robots igualarán la inteligencia humana en menos de 50 años, y sugiere una comunidad confortable para el ser humano que se desenvolverá en una economía completamente automatizada. Moravec hace diseños, planea figuras y explica las funciones de aspiradoras robotizadas, coches que se manejan solos, seres robóticos que nadan, vuelan y ganan partidas de ajedrez. Y más aún: el autor predice que para el año 2050, gracias al potencial creciente de las computadoras, se podrán crear robots que perciben, intuyen, se adaptan, piensan e incluso simulan sentimientos tales como los de los seres humanos. Asegura que estas máquinas se encargarán de la producción y manufactura de los alimentos principalmente, permitiendo que el ser humano

---

<sup>149</sup> N. Katherine Hayles. "Embodied Virtuality: Or How to Put Bodies back into the Picture", en Mary Ann Moser (edit.) *Immersed in Technology. Art and Virtual Environments*. Cambridge/The Banff Centre for the Arts, 1996. pág. 2.





tenga más tiempo libre y mayores riquezas. Estos robots, afirma Moravec, poco a poco abandonarán su estructura física, dando lugar al pensamiento absoluto; la forma que adoptarán es el de una estructura con trillones de dedos cuyas intervenciones moleculares le permitirán actuar como médicos cirujanos o como computadoras cuánticas que harán posible el viaje a través del tiempo<sup>151</sup>.

Moravec explica esta evolución:

*Nuestros artefactos se hacen cada vez más listos, y existe un paralelo semejante con la evolución de la inteligencia animal que les traza el camino a seguir. La maquinaria industrial previa a las computadoras, muestra una flexibilidad en el comportamiento equivalente al de organismos unicelulares. Los robots controlados por computadoras actualmente, son como invertebrados simples. Un magno incremento en el poder de las computadoras en esta década podrá hacer posible la existencia de máquinas capaces de tener un motor sensible semejante a los reptiles. Propiamente configurados, esos robots podrán hacer en el mundo físico lo que las computadoras personales hacen ahora en el mundo de los datos --actuar por nosotros como esclavos literales y mentales. El creciente poder de las computadoras en los siguientes 50 años permitirá que este estadio reptilesco sea sobrepasado, produciendo robots que podrán aprender como mamíferos, moldear su entorno como primates y eventualmente, razonar como humanos<sup>152</sup>.*

Moravec continúa diciendo que dependiendo del punto de vista de cada quién, (de esta manera) “la humanidad habrá creado un sucesor que valga la pena. habrá trascendido sus limitaciones heredadas y se habrá transformado en algo completamente nuevo”. Ahora que el ser humano ya no se encuentra limitado por el lento proceso de aprendizaje o el aún más lento proceso de evolución biológica, las máquinas inteligentes llevarán a cabo sus actividades de una manera más rápida y en una escala más pequeña, hasta que la burda naturaleza física sea

<sup>150</sup> Mark Dery. *op.cit.* pág. 330.

<sup>151</sup> Información obtenida en Internet, en la Homepage de Hans Moravec.

<sup>152</sup> *Idem.*

convertida en pensamiento puro<sup>153</sup>.

Moravec describe cómo será la evolución robótica en el siguiente siglo:

1. Primera generación de robots universales.- Se desarrollarán entre el año 2000 y el 2010. Poder de procesamiento: 1000 MIPS (Millions of instructions per second). Clase reptilesca. Rasgo característico: Percepción, manipulación y movilidad.

Las actividades de un robot se programan a partir de sus capacidades de percepción y acción. Los robots de la primera generación existirán en un mundo construido por humanos, y su repertorio de acción se asemejará al de un humano. El tamaño, forma y fuerza en general de la máquina, será como el de un ser humano y será capaz de moverse a través del espacio y alcanzar sitios en los que desarrollará sus tareas. También podrá manipular la mayoría de los objetos cotidianos y encontrarlos en donde debe ser su lugar.

2. Segunda generación de robots universales.- Evolucionarán entre el 2010 y el 2020. Su poder de procesamiento será de 30,000 MIPS. Clase mamífera. Rasgo característico: Aprendizaje elemental.

Los robots de la primera generación serán esclavos de un programa inflexible, para llevar a cabo sus actividades o repetir sus errores. Sus programas contendrán los resultados "congelados" similares a los contenidos en las computadoras supervisadas por los seres humanos. Excepto por nuevos episodios como grabar una nueva ruta de limpieza o la localización de los objetos para el quehacer, serán incapaces de adquirir nuevas habilidades o de adaptarse a circunstancias inesperadas; aun algunas alteraciones modestas serán motivo para una reprogramación. En cambio, los robots de la segunda generación, con 30 veces más de poder de procesamiento, serán más adaptables, porque podrán aprender algo en el camino. La idea fundamental en el aprendizaje elemental es el cerrar el ciclo del comportamiento: es decir,

---

<sup>153</sup> *Idem.*

tener la capacidad para evaluar los efectos de cada acción en un contexto para reconocer el proceso que generó esa acción. En la técnica más simple, una alternativa del comportamiento que sea exitosa, será probablemente reutilizada en circunstancias similares, mientras una alternativa que falla, será reutilizada con menos probabilidad.

3. Tercera generación de robots universales.- Se desarrollarán entre el 2020 y el 2030. Poder de procesamiento: 1,000,000 MIPS. Clase primate. Rasgo característico: Capacidad de moldear su mundo.

Los robots de la segunda generación encontrarán trabajo en cualquier parte, y se podrían convertir en la empresa más grande del mundo. Sin embargo, será muy tedioso enseñarles nuevas habilidades, ya sea en su programación o a través del entrenamiento. Una tercera generación de robots, no obstante, estarán cargados con poderosas supercomputadoras, y serán capaces de aprender más rápido ya que reconocerán sus aciertos y errores a través de la simulación, en lugar de sufrir las consecuencias físicamente. Cargados con un simulador, será posible que estos robots se mantengan al corriente de los acontecimientos a su alrededor, para después simularlos. Llamados primitivos de la percepción, estos robots serán capaces de formarse un mapa tridimensional de la habitación en la que se encuentran y posteriormente armar un modelo de trabajo, partiendo de las relaciones que establecen con el espacio y los objetos de ese sitio.

4. Cuarta generación de robots universales.- Se desarrollarán entre el 2030 y el 2040. Poder de procesamiento: 3,000,000 MIPS. Clase humana. Rasgo característico: Razonamiento.

Mientras la evolución de los robots transfiere lentamente las facultades perceptivas y motrices de los seres humanos a las máquinas, la industria de la Inteligencia Artificial está perfeccionando la mecanización del razonamiento. Así como los programas de hoy en día se emparejan a los humanos en ciertas áreas, las máquinas dentro de 40 años, con una capacidad y

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

velocidad un millón de veces mayor a las actuales, se presentarán como superhumanas. Los programas de razonamiento que existen actualmente, trabajan un pequeño paquete de información preparado por seres humanos; un simulador de robot contendrá descripciones etiquetadas y bien organizadas de su mundo, y estará listo para dar respuestas razonadas. Además, gracias a la industria de la Inteligencia Artificial, serán capaces de entender el lenguaje en un plano más complejo que como lo hace hoy en día.

A pesar de las aportaciones de estos teóricos del futuro, el día en que el ser humano sea completamente reemplazado por robots, está todavía muy lejano, principalmente porque hasta ahora los robots son sólo capaces de llevar a cabo tareas muy sencillas, precisas y mecanizadas; mientras que el ser humano tiene la capacidad conceptual de reconocer entre el bien y el mal, de generar interrogantes y de poseer cierta conciencia y memoria de sus actos. Con los robots, se logró una intensificación en el trabajo ya que reciben órdenes y las obedecen sin desviar su atención ni por fatiga física, ni por estrés emocional. La pregunta sería ¿cómo lograr que los humanos tuviésemos esas capacidades robóticas? Una primera respuesta posible sería, acercarlo más al ser ciborg, obteniendo lo mejor de la tecnología, sin abandonar el organismo.

#### *2.A.b. El cuerpo humano: materia e información*

Vivimos en un ambiente en el que la información fluye, las sensaciones son mediatizadas y las imágenes abundan y nos saturan. Después de haber desarrollado modelos y teorías sumamente avanzados para discutir y definir a la representación, pareciera que en el mundo de la información ya no tiene importancia. O por lo menos, se tendrá que tomar en cuenta que los mundos digitales simulados construyen otro tipo de iconografía en la que se establece una nueva relación entre la realidad exterior y la virtual en pantalla. Cualquier similitud entre ambas representaciones encuentra el punto de confluencia en tanto se hable de mera simulación

y, desde luego, de la descorporalización física de la representación construida. En la representación digital es el propio cuerpo el que aparentemente está ausente; la realidad virtual es un mundo de autómatas --sin ninguna comunicación con su mundo exterior-- que habitan un ambiente de mónadas, es decir, como un ente sin ventanas.

El progresivo deseo de descorporalización tiene en la representación electrónica un campo fértil en el cual desenvolverse. A través de la imagen informática, los pixels (acrónimo de *picture elements*, cada uno de los elementos que forman una imagen digital) pueden moverse, transformarse, volar, atravesar muros, unirse con otra imagen para morfearse e interactuar con cierta independencia. El cuerpo físico parece difuminarse ocasionando que su identidad se confunda con su representación y así liberarse de sus limitaciones:

*Quizás sin pensarlo a lo que contribuimos al crear tecnología y/o cultura, es al deseo de permanecer, de trascender al cuerpo como individuo y a la sociedad como colectivo. En la evolución, las especies han luchado y luchan por trascender sus propias vidas reproduciéndose en las mejores condiciones. Con la cultura tecnológica, nuestro cuerpo supera sus límites biológicos, supera la gravedad de su peso para volar, la velocidad de sus pies para correr, el límite de su voz, de sus oídos y de su vista para hacerlo telemáticamente...*<sup>154</sup>

El ciberespacio señala un orden de representación independiente de la realidad tangible en la que se debe construir una nueva base sobre la cual se hable de identidad y subjetividad. Tomando en cuenta que son necesarios los objetos de la realidad exterior para forjar el sentido de pertenencia a un espacio y tiempo, ¿cómo se logra en un ambiente virtual en el que lo único objetual es el deseo de construir realidades imaginarias? Olalquiaga vislumbra que el cuerpo, tal y como ahora existe, habita un nuevo tipo de ambiente simulado en el que el tiempo y el espacio se han vuelto obsoletos, lo que trae como obvia consecuencia una transformación muy

---

<sup>154</sup> Josu Rekalde Izaguirre, "Anotaciones en los márgenes de un arte cibernético", en Josu Rekalde, *et al.* *Lo tecnológico en el arte, de la cultura vídeo a la cultura ciborg*, op.cit. pág. 16.

grande de la percepción y la conscientización. "Las coordenadas del tiempo y el espacio -- señala-- se colapsan: el espacio ya no se puede definir por profundidad y volumen, sino por una repetición cinemática (temporal), mientras la secuencia del tiempo es congelada en un instante de inmovilidad (espacial)"<sup>155</sup>. La única posibilidad es aceptar que actualmente nuestra realidad está basada en ficciones electrónicas, más que en acontecimientos reales, las cuales a su vez permiten que se formen subjetividades múltiples en un solo individuo<sup>156</sup>.

El teórico científico Norbert Wiener asegura que en la cibernética la idea cartesiana del cuerpo como máquina se mezcla con la concepción informática del cuerpo como un sistema de autorregulación<sup>157</sup>. Este cuerpo es construido gracias a la tecnología que provee el potencial de crear cuerpos artificiales virtualmente poderosos y perfectos, pero que deben obedecer a algún comando controlado en la dataesfera. La psique de estos ciborgs creados parece mezclarse con la inteligencia de la red: partes electrónicas sustituyen a las carnales y la distinción entre el ser y el ambiente cibemético se difumina e incluso, nulifica. (William Gibson, padre del género *ciberpunk* y autor de *Neuromante*, 1984, escribe en su novela acerca del problema de cómo se experimenta el cuerpo en el ciberespacio y el compromiso que existe entre la imagen de uno mismo frente a la momentánea disolución en el espacio informático.)

Es evidente que de un tiempo para acá, la vida cotidiana se experimenta cada vez más en patrones informáticos<sup>158</sup>: las transacciones bancarias se hacen por teléfono con una computadora, sin necesidad de ver siquiera el efectivo físicamente; la información de vuelos, el clima, las últimas noticias, los discursos políticos, el flujo monetario en las casas de bolsa, la

---

<sup>155</sup> Citada en Margot Lovejoy. *Postmodern currents: Art and Artists in the Age of Electronic Media*. 2a. ed. Nueva Jersey: Prentice Hall, 1997. pág. 85.

<sup>156</sup> Esta cuestión será tratada más ampliamente en el cap. 3 al hablar de los Ambientes Virtuales colectivos llamados MUDS.

<sup>157</sup> Mark Dery. *op.cit.* pág. 84.

<sup>158</sup> Por informático se entiende "la tecnología de la información así como los cambios biológicos, sociales, lingüísticos y culturales que propician, acompañan y complican su desarrollo". Donna Haraway citada en N.Katherine Hayles. "Virtual Bodies and Flickering Signifiers", en *October*. Núm. 66. MIT Press, otoño de 1993.

mayor parte de la industria del entretenimiento, la guerra, e incluso las relaciones amistosas y sexuales, se consiguen a través del espacio virtual de la red. Toda nuestra vida social ha visto un cambio en el paradigma de la información. Sin embargo, aun cuando la información provee la base de mucho de la sociedad contemporánea, nunca está presente en sí misma; es decir, no es algo tangible, y es difícil distinguir sus límites, en dónde se origina y hasta dónde llega, cómo se transforma, edita, transmite y recibe, quién es dueño de esa información y qué tanta influencia tiene una vez terminada su difusión. Además, es claro que el sentimiento de saturación que genera tanto flujo informativo, cansa al receptor quien prefiere "desconectarse" del constante bombardeo de factores de la actualidad.

La teórica N. Katherine Hayles explica cómo las nuevas tecnologías de la realidad virtual ilustran el fenómeno que hace que el eje del patrón y la casualidad tengan mayor relevancia que el de la presencia y la ausencia. La información debe tener un patrón para distinguirlo del ruido; sin embargo, no debe ser totalmente predecible su resultado. Un mensaje lleva información al máximo cuando está balanceado entre la sorpresa y la expectativa; así, la información surge como una danza entre el patrón y la casualidad, entre lo predecible y lo sorpresivo, la repetición y la variación. Si solamente hay casualidad, el resultado es pura algarabía en lugar de comunicación, de igual manera, si solamente hay patrón (repetición) no será impartida nueva información<sup>159</sup>.

La autora afirma que cuando la dialéctica presencia/ausencia se integra a la dialéctica patrón/casualidad pueden surgir los seres posthumanos gracias a la constante interacción entre los distintos términos: la *réplica* que se origina cuando presencia y patrón coinciden y el objeto y la forma se unen sin disonancia o separación entre ellos. La *disolución o interrupción*: así

---

pág. 73.

<sup>159</sup> N. Katherine Hayles. "Embodied Virtuality: Or How to Put Bodies back into the Picture". *op.cit.* pag. 7 En el cuadro semiótico la profesora Hayles analiza la teoría de la información colocando el eje privilegiado

como la ausencia fractura la plenitud de la presencia, así la casualidad disuelve la expectativa del patrón. Lo *hiperreal*: cuando una cadena de dislocación que conecta una serie de imitaciones a un original se convierte tan atenuado que el original se pierde como referente. La *mutación*: cuando la variación casual se manifiesta físicamente en un objeto material. Los términos y sus variaciones dan lugar a estos seres pues representan la construcción del cuerpo como parte de un circuito integrado de información y materia que incluye componentes humanos y no humanos como chips de silicón y tejido orgánico, bits de información así como carne y hueso:

*El cuerpo virtual comparte tanto de la efimeridad de la información, como de la solidez del físico o, dependiendo del punto de vista, la solidez de la información y lo efímero de la carne<sup>160</sup>.*

Hayles es de los pocos pensadores que no están de acuerdo en considerar al ciberespacio como un medio totalmente descorporalizado. Sin embargo, ella misma define al ciberespacio como el perímetro en el que el patrón es la esencia de la realidad, mientras que la presencia es una ilusión óptica. Asegura que no es verdad, (que el ciberespacio sea un medio descorporalizado) pues oscurece el punto crucial de que el cuerpo juega un papel sumamente importante en la construcción del ciberespacio<sup>161</sup>. Afirma que la construcción del ciberespacio sucede de dos maneras simultáneas: a través de la intervención tecnológica y de prácticas discursivas. Explica que en el discurso hegemónico ha prevalecido una escala axiológica que coloca a la mente sobre el cuerpo, a la tecnología del silicón sobre el organismo proteínico y a lo masculino sobre lo femenino. Los términos privilegiados (mente, silicón, masculino) se relacionan entre sí en conexiones que se refuerzan mutuamente que parecen hacer posible que se desplacen los términos estigmatizados (cuerpo, orgánico, femenino). Concluye que:

---

Presencia/Ausencia frente al eje Patrón/Casualidad.

<sup>160</sup> *Ibidem*. pág. 12.



*...los sueños de trascendencia, de liberarnos de la carne, exacerbaban los problemas, en lugar de solucionarlos. Aun cuando nuestros cuerpos ya no son totalmente naturales, todavía son materia y son necesarios para nuestra sobrevivencia en este planeta. No obstante cuán virtuales seamos, el mundo físico es nuestro único hogar*<sup>162</sup>.

Michel Feher define al cuerpo humano como “un área incierta en donde pensamiento y vida confluyen”<sup>163</sup>. Afirma que la historia del cuerpo no es tanto la historia de sus representaciones, como la narración de sus modos de construcción. El cuerpo humano se entiende en biología molecular como una estructura física y al mismo tiempo una expresión de información genética. Hayles advierte que tenemos algo que perder al ser considerados solamente como patrón de información genética sin tomar en cuenta la materialidad que ha marcado tradicionalmente la experiencia de vivir como criaturas de carne y hueso.

No obstante, admite que el ciberespacio representa un salto enorme hacia adelante en la construcción tecnológica de la visión. En lugar de una conciencia encarnada que ve una escena a través de una ventana, la conciencia se mueve *en* una pantalla para convertirse en el punto de vista (pov- point of view), dejando atrás al cuerpo como una concha desocupada. En el ciberespacio el pov no emana del personaje, sino literalmente *es* el personaje. A este fenómeno el artista y matemático austriaco Peter Weibel le ha denominado endofísica: se refiere a que el resultado de la experiencia de la realidad virtual es una interacción multisensorial que crea la ilusión de que el usuario está *dentro* de la computadora (gracias al títere o avatar que es un simulacro que reproduce los movimientos del cuerpo real en la pantalla). El usuario aprende de una manera cinestética y propioceptivamente (es decir, con ojos cerrados conoce su propia postura corporal) en estos sistemas, que los límites del ser se definen menos por la carne que

---

<sup>161</sup> *Ibidem*. pág. 1.

<sup>162</sup> *Ibidem*. pág. 26.

<sup>163</sup> Michel Feher. “Introducción”, en Michel Feher, *et.al. Fragmentos para una historia del cuerpo humano*. Trad. J. Casas, J. Checa, P. González, C. Laguna, A. Lucini, V. Narotzky, L. Prieto. Madrid: Ed. Taurus, 1991. pág. 11.

por las ondas que interactúan y que conectan cuerpo y simulación en un circuito integrado tecnológica y biológicamente. Así, cuestiones de presencia y ausencia no tienen mucha importancia en esta situación ya que el avatar está y no está presente, así como el usuario está y no está dentro de la pantalla. En cambio, nos encontramos enfrentados con las cuestiones del patrón y la casualidad, lo que afecta epistemológicamente el concepto de cuerpo humano en dos niveles al mismo tiempo: como un cambio en el cuerpo (sustrato material) y un cambio en el discurso (códigos de representación). Hayles concluye que los cambios se producen ya que la constante, reproducida a través de múltiples niveles de codificación, es un patrón más que una presencia del que deben reconocerse los "significados fluctuantes"<sup>164</sup>.

## 2.A.c. *El mundo como mera interfaz*

El video (del latín *veo*) remite a la actividad de un sujeto que ve. Para muchos pensadores, la nueva era de la visión será de una visión técnica, basada en la máquina. Weibel manifiesta que las máquinas (ahora) generan, transmiten, reciben e interpretan imágenes. Las máquinas observan por nosotros, ven por nosotros<sup>165</sup>.

Aquí entramos en un ámbito sumamente complejo, aquel de la endofísica, que es la ciencia que investiga el aspecto de un sistema cuando el observador se vuelve parte de él. El observador (sujeto) ve (percibe la presencia física de) una cosa (objeto) en la realidad exterior (exomundo); con los medios electrónicos --y más acentuado aún en los programas de realidad virtual-- el sujeto observa desde la realidad exterior pero también se observa a sí mismo desde dentro de la realidad interior (endomundo) del juego programado en un *software*. De hecho, lo

---

Tres volúmenes.

<sup>164</sup> N.Katherine Hayles. "Virtual Bodies and Flickering Signifiers", *op.cit.* págs. 77-78.

<sup>165</sup> Peter Weibel, en "", en Josu Rekalde, *et.al. Lo tecnológico en el arte, de la cultura video a la cultura ciborg.* *op.cit.* pág. 55.

representado en la interfaz (o pantalla) puede existir o no en la realidad exterior. Por ejemplo, en el juego Nanosaur (1998) de Macintosh, un dinosaurio atraviesa montes y lagos y se enfrenta a distintas dificultades que se irán desentrañando conforme avanza el juego. El participante activa botones desde su computadora y ve al dinosaurio (sujeto) realizar las acciones desde una percepción objetiva (exo), aunque también puede colocarse *en* la persona del dinosaurio y ver a través de sus ojos (endo). Así, el jugador ve el mundo desde un contexto exo (la interfaz) y endo (desde dentro de la interfaz).

La endofísica muestra hasta qué punto la realidad objetiva depende necesariamente del observador, ofrece una aproximación al modelo general de teoría de la simulación y aporta una aproximación doble al mundo. Aparte del acceso directo al mundo real se abre una segunda posición de observación a partir de una posición imaginaria del observador. La endofísica aborda la relatividad del observador, la observación y la no-localidad hasta el mundo concebido como mera interfaz.

### 2.A.d. *El nuevo cuerpo*

El cuerpo virtual es uno que posee un gran potencial; en él se pueden reconfigurar los diferentes componentes físicos y reinscribirlos en algún otro sistema de códigos deseado. En casos extremos, se puede experimentar con la inmortalidad al hacer cosas y visitar lugares que serían imposibles en el mundo físico. Para el cuerpo virtual, todo es posible y por esta razón, muchos fanáticos (hackers) desean convertirse en una conciencia descorporalizada que navega libremente por el ciberespacio. Por ejemplo, en opinión de Jaron Lanier, el "inventor" de la Realidad Virtual, dentro de 10 o 20 años seremos seres que viviremos en un mundo postsimbólico que será como "un sueño consciente compartido... un nuevo tipo de

comunicación"<sup>166</sup>. Lanier explica al respecto, que en el futuro entraremos a nuestra casa y todo se verá de lo más normal, excepto cuando te pones unos lentes especiales y te das cuenta de que existe un nuevo tipo de mobiliario que no se ve sin estos lentes: *uno de los elementos del mobiliario es un gran conjunto de estanterías con peceras. Si miras dentro de las peceras ves que no hay peces sino pequeñas personas corriendo. En una, la gente está en unos grandes almacenes probándose ropa; en otra, está en un taller de terapia médica; en otra, mirando una propiedad inmobiliaria que está en venta. Entonces, cuando observas todas estas peceras, ves que en algunas están ocurriendo cosas realmente extrañas, fiestas extravagantes en las que las personas se convierten en serpientes gigantes; metes la mano en una de estas peceras que de pronto empieza a hacerse enorme, hasta que estás dentro y eres una de esas personas. Y todas ellas forman grupos de personas que están unidas y ven cómo entran; así es como podría funcionar. Ese sería el teléfono del futuro*<sup>167</sup>.

La tecnología que se perfecciona día con día, a un paso acelerado sin precedentes, plantea una nueva concepción de la corporalidad y del cuerpo humano: la aparición del cuerpo terminal que se separa en el yo (máquina interna) y el cuerpo (máquina externa). La propuesta es de Weibel quien afirma que cuando este desarrollo sea factible, la inteligencia artificial generada por máquinas se aplicará a la creación de vida artificial, es decir, sistemas sonoros y visuales con un comportamiento cada vez más parecido a la vida<sup>168</sup>. Weibel menciona al investigador alemán Gerd Doben-Henisch quien se ha concentrado en la creación de *knowbots*: criaturas inmatriciales, agentes autónomos inteligentes con cuerpos virtuales a quienes se les podría enseñar a aprender. No tienen un cuerpo material, sino que están constituidos por fórmulas, funciones matemáticas que pueden ser autotransformadoras, autorreproductivas.

<sup>166</sup> *El Paseante*, op.cit. pág. 80.

<sup>167</sup> *Ibidem*, págs. 79-80.

<sup>168</sup> *Ibidem*, pág. 120.

multilocales y omnipresentes, además de tener muchas características que habitualmente se asocian con los seres humanos.

Al no estar limitados por realidades corporales y al ser independientes de todo posible usuario, estos *knowbots* son capaces de trasladarse a sí mismos hasta espacios inmateriales de datos, reuniendo, intercambiando, transformando y generando cualquier cantidad de información. Estas criaturas en potencia, son las entidades más representativas del estado postontológico<sup>169</sup>. Poseen propiedades humanas como inteligencia, vida y conciencia, pero todas ellas artificiales, además que carecen de una existencia material. En ellas, la naturaleza surge en términos de números e imágenes computables registrados por una especie de computadora universal. Estos seres habitarán un universo de variables libres que flotan en mundos-acontecimientos específicos, que pueden ser ocupados o sustituidos y que interactúan unos con otros.

Sin embargo, Critical Art Ensemble arguye que este nuevo cuerpo creado, responde a principios fascistas ya que existe para servir fielmente al estado corporativo y político. Afirman los autores que el "data body" (cuerpo de datos) es la compilación total de archivos conectados en un individuo y tiene dos funciones principales: servir al aparato represivo y servir al aparato mercadotécnico<sup>170</sup>. Al estar constantemente vigilados, el cuerpo de datos contiene información escalofriante cuyos detalles son mera especulación. Contiene datos demográficos de sitios específicos para diseñar un programa de mercado para la población seleccionada. CAE asegura que, como el pancapitalismo ha abandonado la preocupación de la producción, manejándose en una economía del deseo en lugar de una de necesidad, los productores han creado objetos para ser consumidos, aun cuando no son necesarios. El cuerpo de datos proporciona los patrones de

---

<sup>169</sup> *Idem.*

<sup>170</sup> Información obtenida en Internet, en la Homepage de CAE. También se pueden encontrar fragmentos de esta tesis en Timothy Druckrey. *Electronic Culture. op.cit.* pág. 391.

consumo, poder de gasto y gustos en el estilo de vida, de aquellos que serán el blanco de la campaña mercadotécnica. Así, el eslógan posmoderno "Tú no escoges la mercancía, sino la mercancía te escoge a ti", tiene más sentido conociendo estos procedimientos.

Otro de los aspectos que concierne al colectivo CAE es que el cuerpo de datos es el centro del ser social de un individuo. Además, le da información a los miembros del sistema oficial acerca de nuestra identidades culturales y nuestro papel en la sociedad. Somos seres impotentes frente a este cuerpo y es imposible contradecirlo; su palabra es la ley. El ser orgánico de cada quién ya no es un factor determinante para construir nuestra identidad, según los lineamientos de las burocracias corporativas y gubernamentales. Los datos se han convertido en el centro de la cultura social, y nuestra carne orgánica no es más que una representación falsificada de los datos originales.

### 2.A.e. *La nueva identidad del cuerpo*

El teórico Arthur Kroker<sup>171</sup> se cuestiona el por qué de la histeria de limpieza de los fluidos corporales, sobre todo desde los años 80 hasta nuestros días. El autor opina que esto ha ocasionado que se conceptualice al cuerpo humano como una zona en constante vigilancia. La razón que sostiene Kroker de que existe una obsesión por el cuidado del cuerpo y de la limpieza de sus fluidos es por el terror de aceptar que el cuerpo está sujeto a la desaparición debido a los simulacros de la vida posmoderna y de la obsolescencia de fluidos corporales como un material superfluo en la sociedad telemediatizada<sup>172</sup>. Afirmo que desde los años 80, existe una histeria por la apariencia física, las libertades civiles, tratamiento del sida, el derecho a la vida y a la muerte, problemas alimenticios, drogas, esteroides, explotación sexual... "los factores publicitarios han ocasionado una 'infeliz conciencia' de estar atrapados en cuerpos que

---

<sup>171</sup> Arthur Kroker. "Panic Sex in America", en *Body Invaders*. Nueva York: Blackwell Press, 1992.

en ocasiones son palacios del placer, pero cámaras de tortura las más de las veces"<sup>173</sup>.

Kroker encuentra una línea progresiva en la que poco a poco se fue dando un proceso de descorporalización. Esta evolución es determinada por el papel que juega la retórica del sexo en la sociedad actual. Afirma que el sexo natural ha sufrido tres alienaciones: primero la desaparición del sexo orgánico en un discurso sobre la sexualidad (Foucault); después la desaparición de la maternidad biológica (tecnologías de la reproducción); y finalmente, el fin de la seducción envuelta en una escena ideológica del cuerpo reproducido en un eterno laberinto de imágenes mediatizadas (cibersexo)<sup>174</sup>. El autor sentencia que esto ha originado un sexo cínico, sexo sin órganos, hiperreal, sustituto y telemático a través de computadoras, teléfonos y una promesa de experiencia descorporalizada, sin fluidos ni secreciones.

En otro texto<sup>175</sup>, recuerda que Foucault profetizó que "el cuerpo de la burguesía descendería a un sitio vacío de egos disociados, un volumen en desintegración" trazado por el lenguaje, lacerado por la ideología e invadido por el circuito del poder posmoderno<sup>176</sup>. Ante este vaticinio, Kroker se cuestiona, ¿no será que la reciente fascinación por el cuerpo humano se deba a que el cuerpo ya no existe? Ante esta circunstancia, señala que el cuerpo natural en la condición posmoderna, ya ha desaparecido, lo que experimentamos es un fantástico simulacro de la retórica sobre el cuerpo. Una retórica económica (nuestro cuerpo como propiedad privada); retórica política (nuestro cuerpo como opinión pública); retórica psicoanalítica (nuestro cuerpo como lenguaje, proyección o censura); y la retórica científica (nuestro cuerpo cibernético). Así, la muerte del cuerpo natural coincide con el nacimiento de un lenguaje social, en una combinación de la hiperexteriorización de los órganos corporales con la

---

<sup>172</sup> *Ibidem*. pág. 11.

<sup>173</sup> *Ibidem*. pág. 14.

<sup>174</sup> *Ibidem*. pág. 15.

<sup>175</sup> Arthur Kroker. "Theses on the Disappearing Body in the Hyper-Modern Condition", en *Body Invaders. op.cit.*

<sup>176</sup> *Ibidem*. pág. 20.

hiperinteriorización de las subjetividades diseñadas<sup>177</sup>.

El artista australiano Stelarc llevó a cabo un experimento interesante, mismo que explicó en una plática que sostuvo en el X'Teresa en México: utilizando instrumentos médicos para filmar el interior de su propio cuerpo, observó que al amplificar los sonidos de su cuerpo -el flujo sanguíneo, el movimiento de los músculos, los latidos de su corazón-- hizo de su interior un "paisaje acústico", una situación musical. El artista afirma que es absolutamente necesario un nuevo cuerpo que se adapte a la era ultratecnológica. Estamos en el momento en que debemos comenzar a rediseñar el cuerpo humano para ajustarlo a la tecnología que hemos creado... Estamos enfrentados con el fin de la forma humana tal y como la conocemos<sup>178</sup>.

Al respecto, Scott Bukatman afirma que en la ficción y filosofía contemporáneas el cuerpo ha sido sucesiva y simultáneamente inducido, infectado y conectado al sistema cibernético<sup>179</sup>. Hasta ahora, el cuerpo ha permanecido bastante protegido, aunque el límite puede ser transgredido. El sujeto puede ser simulado, morfado, modificado, diseñado genéticamente y hasta disuelto. De lo que trata la ciencia ficción ya no es de la fusión de seres y la inmortalidad del alma, sino la fusión del ser y la tecnología electrónica en una nueva subjetividad altamente interconectada<sup>180</sup>.

Por ejemplo, continúa Bukatman, en el ciborg, el cuerpo está disuelto: es una entidad de datos maleables y efímeros como su misma imagen. Incluso la sexualidad ha sido destilada hacia la insignificancia de la transparencia de su superficie<sup>181</sup>. Baudrillard ha dicho que los genitales "no son sino un efecto especial"<sup>182</sup>, y como todo efecto especial, la fascinación del

---

<sup>177</sup> *Ibidem*, pág. 22.

<sup>178</sup> Citado en el texto de Scott Bukatman, *Terminal Identity*: Duke University Press, 1993, pág. 260. Los videos de Stelarc se encuentran en los archivos de X'Teresa Arte Actual, ciudad de México.

<sup>179</sup> *Ibidem*, pág. 243.

<sup>180</sup> *Ibidem*, pág. 244.

<sup>181</sup> *Ibidem*, pág. 245.

<sup>182</sup> *Idem*.



espectador se queda en lo meramente superficial. La disolución de los límites, el fin de las fronteras, la afectividad debilitada, la erosión del significado y de la representación, el surgimiento del espectáculo y el simulacro, y la dimisión de la historia --todos estos aspectos tan familiares se llevan a cabo sobre la manifestación de la subjetividad: el cuerpo<sup>183</sup>.

La computadora ha sido narrada como una extensión protésica, como una sustancia adictiva, como un espacio al que se entra, como una intrusión tecnológica en las estructuras genéticas humanas, y finalmente como el reemplazo de lo humano en un mundo posthumano. La computadora se yuxtapone con lo humano, se sobrepone en lo humano y finalmente supera lo humano<sup>184</sup>.

Elie Theofilakis escribe: la capacidad de nuestro aparato sensitivo ha sido excedido<sup>185</sup>. Sin embargo, debemos aceptar que ninguna transformación cultural, desde que existe el ser humano sobre la Tierra, se ha dado sin una tecnología correspondiente. Druckrey hace una analogía entre los factores que más influyeron en el campo de la tecnología desde finales del siglo XIX cuando el automóvil se definió como vehículo dinámico, frente al aparato por excelencia de fines del siglo XX: la computadora que es, ante todo, un vehículo estático.

El autor se cuestiona: "¿Cómo podemos ya no creerle a nuestros propios ojos y creerle tan fácilmente a los vectores de la representación electrónica?"<sup>186</sup>. La tecnología ha ido más lejos que la ciencia y ahora tiene que ver con prácticamente toda la industria. En una cultura en la que la imagen acelerada supera a la experiencia, lo inmediato se ha convertido en algo comprimido y volátil. Las imágenes jamás han tenido el potencial de sostener tanta información o, a lo mejor, significado. Se tiene que hablar de una visibilidad rediseñada ya que la imagen es sinónimo de autenticidad. Paradójicamente, se trata de imágenes en las que lo real

---

<sup>183</sup> *Ibidem*, pág. 246.

<sup>184</sup> *Ibidem*, pág. 259.

<sup>185</sup> Timothy Druckrey, "Revisioning Technology", 1993. pág. 17.

y lo irreal se entretejen.

La información llega como una avalancha, en lugar de tener una secuencia. Descifrar esta avalancha --o incluso producirla-- no es ya un signo de experiencia esquizofrénica, sino de otorgarle a los códigos de experiencia una nueva lógica social. La identidad, experiencia y tecnología asumen un estatus equivalente en la cultura de la hipermedia, en donde los datos se distribuyen temáticamente, en lugar de en una secuencia. Druckrey concluye que estamos viviendo dominados por una "superautopista de datos" en la que la gasolina es la información<sup>187</sup>.

### *2.A.f. Tony Oursler y el proceso de descorporalización*

Para el capítulo destinado a la descorporalización, he considerado que la obra de Tony Oursler ilustra de manera certera los puntos que destacan numerosos teóricos referentes al proceso paulatino que los seres humanos atravesamos en la presente era informática. Al mismo tiempo que las efigies troceadas de Oursler se caracterizan en primer lugar por no tener un cuerpo carnal sino ser primero muñeco, luego rostro, para finalmente quedar como solamente un ojo, también son un ciborg en tanto que son seres "vivos" asistidos tecnológicamente, y presentan un sexo indeterminado, siendo seres andróginos en la mayoría de sus casos.

A diferencia de sus predecesores como Nam June-Paik, Bill Viola, Gary Hill o Dara Birnbaum, Oursler comenzó a manipular la imagen de video para moverla un paso fuera de su origen físico (la pantalla) hacia otro espacio o dimensión. En algunas obras, por ejemplo, libera la imagen del monitor y la proyecta en un vidrio o en el agua y de esta manera crea sus primeras aproximaciones hacia la escultura descorporalizada. El trabajo de Oursler muestra videos en los que graba el rostro de personas que actúan sobre un guión previamente escrito.

---

<sup>186</sup> *Ibidem*, pág. 22.

Posteriormente, los proyecta sobre la cabeza de una muñeca que parece desempeñar el papel de víctima al interpretar el papel que le corresponde en escena. Oursler acomoda los maniquies en instalaciones y les conecta el audio en el que se aborda el problema del ser humano frente a una sociedad manipulada por los medios masivos de comunicación en los que prevalece el sexo y la violencia. Sus obras semejan monigotes animados, indiferentes a la presencia o ausencia del espectador. Ellos se quejan, se enojan, amenazan, lloran, vierten sus letanias de desgracia y tristeza; se trata de personajes infelices, que revelan un enojo hostil, depresión, angustia, paranoia. Sus rostros distorsionados espentan arengas, jadeos y gemidos guturales pre-grabados, como por ejemplo en la obra *Getaway #2*, 1994 (ver ilustración #1, pág. 106), una muñeca escondida bajo un colchón que casi la aplasta se mofa despectivamente: “Whatta you looking at?... I’ll fuck you up. Leave me alone”. El video se proyecta sobre el rostro del personaje quien está visiblemente molesto. Las flores en la sábana del colchón distraen de las condiciones siniestras bajo las cuales se encuentra el muñeco y las cosas tan tremendas que dice. Está decididamente atormentado por estar atrapado y no puede remediarlo.

En cierto modo, Oursler desea representar al habitante ciudadano quien, al borde de la desesperación al encontrarse por ejemplo en un embotellamiento de tráfico, se habla a sí mismo como si estuviese dirigiéndose a alguien abstracto en particular que obviamente, no está presente. La sensación que deja esta pieza al espectador es ambigua: por un lado sabemos que se trata de un muñeco con audio y video; sin embargo, como nos mira fijamente y habla directamente hacia nosotros, no podemos dejar de sentirnos aludidos. Por otro lado, es chistoso pensar en que un muñeco nos amenace, cuando es evidente que es inofensivo.

Oursler sugiere cuán volátil es la personalidad humana, lo poco que se pueden conformar los distintos estados de ánimo en un patrón universal discernible y, por ende, lo

---

<sup>187</sup> *Idem.*

poco que entendemos acerca de los procesos mentales<sup>188</sup>. Sus personajes actúan como víctimas del abuso psicológico y sexual, debido a que "los medios de comunicación tienen un efecto de espejo en la creación de la imagen de uno mismo, de los cuerpos, de los prototipos y de la fábrica del deseo"<sup>189</sup>. Los textos de sus títeres van desde un agresivo monólogo "Fuck you, fuck, fuck, fuck, you fuck...", hasta la perturbadora frase de la muñeca que sonríe al espectador y pronuncia obsesivamente: "It's soooooo beautiful". En otras obras, las muñecas se encuentran encerradas en una maleta, atrapadas bajo un sofá o colgadas del techo, y gritan frases prefabricadas por el artista basadas en investigaciones que hace de la actual era informática y sus efectos sobre los individuos. Sin embargo, a Oursler no le espanta tanto bullicio, ni nos da una lección con moralina acerca del caótico funcionamiento del ser humano en las grandes urbes postindustriales, sino que se fascina por las posibilidades que nos ofrece tanto movimiento, cambio, tráfico y abigarramiento de espectaculares en nuestro entorno.

El efecto al que nos vemos arrojados en primeras instancias al contemplar una obra de Oursler, es el de simultaneidad y fragmentación. El artista asegura que "siempre me he interesado en las cosas que están a punto de deshacerse pero que conservan su cualidad original"<sup>190</sup>. Él llama a la forma artística híbrida que ha creado "metamedia" y explica que sus instalaciones son producto de "la tecnología y la televisión en particular que construyen una realidad tan poderosa que la gente mezcla sus vidas con ella, burlando los límites de lo "real" y lo televisivo con un abandono esquizofrénico"<sup>191</sup>.

Oursler se encuentra preocupado por el efecto negativo de la cultura mediática y las transformaciones en la experiencia humana y el arte. El artista trabaja con el individuo, la

<sup>188</sup> Tony Oursler en entrevista con Tracy Leipold y Louise Neri, en Lynn Cooke, *et al.* "Tony Oursler: Alters", en *Parkett*, Núm. 47, Zurich, 1996, pág. 22.

<sup>189</sup> Mercedes Vicente, "Colonizadores de la imagen", en *Lápiz*, Revista Internacional de Arte, Núm. 115, Madrid, octubre de 1995, pág. 58.

<sup>190</sup> Lynn Cooke, *et al op.cit* pág. 21.

interacción social y los medios masivos de comunicación como temas centrales en su obra; también investiga acerca de los desórdenes psicológicos y sociales que provocan crímenes y violencia y la obsesión de la sociedad postindustrial por el sexo. Sus video-instalaciones son audiovisuales: al mismo tiempo que vemos cómo se retuercen los rostros de los seres atormentados, escuchamos textos que acompañan sus obras. En ellos, se logra descifrar la expresión y sentimientos relacionados con el miedo y las neurosis, en especial el Trastorno de Identidad Disociativo (MPD, por sus siglas en inglés: Multiple Personalities Disorder), al cual define como la metáfora de la personalidad posmoderna, como un síntoma típico de la era de los medios; afirma que el enfermo que es capaz de cambiar de personalidades, es como nuestra manía de estar cambiando constantemente los canales de la televisión (*zapping*).

En la obra *Flock*, 1996 (ver ilustración #5), por ejemplo, se presentan diferentes figuras en madera con rostros como pantallas en las que aparecen videos de personas hablando al mismo tiempo, aunque no necesariamente interactuando. Así muestra Oursler cómo se pueden encontrar muchas personalidades en un solo ser. Sus personajes son histéricos, fóbicos, obsesivos, paranoicos o deprimidos. Diferentes rostros con distintas voces dan la sensación de las varias personalidades que fluctúan en la mente de un solo individuo. La instalación consta de seis muñecas de madera de distintas proporciones con un óvalo en fibra de vidrio como cabeza en donde se proyectan los videos de rostros. Dos maniqués son de tamaño más grande y se encuentran uno atrás y otro adelante, con los brazos extendidos, como protegiendo a los otros cuatro que son más pequeños. El texto que emiten las diferentes voces da la sensación de que nos encontramos en medio de una muchedumbre, de una multitud de personas, de un gentío, tal como el título de la obra lo confirma. La fragmentación de imágenes y diálogos nos remite a una irreparable demolición de la secuencia temporal. Extractos de las frases que se

---

<sup>191</sup> Martha Schwendener. "Tony Oursler: Dummies, Flowers, Altars, Clouds, and Organs, en *Art Papers* (jan-feb.,

espetan de manera simultánea son: "Peace, it's rotting your brain... Mine, yours, mine, yours... What did you expect?... All men are sinners, none is righteous... Shoot the gun, drop the bomb, feed the pig... Read your Bible... fight...fight...fight; What about the family? What about the family? What about the family?; What did you expect?". todas ellas provenientes de distintas voces que se emiten de los seis rostros proyectados en los óvalos.

En realidad se trata de un grupo (*Flock*- Bandada) de enfermos mentales que gritan al público lo primero que les viene a la mente sin importar las consecuencias. No se preocupan por la fuerza de sus expresiones ni por la hilación de sus argumentos que son agresivos, directos y molestos. Todos los personajes hablan al mismo tiempo y el ambiente que se genera en torno a ellos es de confusión y alboroto.

La idea que trabaja Oursler es el de una sociedad que se encuentra en un estado de caos debido al constante bombardeo de publicidad y frases sueltas que se manejan a manera de eslógans en el medio propagandístico. Al mismo tiempo que el artista hace una mordaz crítica a esta situación, dice que el ser humano contemporáneo se ha acostumbrado a desdoblarse su personalidad para poder ser receptor de todos los mensajes que le son arrojados. Es por ello que se ha desarrollado con más intensidad el problema de las personalidades múltiples. En este ejemplo, Oursler muestra de qué manera nos hemos acoplado a este desorden, al mismo tiempo que denuncia los efectos nocivos que esta circunstancia ha generado.

Otro de los factores que ocasionan el desdoblamiento de personalidad, en opinión del artista, es el *zapping* o facilidad que ofrecen los aparatos televisivos de ver más de un canal a la vez. Afirma que, en lugar de que el espectador se concentre en un solo programa, está pendiente de lo que ocurre en otros, lo que resulta en una fragmentación de la totalidad que se refleja directamente en su salud psicológica.

Las obras de Oursler pueden considerarse como "inanimadas" en cierto sentido, pues no están hechas para entretener. La transferencia de la fisonomía de la pantalla plana del monitor al cuerpo trastornado de las muñecas actúa metafóricamente la exteriorización del ser que caracteriza la disociación de la psique; sirve como espejo al mecanismo de defensa en el que un conjunto de actividades mentales se separa de la línea de la conciencia para actuar como unidades separadas. El método con el cual trabaja Oursler es el siguiente: enciende el radio o la televisión y graba el audio al mismo tiempo que cambia constantemente las estaciones o canales. Así, el resultado son frases o palabras sueltas inconexas, sin un desarrollo narrativo, pero que contienen la materia prima en el discurso de las muñecas. Este método del *zapping* se refiere a la sobreposición de imágenes, texto y mensajes que percibe el ser humano contemporáneo en un entorno saturado por la publicidad y la información, al mismo tiempo que no se complace en ver un solo canal de televisión, sino que encima las historias al estar constantemente cambiando de un canal a otro<sup>192</sup>.

La crítica Vivian Bobka ha definido algunas piezas de Oursler como "cabezas parlantes"<sup>193</sup> que encarnan personalidades trastornadas psicológicamente, fracturadas, múltiples, con algunas características de los personajes de las películas y de la tele. Lo que vemos frente a nosotros son imágenes distorsionadas, cargadas de teatralidad, que ejecutan actividades que desconciertan por su simultaneidad y fragmentación, que nos remite a una irreparable demolición del sentido de identidad personal.

Al estar filmadas las personas en un *close-up*, las facciones de la cara se distorsionan de manera horrible. Además, es evidente la desproporción de las cabezas con los cuerpos, ya que éste es secundario: se apilan los títeres de una manera informe y poco a poco elimina el cuerpo

---

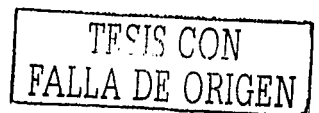
<sup>192</sup> En algunos aparatos televisivos nuevos, se tienen distintos recuadros sobre la pantalla en los que se muestran las imágenes de otros canales de la televisión. Así, se puede ver una película al mismo tiempo que un partido de fútbol, un programa de recetas de cocina y el noticiario.

para trabajar con sus partes aisladas como la cabeza, los ojos o la boca. Por otro lado, se da una progresiva fragmentación del cuerpo en la obra de Oursler; el artista logra mantener la transmisión de una emoción aunque elimina los instrumentos narrativos. Por ejemplo, en la obra *(Telling) Vision*, 1994, la voz de un maniquí describe las imágenes de la tele que aparecen en su rostro: "Soy una pila de basura; soy un jugador de golf; soy una vista aérea de un estacionamiento..."

La posesión de un cuerpo --asegura la teórica Lynne Cooke-- y, por lo tanto, la capacidad de situarlo físicamente en el espacio, es un prerequisite no solamente para posicionarse como sujeto, sino que es el verdadero fundamento de una identidad coherente<sup>194</sup>. En la obra *In/Out Out/In*, 1997 (ver ilustración #2), también ha desaparecido el cuerpo por completo, además de que el mismo rostro de la persona proyectada está partido en dos por la mitad. En un medio óvalo que descansa sobre el piso (de 35 cms. de altura), se distingue la cara del modelo desde la nariz, hasta la línea de crecimiento del pelo; en el otro óvalo, la mitad de abajo, de la nariz a la barba, pero proyectado al revés. Todo el rostro tiene movimiento y de la boca salen frases sueltas y dislocadas como: "Nothing to hide, boom, kiss on the lips, no message, my crown, money, up, look for some rain showers, what do I care.."; en otras ocasiones se muestran sumamente agresivas: "You are a bore; You're missing out; Let me in, let me go; I didn't do anything wrong; Sucker, suck off..." y en otras, en un tono más reconciliatorio: "You know I like you; I'll be lonely this time; I will not fight; Don't judge me: A hell of a lot of fun...". Es suficientemente desconcertante encontrarse con una figura sin cuerpo, pero ésta además rebasa nuestra percepción inmediata al mostrarse dividida transversalmente a la mitad del rostro. Si en la comunicación con otra persona, lo que mayor expresión da al rostro es la boca que se mueve y habla, junto con el movimiento de los ojos, en

---

<sup>194</sup> Cfr. Lynne Cooke. "Tony Oursler: Alters", en *Parkett. op.cit.* pág. 40.





estos rostros partidos, se cuartea la conversación. Es necesario hacer un ejercicio concienzudo para hacer un paralelo entre los ojos y cejas, por un lado, la boca por el otro y lo que se escucha en el audio.

Otras instalaciones en las que el cuerpo desaparece es *Talking Light*, 1996 en la que la presencia física se reduce a una luz; *Bull's Balls*, 1997, en la que una boca que murmura frases obsesivas se proyecta sobre los testículos de un buey conservados en formaldehído; y *Submerged*, 1995-96 (ver ilustración #3), en la que un video se proyecta sobre el rostro de un/a hombre (¿o mujer?) sumergido/a en agua y que aparentemente se ahoga. La cabeza con cara está desprovista de cuerpo y, en cambio, se ahoga en un cubo con agua. Además de dar la sensación angustiosa de no poder respirar, se acentúa la incapacidad del espectador por solucionar el problema, llegando a la conclusión de que el personaje se encuentra atrapado sin salida.

El rostro lucha por contener el poco oxígeno que le queda provocando al espectador el voltearse y no ahogarse en un sentimiento de compasión por él. Sin embargo, al mismo tiempo no podemos prescindir de lo cómico al ver las contorsiones faciales que hace la actriz por aparentar que en verdad se está ahogando. No es ésta la única obra en la que Oursler representa a sus personajes ahogándose en agua, pero creo que es una en la que causa una mayor desavenencia psicológica al proyectar en el espectador un doble sentimiento que finalmente es superado por el de terror.

La efigie se encuentra descorporalizada en su totalidad y el peso de la actuación recae en la gestualidad del rostro, así como en el audio de burbujas y frases incomprensibles pues están grabadas bajo el agua. A Oursler le gusta jugar con los sentimientos del espectador quien no nada más es agredido con frases violentas, sino en ocasiones como ésta, florece su

---

<sup>104</sup> *Idem.*

sentimiento de empatía al confrontarlo con un ser absolutamente indefenso.

Oursler afirma que “(Siempre me ha interesado) el empleo de la tecnología para expandir la psique y el cuerpo humano... y cómo la tecnología amplía el poder y el deseo humanos, así como la diseminación del cuerpo... El cuerpo es más como un símbolo, mientras cualquier cara es una imagen... Quise hacer una situación más que una imagen”. Además, continúa Oursler, “... la gente es mayormente atraída por las caras. Cargan la mayoría de nuestra información por muchas razones. El resto del cuerpo es inconsecuente en comparación...” Así, se va dando un paulatino interés en la cabeza, en lugar del cuerpo. “Es la cara --la piel alrededor de los ojos, la boca, la manera de inclinar la cabeza-- lo que es emotivo”, asegura el artista<sup>195</sup>.

La obra de Oursler atraviesa por un proceso progresivo de descorporalización, que ve su culminación en la instalación *Talking Light*, 1996. Esta obra no tiene que ver con las psicopatologías del ser, sino de la base de la identidad en cualquier sujeto. Un foco iluminado y una voz lejana (la voz de Oursler grabada en CD) conforman la obra. Desprovista de toda corporalidad y condenada a repetir su tedioso monólogo, la bocina descorporalizada lleva un paso más a la aniquilación que se había insinuado en *Submerged*. El foco reacciona --se prende y apaga en distintas densidades-- a la voz que se escucha en la grabación y que dice cosas como: “Vast areas, vast areas... shadows, shadows, shadows, they move, they balance... turn up the intensity, turn up the intensity, turn up the intensity... the living energy, golden, golden... notice the alternation, notice the alternation... the space is broken, the space is broken, unlock the code...”. Frases que grabó el artista basado en su método antes mencionado del *zapping* y con la alternancia de una respiración profunda, toses y ruidos guturales difíciles de descifrar.

*Bull's Balls*, 1997 es una pieza sencilla aunque inquietante: en un frasco de vidrio (de

---

<sup>195</sup> Entrevista realizada por Simona Lodi, en *Tony Oursler*. Catálogo de la exposición individual del artista en la

7.6 cms. de altura) que descansa sobre una base de metal, se preservan los testículos de un toro sobre los cuales se proyecta una boca que se mueve y que se expresa con ruidos, sonidos o frases como: "Who's gonna take care of me?; Get out of my face sucker; I want to tell you a secret; Do you know how strong I really am? Do you? Take a good look. Please don't underestimate me. Focus on the details...". Desprovista de un cuerpo físico y por lo tanto, de coordenadas espaciales, esta pieza ofrece una crítica incisiva de los sujetos inmateriales del ciberespacio.

Otro ejemplo de este proceso de descorporalización que "encarnan" las obras de Oursler se da en la serie de ambientaciones con ojos (ver ilustración #4). Se trata de video en color (que muestra distintos ojos), proyectado sobre globos de fibra de vidrio pintados de blanco con sonido grabado. El artista los cuelga del techo creando una atmósfera extraña que semeja una galaxia de ojos-planetas. Sus amistades se prestan para que les filmen los globos oculares, el iris y los movimientos de párpados mientras observan hipnotizados en la teie un video musical, un videojuego, escenas violentas de un noticiero o una película pornográfica. Si ponemos atención se alcanza a ver una pantalla reflejada en el iris del ojo observador y que es la misma pantalla que está viendo el ojo al ser grabado. Un ejemplo de esta serie es la obra *The Three Faces of...*, 1996 la cual presenta un gran ojo con el reflejo en una esquina de su iris de la película *The Three Faces of Eve*, de Alfred Hitchcock, un clásico sobre el trastorno de personalidades múltiples.

Colgadas del techo por un hilo invisible, las esferas se encuentran dispuestas en la habitación a diferentes alturas, generando una sensación en el espectador de estar rodeado por planetas o lunas en un museo de historia natural. Sin embargo, al fijar la atención en los globos, vuelve la sensación aterradora de ser observados y vigilados por seres superiores a uno mismo.

Oursler busca las reacciones que producen los diversos programas de televisión en la enorme mayoría de la población, además de hacer una investigación acerca de la óptica, su historia y funciones.

### 2.A.g. *La inmersión total*

Cuando se habla de nuevas tecnologías, y en especial de Internet, se utilizan términos como los de navegar, sumergirse, meterse en la pantalla, perderse en el ciberespacio, volar por el espacio sideral, atravesar al otro lado del espejo, o encontrarse en un medio de inmersión total<sup>196</sup>. La experiencia de inmersión, se interpreta generalmente como una experiencia sin cuerpo, dando validez y fuerza a las teorías cristianas y cartesianas de la división entre cuerpo y espíritu o mente. La pieza *Submerged*, es un claro ejemplo en el que se pierde el cuerpo y se presenta como una existencia de ruidos, sonidos, palabras bajo el agua que no se alcanzan a entender y un rostro preocupado cuyos ojos y gestos nos transmiten la angustia de ser testigos de un ser que se ahoga en agua. Esta obra, más que alguna otra de Oursler, nos señala que más que una unión entre máquina y cuerpo orgánico, o de la tecnología como un medio a través del cual nos separamos de nuestro propio cuerpo, nos encontramos dentro de la máquina, o en términos de Huhtamo, "encapsulados" en una realidad simulada de la tecnosfera. Este proceso de ir perdiendo terreno en la realidad terrenal y encontrarse cada vez más inmersos en una realidad virtual, de representación, se ha venido dando desde el siglo XIX<sup>197</sup>. El sujeto interactúa con la máquina, no como ser independiente que maneja un artilugio, sino como un componente más que permite que funcione. Autores extremistas, denuncian incluso a la televisión como una

---

<sup>196</sup> Erkki Huhtamo. "Encapsulated Bodies in Motion: Simulators and the Quest for Total Immersion", en Simon Penny. (edit.). *Critical Issues in Electronic Media*. SUNY Press, 1995. págs.159-186.

<sup>197</sup> Huhtamo hace un recuento de ferias y parques de diversión en donde ya existían "trampas" del entretenimiento "como falsas cascadas, ruedas de la fortuna o montañas rusas" en donde se vislumbra la mecanización del ser humano y su relación cambiante con el entorno que le rodea.

máquina que produce seres pasivos y alienados que se sumergen en las imágenes de la pantalla y se olvidan de la realidad exterior. Oursler está comprometido en la exploración de varios aspectos de la introyección, desde la función psicológica básica de copiar que todos compartimos, hasta la absorción de toxinas del ambiente a través de la ósmosis química y la ingestión. Él nota que nuestro cuerpo, mente y alma han sido infiltrados por la tecnología y sus productos. A este factor lo denomina "introyección de los medios"<sup>198</sup>.

### 2.A.h. *El poder de la televisión*

Debido a la experiencia de la información, Oursler cree que la "disneyificación de nuestra cultura"<sup>199</sup>, que contribuye a la simplificación, embellecimiento y consumo de nuestra vida, se debe en gran medida a la televisión. Señala Oursler: "Mi visión principal es la posición del individuo en relación a la masa de información que nos alimenta y la manipulación que sufrimos a través de sus poderes, como si fuésemos un gran conglomerado. Esa es una razón por la que quiero entender el lenguaje de la televisión y el cine para así poder ver qué causa y después romper la esclavitud hipnótica que el sistema de los medios tiene sobre nosotros"<sup>200</sup>. Lo que diferencia la obra de Oursler de otras más moralistas en este tema tan familiar es la postura tan desprejuiciada y juguetona que él asume. Él no habla despectivamente de la televisión, sino utiliza una amalgama de investigación, humor y arte para mostrarnos y hacernos pensar sobre el inmenso efecto que tiene sobre nuestras vidas. En sus piezas, le da una extraña vida a lo que está técnicamente inanimado.

La empatía, es decir, la capacidad de sentir por el otro, puede ser vista como la condición previa para algún tipo de introyección; y la obra de Oursler siempre ha sobresalido

<sup>198</sup> Deborah Rothschild. *Tony Oursler. Introjection: Mid-Career Survey, 1976-1999*. Catálogo de la exposición individual del artista en el Williams College Museum of Art. Williamstown, Massachusetts, 1999. pág. 12.

<sup>199</sup> *Idem*.

por la empatía que es capaz de despertar, a través de los temas más recurrentes en su obra: paranoia, superstición, disfunciones psicológicas, miedo a los contaminantes químicos, el fenómeno de la televisión como un familiar, amigo o terapeuta sustituto y una introyección consciente por medio de dispositivos que representan convincentemente la realidad e influyen en el comportamiento del ser humano. Además, asuntos acerca de la identidad se vislumbran en su obra frecuentemente: Oursler se cuestiona "¿qué nos hace humanos en un mundo mecanizado en el que los androides no pertenecen totalmente al reino de la ciencia ficción?"<sup>201</sup> Encuentra la respuesta en nuestra capacidad de empatía y en nuestra individualidad, expresada a través de la peculiaridad, lo impredecible, la falibilidad y rechazo a entrar en un molde. En el universo de Oursler, un ramo de flores o un montón de plastilina puede tener más cualidades humanas que algo que parece o que habla como un hombre. Dice: "Lo que me preocupa más profundamente es la individualidad y la creatividad que sobreviven en la cultura y creo que los artistas son y deben ser los catalizadores para ello"<sup>202</sup>. Oursler tiene un método para crear empatía a la gente y consiste en mover su auditorio de observadores pasivos a participes en las obras que él crea. A través de sus muñecos animados por el video que atacan verbalmente, hacen preguntas y dan órdenes, estamos asombrosamente atraídos hacia un diálogo con la televisión. Los muñecos manejan una reacción empática al proyectarnos en ellos y viceversa. "A través de su desarrollo, actúa como un moscardón persistente que nos entretiene a la vez que nos muestra cuán patéticamente adictos estamos a que se nos entretenga"<sup>203</sup>.

Las efigies de Oursler son más convincentes como seres vivos que los ídolos de la televisión porque no están dentro de la pantalla, sino ocupando un espacio real. Los primeros experimentos que llevó a cabo para provocar la empatía en el espectador, son obras que llamó

---

<sup>200</sup> *Idem.*

<sup>201</sup> *Ibidem.* pág. 14.

<sup>202</sup> *Idem.*

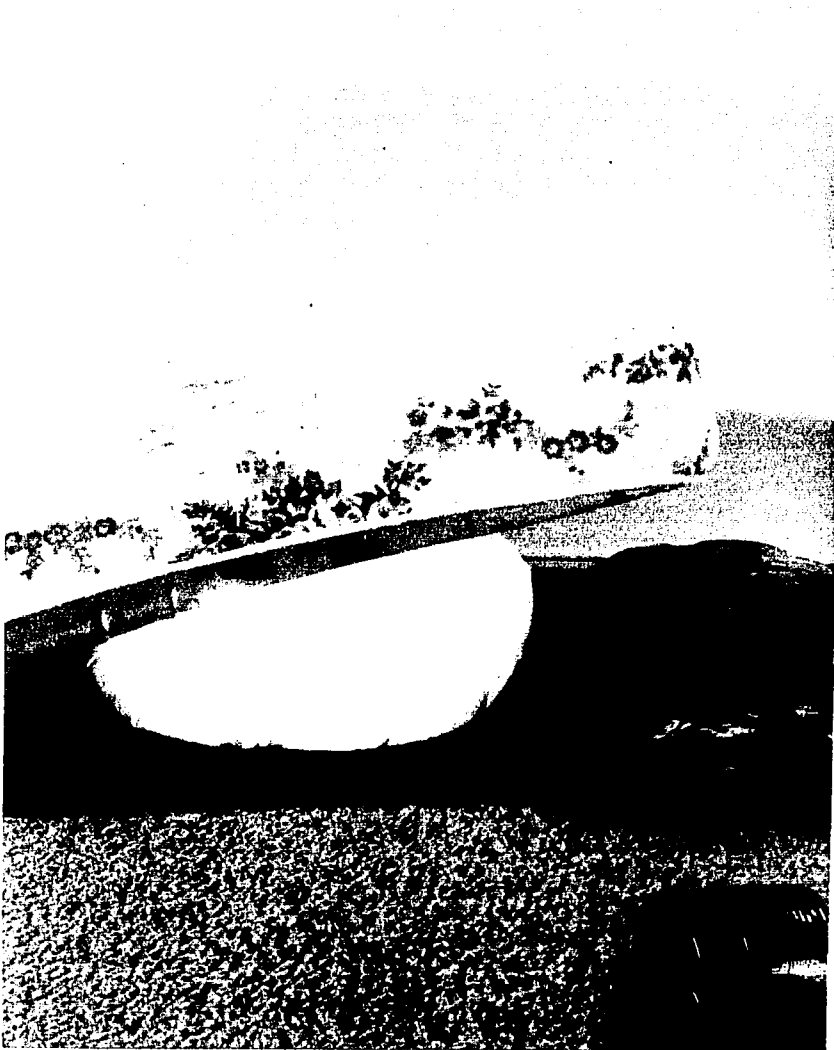
sublinguales, debido a que todavía no denostaban un carácter textual como en sus obras posteriores. En estas piezas, por ejemplo, filmaba a Tracy Leibold su modelo, llorando o gimiendo, refunfuñando o riéndose en el rostro de la muñeca, sin pronunciar alguna palabra coherente, solamente mostrando emociones. Lo que deseaba Oursler en esa primera instancia era tomar un momento específico de una narrativa, el que él consideraba como el más manipulador, y ver si producía algún efecto sobre el espectador al presentar la escena fuera de contexto. Por ejemplo, en *Crying Doll*, la actriz llora por más de 30 minutos seguidos; lo que desconcierta es su capacidad sobrehumana de llorar sin parar, lo que a la vez es horrendo para el espectador, quien eventualmente le dará la espalda a la obra y pondrá a prueba su capacidad empática. Las muñecas provocan en el espectador la incertidumbre acerca de si un ser aparentemente inanimado está realmente vivo, o si un objeto sin vida podría estar de hecho animado. Oursler tiene gran interés en crear un nuevo concepto de identidad en la era del dimorfismo, la clonación y la mutación.

---

<sup>203</sup> *Idem.*

**TONY OURSLER**

Figura #1. *Getaway #2*, 1994 (detalle)





**TONY OURSLER**

Figura #2. *In/Out Out/In*. 1997



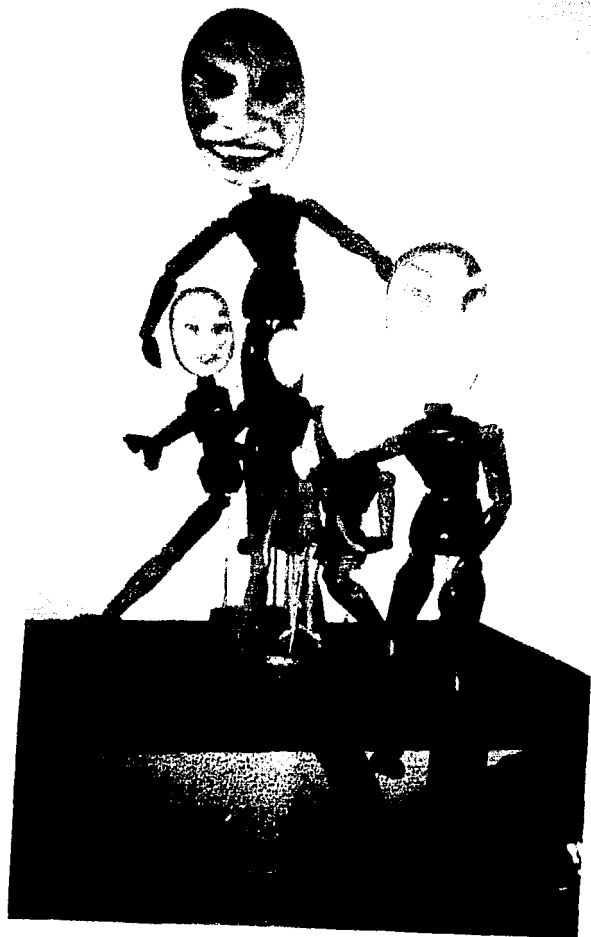
**TONY OURSLER**  
*Figura #3. Submerged, 1995/96*



**TONY OURSLER**  
Figura #4. *Six*, 1996 (detalle)



**TONY OURSLER**  
Figura #5. *Flock*, 1996



TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## 2.B. Ciborgs

### 2.B.a. Los ciborgs y la cirugía

El ciborg es un híbrido producido por la combinación entre un ser humano y una máquina. Su nombre deriva de la contracción de los términos *cybernetic* y *organism* --organismo cibernético. El protociborg más famoso de la historia que precede a los actuales robots, *knowbots* y demás seres posthumanos, es el monstruo de Frankenstein "construido" a partir de miembros y órganos de cuerpos mutilados de personas muertas. José Miguel G. Cortés considera a este nuevo ser hecho de cadáveres "...la manifestación perversa y blasfema del mito religioso de la creación"<sup>204</sup>. El monstruo de Frankenstein es el primer ser carnal que se crea sin ningún tipo de relación sexual.

El autor señala que en la creación del monstruo hecho de cadáveres, surgido de la mutilación de otros cuerpos, hay una absoluta exclusión de la mujer y que además, la bestia no ha tenido ningún tipo de maternidad<sup>205</sup>. Otros protagonistas de la ciencia ficción como Robocop, Terminator, los replicantes de *Blade Runner*, los Borgs de *Star Trek*, entre otros androides, han configurado la utopía que ha persistido antes incluso que la misma Revolución Industrial produjera las herramientas que otorgarían al ser humano la posibilidad de ver realizados los sueños más extravagantes.

Cortés nos remonta al siglo XVI cuando la disección de cadáveres para el estudio de la naciente anatomía revela algo hasta entonces insospechado: cuando la piel deja de ser la frontera intangible entre el interior y el exterior, la delimitación entre los diversos seres, se

---

<sup>204</sup> José Miguel G. Cortés, *El cuerpo mutilado. (La angustia de muerte en el arte)*. Generalitat Valenciana: 1996 (Colección Arte, Estética y Pensamiento) pág. 46.

<sup>205</sup> *Ibidem*, pág. 47.

convierte en un mero residuo. "Al desgajar esa envoltura... el ser humano percibe su fragilidad y ello le aterroriza"<sup>206</sup>. El cuerpo se vió desde entonces como una "mercancía al servicio del progreso técnico y científico", con el propósito de mejorar su funcionamiento. Por ello no debe sorprender la reconstrucción total del esqueleto de una persona con silicona, oro, titanio, prótesis y complejas cirugías en pleno siglo XXI.

Por ejemplo, la revista *Life* publicó en 1989 un número dedicado a "las visiones del futuro". El artículo denominado "Madres de la invención" habla de las nuevas maneras para dar vida. La ciencia médica postulará toda una serie de adelantos inauditos que se verán invadidos, inevitablemente, por los cuestionamientos de tipo ético. El artículo informa acerca de la existencia de bancos de embriones y de la enorme cantidad de gente que desea adoptar estos seres o llevarlos en el vientre y donarlos una vez que la gestación del bebé esté completa. Sin embargo, el punto más desconcertante es cuando se afirma que para el fin del siglo XXI el estar embarazada y dar a luz será un acto casi para el olvido: solamente será necesario visitar algunas de las incubadoras comerciales en las que el feto se estará gestando en un ambiente que simulará un verdadero útero con voces, estímulos y movimientos de la madre. En ese mismo año de 1989, los médicos ya fungían como mecánicos y podían reemplazar varios órganos del cuerpo humano: un ojo de vidrio, un marcapasos, un depósito de insulina, ligamentos, articulaciones y extremidades. Hace unos pocos años, en 1996, se hablaba ya de retinas electrónicas, corazones biónicos, vasos sanguíneos de silicón, un sistema biohíbrido (con una membrana plástica) que serviría como páncreas artificial para los diabéticos y monitores de televisión en miniatura montados como anteojos que transmitirán imágenes electrónicas directamente a la parte de la corteza cerebral encargada de la visión, para así otorgarle una

---

<sup>206</sup> *Ibidem*, pág. 48.

visibilidad parcial a los ciegos<sup>207</sup>.

Más actualmente, en la publicación *Popular Science* de octubre de 1999 se anuncia el cuerpo del futuro: nuevas drogas, reparaciones de alta tecnología y trasplantes revolucionarios que conquistarán la enfermedad y extenderán nuestras vidas. Hoy en día se logran cirugías con mucho éxito para mejorar la vida del paciente; entre ellas las más comunes son los trasplantes de córnea y chips electrónicos para curar la ceguera, corazón, intestino, nervios, piel, riñón, tendones, hígado, pulmón, manos y páncreas. Se prevé que para un futuro cercano se logrará hacer trasplantes de cara, cuero cabelludo, laringe, lengua y orejas (para ayudar a víctimas que se han quemado); rodillas, músculos y otras partes del cuerpo, con un éxito estimado de casi el 100%<sup>208</sup>. Estas técnicas de cirugía se hacen de cada vez más de manera rutinaria y de hecho, muchas de estas operaciones no son para salvar vidas, sino para mejorar la calidad de vida del paciente. Debido a que uno de los principales problemas a los que se enfrenta un paciente, es la enorme demanda de órganos que existe en la población, la lista de espera es muy grande y el costo es elevadísimo. Para aminorar el problema, algunos científicos han recurrido a fuentes secundarias: los cerdos. Los avances en ingeniería genética han logrado insertar genes humanos en los cerdos, para hacer los órganos del animal más adecuados para ser posteriormente trasplantados en humanos, ya que aunque fisiológicamente el cerdo y el ser humano son muy semejantes, genéticamente no son totalmente compatibles. (En 1996 se implantaron células del feto de un cerdo en un paciente con el mal de Parkinson, logrando una cura casi completa.)

Otros avances en las cirugías médicas incluyen: cirugía fetal *in utero* (se anestesia a la madre, se le hace una cesárea, se opera al bebé, se cose el útero y se regresa a su lugar.) Se ha

<sup>207</sup> VV. AA. "Visions of Tomorrow", en *Life*. Vol. 12. Núm. 2 Nueva York, febrero de 1989, pág. 56.

<sup>208</sup> Datos obtenidos de *Popular Science. World's Largest Science & Technology Magazine*. VI. 255. Núm. 4. Nueva York, octubre de 1999, págs. 62-91.

logrado curar la espina bífida del feto y en México se logró extirpar con éxito el tumor del cerebro de un bebé nonato. Las piernas y brazos artificiales también han tenido una excelente aceptación entre los pacientes, debido a los materiales cada vez más benéficos, ligeros y cómodos. Así mismo, en el campo de los trasplantes de piel, los avances han sido sumamente significativos para ayudar a pacientes que han sufrido quemaduras o cáncer de piel, úlceras y otras enfermedades que dañan las células de la epidermis. Se utiliza para los trasplantes tejido de vaca o el prepucio, ya que provee protección inmediata y permite que el cuerpo se regenere rápidamente. La tecnología del reemplazo de tejidos y piel ahora está experimentando con la fabricación de nervios, de vasos sanguíneos y, entre sus planes, está la formación de órganos completos.

Investigaciones en microelectrónica, ingeniería del tejido, manipulación genética y la nanotecnología han ocasionado que se intente mejorar el potencial de un cuerpo sano, curar al enfermo, reemplazar órganos inservibles y así retar el inevitable proceso vital, prolongando la vida y postergando la muerte por más tiempo que el que la dignidad humana debería soportar. Por otro lado, la industria de la cirugía estética ofrece en un anuncio publicitario de enero de 1998, cirugía cosmética y dermatológica con rayos láser para la depilación y la eliminación de arrugas, tatuajes o manchas de la edad; un programa para el embellecimiento de la piel con ácido glicólico (para restirar la piel), "peelings", inyecciones de colágeno, escleroterapia (para corregir las várices); cirugía plástica y de reconstrucción e implantes de senos, nalgas, bíceps, tríceps, pantorrillas, pecho y rostro en general o cada parte por separada y liposucción.

La teórica Anne Balsamo se cuestiona cómo es que a partir de técnicas "artificiales" como el fisicoculturismo, los lentes de contacto de color, la extracción o inyección de grasa o colágeno, hasta la posibilidad de reemplazar cualquier parte de nuestro cuerpo, se transforma



el cuerpo humano "natural" en un signo de cultura<sup>209</sup>. El cuerpo ha dejado de ser una forma de conocer y delimitar el mundo y a uno mismo; ya no es la encarnación de las identidades étnicas, raciales y de género, sino se ha convertido en el medio sobre el cual se traza el camino de la pura visualización, la belleza y la apariencia. Las nuevas tecnologías que "componen" el cuerpo promueven la autoconciencia y el cuidado del propio cuerpo convertido en objeto de vigilancia y control obsesivos. Los medios masivos de comunicación han rediseñado la corporalidad de tal manera que, a través de la cirugía cosmética, es posible reconstruir a un nuevo ser de acuerdo con los estándares estereotipados impuestos sobre la mujer en Occidente.

La cirugía estética, a diferencia de la cirugía plástica médica --que repara deformidades-- considera al cuerpo como un objeto que debe responder a ideales de belleza dictaminados por la sociedad occidental. Balsamo define a la cirugía plástica cosmética como "el sitio material en el que el cuerpo (femenino en su mayoría) se disecciona, estira, talla y reconstruye quirúrgicamente de acuerdo a estándares culturales e inminentemente ideológicos de la apariencia física"<sup>210</sup>. En los años 80 se solicitaron en la mayoría de los casos de cirugía cosmética técnicas quirúrgicas para contraatacar el deterioro natural del cuerpo causado por el envejecimiento. ¿Puede verse al ciborg como un intento de liberar al ser humano justamente de las debilidades y fallas de la carne? A lo mejor estos androides, replicantes o humanos biónicos se han creado en esta era obsesionada con los límites impuestos acerca de la mortalidad o la pérdida de la juventud y, de esta manera, reemplazar al cuerpo "natural" el cual es susceptible al sida, anorexia, adicciones, incapacidades físicas, enfermedad, vejez y, desde luego, muerte. O puede ser también que estos aspectos "humanos" queden relegados a una escala más baja de importancia mientras el desempeño de una vida útil y productiva sea lo fundamental.

---

<sup>209</sup> Anne Balsamo. *Technologies of the Gendered Body: Reading Cyborg Women*. Durham y Londres: Duke University Press, 1996. pág. 3.

<sup>210</sup> *Ibidem*. pág. 58.



Pienso en los replicantes de *Blade Runner* y, más particularmente, en el libro que inspiró a Ridley Scott para hacer la película: la novela *Do Androids Dream of Electric Sheep* de Philip K. Dick<sup>211</sup>. Los replicantes de la historia tienen mayor capacidad física (fuerza, belleza, facultades en general) que los seres "naturales", pero carecen de sentimientos identificados como exclusivamente humanos: la empatía (por el prójimo) y el miedo a la muerte (propia o ajena). Me viene a la mente también la película de *Gattaca* en la que los padres que desean tener un hijo acuden con un médico quien logra crear un embrión lo más perfecto posible al fusionar los mejores gametos extraídos de la misma pareja solicitante. Al seleccionar el mejor espermatozoide y unirlo al óvulo más óptimo, el nuevo ser creado será alto, fuerte, guapo, inteligente, sano y excelente deportista. Pero, ¿quién garantiza su felicidad? O ¿a quién le importa si este ser es feliz o no lo es? Pareciera que esas cuestiones son ignoradas a propósito, ya que eso no es lo importante, sino que el desempeño de la persona y sus capacidades que harán de ella una figura pública reconocida es lo que verdaderamente importa. De hecho, los seres engendrados de manera natural, son vistos como de una especie inferior.

Balsamo, al igual que Donna Haraway, afirma que los organismos cibernéticos nos fascinan porque no son como nosotros, y aun así son tal y como nosotros. El ciborg contiene signos de lo humano y, alternativamente, signos de maquinismo. El ciborg encarna ambas naturalezas simultáneamente y así el híbrido resultante no es ni puramente humano ni puramente máquina. Se trata de un nuevo concepto del ser, en el que la identidad debe redefinirse sobre unas nuevas bases que acepten la multiplicidad y de donde se partirá para rediseñar los lineamientos que han dado significado a la otredad<sup>212</sup>.

Tal y como sentencia un texto en una obra de fotografía manipulada de Barbara Kruger

---

<sup>211</sup> Philip K. Dick. *Blade Runner. (Do Androids Dream of Electric Sheep)*. Nueva York: Ballantine Books, 1982 (Colección Del Rey).

<sup>212</sup> Cfr. Donna Haraway. *Ciencia, cyborgs y mujeres. op.cit* pág. 300.

*Your Body is a Battleground (Tu cuerpo es un campo de batalla)*, 1989, lo vivimos en carne propia cotidianamente: lucha sobre el derecho al aborto, al uso de anticonceptivos, suicidios asistidos, madres de alquiler, ingeniería genética, clonación, cirugía y tratamientos faciales, bronceado artificial, implantes de silicones, inyecciones de colágeno, regímenes dietéticos inhumanos, etcétera... el modelo de la belleza, salud y eterna juventud actual es inalcanzable y la perfección de los seres posthumanos es cada vez más irreal. Por otro lado, es cada vez más frecuente la rebeldía en contra de estos modelos, ante la imposibilidad de conseguirlo: el tatuaje, la autoamputación, la escairigrafía y el *piercing* se dan en distintos ámbitos como actitudes de modificación al cuerpo produciendo exactamente lo contrario de lo que exige la sociedad de abdómenes planos, pómulos salientes, pechos grandes y erguidos y cinturas adelgazadas.

### 2.B.b. *Los ciborgs como seres posthumanos*

Poco a poco, y cada vez con más frecuencia, se acepta la alianza entre la tecnología y lo artístico. La unión entre estos dos campos antes segregados uno del otro en cuestiones ideológicas, mas no pragmáticas, marca una nueva versión en la que es válida la reconstrucción posthumana. La tecno-cultura contemporánea hace patente la creciente relación simbiótica entre la estética y la sofisticación tecnológica.

¿Qué es el cuerpo posthumano?<sup>213</sup> Varios autores se han aventurado a definir estos seres como los cuerpos que encarnan una "tercera naturaleza"<sup>214</sup>. Esencialmente, se trata de cuerpos reconstruidos artificialmente a partir de la "creciente aceptación de que es normal

<sup>213</sup> Además de los conceptos aquí tratados, la cuestión de seres posthumanos lo trabajé en mi tesis de maestría titulada "Lenguajes posmodernos en el arte actual: la visión del cuerpo humano a través de tres artistas mujeres de los años 80 y 90". México: UNAM/FFL, 1996.

<sup>214</sup> McKenzie Wark. *Posthumanism*. Información obtenida en Internet, en la Homepage del autor.

reinventarse a uno mismo"<sup>215</sup>. La relación "natural", antes que "cultural" que establece el ser humano con su entorno es la primera naturaleza, aquella que no está contaminada por la noción del progreso, ni por la mano destructora de las llamadas civilizaciones modernas. El proceso de expansión y asentamiento humanos violentan el desarrollo y la evolución naturales, al crear ambientes que obligan a la naturaleza a ajustarse al artificio de la actividad humana. La estructura moderna, basada en la industria, labró lo que Wark denomina la segunda naturaleza, cuya principal característica es la transformación absoluta de la superficie de nuestra Tierra. El proceso de crear una segunda naturaleza causa la enajenación entre la cultura y la naturaleza del mismo ser humano, quien lucha por salvar el planeta antes de que se declare totalmente irrecuperable. Así como nos encontramos en una segunda naturaleza que la sentimos ajena a nuestra naturaleza primigenia, se nos ofrece en este mismo terreno inexplorado la posibilidad de llevar a cabo nuestra "superación personal como seres humanos". Este terreno conforma, justamente, la tercera naturaleza, un paisaje que no está construido en concreto, sino está tapizado de imágenes, no está basado en relaciones de producción y consumo (ejes modernos), sino de comunicación e interpretación (ejes posmodernos)...

*Esta tercera naturaleza crece a partir de las complejidades insolubles y los anhelos irrealizados de la segunda naturaleza. Lo que los meros objetos no pudieron redimir, es reemplazado por un flujo de imágenes que cubre las heridas de esta segunda naturaleza*<sup>216</sup>.

El arte de los años 80, tan encantado en la exploración del cuerpo humano, muestra cuerpos traumatizados y masacrados por la segunda naturaleza: por las instituciones médicas y psiquiátricas que originan más desorientación en los pacientes, el caótico espacio urbano cargado de espectaculares promocionales, la violencia social dentro y fuera del ámbito

---

<sup>215</sup> Jeffrey Deitch. *Posthuman*. Catálogo de la exposición con el mismo nombre. Atenas: Deste Foundation for Contemporary Art, 1992.

<sup>216</sup> McKenzie Wark. *op.cit.*

doméstico, las expectativas que la cultura ejerce sobre la comunidad, la incertidumbre sexual en la época del sida y la construcción de la identidad personal a partir de la apariencia física. son algunos de los factores que los artistas de los 80 denuncian en sus obras. Los neo-expresionistas tratan en la pintura seres salvajemente retratados, entre frenéticos brochazos danzan mareados a través del lienzo lleno de colores y recuadros; los escultores forman cuerpos con llagas, cicatrices, moretones y sangre, juegan con los fluidos que emergen de sus cuerpos y tratan de preparar un terreno en el que se reconsidere al cuerpo como un signo natural y no cultural, impuesto por la hegemonía del autoritario hombre moderno, blanco, capitalista y heterosexual.

Los artistas de los 80 sustraen líquidos y órganos del cuerpo humano, manipulan las extremidades de las personas, recortan, fotografían, destruyen y reconstruyen al cuerpo en mil distintas maneras; pero lo más importante es que trazan un camino para los artistas de los 90. En los últimos diez años el cuerpo se trata como presencia conceptual más que física. Artistas como Damian Hirst, Janine Antoni, Félix González-Torres y Mona Hatoum, entre otros, utilizan el cuerpo como discurso, no como material físico de su trabajo. Parten del cuerpo como límite de la identidad, personificación de la individualidad, presencia en los cambios evolutivos, material de interrelación humana... mientras que los "ochenteros" como Mónica Castillo, Kiki Smith, Jeff Koons, Marcos Kurtycz, Gerardo Suter y el grupo Semefo, entre muchísimos más, emplean el cuerpo lastimado, troceado, vulnerable, físico y carnal para sus obras<sup>217</sup>.

A este respecto, el teórico Arthur Kroker considera obsoleto al cuerpo humano, ya que se encuentra reemplazado por las numerosas extensiones tecnológicas de sus sentidos.

---

<sup>217</sup> Ver vídeo y catálogo de la exposición *Las transgresiones al cuerpo* en el MACG y *Cocido y crudo* en el Reina Sofía, para confrontar las obras de los artistas que trabajan el cuerpo desde una perspectiva de los 80 y otra de los 90.

Argumenta que el cuerpo natural ha desaparecido, reemplazado por un simulacro producido tecnológicamente:

*Mientras el proyecto de Foucault era explicar cómo los discursos de la modernidad redefinieron al cuerpo como máquina, en la posmodernidad lo que descubrimos es que la tecnología ahora transformó al cuerpo nada más que en discurso*<sup>218</sup>.

El ciborg se presenta como la ejemplificación del ser posthumano: la desaparición del cuerpo como carne es la cúspide del proceso histórico de su desnaturalización (o de su alejamiento de la primera y segunda naturalezas). El problema que supone esta transformación, es cómo readaptar nuestro discurso hacia los cambios evidentes<sup>219</sup>. Uno de los problemas resultantes a los que nos vemos enfrentados es la ambigüedad que "encarnan" los ciborgs. Estas criaturas híbridas, asexuadas, nos producen incomodidad pues no están firmemente asentados como seres naturales, ni como seres contruidos culturalmente en su totalidad. La profesora Hayles afirma que estas "criaturas de novelas de ciencia ficción, de ingeniería electrónica y de teoría posmoderna, no tienen una razón en particular para serle fiel a los mitos del origen, a las estructuras patriarcales o al financiamiento militar que *la creó*"<sup>220</sup>.

El ciborg tiene el poder de desestabilizar los límites aceptados y de abrir espacios para la acción liberadora, asientan la mayor parte de las teóricas "tecnofeministas"<sup>221</sup>. "El ciborg fusiona, mezcla y rearma la tecnología y la realidad social", dice por ejemplo Diane Greco en *Engineering the Body Electric*<sup>222</sup>.

Lo que es claro es que el cuerpo ciborg es visto no como un sitio unificado, ni como un

<sup>218</sup> Arthur Kroker. *Body Invaders: Panic Sex in America*, 1987. Citado en Anne Balsamo. *op.cit.* pág. 28.

<sup>219</sup> O.B. Hardison sentencia: "el concepto de humanidad está cambiando tan rápido que... se puede decir legítimamente y sin exagerar que está desapareciendo". Citado en Mark Dery. *op.cit.* pág. 347.

<sup>220</sup> Ver Donna Haraway. *Ciencia, ciborgs y mujeres. La remoción de la naturaleza*. *op.cit.* pág. 309.

<sup>221</sup> El principal argumento de estas autoras es que todo el mundo tecnologizado, el ciberespacio en general, y la Internet en particular, está diseñado, construido y dirigido por y para hombres. Además, "cuando el cuerpo humano se fragmenta en órganos, fluidos y códigos genéticos, ¿qué pasa con la identidad genérica?" Anne Balsamo. *op.cit.* pág. 6.

conjunto totalizador, no como un sujeto indivisible, ni como un objeto unitario, sino como una colección de partes prefabricadas, construidas, ensambladas y fácilmente reemplazables. El ciborg obliga a crear un nuevo concepto del ser. El cuerpo es el foco de atención nuevamente: pero no se trata de elaborar un discurso acerca de las diferencias de los géneros, o de las minorías raciales, acerca de los grupos étnicos y sus microhistorias, ni de la subjetividad y el individuo como centro de la actividad social, aspectos que ocuparon el mayor tiempo del trabajo de los artistas y teóricos de los 80. En cambio, se trata la representación de, actitud sobre y cuestiones acerca del cuerpo humano el cual es visto a través de la luz de los cambios producidos por las telecomunicaciones y la biotecnología que influyen en el discurso de la política de la identidad<sup>223</sup>.

La psicóloga Sherry Turkle, preocupada principalmente por las relaciones interpersonales en la red, las personalidades virtuales y las múltiples identidades que navegan en los mundos simulados de Internet<sup>224</sup>, afirma que actualmente estamos viviendo un periodo de transición, un "momento liminal", cuando se rompen estructuras viejas y las nuevas todavía no se crean o se aceptan. Turkle opina que "históricamente estos tiempos de cambio, son los momentos de mayor creatividad cultural: todo está imbuido con nuevos significados"<sup>225</sup>.

El ciborg surge justamente en este periodo liminal, en el paso por el umbral hacia algo nuevo y diferente, y nos presenta otras interrogantes sobre aspectos enteramente "naturales" como el sexo y la reproducción, así como "culturales" como es el significado del sexo y la reproducción en la sociedad actual. El ciborg, como entidad parcialmente tecnológica y

---

<sup>222</sup> Información obtenida en Internet, en la Homepage de Diane Greco.

<sup>223</sup> Geri Wittig, "The Body, Post Humans and Cyborgs: The Influence of Politics of Identity and Emerging Digital and Bio-Technologies on Human Representation in Late 20th Century Art." Información obtenida en Internet, en la Homepage de la autora.

<sup>224</sup> En el cap. 3 se profundizará acerca de estos aspectos y la conformación de un diálogo con las máquinas a través de los MUDS (Multi-users domains).

<sup>225</sup> Citada en Geri Wittig, *op.cit.* Este punto también está tratado en Sherry Turkle, *Life on the Screen: Identity in the Age of Internet*. Nueva York: Simon & Schuster/Touchstone, 1995.

parcialmente orgánica, tiene el potencial de interrumpir los dualismos que posicionan al cuerpo natural en oposición al cuerpo moldeado por la tecnología, y rediseña nuestro pensamiento acerca de la construcción teórica del cuerpo tanto como entidad material, como proceso discursivo, en el que deben redefinirse conceptos como el ser y el otro, la identidad personal, la diferenciación sexual y el rostro como huella de la individualidad.

Al mismo tiempo, el ciborg, como figura de la identidad posthumana en la actualidad, provee un marco teórico para estudiar estos mismos conceptos, ya que está moldeado tecnológicamente de la materia del cuerpo físico y de narrativas culturales<sup>226</sup>. En la época en que vivimos actualmente, en la que los acontecimientos se experimentan a través de lo visual, el ciborg seduce por la complejidad que encarna, tanto en forma como en significado. De esta manera, mientras los aparatos tecnológicos reemplazan los sentidos orgánicos como el medio de conocimiento y el camino que guiará a nuevas conceptualizaciones, el cuerpo se convierte en un "trozo de carne obsoleto"<sup>227</sup>. Los ciborgs sustentan la prueba que el cuerpo podrá desaparecer en cuanto representación en los mundos virtuales, pero no desaparecerá en materia. Por ejemplo, Alluquère Rosanne Stone afirma que "por mucho que el sujeto se vuelva virtual, siempre habrá un cuerpo asociado..."<sup>228</sup>. Apoyando esta misma visión, se encuentra Gregory Bateson, quien admite que "el cuerpo ciborg no está delimitado por la piel, pero incluye todos los caminos externos por donde la información puede viajar"<sup>229</sup>.

Los ciborgs encarnan una naturaleza dual, no son completamente culturales ni naturales, tecnológicos ni orgánicos; de la misma manera, no pueden ser totalmente discursivos, pues tienen algo de ficción y algo de experiencia real. Haraway asegura que, al

<sup>226</sup> Cfr. Donna Haraway. *op.cit.* pág. 253.

<sup>227</sup> Esta cita se le atribuye a Stelarc aunque, como se ha visto en la presente tesis, son numerosos los teóricos que consideran al cuerpo humano como obsoleto.

<sup>228</sup> Citada en Mark Dery. *op.cit.* pág. 339.

<sup>229</sup> Anne Balsamo. *op.cit.* pág. 11.



igual que el cuerpo de la mujer, los ciborgs son al mismo tiempo simbólica y biológicamente producidos y reproducidos a través de interacciones sociales. Elizabeth Grosz, apoya a Haraway al considerar al cuerpo como un proceso en lugar de un producto, que está proyectado de manera distinta en diferentes realidades<sup>230</sup>. Así adquirirá nuevas significaciones en acorde al contexto en el que se desenvuelva. Desde luego que los ciborgs se manifiestan como el prototipo de la personificación del siglo XXI pues su entorno está construido artificialmente por ficciones de todo tipo: fotografías retocadas digitalmente, gente famosa reconstruida quirúrgicamente, simulaciones, imitaciones, montajes, desinfectantes, sustitutos, mezclas, combinaciones e híbridos que convierten nuestra naturaleza cada vez más cultural.

En un artículo de la revista *Food Illustrated* el autor Robin McKie describe el proceso de alteración genética en algunos alimentos y el debate que se origina a raíz de estos experimentos. Al aislar un gen con particularidades específicas de un microbio, planta o animal, y añadirlo a la maquinaria genética de otra planta o animal, se "mejoran" ciertas características en el producto creado. Con estos procedimientos, se ha logrado erradicar plagas, posponer el periodo de maduración o putrefacción de una fruta, "naturalizar" el color en las fibras para así evitar colorantes artificiales, lograr que raíces produzcan herbicidas contra organismos que las dañan o engordar a animales con menos comida y en un espacio de tiempo y de terreno más reducidos. Obviamente, estos procedimientos genéticos se hacen pensando en el bien de las futuras generaciones, sin embargo, existe una controversia muy grande entre aquellos que opinan que estos experimentos artificiales corresponden únicamente al proceso natural de creación y evolución de las especies<sup>231</sup>.

En este ambiente, en el que se logra extraer un gen de un rodaballo que vive en el

---

<sup>230</sup> Elizabeth Grosz. *Volatile Bodies: Toward a Corporeal Feminism*. Indianapolis: Indiana University Press, 1994 (Theories of Representation and Difference)

<sup>231</sup> Robin Mc Kie. "Playing God?", en *Food Illustrated*. Londres, septiembre de 1998, págs. 74-77.

gélido fondo del mar y se le implanta a la semilla del jitomate para así soportar las olas de congelamiento, o en el que una papa posee un gen de una palomilla lo que la hace más resistente a ciertos tipos de enfermedades, surge la hibridización ser humano/máquina, ser orgánico/tecnológico llamada ciborg.

## 2.B.c. Los ciborgs como "El Cuarto Cuerpo"

Paul Valéry reúne en sus *Oeuvres* un apartado titulado "Problema de los Tres Cuerpos"<sup>232</sup>. El poeta hace una serie de reflexiones acerca de los distintos conceptos en los que podemos considerar al cuerpo humano y para ello lo divide en tres categorías diferenciables. Valéry describe al primer cuerpo como *Mi cuerpo*:

*es el objeto privilegiado que nos encontramos en cada instante, aunque el conocimiento que tengamos de él pueda ser muy variable y se halle sujeto a ilusiones... Hablamos de este cuerpo a terceros como si se tratase de una cosa que nos pertenece... y nos pertenece un poco menos de lo que nosotros le pertenecemos a él*<sup>233</sup>.

Dice Valéry que el primer cuerpo para todos es, por esencia, el objeto más importante del mundo; se refiere a él como la sustancia de nuestra presencia, de nuestras acciones y afecciones, otras veces parece convertirse en sí misma en el peso más agobiante e inamovible...

*Esta cosa tan mía y, sin embargo, tan misteriosamente, y a veces, y finalmente siempre, nuestra más temible antagonista, es la más instantánea, la más constante y más variable que pueda existir: pues toda constancia y toda variación le pertenecen*<sup>234</sup>.

Valéry continúa: el segundo cuerpo es el que nos ven los demás y el que nos devuelve más o menos el espejo y los retratos. Es el que tiene una forma y el que captan las artes... es el

---

<sup>232</sup> Información extraída de Paul Valéry. "Algunas reflexiones sobre el cuerpo", en Michel Feher *et.al.* *Fragmentos para una historia del cuerpo humano. op.cit.* págs. 395-405.

<sup>233</sup> *Ibidem.* pág. 398.

que ve el amor e ignora el dolor. Este mismo cuerpo es el que fue tan caro a Narciso, pero que desespera a muchas personas, el que entristece y ensombrece a casi todos, cuando llega el momento, cuando tenemos que admitir que este viejo ser que nos devuelve el espejo tiene relaciones terriblemente estrechas, aunque incomprensibles, con lo que le mira y no acepta... Valéry advierte que conocemos muy poco a nuestro segundo cuerpo ya que va muy poco más lejos que la mirada sobre una superficie. Todas las facultades de acción se hallan vueltas hacia el mundo exterior, pues en el estado natural de las cosas, no tenemos medio alguno para actuar sobre nuestros órganos.

El Tercer Cuerpo sólo tiene unidad en nuestro pensamiento, puesto que sólo se le conoce cuando se lo divide y trocea. Está transitado por líquidos escarlatas o muy pálidos, o hialinos, a veces muy viscosos. De él se retiran masas de diversos tamaños... esponjas, vasos, tubos, hilos, barras articuladas... Todo esto, reducido a láminas delgadísimas o a gotitas, muestra al microscopio figuras de corpúsculos que no se parecen en nada...

Todavía existe para Valéry un Cuarto Cuerpo que llama Cuerpo Real o bien Cuerpo Imaginario. Aquí es donde se situarían los ciborgs, los seres posthumanos, los clones, replicantes, androides, organismos protésicos y robots. Se trata de un cuerpo que es *algo que puede ser...* "Llamo Cuarto Cuerpo al incognoscible objeto cuyo conocimiento resolvería de un solo golpe todos estos problemas pues ellos los implican"<sup>235</sup>. El autor explica que la idea de este Cuarto Cuerpo viene de las apremiantes inquietudes que tiene acerca de

*cuál es el origen de la vida y el de las especies; si la muerte es un simple cambio de clima, de vestimenta y de costumbres; si el espíritu es o no un subproducto del organismo; si nuestros actos pueden a veces ser lo que se llama libres...etc.*<sup>236</sup>

---

<sup>234</sup> *Ibidem.* pág. 399.

<sup>235</sup> *Ibidem.* pág. 401.

<sup>236</sup> *Idem.*

Al no encontrar estas respuestas en ninguno de los tres cuerpos, ya que el primero sólo ofrece instantes, el segundo algunas visiones y el tercero el precio de actos horribles y de complicadas preparaciones, tuvo que pensar en un cuarto cuerpo. Llevado por la fantasía y la imaginación, la Voz del Absurdo dentro de Valéry lo hace llegar a la conclusión de alguna Inexistencia "...de la que mi Cuarto Cuerpo es una manera de encarnación"<sup>237</sup>.

### 2.B.d. *Bebés ciborg*

La mayor parte de los avances de las nuevas tecnologías va encaminada al desarrollo de los medios de comunicación y la tecnología de la reproducción. Inventos, descubrimientos y experimentos caracterizan el trabajo asistido del que anteriormente sólo estaba encargada la naturaleza: la reproducción humana. Desde tratamientos hormonales (y el consecuente riesgo de las fecundaciones múltiples), fertilizaciones *in vitro*, la donación de óvulos, el alquiler del útero materno, los bancos de semen, hasta la visualización del embrión en pantalla (a través de un ultrasonido), o incluso del óvulo antes de ser fecundado (su extracción se hace mediante la ayuda de diagramas en una computadora), son algunos ejemplos que hacen al feto posmoderno ser considerado un ente orgánico auxiliado por la tecnología, es decir, un ciborg. Además, el primer contacto que tiene la madre con su bebé es en el reflejo de un monitor; en lugar de conocerlo en carne y hueso, la transmisión tecnológica, a través de circuitos electromagnéticos y ultrasónicos, es más confiable.

En la introducción de *Cyborg Babies: From Techno-Sex to Tecno-Tots*, 1998 los autores señalan que, aunque las nuevas tecnologías reproductivas de diagnóstico y de control pre y post natal, se presentan como opciones para los futuros padres, en realidad se han convertido en prácticas obligatorias, en rituales que deben ser respetados como etapas

---

<sup>237</sup> *Ibidem*, pág. 402.

inevitables para tener un hijo.<sup>238</sup> El creciente flujo de las innovaciones tecnológicas en la vida cotidiana, nos hace creer que el hecho de no utilizarla y tomar provecho de ella, es por negligencia de uno. Así, los bancos de semen que prometen vender un producto superfértil, libre de defectos y de óptima calidad, hacen creer al consumidor que el semen natural es un fluido con la posibilidad de contener un alto grado de riesgo, suciedad y defectos genéticos. Ante las opciones de poder tener un hijo con características físicas y psicológicas sobresalientes, el confiar en la naturaleza puede verse como un riesgo que es posible evitar<sup>239</sup>.

Técnicas como la amniocentesis, la *chorionic villus sampling* y exámenes de sangre que se le efectúan al feto, lo convierten en meros datos cuantitativos, más que en una imagen visual en pantalla, o peor aún, que un ser vivo que está por nacer al mundo exterior. Incluso antes de nacer, se aplican sobre el bebé nonato terapias que incluyen complementos nutritivos para su crecimiento y desarrollo, tratamiento para la incompatibilidad del RH negativo, hemorragias, infecciones u otros problemas, terminación selectiva de un feto "defectuoso", uso de corticosteroides, de catéteres y agujas para drenar fluidos, etcétera. Para el futuro, se tiene pensado lograr terapia genética *in utero* y trasplantes de feto a feto. La madre embarazada se convierte en una unidad de terapia intensiva maternal para monitorear y cuidar al feto hasta su nacimiento. Los ciborgs maternos que procrean a sus tecnobebés fetales son cada vez más comunes en los hospitales<sup>240</sup>.

La profesora Adele Clarke afirma que si bien en la modernidad la aproximación a los cuerpos y a los procesos de reproducción estaban centrados en lograr o enaltecer el control sobre esos cuerpos, en la posmodernidad están centrados en rediseñar y transformar esos

---

<sup>238</sup> Citado en Naief Yehya. "Del tecnosemen al ciberbebé", en *La Jornada Semanal*. México, D.F., 24 de enero de 1999, pág. 11.

<sup>239</sup> *Idem*.

<sup>240</sup> Mónica J. Casper. "Fetal Cyborgs and Technomoms on the Reproductive Frontier", en Chris Hables Gray. (edit.). *The Cyborg Handbook*. Nueva York: Routledge, 1995. págs. 183-202.

cuerpos y procesos para alcanzar diversas metas<sup>241</sup>. La autora señala que actualmente los niños son vistos como un fin en sí mismos; como una mercancía, ya que los padres limitan la cantidad, para mejorar la calidad, incluyendo una preselección hereditaria y de sexo. Ahora se puede suplantar el control de cantidad con el de calidad. La nueva ciencia del ser humano, es decir la genética, las ciencias de la reproductividad, la endocrinología, la nutrición y la psicología biológica entre otros ejemplos, hace que el cuerpo se transforme con "especificidades mandadas a hacer"<sup>242</sup>. Si los procesos reproductivos de la modernidad se concentraban en la menstruación, embarazo, nacimiento del bebé, contracepción, aborto y menopausia, en la posmodernidad, se encargan de los problemas de concepción e infertilidad, embarazo y genética clínica y en la reproducción masculina. Sin embargo, todos los servicios especializados de infertilidad, selección de sexo y tratamientos fetales están dirigidos a un mercado a pequeña escala que puede pagarlos. Se trata de una estrategia mercantil para crear necesidades y darle cabida a un nuevo producto. A este fenómeno, la autora lo denomina "medicina de *boutique*"<sup>243</sup>.

El cuerpo posmoderno es constantemente manipulado, no es ni estable ni singular; como múltiples seres y apariencias, es transformado y es transformable. Los cuerpos son diseñados para estar a la moda y cubrir las necesidades de la familia ciborg. Pareciera que la meta es conseguir la transformación del cuerpo en que vivimos en uno que deseamos, alineado con el cuerpo social al que se desea pertenecer, según la creencia que es más fácil cambiar al individuo que cambiar a la sociedad (Haiken 1992)<sup>244</sup>. Estas nuevas tecnologías de la reproducción tienen la capacidad de transformar lo que es el ser humano, masculino, femenino.

---

<sup>241</sup> Adele Clarke. "Modernity, Postmodernity and Reproductive Processes ca. 1890-1990", en Chris Hables Gray. (edit.). *The Cyborg Handbook*. op.cit. págs. 139-155.

<sup>242</sup> *Ibidem*. pág. 147.

<sup>243</sup> *Ibidem*. pág. 146.

<sup>244</sup> Citado en Adele Clarke. op.cit. pág. 147.

fértil, padre, hijo, feto y familia; enaltecen el control que tiene el ser humano sobre la vida y la muerte.

### 2.B.e. *Adán y el Proyecto del Humano Visible (VHP)*

Los orígenes del VHP (*Visible Human Project*) se remontan a 1986 cuando la National Library of Medicine (NLM) decidió incorporar su base de datos bibliográfica a un sistema de imágenes digitalizadas, que podrían ser distribuidas por la red y complementadas por los datos de otras bibliotecas. Tres años más tarde, bajo la dirección de un concejo, se hizo la recomendación de que la NLM debería auspiciar un proyecto en el que se construyera una biblioteca de imágenes digitales, con los volumétricos datos que representaran al adulto promedio masculino y femenino. Además, continuaba el concejo, El VHP debería incluir fotografías digitales de imágenes seccionadas, derivadas de tomografías y de resonancias magnéticas de cadáveres<sup>245</sup>.

Así, en 1994 la comunidad científica crea al primer ciborg médico. Se trata de un prisionero de Texas llamado Joseph P. Jernigan --condenado a muerte por asesinato-- de 39 años de edad. Jernigan decide donar su cuerpo a la ciencia, por lo que los últimos meses de su vida los dedica a ponerse en forma. Una vez declarado muerto, su cuerpo fue rebanado en rodajas de un milímetro de grosor desde la cabeza a los pies (fueron en un inicio un total de 1.800 lonchas). Cada pieza se fotografió, escaneó y almacenó en una computadora y los restos orgánicos fueron enterrados... A fines de ese mismo año, Adán --como fue bautizado-- podía ser visto en Internet. La ciencia médica argumenta que Jernigan representa un hombre promedio y que su cuerpo congelado, disecado y fraccionado sirve a la medicina como objeto de investigación. Se dice que Adán ha hecho una importante contribución al desarrollo de la medicina virtual y posiblemente a la eliminación de la anatomía en las prácticas médicas.

---

<sup>245</sup> Información obtenida en Internet, en la Homepage del Visible Human Project.



La artista holandesa (nacida en Indonesia) Fiona Tan presentó en el Museo Universitario del Chopo en 1998 una instalación titulada *Atlas of the Interior* en donde se invitaba al espectador a colocarse una bata blanca (de laboratorio) para ingresar a un cuarto oscuro. Una vez dentro, una serie de diapositivas se disparaban en la pared, mientras se escuchaba una voz femenina grabada. En el centro de la habitación, una serie de lentes, espejos y otros objetos de uso médico eran proporcionados para que los espectadores/participantes jugáramos con ellos, tratando de utilizarlos de la misma manera como lo haría un doctor. Una vez acostumbrados a la habitación oscura, reparábamos en la serie de imágenes proyectadas sobre la pared: figuras fijas abstractas, ambiguas y de formas orgánicas con colores brillantes se anteponian a nosotros. Al mismo tiempo nos dábamos cuenta que la voz hacía una serie de interrogaciones en inglés referente a una cuestión que parecía inquietante: "So this is how I look like from the inside. It remains abstract. I still have no idea what he looked like... How would it feel to stand here now if you knew the man, if you loved the man?"; en ese momento comprendíamos que las transparencias eran partes del cuerpo del ser humano cuyas entrañas navegaban a través del ciberespacio y la voz de la mujer nos remitía a cuestiones pragmáticas y reales como ¿eres el hombre del que estuve enamorada, y del que ahora puedo conocer un fragmento de su riñón? ¿Qué tanto puedo decir que te conocí, si hasta ahora veo tu corazón? ¿Por qué puedo afirmar que me conozco y conozco a mi propio cuerpo si nunca he visto mi interior reproducido en una pantalla? ¿Qué tan fiel es de tu parte que te muestres de cuerpo completo ante gente desconocida? Uno se encuentra en una situación extraña porque, mientras las imágenes son verdaderamente cautivantes tanto en su forma como en su colorido, las frases que escuchamos y que inmediatamente asociamos al hecho de que estamos observando los fragmentos del cuerpo de un hombre muerto, hace que sintamos un escalofrío recorrer por nuestra piel.



Ante la vertiginosa velocidad de los avances tecnológicos y del insaciable hambre que tiene el ser humano por el conocimiento, rápidamente se hizo la réplica “perfeccionada” de Adán. Esta vez se trató de Eva quien puede ser vista con mayor resolución y precisión que su antecesor, ya que su cuerpo fue rebanado en intervalos de .33 milímetros (dando como total un número superior a las 5,000 lonchas). Partiendo del hecho de que estos experimentos ya forman parte del campo del dominio público, las ideas que antes solamente existieron en los ámbitos de la ciencia ficción o en áreas experimentales de investigación científica y tecnológica, se han convertido ahora en cuestiones de debate en los medios tradicionales. Si antes la ingeniería genética, la realidad virtual, el ciberespacio y los ciborgs, los implantes médicos, la cirugía plástica, las drogas de diseño, la nanotecnología y las formas de vida o la inteligencia artificiales estaban secretamente desarrollados en un reino desconocido, ahora no es necesario imaginarnos un cuarto de disección con médicos intentando darle vida a un trozo de carne inanimada, sino que se trata con tanta naturalidad en los medios de comunicación, que podríamos llegar a pensar que somos *nosotros* los protagonistas de una película de ciencia ficción.

En verdad es asombroso navegar a través de Internet en la página dedicada al *Visible Human Project* y ver los retratos de las diferentes secciones del cuerpo humano. Las series se dividen según los cortes que se le dieron a la carne. El corte transversal (o axial) muestra los distintos órganos, músculos, intestinos y orificios que se ven al fotografiar una rebanada del cuerpo de manera horizontal, y viéndolo desde arriba. El corte coronario muestra al cuerpo en rodajas rebanadas verticalmente y vistas desde el frente. Por último, el corte sagital muestra las rebanadas vistas lateralmente. Cada quién selecciona la parte del cuerpo “favorita” (así lo indican las instrucciones) y aparecen distintas opciones para poderla visualizar. Por ejemplo, escojo *corazón* y me ofrecen mostrarme la fotografía de un corazón entero, visto por arriba.

acompañado por arterias, en *close-up*, en perspectiva, rodeado por los pulmones, etcétera. Además, todas las imágenes contienen textos informativos acerca de las funciones principales de cada órgano, como si se tratase de un inocente libro de Introducción a la Anatomía. El lenguaje utilizado es accesible para un estudiante medio; se trata con tanta naturalidad el tema, que el hecho de que estoy viendo fracciones de un cadáver me hace sentir sumamente extraña y llego incluso a dudar si estoy comprendiendo bien sobre lo que estoy leyendo. Prácticamente toda la información está disponible para los usuarios de Internet, y solamente se reserva una fracción de los resultados de las investigaciones para uso exclusivo de la University of Colorado Center for Human Simulation, dentro del Health Sciences Center.

Los mundos virtuales, en los que nos desenvolvemos cada vez con más facilidad, modifican nuestra experiencia de la realidad a tal grado que se vislumbra un futuro distópico en el que la distinción entre la realidad social y la ciencia ficción se ha colapsado<sup>246</sup>. Esta carrera tecnológica hacia el futuro ha sobrepasado nuestra habilidad para asimilar y evaluar lo que consideramos "naturaleza humana", en un "paisaje de híbridos genéticos y cibernéticos"<sup>247</sup>. No se trata únicamente de pensar en el prójimo o en las futuras generaciones, sino partir que, desde el invento del microscopio, las cámaras internas, el ultrasonido, el electrocardiograma y encefalograma, los escaneos, la laparoscopia, etcétera, ha cambiado la manera en cómo vemos nuestros propios cuerpos y cómo pensamos sobre nosotros mismos. Estas nuevas técnicas de visualización permiten que tengamos una visión distinta de nuestro ser: por un lado, se nos revelan comunidades de células, bacterias, virus, moléculas y átomos pertenecientes al micromundo, en correspondencia con el macromundo de sistemas solares, galaxias y el cosmos.

---

<sup>246</sup> Sarah Kember. "Feminism, Technology and Representation", en James Curran. (edit.) *Cultural Studies and Communications*. London: Arnold, 1996. pág. 232.

<sup>247</sup> Kathy Cleland. "Who Will I Be Today?" Texto obtenido en Internet, en la Homepage de la autora.

## 2.B.f. *La Máquina de Carne*

Hace un par de años, el grupo *Critical Art Ensemble* (CAE) emitió un texto vía Internet (y que posteriormente fue publicado) titulado *The Coming of Age of the Flesh Machine (La maduración de la maquinaria de la carne)*<sup>248</sup>. El colectivo asevera que en la presente era del capitalismo tardío estamos dominados por dos mecanismos complejos: el de la maquinaria de guerra y el de la visualización. El primero se refiere al aparato de violencia ingeniado para mantener las relaciones sociales, políticas y económicas que sostienen su existencia en el mundo. La maquinaria de la visualización marca el espacio del espectador violento y controla el orden simbólico. A través de las técnicas de visualización, cualquier situación o población que amenace con no perpetuar el mecanismo de maquinaria de guerra, es un blanco a ser sacrificado o reprimido.

Los integrantes del CAE afirman que un tercer mecanismo está por ligarse al sistema imperante para formar una tríada indisoluble: la maquinaria de la carne que, a diferencia de las otras dos, que han logrado sus metas supremas (es decir, el potencial para la aniquilación de las especies para el mecanismo de guerra, y el "mapeo" global o ubicación y distribución masiva de representaciones en código para el mecanismo de visualización), el mecanismo de la máquina de carne ha fracasado en su intento por concretar su mundo imaginario de eugenesia global. La maquinaria de la carne se define como:

*una red líquida bien fundamentada de instituciones científicas y médicas con conocimiento especializado en genética, biología celular, bioquímica, reproducción humana, neurología, farmacología, etc., combinada con tecnocracias nómadas de visualización interna y desarrollo quirúrgico. Tiene dos mandatos principales: invadir de manera completa la carne con tecnologías de visualización y mapeo (iniciando un programa de control total del cuerpo desde su*

<sup>248</sup> Critical Art Ensemble. "The Coming of Age of the Flesh Machine", en Timothy Druckrey. *Electronic Culture. Technology and Visual Representation. op.cit.* págs. 391-403.

*configuración holística, exterior, a sus constelaciones microscópicas), y desarrollar las fronteras políticas y económicas de productos y servicios para la carne*<sup>249</sup>.

La alianza entre los dos primeros mecanismos produjo herramientas de destrucción masiva; esta coalición dio como resultado a la tecnología para construir satélites, la televisión, video, computadoras y la red. El mecanismo de la maquinaria de guerra acabó por concretarse más o menos por los años 60, mientras que el de visualización en los 80 y 90. Ambos se intersectan en un punto estratégico: el de localizar fuerzas enemigas para deshacerse de ellas ya que "la visión equivale al control"<sup>250</sup>. (Este aspecto lo detallaré en el capítulo 3 referido a las relaciones humanas frente a las nuevas tecnologías de la comunicación y en especial Internet.)

En cuanto al mecanismo de la carne, CAE afirma que a la gente se le ha hecho creer eugénicamente; es decir, cada vez se cree más que para darle mayores posibilidades a un hijo, la concepción debe ser diseñada por la bio-ideología del capitalismo. Critical Art Ensemble señala que el cuerpo está a punto de ser controlado --al igual que cualquier fenómeno cultural-- para hacerlo funcionar instrumentalmente y así poder realizar de la manera más óptima los imperativos del sistema. La maquinaria de la visualización ha dirigido de manera consistente la percepción del público hacia los nuevos avances en las telecomunicaciones. CAE considera de particular importancia la idea de que la nueva tecnología de las telecomunicaciones hará del cuerpo ( y del mundo orgánico entero) algo superfluo, y que el organismo humano "evolucionará" a un estado posthumano. Los autores señalan que individuos de varios grupos sociales y clases han sido forzados a entregar sus cuerpos para ser reconfigurados y funcionar más eficientemente bajo los imperativos obsesivamente racionales del pancapitalismo

<sup>249</sup> Información obtenida en Internet, en la Homepage de CAE.

<sup>250</sup> Critical Art Ensemble. "The Coming of Age of the Flesh Machine", en Timothy Druckrey. *Electronic Culture*. *op.cit.* pág.396.

(producción, consumo y orden)<sup>251</sup>. Un medio de reconfiguración es la mezcla de lo orgánico y lo electromecánico. Potencialmente, este proceso puede resultar en una entidad viva distinta de sus predecesores. Este proceso, ahora llamado desarrollo posthumano, está en una etapa experimental, que a su vez ha dado lugar a teorías y especulaciones acerca de qué forma tendrá el nuevo ser y qué funciones podrá realizar. Las dos entidades de existencia posthumana citadas más frecuentemente por los cibervisionarios, tecnocríticos y diseñadores de máquinas en los últimos 20 años, son el ciborg y la descarga de la conciencia virtual.

Mientras que los robots, androides y las máquinas de inteligencia artificial, también son considerados en general parte de la familia posthumana, no emergen directamente del organismo humano, y por ende, constituyen una línea de evolución distinta. Los ciborgs y la conciencia virtual, por el otro lado, dependen del individuo humano que desea o está condenado a interactuar con la máquina. El ciborg es un ser que normalmente tiene una plataforma orgánica integrada a una compleja superestructura tecnológica: la conciencia virtual es la transferencia del ser a una forma digitalizada para poder existir inmersos en paisajes de información. Esta última visión de lo posthumano es una en la que el principio ilustrado de la dominación creciente de la mente sobre el cuerpo, da un gran paso adelante en la eliminación completa del organismo<sup>252</sup>.

Por otro lado, se encuentra en gestación el experimento de la bioinformática del Proyecto Genoma Humano (HGP) iniciado en 1990. Los objetivos del PGH son identificar los 80.000 a 100.000 genes que se estima conforman el ADN (ácido desoxirribonucleico), determinar las secuencias de los tres billones de bases químicas (los eslabones que forman la cadena del ADN), almacenar esta información en bases de datos, desarrollar herramientas para el análisis de datos y reflexionar y debatir sobre los problemas éticos, legales y sociales que

---

<sup>251</sup> *Ibidem*, pág. 401.



puedan surgir a partir de este proyecto. El PGH permitirá identificar enfermedades genéticas y simplificará la localización de irregularidades en genes en el ADN asociados con enfermedades como la diabetes, cáncer, enfermedades vasculares y mentales<sup>253</sup>. Los pasos que ha seguido el PGH es trazar un mapa para cada uno de los 23 pares de cromosomas que tiene el ser humano y después desglosar cada uno para determinar su ADN. El genoma se define como el conjunto completo de cromosomas que contienen todos los genes de un organismo<sup>254</sup>. Se estima que este proyecto tomará entre 15 y 20 años para completarse.

Una vez concluido el PGH será posible reconocer una enfermedad, aun antes de que aparezca. Los médicos podrán desarrollar curas para las 4,000 enfermedades congénitas que se conocen hasta ahora y para las miles de enfermedades que se cree se deben a un malfuncionamiento genético. También podrá ser accesible un diagnóstico prenatal, lo cual conlleva al problema de la legalidad del aborto, ya que los futuros padres conocerán algún defecto en el feto antes de que nazca y se les planteará la posibilidad de terminar con el embarazo. Hoy en día, el 95% de los padres que saben que su bebé tiene algún problema, decide abortarlo<sup>255</sup>. Así, como muchas de las enfermedades tienen origen genético (según cree la mayoría de los científicos) esta nueva tecnología será de gran impacto para el siglo XXI. Sin embargo, es importante saber que, aunque se conozca la estructura del gen, no necesariamente nos dice cómo funciona ese gen o cómo se podría evitar que no funcione mal; tampoco se podrá predecir la inteligencia que tendrá el futuro bebé, o las capacidades creativas o atléticas, sus gustos o lapso de vida.

Además de las obvias implicaciones sociales y éticas con las cuales esta información

---

<sup>252</sup> Este punto se trata anteriormente y de manera más amplia en el capítulo concerniente a la descorporalización.

<sup>253</sup> Alma Iridia Barranco. "En el arte y en los genes", en *Virtualia. Cibercultura y nuevas tecnologías*. Núm. 66. Suplemento de *La Jornada*. México, D.F., 18 de mayo de 1999. pág. 1.

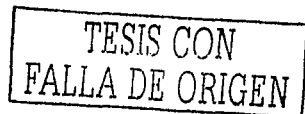
<sup>254</sup> *Idem*.

<sup>255</sup> Ver Joan H. Marks. "The Human Genome Project: A Challenge in Biological Technology", en Gretchen Bender y Timothy Druckrey (eds.) *Culture on the Brink: Ideologies of Technology*. Seattle: Bay Press, 1994.

nos confrontará, existen otros problemas concernientes a la exactitud de esa información, además que se tratará al enfermo como un verdadero indeseable por no haberse encontrado a tiempo la cura para su enfermedad. O cuestiones concernientes a seguros médicos, planificación familiar, cómo escoger a tu pareja, dificultades que se presentarían en el campo laboral y más importantemente, nuestro concepto de la libertad individual se verían trastornados por saber cosas las cuales quedarían mejor ocultas.

### 2.B.g. *La construcción cultural del ciborg*

Entre muchos autores existe la certidumbre de que un ciborg es un ser cualquiera con un órgano artificial, extremidad o suplemento (como sería un marcapasos), alguien reprogramado para resistir una enfermedad (es decir, inmunizado) o drogado para pensar/comportarse/sentirse mejor (como sería en el caso de la psicofarmacología); sin embargo, yo opino que el ciborg es un constructo cuyas prótesis le ayudan a superar características meramente humanas y lo convierten en un ser posthumano. Aquellas personas que se ven obligadas a utilizar algún mecanismo desde lentes de contacto, hasta una pierna de acrílico no son consideradas a mi modo de ver como ciborgs ya que las prótesis únicamente les sirven como "muletas" para auxiliarlas a llevar a cabo actividades comunes. Por el contrario, una prótesis cibernética implantada en un ser humano, tal como sería un ojo biónico, un tercer brazo, membranas como alas que le permitiesen volar, o piernas que le dieran la posibilidad de brincar distancias sobrehumanas, compondría un ser con capacidades y funciones que van más allá de las comunes, lo que lo categorizaría como un ciborg. Haraway afirma que un ciborg es un ser que es "simultáneamente material e imaginario... (es un) tejido inextricable de lo orgánico, técnico.



textual, mítico, económico y político..."<sup>256</sup>.

Según Chris Hables Gray, ya no nada más hay una relación entre máquina y organismo, sino una simbiosis<sup>257</sup> manejada por la cibernética. De esta fusión surgen las "tecnologías ciborg" las cuales se dividen en cuatro:

1. Restauradoras.- componen funciones perdidas, reemplazan órganos y extremidades.
2. Normalizadoras (reguladoras).- restauran alguna criatura a la normalidad.
3. Reconfiguradoras.- crean figuras posthumanas y
4. Enaltecedoras.- la meta que desea alcanzar la investigación militar y médica. El ciborg más avanzado cumplirá funciones de experimentación e investigación del espacio extraterrestre.

En el libro *The Fourth Discontinuity: The Co-Evolution of Humans and Machines*<sup>258</sup>, el autor Bruce Mazlish emplea el término "ciborgología" y se refiere a la historia del pensamiento occidental como una discontinuidad provocada por eventos que se posicionaron como naturales con distinciones artificiales. Señala que la primera ruptura se da entre el ser humano y el cosmos (Copérnico); la segunda entre el ser humano y otra vida (Darwin); la tercera entre el ser humano y el inconsciente (Freud) y la cuarta discontinuidad, entre el ser humano y la máquina (ciborgs). Desde finales de la Segunda Guerra Mundial se ha dado una paulatina mecanización del ser humano y la animación de la máquina, lo que ha dado origen al ciborg. Los científicos de la NASA Manfred E. Clynes y Nathan S. Kline acuñaron el término "ciborg" en 1960 para referirse al ser humano enaltecido que podría sobrevivir en ambientes extraterrestres; su

<sup>256</sup> Donna Haraway. "Cyborgs and Symbionts: Living Together in the New World Order", en Chris Hables Gray (edit.). *The Cyborg Handbook*, op.cit. págs. xi-xx. Cabe mencionar que más adelante en la Introducción del libro se hace una distinción entre los diversos tipos de ciborgs (Mega-, semi-, multi-, omni-, neo-, proto-, ultra-, hyper-, retro- y meta-) los cuales parten del mismo principio de construcción orgánica/cibernética, pero con pequeñas distinciones que no se analizarán en esta tesis.

<sup>257</sup> Simbiosis: " cuando viven juntos en una asociación más o meos íntima o en una unión cercana dos organismos disímiles, en una relación mutuamente beneficiosa". Heidi J. Figueroa-Sarriera. "Children of the Mind With Disposable Bodies", en Chris Hables Gray (edit.). *The Cyborg Handbook*, op.cit. pág. 129.

<sup>258</sup> Citado en Chris Hables Gray (edit.). *The Cyborg Handbook*, op.cit. págs. 5-6.



intención fue crear sistemas hombre-máquina autorregulados<sup>259</sup>. Los científicos comprendieron desde un principio que era más fácil y lógico alterar las funciones corporales del ser humano para habituarse a un ambiente extraterrestre, que proveer un ambiente terrestre para él en el espacio. Alegan que la evolución ha permitido modificar las funciones corporales para habituarse a diferentes ambientes: "ahora será posible lograrlo sin alteraciones hereditarias, a través de modificaciones bioquímicas, fisiológicas y electrónicas del *modus vivendi* del hombre"<sup>260</sup>. Clynes y Kline arguyen que el ciborg incorpora componentes exógenos en el organismo para permitir que se adapte a nuevos ambientes, por ejemplo, mantenerlo despierto, ser resistente a radiaciones, controlar posibles problemas del metabolismo, hipotermia, oxigenización, desecho de fluidos, control de sistemas enzimáticos, vestibulares, cardiovasculares, musculares, perceptivos, la presión, gravedad, psicosis, etcétera<sup>261</sup>.

Por otro lado, Haraway sitúa al ciborg como "crítica a la razón centrada en el sujeto, 'hombre', criatura autómatas y racional, universal"<sup>262</sup>, ya que se trata de una construcción moderna, en la que la razón misma se encuentra enredada con el poder y el deseo. Asimismo, el profesor Jorge Arditi recuerda las palabras que Michel Foucault escribiera en *Las palabras y las cosas*, 1984 y que hace alusión directa al origen de criaturas que muy posiblemente pueden ser los ciborgs: "Reconforta... pensar que el hombre es sólo una invención reciente, una figura que no tiene ni dos siglos, un simple pliegue en nuestro saber (y poder) y que desaparecerá en cuanto éste encuentre una nueva forma"<sup>263</sup>.

Esta nueva forma, el organismo cibemético, se creó gracias a las nuevas tecnologías en

---

<sup>259</sup> *Ibidem*, pág. 8.

<sup>260</sup> Manfred E. Clynes y Nathan S. Kline. "Cyborgs and Space", en Chris Hables Gray (edit.). *The Cyborg Handbook*. *op.cit.* pág. 29.

<sup>261</sup> *Ibidem*, págs. 31-33.

<sup>262</sup> Jorge Arditi, "Análisis de la posmodernidad", en Haraway, Donna. *Ciencia, ciborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*. *op.cit.* págs. 9-10. La introducción a este volumen corresponde a J. Arditi, profesor de Berkeley, California.

<sup>263</sup> *Ibidem*, pág. 10

biología y medicina, para abarcar el sentido de saber/poder en escuelas, oficinas, familia y vida privada, instituciones mercantiles y políticas, sociales y militares, en conglomerados multinacionales, tácticas policiales, en la industria del espectáculo y el entretenimiento y en experimentos extraterrestres. El ciborg conformará un nuevo tipo de subjetividad que rompe los ejes centrales del ser moderno e instaura nuevos límites en cuanto a la conformación y construcción de la identidad personal. Para Haraway, el ciborg es una metáfora de aquello en lo que nos estamos convirtiendo; sin embargo, advierte que aunque este nuevo sujeto posmoderno está lleno de promesas, es sumamente peligroso ya que esta metáfora se convirtió en un instrumento estratégico de movilización política cuyo último objetivo implica nada menos que la promesa de una emancipación y un enriquecimiento genuinos<sup>264</sup>.

El deseo de Haraway es terminar con el concepto totalizador del hombre blanco moderno. Afirma que "el hombre está muerto, nuestro reto es luchar por un ciborg emancipado: por la fluidez, por lo heteromórfico y por la confusión de los límites... (al fin y al cabo) --observa más adelante-- las fronteras entre ciencia ficción y realidad social son una ilusión óptica"<sup>265</sup>. En el mismo contexto, la crítica se cuestiona: "¿Cómo reimaginar las fusiones de cuerpos, máquinas y criaturas no humanas, no como una historia de horrores en el negro crepúsculo del milenio, sino como un proceso activo de historia social cuyos resultados pueden ser cuestionados y transformados por visiones feministas?"<sup>266</sup>

Tradicionalmente, ha existido una constante lucha entre las máquinas y el organismo. Sin embargo, a partir de la Revolución Industrial en el siglo XIX, y más aún desde la Revolución informática que despunta a fines de la Segunda Guerra Mundial, se ha dado una compenetración que ha ido borrando poco a poco los límites impuestos entre estas dos

---

<sup>264</sup> *Ibidem*, pág. 12.

<sup>265</sup> *Ibidem*, págs. 19 y 253.

<sup>266</sup> *Ibidem*, págs. 34-35.

entidades, permitiendo de esta manera un acoplamiento pacífico entre tecnología y naturaleza. Sin embargo, a pesar de esta unión deseada por ambos lados, existen diferencias culturales irreprochables para el ciborg de Haraway:

*A la inversa de las esperanzas del monstruo de Frankenstein, el ciborg no espera que su padre lo salve... el ciborg no sueña con una comunidad que siga el modelo de la familia orgánica... El ciborg no reconocería el Jardín del Edén, no está hecho de barro y no puede soñar con volver a convertirse en polvo... su problema principal es que los ciborgs son hijos ilegítimos del militarismo y del capitalismo patriarcal<sup>267</sup>.*

Así como las tecnologías de las comunicaciones y la biotecnología son las herramientas decisivas para reconstruir nuestros cuerpos, las tecnologías y los discursos científicos deberían asimismo ser vistos como instrumentos para poner significados en vigor, opina Haraway: "quizás podamos aprender de nuestras fusiones con animales y máquinas cómo no ser un hombre. la encarnación del logos occidental"<sup>268</sup>. Afirma que, a través del presente siglo, los cuerpos han sido completamente desnaturalizados como signo, contexto y tiempo. La autora construye un cuadro en el que destaca los cambios por los que ha atravesado el cuerpo desde mediados del siglo XIX y hasta los años 80 "destacando los aspectos epistemológicos, culturales y políticos" que han dado lugar a esos cambios<sup>269</sup>:

PERIODO MODERNO

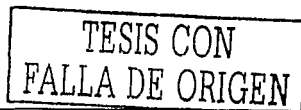
PERIODO POSMODERNO

novela burguesa, realismo.....	Ciencia ficción
profundidad, integridad.....	superficie, lindero
eugenesia.....	ingeniería genética
microbiología, tuberculosis.....	inmunología, SIDA
división orgánica del trabajo.....	ergonomía/cibernética
especialización orgánica de la función sexual.....	estrategias genéticas óptimas

<sup>267</sup> *Ibidem*. pág. 256.

<sup>268</sup> *Ibidem*. pág. 297.

<sup>269</sup> Los puntos enumerados en el siguiente cuadro fueron tomados de distintos capítulos y no abarcan la totalidad de los términos empleados por Haraway. *Ibidem*. págs. 275-276 y 359-360.



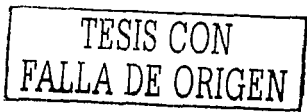
público/privado.....	nacionalidad ciborg
naturaleza/cultura.....	campos de diferencia
sexo.....	sustitución
trabajo.....	robótica
mente.....	inteligencia artificial
Segunda Guerra Mundial.....	Guerra de las Galaxias
patriarcado capitalista blanco.....	informática de la dominación
organismo.....	componente biótico, código
decadencia.....	obsolescencia
individuo.....	copia
especialización funcional.....	construcción modular
reproducción.....	réplica
colonialismo.....	capitalismo transnacional
cooperación.....	facilitación de comunicaciones

2.B.h. *Alan Rath: máquinas animadas*

Los robots de Alan Rath son ciborgs, están francamente descorporalizados en tanto que en la mayoría de las ocasiones su cuerpo está construido mecánica o electrónicamente, y desde luego, son seres asexuados aunque no sé si andróginos en términos estrictos. Es decir, las piezas de Rath cumplen cabalmente dos de las tres características que trato en la tesis, quedando en duda la cuestión sexual que, si por aniquilación de términos (ni *andro*, ni *ginecea*) queda en un ser sin sexo posible de diferenciar.

Las piezas de Rath son como "máquinas vivas" con actitudes humanas: en pantallas de video, los ojos se mueven, las bocas se abren y parecen decir algo, los rostros gesticulan, las lenguas, manos y algunos órganos tienen movimientos, respiran, están animados. En el audio, se escuchan gemidos, murmullos, respiraciones y latidos de corazón.

Una de las primeras obras de Rath *Off the Wall*, 1985 está construida a manera de instalación: el artista coloca las bocinas y los cables eléctricos de acuerdo a la arquitectura del sitio. Se trata de hacer una analogía entre la construcción artificial de la pieza y una planta que se enreda en la pared y cuyas flores gigantes (las bocinas) se nos aparecen como en un gesto de saludo. Cada bocina expele un sonido diferente, como si estuviese en una coreografía; así



alguna respira, otra expira aire, otra late o dice secretos. Cada una se mueve a un ritmo propio y parecen responder a la presencia del espectador.

Estas máquinas están extrañamente animadas, como si formaran parte de una película surrealista de ciencia ficción. El artista, al antropomorfizar la tecnología y tecnologizar los atributos humanos, explora un asunto clave en la actualidad: el potencial y los límites del cuerpo humano y la identidad individual en la era electrónica. Rath experimenta con las capacidades creativas de la tecnología actual; afirma: "mi principal objetivo es hacer objetos hermosos y, de hecho, intento prevenir que la cuestión electrónica estorbe los aspectos visuales de las piezas; lo que realmente me interesa es la forma"<sup>270</sup>. Así, los cables eléctricos se convierten en el sistema nervioso, circulatorio y digestivo de la escultura, mientras las bocinas simulan sonidos de latidos y respiraciones. Sin embargo, estos seres-máquinas son ellos mismos, no están imitando a alguna persona y, en estos términos, son en sí mismos, ciborgs.

El artista trabaja a partir de bosquejos, con la transferencia de video a imágenes digitalizadas en chips de memoria electrónica, para después jugar con ellos en un *software* y crear los movimientos deseados, para finalmente organizar las partes y armar la escultura. Rath considera los materiales que él utiliza --circuitos, componentes de estéreos o computadoras, tubos y cables-- como elementos de nuestra experiencia cotidiana; afirma que "mientras en el pasado la gente contemplaba un tranquilo paisaje, ahora pasan horas mirando a la televisión o usando el teléfono. El ambiente construido por la tecnología ha dominado al natural".

Las esculturas de Rath parece que sustituyen a los sentidos humanos y nos recuerdan que la tecnología es cada vez más una extensión de nuestro cuerpo, ya sea a través de pantallas interactivas, de la biotecnología, de la ingeniería genética o de artículos "inteligentes" en

---

<sup>270</sup> Dana Friis-Hansen, "Alan Rath's Bio-mechanics". Información obtenida en Internet, en la Homepage de Alan Rath. Entrevista llevada a cabo por la autora, jefa de curaduría del Contemporary Arts Museum de Houston, Texas en septiembre de 1995. Las citas subsiguientes fueron tomadas de la misma entrevista.

nuestro hogar, en la oficina, el transporte, en hospitales, la cotización de la moneda, la producción de alimentos, la industria, la economía y la política en general.

Uno de los robots que ha creado Rath es sumamente primitivo, más bien se trata de un motor con un comportamiento coordinado, pero puede explorar de manera autónoma el espacio que le rodea; cuenta con un cuerpo que se desplaza y tiene la libertad de mover los brazos de dos maneras diferentes. Sus posibilidades son aún muy limitadas, pero el artista espera que pueda hacerlos un tanto más sofisticados en el futuro, que hagan algo entre el patrón y la casualidad, e interactúen con el espacio y las personas que los observan. Lejos de considerarse un gesto misántropo, el hecho de crear robots, el antropomorfismo de la tecnología sugiere que la conciencia humana habita las máquinas; así, el artista se ocupa de nuestro deseo utópico por conquistar el espacio a través de la tecnología supuestamente infalible. Rath argumenta que la electrónica cambia la naturaleza de la maquinaria ya que ahora se acerca más a nuestros sentidos y a la información.

El artista convierte sus esculturas en juguetes y a la tecnología en un juego; de alguna manera intenta resolver el problema innato del ser humano quien se siente alienado de la tecnología, a través de crear objetos que parecen naturales. "En realidad, --opina Rath-- no creo que los humanos tengamos problemas técnicos, sino lo que es el problema es nuestra naturaleza". Aunque las esculturas animadas de Rath parezcan seres sobrenaturales, misteriosos o extraños, el artista no los considera como peligrosos, sino como parte natural de los seres humanos que día con día convivimos más íntimamente con las máquinas. El artista nos permite imaginarnos a través de sus obras un futuro distópico en el que la conciencia humana se encierra en la máquina.

Estos ciborgs de Alan Rath son figuras híbridas intrigantes; están conformados por

---

amalgamas de alta tecnología, junto con materiales mecánicos que se construyen para reunir en una sola entidad los reinos de la tecnología y la naturaleza, a través de formas animales, botánicas y humanas. Pareciera que los desechos industriales adquirieran una extraña naturaleza en las piezas del artista, en donde la anatomía y lo digital conviven y se organizan bajo un nuevo sistema antropro-tecnologizado.

En esculturas como *Ouch* o *Likker*, ambas de 1993, el artista le otorga características eminentemente humanas tanto en forma como en el contenido. En la primera, Rath le da sonido a unas bocinas en las que se hace literal la presión del ser humano en el mundo contemporáneo; en la pantalla, el rostro del mismo artista se comprime mientras unas esposas y una cadena parecen detenerlo prisionero dentro de la misma metáfora. En *Likker*, se presenta a una criatura obsesionada por encontrar placer oral: su lengua se extiende y se mueve a través de una protuberancia de metal con obvias referencias fálicas. El trozo de metal, parece percibir los movimientos linguales y se mueve como si recibiera un sensual placer.

En *Quartet*, 1998 (ver ilustración #9), una escultura adosada al muro, Rath conecta a las cajas que contienen los circuitos cerrados, cuatro pantallas sobre las que se proyectan diferentes videos de manos que gesticulan distintas señalizaciones con los dedos. El movimiento es bastante elemental: las manos mueven los dedos como si estuviesen contando el paso del tiempo. La obra es en apariencia sencilla, sin embargo está construida por un mayor número de circuitos que el artista deja fuera de las cajas a la vista del espectador, lo que da la sensación de una estructura compleja con cables sueltos que en realidad solamente sirven como pretexto para simular venas, tejidos y nervios del cuerpo humano. Una vez más, Rath le otorga vida a sus piezas al hacer del movimiento algo de capital importancia en la escultura. Cada monitor maneja 16 imágenes cambiantes en las que las manos entablan un diálogo en cierto código que provoca que el espectador se sienta aludido y en una especie de diálogo con la

pieza.

Sin embargo, no todo es positivo para Rath quien considera que estamos viviendo una época de sobresaturación a causa de la enorme cantidad de datos que recibimos en la actual era de la información. En la escultura *Info Glut II* hace referencia al peligro latente que existe si no ponemos más atención a nuestros hábitos de "deglutir la información". Rath señala que, así como la obesidad se presenta cuando la comida abunda y por el miedo de experimentar una hambruna, si no cuidamos nuestro régimen, podemos convertirnos en "obesos cerebrales".

El artista deja ver los cables que conforman su escultura para hacer evidente su construcción. Utiliza tubos que rematan en una pantalla de video que proyecta partes de la anatomía humana en movimiento. En realidad no se trata de una electrónica compleja, aunque emplee computadoras, tubos de rayos catódicos, bocinas, LEDs (letreros electrónicos), motores y un microprocesador digital. Rath afirma que sus esculturas son "máquinas como extensiones de nuestros órganos de los sentidos, dándonos la habilidad de 'un sentido remoto'"; en este sentido, el artista alude a la definición de ciborg como un ente compuesto electrónicamente, pero con características orgánicas.

En la pieza *Watcher*, 1998 (ver ilustración #8), dos pantallas muestran las imágenes cambiantes de ojos que se abren y cierran en distintos intervalos de tiempo. El ciborg ve más allá de lo que el espectador puede alcanzar; calla lo que ve y es capaz de observar sigilosamente lo que está en su entorno, frente a él, detrás y a sus costados. Incluso pareciera que tiene el poder para vernos y verse a sí mismo en su interior. El "vigilante" nos ve y amenaza con la incertidumbre de qué tanto puede penetrar su mirada en nosotros y la posibilidad de que posea poderes extrasensuales es latente en tanto que su mirada es sugestiva y llena de expresión.

El artista está interesado en la estructura, en las relaciones entre las partes y en la lógica

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



de la comunicación electrónica, al mismo tiempo que espera entablar una relación de comunicación con el espectador, al utilizar la electrónica como un proceso de posibilidades en el que se puede dar una relación distinta entre el emisor y el receptor. Afirma Rath que los medios y la electrónica parecen expandir la escala de los objetos haciéndolos mucho más grandes, corriendo el riesgo de minimizar al individuo, cuestión que desea evitar en sus esculturas.

En la pieza *Clock II*, 1991 la calidad de las imágenes se presentan con grano grueso y un tanto primitiva, lo cual es intencional: su fuerza conceptual --las ideas que estimulan-- es mucho más importante para Rath que su su imagen visual. En otra obra, *I Want More*, 1989 se presentan manos y ojos llevando a cabo funciones básicas del ser humano. Acerca de *Hound*, 1990 el artista declara: "Podemos ver hasta el final de la galaxia, pero no sabemos cómo huele". En *Wave*, 1989 resalta la relación entre uno de nuestros gestos comunicativos más simples y cómo vemos las unidades básicas de luz y sonido que empleamos en nuestros sistemas de telecomunicaciones más sofisticados. En *Wallflower IV*, 1990 diferentes bocinas laten o respiran como corazones y pulmones. En una de las pocas piezas interactivas, *You Can Make a Difference*, 1988 cada vez que se aprieta un botón, el número se incrementa de uno en uno en una pantalla. En otra pieza titulada *Control*, 1989 el espectador juega con el *joystick* (la manija para accionar las imágenes representadas en pantalla) y se mueve a través del monitor la frase "So what?" (¿Y qué?). En la pieza *Something 4 Nothing II*, 1990 el artista muestra una actitud que ignora los efectos secundarios no deseados que acompañan inevitablemente a los nuevos descubrimientos en la tecnología. En *Animal Research II*, 1990 se tratan algunos aspectos en que los avances tecnológicos nos presentan dilemas éticos para los que no hay una pronta respuesta. Y así, en los diferentes ejemplos, aunque diversos en forma y composición, se destaca el principio del ser humano de amar y temer la novedad tecnológica, pero a la que debe

aprender a acoplarse.

Rath se formó en la escuela como ingeniero eléctrico; sin embargo, se ha empeñado en que su obra señale el impacto psicológico de la tecnología en nuestras vidas, más que la tecnología misma. Sus esculturas tienen, además, un aspecto animado e interactivo ya que el artista más que dirigirse a un auditorio masivo, está interesado en la respuesta individual entre el espectador y la obra de arte. Todas sus obras están hechas a mano: desde los tableros de circuitos, los programas de computadora y los marcos de metal que los unen. La tecnología es para Rath tanto el material como la temática de su obra, aunque existen tres temas que han preocupado a Rath desde el comienzo de su trabajo a mediados de los años 80: la tendencia del ser humano a construir máquinas a su imagen y semejanza; la sensación de impotencia que el ambiente tecnológico infunde al individuo; y los dilemas morales y éticos a los que se ve enfrentada la sociedad como resultado del progreso tecnológico.

A través de su trabajo, Rath desarrolla dos certidumbres: que el arte es algo con lo cual debería vivirse y que el arte moderno debería ser activo, "algo que evolucionara, no algo que fuera estático". De ahí que esté interesado en la estructura, en las relaciones entre las partes y en la lógica de la comunicación electrónica. Afirma el artista: "Mi obra no es acerca del futuro, es de ahora mismo. No quiero utilizar la electrónica para facilitar un proceso, quiero que la electrónica sea el proceso, que sea el objeto". Trata la cuestión de la experiencia de la ubicuidad y opacidad de la manipulación tecnológica y la dispersión de datos que se vive en la actualidad.

En la obra *Soar eyes*, 1994 (ver ilustración #7), cada pantalla muestra a un ojo irritado que parpadea y cuyo iris va de un lado de la pantalla al otro, como vigilando el espacio circundante. El cuerpo del ciborg está conformado por cables encerrados en una caja que simula el abdomen de la criatura. La pieza se encuentra colgada del techo y de esta manera, los

ojos vigilantes parecen flotar en la habitación. Las esculturas de Rath encarnan una duplicidad en la que convive lo natural y lo artificial. Mientras el espectador se aproxima a un artefacto eminentemente construido con base en circuitos electrónicos, los ojos que se mueven de un costado a otro de la pantalla, así como todo el mecanismo de movimiento del "cuerpo" de la pieza logran un efecto de vitalidad que es sumamente desconcertante.

Más que un robot, en *Soar eyes* el artista crea una pieza en la que se fusiona la doble realidad ontológica del organismo cibernético. El cuerpo se mueve, los pulmones respiran y los ojos observan: estamos frente a una forma animada artificialmente que puede muy bien confundirse con un ser humano conectado mediante circuitos de alta tecnología para mantenerlo en vida. Aunque la pieza se desdobra en fragmentos, la totalidad resulta en un cuerpo homogéneo mitad máquina y mitad humano.

En otro ejemplo, en la obra *Challenger*, 1991 el artista hace una meditación compleja sobre el impacto y las implicaciones del desastre ocurrido en 1986 en el que la nave espacial de ese nombre estalla matando a sus siete ocupantes. Rath está inspirado por un evento histórico, un acontecimiento de importancia colectiva, aunque su representación es unitaria y personal. Se trata de una instalación más que un objeto aislado y está dirigido a un público general más que a un individuo en particular.

Rath intenta explorar la reacción del ser humano frente a las innovaciones tecnológicas y está consciente de que aunque se nos presenten sin ningún tipo de respuesta por parte de la sociedad o como individuos, se debe hacer un análisis reflexivo acerca de los puntuales temas que aborda en sus piezas. Las implicaciones que traen estas nuevas tecnologías en el ámbito del humanismo, son ignoradas por el sujeto contemporáneo; son rebasadas por sí mismas y superan la filosofía en cuanto a su desarrollo en el tiempo y el espacio; y sin embargo, conforman nuestra cotidianidad, cuestión que Rath quiere hacer evidente, para no adormecernos en las

apariencias y no estudiemos las posibles consecuencias negativas que tales cambios podrían producir a nivel personal y colectivo en nuestra sociedad.

En la pieza titulada *Oral Fixation*, 1992 (ver ilustración #6), el artista utiliza el mismo mecanismo de cables y circuitos electrónicos interconectados que desembocan en una pantalla sobre la cual se proyecta el video de una boca. La pieza parece un cuerpo humano desarticulado y adosado a un muro, de la que solamente resta una boca que habla, se mueve y gesticula como si estuviese saboreando un alimento. Algunos cables cuelgan descuidados como si fuesen las extremidades del cuerpo desarticulado. La pantalla con la boca se encuentra en la parte superior de la escultura en donde estaría el rostro del personaje. Esta composición da más realismo a la pieza lo que la hace más desconcertante pues simula un ente tecnológico que tiene vida propia. El espectador se ve atrapado en una avalancha de distintas emociones: miedo, curiosidad, dolor o el deseo de comunicarse con la escultura. La amalgama de alta tecnología con circuitos electrónicos poco sofisticados se fusionan con otra dualidad: el acero frío de la estructura que a su vez se complementa y contrasta con los aspectos orgánicos y cálidos de la boca en movimiento.

Por ejemplo en *Triple Tongue Tree*, 1998 (ver ilustración #10), la escultura adquiere una forma inquietantemente antropomórfica. Esta pieza está compuesta por un tripie sobre el que se posan tres pantallas con imágenes cambiantes de bocas que gesticulan. La máquina viva parece una criatura mucho más sofisticada que el ser humano, en tanto que es un árbol/robot/ser humano. Así mismo, pareciera que en cualquier momento podría su cerebro/motor dar la orden para que sus extremidades se muevan y el robot se acerque triunfante hacia nosotros. Su silencio nos inquieta, a diferencia de otras piezas de Rath que respiran o dan algún otro indicio de vida. Los ojos son los órganos de los sentidos más utilizados en la sociedad contemporánea, sin embargo la boca lleva a cabo funciones muy

distintas del ser humano como comer, besar, gritar, sonreír o hablar.

En la escultura, la tecnología es para Rath tanto el material como la temática de su obra. En ella aborda tres temas que le han preocupado desde el comienzo de su carrera a mediados de los años 80: la tendencia del ser humano de construir máquinas a su imagen y semejanza; la sensación de impotencia que el ambiente tecnológico infunde al individuo; y los dilemas morales y éticos a los que se ve enfrentada la sociedad como resultado del progreso tecnológico.

Las estatuas de Rath se han descrito como híbridos que son en parte pertenecientes al mundo de la botánica y en parte antropomórficos, parte animales y parte desecho industrial. Aun con las dualidades tan dispares con las que se componen las piezas de Rath, está implícita la noción de un sistema organizado y regido tanto por leyes naturales, como por la más elemental mecánica. El hecho de que los tubos y circuitos cuelguen de manera libre, le da connotaciones orgánicas a la misma estructura, aun cuando el material empleado en su construcción es de aluminio. Los cables simulan el aparato nervioso, las conexiones, articulaciones y la pantalla y las cajas, representan lo que serían los miembros del cuerpo humano.

### 2.B.i. *Algunas consideraciones semánticas de los humanos artificiales*

Desde mediados del siglo XX se ha concebido un nuevo concepto de la máquina: primero temida, después aprovechable. A partir de un acercamiento más cuidadoso de la ciencia en contraste con la ciencia ficción y la fantasía, las máquinas cada vez más animadas, pueden convertirse en pseudoseres pensantes. Con el desciframiento del mapa del genoma humano, así como con la discusión acerca de la clonación humana, los seres humanos nos encontramos en un momento en el que cada vez nos aproximamos más a un posible mundo en el que los seres

naturales seamos cada vez menos frecuentes. La Inteligencia Artificial, así como las técnicas de biogenética, microcirugía y robótica son realidades cada vez más próximas a nuestra realidad terrenal. A continuación expongo algunas diferencias de los distintos seres que conforman ya el repertorio de humanos artificiales<sup>271</sup>.

-Alraune: En el contexto de los experimentos alquímicos, la figura de Alraune es un personaje en forma de duende en la mitología popular alemana que toma su poder mágico de la mandrágora, a la que se le asemeja. Esta malvada criatura, generalmente asociada a lo demoníaco, fue engendrada en un acto necrofilico de procreación, a partir de la orina o el esperma de un hombre recién ahorcado.

-Androide: A diferencia de los robots o máquinas pensantes industriales, el androide --como su raíz griega lo confirma (andros: hombre, eides: forma)-- tiene forma humana. Está creado a partir de la imagen y semejanza del ser terrenal, pero con características sobrehumanas. El mejor ejemplo de androides se ha leído y visto en la historia de Philip K. Dick *Do Androids Dream of Electric Sheep* y la subsecuente película de Ridley Scott, *Blade Runner*.

-Autómatas: Son los ancestros del robot. Vinieron de Arabia a Europa. Descartes, a quien se le atribuye la construcción de autómatas, concebía al cuerpo humano como una analogía de un reloj construido a partir de ruedas y pesas; una máquina a la que le adscribía cualidades humanas como tener alma.

-Ciborgs: Organismos cibernéticos. Fusión del ser humano y la máquina para formar un nuevo organismo tecnologizado. Esta entidad ha sido ampliamente tratada en capítulos anteriores. Cabe mencionar una distinción que hace el autor Naief Yehya<sup>272</sup>: "En vez de colonizar galaxias, el cyborg conquistó el espacio doméstico... Pero el cyborg no es únicamente un

---

<sup>271</sup> Información extraída de Rolf Aurich, Wolfgang Jacobsen y Gabriele Jatho. *Artificial Humans: Manic Machines, Controlled Bodies*. Berlin, DeutscheKinemathek, 2000.

<sup>272</sup> Naief Yehya. *El cuerpo transformado. op.cit.* pág. 44.

hombre con accesorios tecnológicos incrustados en la carne y en los huesos: cyborgs podemos ser todos los que hemos sido moldeados y conformados por la cultura tecnológica”.

-Clones: Su significado originalmente se conservó de su raíz griega que se refería en términos anatómicos a un vaso capilar. Sin embargo, actualmente se refiere a personas, animales o células cuya composición genética es completamente idéntica. El experimento de la famosa oveja Dolly fue uno de los primeros casos que se dio a conocer de forma popular. El núcleo de una célula del cuerpo que contiene toda la información genética se fusiona con una célula de la cual se ha extraído el núcleo y se forma un embrión que posteriormente es implantado en el útero que lo albergará hasta el momento de su nacimiento. En la medicina actual se intenta clonar un ser humano perfecto cuyas características físicas y fisiológicas sean totalmente predecibles. Algunas de las reacciones contrarias a estos experimentos son las que claman que se intenta terminar con la evolución natural, mientras que los férreos defensores argumentan que se intenta erradicar un número considerable de imperfecciones y enfermedades de índole genética.

-Frankenstein: Mary W. Shelley escribió en 1816 la novela de *Frankenstein o el moderno Prometeo* en la cual narra cómo el barón Frankenstein crea un ser humano a partir de restos de cadáveres y, mediante circuitos eléctricos, le otorga vida. El monstruo, terrible en su aspecto físico, pero limpio y bello de espíritu y alma, se ve confrontado a una sociedad que lo rechaza por su aspecto físico, por lo que decide vengarse de las personas y hacerlas igualmente desgraciadas que él. Una vez descubiertas sus intenciones y actos, el Dr. Frankenstein se arrepiente de su creación pero el monstruo lo amenaza diciéndole que, o le crea una criatura semejante a él, o él mismo se encargará de asesinar a la novia del Dr. Entre remordimientos de conciencia y desconsuelo, el científico crea una mujer a la cual destruye por temor a lo que él mismo veía que era capaz. El monstruo pasa el resto de sus días en abandono en el autoexilio

en el Ártico. El monstruo de Frankenstein es considerado la primera creación artificial, que no fue concebida de una relación sexual. Numerosos mitos, leyendas, libros y películas se han hecho a propósito del personaje, pero lo que aquí concierne es su cualidad de ente creado gracias a la tecnología. Él sería un auténtico organismo cibernético, aunque la ciencia que estaba a su alcance sea muy primitiva a la actual era de los clones.

-Golem: Etimológicamente viene del hebreo 'embrión o sustancia sin forma'. Según el Talmud y la leyenda judaica de Adán, el primer Golem se originó a partir de la mano de Dios y era gigantesco y bisexual. Después, Dios le soplo el aire divino otorgándole un alma y separó los dos sexos. El Golem fue una figura muy popular en el Romanticismo y el expresionismo alemanes cuando se le asociaba a un ser que se posiciona como una amenaza a su creador. Al comienzo de la Era Industrial se le asoció con el mito de Frankenstein y los robots de la naciente ciencia ficción.

-Híbrido: Esfinges, centauros, sátiros, minotauros, quimeras originadas por el capricho de un dios, generalmente para castigar a un ser humano. En botánica, dicese de una fusión entre dos tipos diferentes de especies, dando resultado a una tercera. En la teoría crítica actual, se llama híbrido a una entidad conformada por una diversidad de colectividades, sin que por ello pierda su sentido de individualidad. La mayoría de identidades hoy en día, están formadas por personalidades híbridas, producto de una diversidad de opiniones, ideologías, creencias, costumbres y preferencias. El ciborg sería un híbrido, en tanto que está formado tanto por componentes orgánicos, como tecnológicos. Un andrógino, sería un híbrido, en tanto que posee características tanto masculinas, como femeninas, generando así un tercer sexo que a su vez se compone de características específicas únicas.

-Homúnculo: Seres miniaturas creados en tubos de ensayo cuya labor es perfeccionar las características de los seres humanos, según el sentido otorgado por Goethe.



-Muñecas: En general, se trata de réplicas de seres humanos usualmente utilizadas en ritos o cultos de origen mágico-religioso, como objetos fetiche de fertilidad, en entierros o más actualmente como juguetes para niñas. Las culturas de Egipto, Mesopotamia, Grecia, en el Oriente y en la mayoría de las culturas prehispánicas de Mesoamérica conservan ejemplos de muñecas en barro, piedra o joyería. Las muñecas forman parte de un amplio repertorio en la psicología ya que, en muchas ocasiones, sirven como sustitutos de una persona de carne y hueso. El dueño de la muñeca generalmente le atribuye características físicas y psicológicas al personaje de juguete, pero en realidad a través de ella está introyectando los miedos y carencias que en realidad sufre con la persona a la cual se refiere la representación. En la tesis, Tony Oursler trabaja con muñecas por dos razones principales: aunque se hayan utilizado para fines de magia negra como vudús o como sustitutos de parejas sexuales, la muñeca es en sí una tierna imagen de una amiguita para una pequeña niña. Por eso es tan desconcertante que, si socialmente asociamos la imagen de una muñeca a algo inocente, el hecho de que las de Oursler estén tan enfermas nos apabulla. Por otro lado, la muñeca es la forma más real de representar a un ser humano sin que realmente sea un ser vivo. Al tener una representación tan fidedigna de un ser, aunque sea en realidad una representación, se pueden extrapolar miles de sentimientos, aversiones o afectos hacia la imagen fetichizada.

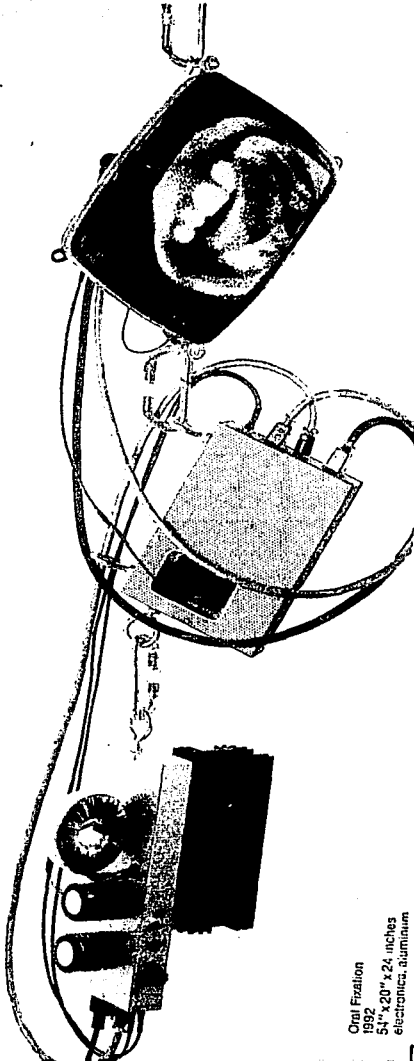
-Nanoseres: El proceso de miniaturización ha dado lugar a la nanoelectrónica la cual se refiere al conocimiento de la memoria molecular en la cual se pueden almacenar miles de gigabytes en un milímetro cuadrado. La nanotecnología se refiere a la capacidad de autocreación a través de un complejo proceso molecular, pero sin la intervención de otra molécula para lograr los fines de la poiesis. Es decir, se trata de una metodología, cada vez más común en la medicina actual, mediante la cual, seres vivos son capaces de autoprocrearse y crear otros nuevos seres sin la intervención de una pareja.

-Replicante: En su aspecto exterior, no difieren en casi nada a un ser humano de la realidad, aunque sus poderes físicos (fuerza e inteligencia, sobre todo) sean muy superiores a los de los humanos. Difieren muy poco de los androides, pero el término quedó acuñado en la novela de culto que dio origen a la película *Blade Runner*. Difieren de los humanos en cuanto los replicantes no tienen la capacidad de remordimiento de conciencia, su memoria es una falsa implantación y carecen de una cualidad enteramente de los seres humanos: la empatía. Sin embargo, en *Blade Runner*, el último replicante le dice al policía poco antes de morir, en un tono sumamente conmovedor y llorando, que jamás los seres humanos seremos capaces de imaginar siquiera lo que es viajar a través de las galaxias y ver las cosas que ellos han visto, pero que sus memorias serán lavadas igual que como la lluvia limpia sus lágrimas y se pierden en el agua.

-Robots: El término viene del eslavo 'robota' que significa trabajo compulsivo. Se trata de autómatas con cierto movimiento independiente, que aprenden y se adaptan, a diferencia de otras máquinas que son controladas por programas inflexibles o por sistemas cibernéticos. Los robots equipados con inteligencia artificial pueden llevar a cabo una tarea que ha sido previamente determinada en un ambiente con condiciones registradas a través de sensores. Los robots son creados mecánicamente en una fábrica y están hechos de material inorgánico.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

ALAN RATH  
Figura #6. *Oral Fixation*, 1992

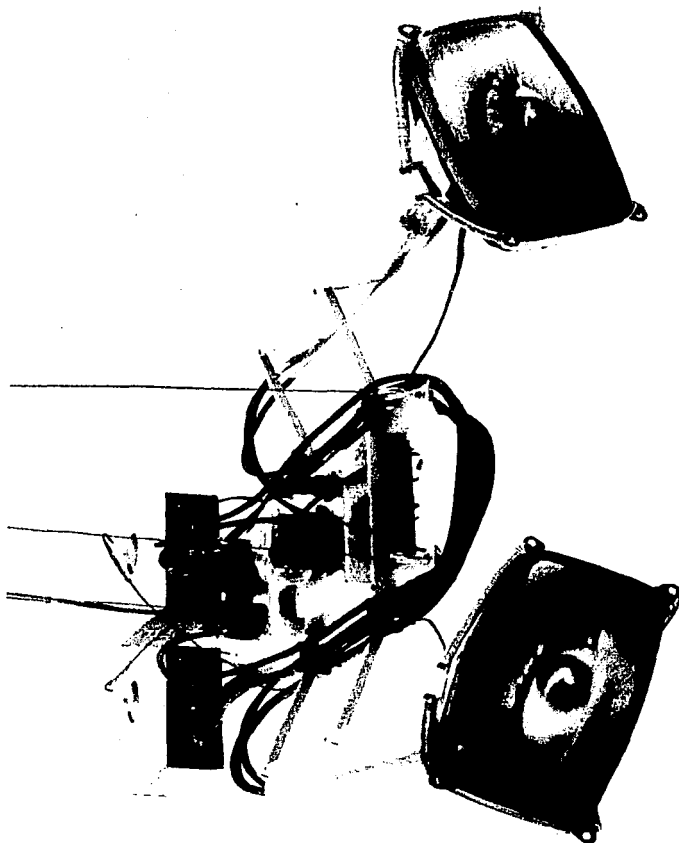


Oral Fixation  
1992  
54" x 20" x 24" inches  
electronics, aluminum

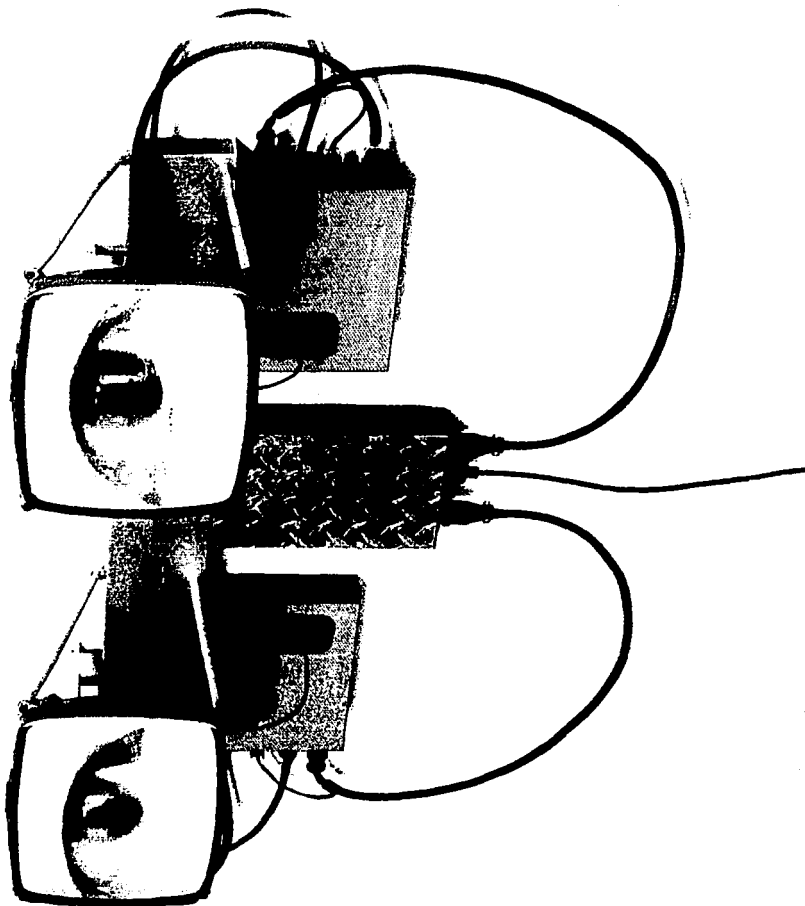
TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

ALAN RATH

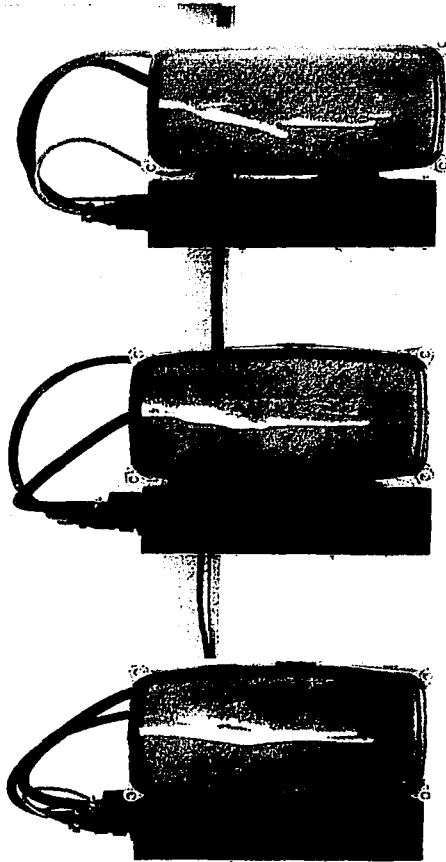
Figura #7. *Soar eyes*, 1994 (detalle)



ALAN RATH  
Figura #8. *Watcher*, 1998



ALAN RATH  
Figura #9. *Quartet*, 1998



ALAN RATH

Figura #10. *Triple Tongue Tree*, 1998



## 2.C. Androginia

*Quizás no sabemos exactamente lo que es el sexo;  
aunque sí sabemos que es mutable,  
con la posibilidad que un sexo se cambie a otro,  
que sus fronteras son frecuentemente inciertas,  
y que existen varios estadios  
entre un macho completo  
y una hembra completa.*

Havelock Ellis. *The Psychology of Sex*. 1933<sup>273</sup>.

Desde finales del siglo XIX, el psicoanálisis trata temas del cuerpo sexuado y el desarrollo de su comportamiento en conexión con la mente, a diferencia de los estudios gráficos anteriores que solamente tratan de explicar el funcionamiento biológico y las diferencias fisiológicas de los órganos masculinos y femeninos. Freud posicionó a la masculinidad como normativa, frente a la feminidad, la cual consideraba un enigma, como lo 'otro' inescrutable. Ante ello, Simone de Beauvoir advertía no sin gran enojo: "Él es el sujeto, él es el absoluto --ella es lo 'otro'"<sup>274</sup>.

En el periodo entre las dos Guerras son comunes las publicaciones (en su mayoría escritas por mujeres) que examinan la naturaleza de la sexualidad y la identidad femeninas. Surge así la llamada "nueva mujer" que es un llamado de las propias mujeres por cambiar su estatus legal, doméstico y público que era inferior. Demandan el derecho para votar, modificaciones en las leyes del matrimonio y herencia; acceso a la universidad y profesiones; alteraciones a la norma de vestimenta y comportamiento. Esta "igualdad con el hombre"

<sup>273</sup> Citado en Jennifer Blessing *et. al. Rose is a Rose is a Rose: Gender Performance in Photography*. Nueva York: The Solomon R. Guggenheim Foundation, 1997. pág. 10.

<sup>274</sup> *Idem*.



buscada por las nuevas mujeres origina una ambivalencia que se tradujo en un miedo a que se estaban convirtiendo en hombres por el tipo de ropa que llevaban, por llevar a cabo actividades netamente masculinas como fumar en público, leer libros, discutir sobre política y otros temas afines a los intelectuales del sexo masculino. En esta misma época, los surrealistas muestran en sus obras plásticas y literarias un fuerte impulso hacia el amor, el exhibicionismo, sadomasoquismo y fetichismo, pero evadían el tema del homosexualismo y temían a la "nueva mujer"<sup>275</sup>.

El psicoanálisis lacaniano afirma que "tanto la feminidad como la masculinidad se han definido como una construcción mítica que se ha perpetuado a través de la repetición de estereotipos de comportamiento y vestido"<sup>276</sup>. Esto significa que al descartar los conceptos de determinismo biológico, aparecen significantes amorfos y libres, sujetos al significado arbitrario impuesto por la sociedad. Son justamente estas imposiciones de las que se quiere liberar el ser andrógino.

El término 'andrógino, na' significa "que reúne en un mismo individuo los dos sexos"<sup>277</sup>. A través de la Historia, se ha intentado trascender la noción de distinciones binarias de sexualidad y género, mediante el "tercer sexo" de la androginia. El andrógino alberga en su esencia la negación de la diferencia, el género aparece como ambiguo, ya que yuxtapone diferentes códigos en un mismo sujeto. Así, características que son eminentemente femeninas --como los pechos, las curvas de la cintura y la cadera, el rostro fino cuidadosamente maquillado, etc.-- o masculinas --el cuerpo musculoso, los rasgos prominentes y la mirada fuerte-- se hacen a un lado para dar lugar a otras menos prototípicas, en las que inclusive es imposible diferenciar si se trata de un hombre o una mujer.

---

<sup>275</sup> *Idem.*

<sup>276</sup> *Ibidem*, pág. 12.

<sup>277</sup> *Gran Diccionario Salvat*. Barcelona: Salvat Editores, 1989. pág. 84.

La androginia ha sido practicada por distintas sociedades a través de la historia, pero es en el siglo XX cuando presenta un discurso netamente político, tanto por las feministas, como por los homosexuales. El discurso de la feminidad se transformó más allá del género hacia aspectos de un racismo todavía latente y de cultura. El deseo de negar la diferencia, de redefinir y repositionar al "otro" o incluso, de negar la existencia de ese "otro" e incorporarlo al discurso dominante es el primordial deseo de la teoría de la nueva sexualidad. Tanto teóricos como artistas (y no necesariamente homosexuales) plantean es su discurso que las principales barreras que entorpecen el diálogo y las relaciones humanas, son justamente los prejuicios existentes que se presentan como obstáculos entre la distinción de los sexos. Aun en los albores del siglo XXI, es evidente el rechazo a la diferencia y en la mayoría de las ocasiones, guiado por la ignorancia. En sociedades que arrastran como un lastre la tradición conservadora de los comportamientos de género, es incomprensible darle cabida a un ser andrógino dentro de la sociedad.

Para la teoría feminista, la feminidad se lleva como una mascarada, como una farsa o una ficción para ocultar algo. Sin máscara, sin identidad, no se tiene ni la forma humana<sup>278</sup>. Desde tiempos inmemoriales, se ha tratado el tema de la diferenciación sexual, como una distinción cultural. Simone de Beauvoir afirma que "una no nace, sino se hace mujer"<sup>279</sup>. Aunque debajo de tanta máscara, de tanto maquillaje que hace ambiguo al género; una vez quitadas las máscaras, el misterio permanece completo. La fotógrafa y activista Claude Cahun (nacida Lucy Schwob, 1893-1954) escribe:

*Yo me rasuro el pelo de la cabeza, me arranco los dientes, los senos --  
todo aquello que incomoda o impaciente a mi mirada-- el estómago,  
los ovarios, el cerebro consciente y enquistado. Cuando ya no tenga*

<sup>278</sup> *Ibidem*. pág. 128.

<sup>279</sup> Citada en Sarah Wilson "Féminités-mascarades", en *Fémininmasculin. Le sexe de l'art*. op.cit. Centre Georges Pompidou, Gallimard, Paris, 1995. O en Sarah Wilson. "Fémininities-Masquerades", en *Rrose is a Rrose is a Rrose. Gender Performance in Photography*. op.cit. pág. 135.

*más que una carta en la mano, más que un latido de corazón perceptible, pero perfecto, seguramente ya habré ganado la partida*<sup>280</sup>.

Este párrafo se traduce como el deseo de que se disuelva el cuerpo, que se convierta en nada más que un latido de corazón, para que no haya diferencias visibles entre los géneros.

### 2.C.a. *Hacia el tercer sexo*

Desde el siglo XIX se ha considerado el papel del ser andrógino, tanto en la Literatura, como en la Psicología. Freud ve al hermafrodita como anormal, tanto en cuerpo como en alma: como intermedio entre masculino y femenino. Afirma que el ser humano tiene una bisexualidad biológica innata que obliga a la sociedad a imponer una estructura definitiva en actividades de género que regulan y dirigen su expresión a resultados "normales". El autor Gilbert Herdt recuerda que el deseo por imponer cierta ambigüedad entre los sexos no es una situación de las sociedades actuales, como varios sectores conservadores quieren sostener, sino que es una cuestión que ha prevalecido por distintas razones y ha sido registrada por motivos variados. Herdt describe que en el Imperio Bizantino, por ejemplo, durante siglos, hombres biológicamente normales se convertían voluntariamente en eunucos, no por el deseo de poseer un cuerpo femenino o tener relaciones con hombres, sino por el mero privilegio y prestigio que tenía el eunuco en la corte bizantina<sup>281</sup>.

Por otro lado, cita a Emile Durkheim quien señala en *The Elementary Forms of Religious Life* que en una sociedad primitiva, el argumento de lo masculino y lo femenino son tan fundamentales en la estructura de la sociedad humana, que deben ser tratados como iguales

---

<sup>280</sup> *Ibidem*, pág. 130.

<sup>281</sup> Gilbert Herdt en Gilbert Herdt (edit.), *Third Sex, Third Gender: Beyond Sexual Dimorphism in Culture and in History*. Nueva York: Zone Books, 1994. págs. 38-39.

a la dicotomía de lo sagrado y lo profano<sup>282</sup>. Herdt continúa rememorando momentos en la historia de las ideas en las que se problematiza el tercer sexo. Menciona a Georg Simmel quien afirma que diadas y triadas son instrumentales en la estructura de la acción social y crean diferentes fenomenologías o mundos de pensamiento. De la antropología francesa, nombra a Mauss cuando habla de sensibilidades y sentimientos inclasificables postuladas por el tercer sexo o género: "Cualquier sociedad encontrará algunos individuos fuera del sistema --o entre dos o más sistemas irreducibles"<sup>283</sup>.

Después de la Segunda Guerra Mundial emerge el concepto de "identidad", basado en los escritos psicoanalíticos de Erikson y de fundamental importancia para los teóricos sobre género, cultura y psicología. Al mismo tiempo se origina en los Estados Unidos una aproximación de construcción social que separa al sexo y al género de la biología y en cambio, hablan de modelos de influencias socioculturales en la sexualidad y el género. Teorías que asumen lo masculino y femenino como el dualismo fundamental de la naturaleza y cultura humanas, han sido reemplazadas por una visión que desea ir más allá de la diferencia biológica y así establecer la diferenciación de género a través de cuestiones sociales como la división del trabajo, productividad social, estructura familiar y, desde luego, relaciones sexuales.

La idea de un tercer sexo es vista simple y llanamente como una desviación en la orientación sexual; sin embargo, no debe confundirse el deseo por el mismo sexo como un tercer sexo; tampoco el hecho de que se reviertan los papeles de género (como en las culturas berdache y mahu)<sup>284</sup>; y que la orientación e identidad sexuales no son las únicas llaves para conceptualizar el tercer sexo y género a través del tiempo y espacio. Virtualmente, todas las formas de tercer sexo o género sugieren transformaciones del ser y de las prácticas. Por

---

<sup>282</sup> *Idem.*

<sup>283</sup> *Idem.*

<sup>284</sup> *Idem.*

ejemplo, los transexuales toman la decisión de transformar su morfología mediante la cirugía, para así conformar su ontología. El transexual se ve a sí mismo(a) como un yo en un cuerpo equivocado, que desea pasar como el sexo opuesto, pero que no existe una categoría o papel social o histórico en donde anclarse.

Por otro lado, “los atributos del género son los atributos genitales”, afirman Suzanne J. Kessler y Wendy McKenna<sup>285</sup>. Sin embargo, a pesar del poder que tienen los genitales para determinar el sexo, la medicina actual ha producido métodos increíblemente sofisticados para determinar el sexo biológico e identificar componentes fisiológicos “invisibles” como cromosomas, hormonas, gónadas y estructuras reproductivas. Lo irónico es que, entre más complejas y científicas sean las determinantes del sexo biológico, menos se puede depender de ellas para determinar el género.

Las autoras hablan del síndrome de insensibilización andrógina (o síndrome de feminización testicular) que es una anomalía sexual en la que una mujer genital es un hombre según sus cromosomas y según los niveles de testosterona circulando en su organismo que son los mismos que en un hombre. Esta anomalía, entre otras, segmenta al género del sexo de una manera clara y dificulta la determinación del sexo por medio de la biología. Los genitales son los signos más eficientes en la distinción del sexo, ya que los demás elementos --células y hormonas-- no se pueden ver. Así, es válido el reducir a los genitales como el templete para la construcción médica de la identidad transexual, ya que aquello que no puede ser visto no es esencial en la construcción de identidades de los individuos. Al transexual (hombre a mujer) se le otorga una nueva identidad, basada en su nuevo género, basado a su vez, en el hecho que este ser es en cuerpo y en genitales, una mujer.

---

<sup>285</sup> Anne Bolin. "Transcending and Transgendering: Male-to Female Transexuals, Dichotomy and Diversity", en

## 2.C.b. *Los orígenes de la androginia*

El mito de la androginia es contado por Aristófanes en el Simposio de Platón<sup>286</sup> para explicar el origen del amor. El amor (o el deseo) se origina cuando Zeus corta y divide al andrógino primario en dos, enviando a cada mitad en la búsqueda de su otra mitad para reunirse. De hecho, muchas de las cosmogonías occidentales tempranas consideran al ser andrógino como la visión de la naturaleza original y primordial del humano, antes de la caída de la unidad divina a la alteridad y la diferencia. Aristófanes describe tres seres primarios, no solamente uno masculino y otro femenino unidos, sino también uno formado por dos femeninos y dos masculinos cuya separación instituyó el principio del amor homosexual.

Para la teoría platónica --clásica-- la androginia es sobre todo una figura de unicidad y totalidad primordial, creada de la unión de fuerzas opuestas: la masculina y la femenina. En la Grecia antigua existían esculturas de seres con dos sexos. J.J. Winckelmann, alababa las estatuas andróginas como la forma más elevada de arte y la forma más alta de la belleza ideal. Estas figuras portaban solamente los genitales masculinos, nunca femeninos. El elemento femenino servía únicamente para suavizar y complementar los rasgos masculinos, nunca para retarlos o confrontarlos en un discurso de poder; es más, se consideraba el nacimiento de un hermafrodita como producto del enojo de los dioses que solamente podía ser apaciguado al destruir al "monstruo".

En términos psicológicos, se le ha considerado con frecuencia al ser andrógino como el arquetipo de la fantasía universal. Más específicamente, el psicoanálisis compara a la androginia con el deseo reprimido de regresar al ser entero y autosuficiente imaginario asociado a la fase pre-edípica antes de la diferenciación sexual. Tanto para Freud como para

---

Gilbert Herdt (edit.). *op.cit.* pág. 453.

<sup>286</sup> Diálogos de Platón: "Simposio (Banquete) o de la erotica") Vigésima edición. México: Ed. Porrúa, 1984. (Colección Sepan Cuántos...) págs. 362-365.

Lacan el origen del amor coincide con el origen de la diferenciación sexual.

Tal como recuerda Kari Weil<sup>287</sup> la androginia y el hermafrodita tienen diferentes historias y distintos efectos físicos que aluden principalmente al cuerpo. El hermafrodita se refiere al mito de Hermafrodita y la unión física de dos cuerpos. Este mito trata acerca de la unión de femenino y masculino como siempre incompletos, dos cuerpos que compiten entre ellos, más que complementarse. Hermafrodita no es un humano entero, sino casi medio hombre. Los manuales científicos y médicos utilizan el término hermafrodita para describir un estado físico anormal que combina órganos masculinos y femeninos.

#### 2.C.b.1. *El mito de Aristófanes*

Aristófanes postula que la diferenciación sexual resulta de y preside al deseo. Su narración comienza con la representación de la naturaleza original del ser humano que era dual, que consistía de dos cuerpos unidos en un ser esférico. Aristófanes explica que antes había tres clases de hombres: los dos sexos que hoy existen y uno tercero, compuesto de estos dos, el cual ha desaparecido. "Este animal formaba una especie particular, y se llamaba andrógino, porque reunía el sexo masculino y el femenino..." Describe que todos los hombres tenían formas redondas, la espalda y los costados colocados en círculo, cuatro brazos, cuatro piernas, dos fisonomías, unidas a un cuello circular y perfectamente semejantes, una sola cabeza, que reunía estos dos semblantes opuestos entre sí, dos orejas, dos órganos de la generación y todo lo demás en esta misma proporción. Marchaban rectos y sin tener necesidad de volverse para tomar el camino que querían. Se apoyaban sobre sus ocho miembros y avanzaban con rapidez. Los cuerpos eran robustos y vigorosos y de corazón animoso, y por esto concibieron la atrevida idea de escalar el cielo y combatir con los dioses. Zeus se percata de la perfección de estos

---

<sup>287</sup> Kari Weil, *Androgyny and the Denial of Difference*. Charlottesville: University of Virginia Press, 1992.

seres, pero consulta con los demás dioses la dificultosa tarea de qué hacer con ellos, sin llegar a destruirlos, pues entonces ellos, los dioses, se quedarían sin alguien que los adulara y venerara, pero por otra parte, no podían soportar semejante insolencia. Zeus encontró el medio para disminuir sus fuerzas: "Los separaré en dos; así se harán débiles y tendremos otra ventaja, que será la de aumentar el número de los que nos sirvan; marcharán rectos en dos piernas sólo..."<sup>288</sup>

Después de cortarlos, mandó llamar a Apolo a que curase las heridas y colocase el semblante y la mitad del cuello del lado donde se había hecho la separación, a fin de que la vista de este castigo los hiciese más modestos. Apolo obedeció y reuniendo los cortes de la piel sobre lo que hoy se llama vientre, los cosió a manera de una bolsa que se cierra, no dejando más que una abertura en el centro que se llama ombligo, con algunos pliegues como recuerdo del antiguo castigo.

Hecha esta división, cada mitad hacía esfuerzos para encontrar la otra mitad de que había sido separada; y cuando se encontraban ambas, se abrazaban y se unían. llevadas del deseo de entrar en su antigua unidad, con un ardor tal, que abrazadas parecían de hambre e inacción. no queriendo hacer nada la una sin la otra. Así iban de una mitad a otra, y la especie iba extinguiéndose, lo que conmovió a Zeus y lo llevó a buscar una solución: pone delante los órganos de la generación y de esta manera la concepción se hace mediante la unión del varón y la hembra, cuyo fruto de la misma eran los hijos. "Cada uno de nosotros --continúa Aristófanes-- no es más que una mitad de hombre, que ha sido separada de su todo como se divide una hoja en dos. Estas mitades buscan siempre sus mitades"<sup>289</sup>.

De esta división inicial y del sentimiento profundo de estar incompleto, nacieron el amor y el deseo que impulsan a cada uno de estos nuevos seres a buscar su otra mitad. Y la

---

<sup>288</sup> Diálogos de Platón. *op.cit.* pág. 363.

<sup>289</sup> *Idem.*



razón es que la naturaleza humana era antes una y todos éramos un ser completo y esta búsqueda para estar enteros se llama amor. El amor es nuestro mayor benefactor y si somos buenos, los dioses nos recompensarán al volvernos a nuestro estado original, curarnos y ser felices y benditos. El mito de Aristófanes identifica al andrógino con un estado ideal, edénico, un estado completo, al que nada le falta.

### 2.C.b.2. *El mito del hermafrodita*

El mito de Aristófanes contrasta con la narración de Ovidio quien explica el origen del hermafrodita en el Libro IV de *Las Metamorfosis*<sup>290</sup>. Mientras que para Aristófanes la androginia precede al estado caído, el hermafrodita de Ovidio encarna el estado caído. Cuenta que Hermafrodita --hijo de Hermes y Afrodita-- era muy hermoso y que un día fue sorprendido por una ninfa llamada Salmacis quien tenía su aposento en un estanquillo en el cual Hermafrodita se bañaba. Ella quedó prendida de su hermosura y loca de pasión se arrojó al agua con ánimo de ser poseída:

*Y lo mismo que la hiedra se enrosca al tronco, y el pólipo a la piedra de mar, y como la serpiente al águila que la eleva, así ella se abrazó al hijo de Venus (o Afrodita), que permanecía indiferente... "¡Oh dioses! -prorrumpió la hembra ardiente-- Haced que jamás nada ni nadie me pueda separar de él!" Debiéronla escuchar los poderes celestes, porque, poco a poco, los dos cuerpos entrelazados se fueron confundiendo en uno solo...*<sup>291</sup>

Continúa la historia describiendo un nuevo ser con una única cara, entre femenina y viril, un único torso de pechos pequeños, pero enhiestos. "Un solo ser que no dejaba de ser una suma en la que los sumandos se apreciaban claramente: los sexos"<sup>292</sup>.

Y parece ser que Venus (o Afrodita) y Mercurio (o Hermes) concedieron una virtud a la

<sup>290</sup> Publio Ovidio Nasón. *Las Metamorfosis*. Sexta edición. México: Espasa-Calpe, 1984. (Colección Austral)

<sup>291</sup> *Ibidem*. págs. 73-74.

fontana aquella: la de que cambiara de sexo quien en ella bebiere.

Weil comenta que si en un principio se mostró como una historia de deseo femenino, el mito de Ovidio habla de la caída del hombre, una caída de una clara división sexual, a una confusión sexual<sup>293</sup>. A diferencia de Aristófanes, la narración de Ovidio no considera al origen del deseo como una búsqueda hacia la unidad, sino una peligrosa confusión de la que no emerge el amor ideal, sino una lucha de poder entre los sexos. El intento de Salmacis de encontrar la total unidad con Hermafrodita, la conduce a su propio desvanecimiento. Su unión no produjo la unidad, sino que únicamente logró que se desplazara la oposición yo/otro y femenino/masculino. La autora afirma que se desprende de los diálogos que siguen los participantes en el Simposio que la belleza absoluta se encuentra al reprimir la diferencia y asimilarse como uno mismo: la conversión de femenino a masculino y de carne a espíritu<sup>294</sup>.

## 2.C.c. *Lo femenino como máscara: la representación del género en el arte del siglo XX*

*Es, sin duda, a través de la mediación de las máscaras que lo masculino y lo femenino se encuentran de la manera más aguda e intensa.*

Jacques Lacan, *¿Qué es un retrato?*, 1964

Según la profesora Sarah Wilson, la mujer, a través de la historia, siempre ha utilizado disfraces. Afirma que desde Juana de Arco, hasta Orlan, la mujer se esconde detrás de la vestimenta o del maquillaje y porta la femineidad como mascarada<sup>295</sup>. Como se vió más arriba, la idea de la naturaleza humana como andrógina data desde los escritos de Platón, y el

---

<sup>292</sup> *Ibidem*, pág. 74.

<sup>293</sup> Kari Weil, *op.cit* pág. 19.

<sup>294</sup> *Ibidem*, pág. 26.

hermafroditismo, de la mitología griega. Además, personajes andróginos aparecen frecuentemente en la Literatura francesa del siglo XIX y se esconden detrás de un disfraz. Virginia Woolf escribe *Orlando* en 1928 en donde se lee: "En cada ser humano se lleva a cabo una vacilación de un sexo hacia el otro, y generalmente es sólo la vestimenta la que conserva la femineidad o masculinidad, mientras que debajo, el sexo es justo lo opuesto de lo que es por encima"<sup>296</sup>. Otro ejemplo es la obra *Mademoiselle de Maupin* de Théophile Gautier o *Séraphita* de Honorato de Balzac, en donde los personajes se visten al contrario del sexo que poseen. Otro tipo de mascarada muy recurrida por las mujeres es el pseudónimo, como en el caso de la antes citada Claude Cahun, o la escritora George Sand, para esconder su verdadera identidad como mujeres y así neutralizar el impacto del género que produciría su obra en la sociedad.

Por otro lado, a principios del siglo XX Marcel Duchamp adoptó una personalidad femenina a la cual bautizó como Rose Sélavy y sirvió como modelo a varias de las fotografías de Man Ray asumiendo el papel de su personaje inventado. Duchamp también creó otra figura en donde mezcla las identidades femenina y masculina: sobre una reproducción de la famosa Mona Lisa, le dibuja con lápiz una barba de chivo y bigote, en 1919. De la misma época dadaísta datan los *collages* y fotomontajes de Hannah Höch quien combina elementos de mujeres y hombres, creando seres fantásticos, híbridos exóticos con cuerpos extraños, como en la obra *Tamer*, 1930 en la que un ser aparentemente femenino, posee una máscara de diosa y brazos masculinos en posee retadora.

Alrededor de los años 30 vivía en París el acróbata texano Vander Clyde, mejor conocido en los círculos de la farándula parisina como 'Barbette', un travesti que figuraba como una de las mujeres más hermosas del París de la entreguerra. Los escritos de

---

<sup>296</sup> Sarah Wilson. "Femininities-Masquerades", en *Rose is a Rose is a Rose. op.cit.* pág. 135.

Freud de esta misma época, hablan de una identidad bisexual en todos los seres humanos y otros textos sobre homosexualidad en estos años tratan al travestismo como una psicopatología. Barrette fue retratada por varios artistas del surrealismo francés y Jean Cocteau le dedicó numerosas líneas al respecto del tema de la metamorfosis.

Otro fotógrafo de esta época es Brassai quien ingresaba a los burdeles y bares gays para ilustrar la actividad homosexual de las noches parisinas. Por estos mismos años, pero en Londres, Gertrude Stein escribe su autobiografía bajo el personaje inventado de Alice B. Toklas, en donde celebra la ambigüedad del sexo y el género. En la década de los 40, Frida Kahlo cuestionó igualmente los estereotipos culturales del género, al vestirse de hombre en diversas ocasiones que aparecía en público. Ya fuese en pantalón de mezclilla o traje oscuro, la artista mexicana además, aparece vestida de hombre en algunas de sus pinturas en las que sobresale de manera recurrente el énfasis que Kahlo ponía en acentuar el vello del bigote en sus autorretratos. Ciertamente, la artista poseía abundante vello pero en las pinturas podría haberlo ocultado, cosa que no nada más no hace, sino que insiste en autorrepresentarse con esta distinción eminentemente masculina. El papel que juega Frida Kahlo en la confusión de sexos es además interesante pues contrasta su femineidad tanto en el vestir (cuando lo hace de Tehuana, por ejemplo) como en su manera de desempeñarse como esposa y madre frustrada, con la virilidad con la cual en ocasiones se le retrata y que ella misma busca en sus autorretratos.

Durante los años 60 surgieron en los escenarios de la música pop y rock dos figuras emblemáticas de la androginia: Lou Reed y David Bowie. Sin perder sus cualidades y atributos masculinos --tal y como en los 80 hicieron Boy George y Michael Jackson--, se presentaban frente a su auditorio vestidos y maquillados como mujeres. Otra persona cuya sexualidad

---

<sup>296</sup> *Ibidem.* pág. 31.

siempre rondará entre el misterioso encanto y la seducción continua es Mick Jagger, quien nunca ha sido travesti, pero cuyos movimientos corporales y su misma estructura ósea hacen parecerle un ser de sexo no definido. Otros andróginos del medio musical (respetable) son Laurie Anderson, Annie Lennox y Grace Jones quienes sin la necesidad de un disfraz, "disfrazan" los atributos que exteriormente las diferencia de los cuerpos masculinos. De forma paralela, en estos mismos años, las estrellas de rock y los hippies ponían en entredicho los modelos masculinos pues usaban el pelo largo y su ropa lucía chaquiras, lentejuelas, bordados y flecos, decoraciones generalmente reservadas para las prendas femeninas.

Nacido en 1900, Pierre Molinier cambió su profesión de pintor a la de fotógrafo a los sesenta y tantos años. Datan de los años 70 los *collages* y fotomontajes en los que toma fotografías de amigos o se autorretrata escondiendo sus atributos masculinos, añadiéndose otros femeninos y disfrazándose en zapatos de tacón alto y ropa interior de encaje. El artista manipula estas imágenes y las sobrepone a otras de maniqués para así conseguir el modelo de la persona ideal deseada y simultáneamente satisfacer alguna fantasía sexual.

Andy Warhol se convirtió en el ídolo de gays y bisexuales en los años 70. El artista Pop demuestra cómo el género está determinado por la cultura, más que por la diferenciación de los órganos sexuales. Tanto en sus películas, como en las muy célebres serigrafías de retratos seriados en las que inmortalizó a héroes y villanos, la ambigüedad sexual es una constante. Además, la persona de Warhol se consideró rápidamente emblemática de los círculos gays y travestis de Nueva York.

En los años 80 dos fotógrafos jugaron el papel de modelos para la representación de distintas personalidades tanto del sexo femenino como del masculino: la estadounidense Cindy Sherman y el japonés Yasumasa Morimura. Ambos toman imágenes, personalidades o pinturas del pasado y las recontextualizan al autorretratarse disfrazados como ellos, con evidente ironía

pero más importante, con una verdadera intención de causar un malentendido en cuanto al desciframiento de su identidad sexual. Sherman se apropia de imágenes de cuadros del Renacimiento y Barroco, mientras que Morimura parodia símbolos occidentales que van desde la Mona Lisa y Jesucristo, hasta el mismo Marcel Duchamp y Madonna. Es especialmente interesante la fotografía en la que Morimura hace referencia al retrato de Man Ray a Duchamp como Rose Sélavy: se trata de un hombre que se retrata representando a un hombre que representa a una mujer.

También en los años 80 se dio un fenómeno dentro de la cultura popular y el deporte, que vale la pena mencionar. Por un lado, surgieron varios grupos musicales (que se daban a conocer de manera casi inmediata pues se difundían a través de videos musicales, discos, anuncios, promociones y premios), cuyos integrantes eran en su mayoría hombres, pero que llamaban la atención por su vestimenta sumamente femenina, así como por sus voces, bailes y ademanes de mujer. Me refiero a grupos de música pop como Menudo, los Chamos, Chavos, Mercurio, etcétera, quienes incluso "renovaban" a los integrantes en cuanto entraban en la pubertad, pues las voces graves y masculinas no convenían al tipo de vocalizaciones que buscaban los productores.

Por otro lado, en el ámbito deportivo, se fue haciendo cada vez más común el ver a los cuerpos atléticos de las mujeres con una musculatura prominente, hasta iniciarse un concurso de "body building" exclusivamente para mujeres. Algunas atletas incluso han sido acusadas de ingerir esteroides para aumentar el volumen de sus músculos. Así mismo, en el ámbito de las modelos y actrices se comenzó a dar una "masculinización" del cuerpo que no nada más era visto como normal, sino hasta sexy. Mientras Madonna, Lisa Lyon y Florence Griffith-Joyner (la atleta campeona que murió de un infarto por posible uso de esteroides a los 37 años), entre muchas mujeres sobre todo del ámbito deportivo, moldean su cuerpo para formar y marcar su

musculatura, hombres como Prince o los ya citados Boy George, Michael Jackson y las nuevas estrellas de música pop como N'Sync, Backstreet Boys o Ricky Martin se empeñan en sus modales afeminados así como en su voz, peinado y aspecto del cutis y la ropa en general, que otra vez presenta esa ambigüedad de género tan común actualmente. Lo irónico, es que todos estamos igualmente trastocados de esta incapacidad de diferenciación, pues aunque las mujeres se masculinicen, siguen gustando a los hombres (y también a las mismas mujeres), mientras que las formas feminoideas de las estrellas masculinas vuelven locas a las mujeres (e igualmente a los hombres). Además debo mencionar, aunque formaría parte de otra discusión, el hecho del evidente proceso de des-feminización en el mundo de la moda. Mientras las modelos pierden curvas, los hombres afinan sus facciones.

#### 2.C.e.1. *Las hadas de Matthew Barney: la certeza de la incertidumbre*

Las hadas maquilladas de Matthew Barney personifican, tanto en forma literal como simbólica, la persona contemporánea andrógina. En el presente siglo XXI no se pueden deslindar estas tres características del cuerpo humano. No quiero con ello afirmar que son las únicas cualidades corporales, ni tampoco son las únicas vertientes sobre las cuales se puede abordar el estudio del cuerpo humano. El caso de Matthew Barney podría parecer en primeras instancias como forzado en tanto que su obra es muy compleja y yo solamente tomo algunos aspectos que me sirven de material en la presente investigación. Barney utiliza en muchas ocasiones metáforas alusivas al sexo y sobre todo a la cuestión de la androginia. Las "hadas" y los sátiros --ambos seres asexuados-- son personajes míticos que poseen una inquietante cualidad de no-distinción sexual, tanto en su género, como en sus órganos reproductivos. En diversas obras, Barney mezcla elementos referentes a la sexualidad femenina (trompas de falopio, orificios y úteros) como de la sexualidad masculina (símbolos alegóricos de la masculinidad --como los

cuernos del carnero--, semen y cuerpos musculosos). Sus personajes ilustran claramente la ambigüedad que resulta de ser andrógino, sin embargo también podemos hablar de otra ambigüedad: mientras más corpulentos son sus cuerpos, más etéreos son pues son más simbólicos y menos reales; en estos términos se puede hablar de cierta descorporalización ya que el cuerpo "evoluciona" de ser terrenal a virtual o de fantasía. Al mismo tiempo, son cuerpos asistidos por la tecnología, tanto si la transformación sexual es virtual --maquillaje, prótesis, efectos visuales--, como si es real --intervenciones quirúrgicas-- lo que los convertiría en ciborgs.

En la obra titulada *Cremaster 5*,<sup>297</sup> 1997 (ver ilustraciones # 14 y 15), el artista muestra en fotografías y video secuencias filmicas de criaturas que deambulan, bailan y se regocijan en extraños ambientes arquitectónicos que parece que las protegen a la vez que aprisionan. Las referencias tan sofisticadas y complejas en la obra del artista nos dejan con una sola certidumbre: que nada es absolutamente certero. Los seres en sus videos y fotos son personajes mitológicos, andróginos que no sabemos si son malhechores o hadas que cumplen deseos: el simbolismo que maneja Barney proviene de una mezcla de mitología, sexualidad y vida cotidiana; los medios de comunicación, la imposibilidad de vivir sin una máscara, maquillaje o prótesis, hablan de circunstancias actuales, a la vez que su música, colores e imágenes nos transportan a una atmósfera atemporal.

Barney es un mago en cuanto al manejo de las coordenadas espacio-temporales; no podemos definir con total seguridad hacia dónde nos llevan las criaturas medio animales, medio androides que el artista personifica en sus obras. Sus fotos reflejan la imposibilidad de ser o totalmente masculino o totalmente femenino en nuestra cultura. Asimismo, nada está completamente terminado, ni asentado: los orificios pueden ser penetrados, al mismo tiempo

---

<sup>297</sup> Cremaster: el músculo que permite el ascenso y descenso de los testículos para regular su temperatura, o en el



que ser tapados; los seres que danzan por doquier pueden volar, reptar, correr o nadar; la vaselina y la tapioca pueden ser sólidos, líquidos o viscosos; otros elementos que utiliza el artista pueden atraernos por su material o disgustarnos por su aspecto.

En las fotos de *Cremaster 5*, se trata del mismo Barney maquillado como sátiro y enmarcado en vaselina congelada. El ser ¿humano? está rodeado por elementos relacionados directamente con la naturaleza: emerge de una flor gigante que le cubre la parte inferior del cuerpo, sobre sus hombros y brazos se posan unas aves fantásticas y la escenografía está compuesta por enredaderas y flores. Una corona de burbujas de cristal adorna la cabeza del sátiro, dejando al descubierto las orejas con formas orgánicas que pueden ser conchas marinas o flores. Listones de colores en satén cuelgan del sexo oculto del ser, así como de las patas de las aves, adornando el paisaje de un edén idílico.

En primeras instancias el personaje de Barney parece realmente masculino y el hada también se identifica con características que la asemejan más a una mujer. Sin embargo, los órganos sexuales externos (genitales) en ambos casos están maquillados, escondidos y adornados como si se tratasen de flores o guirnaldas que se posan entre las piernas de los personajes. El hada "femenino" porta en la cabeza una corona de flores, sus orejas están igualmente maquilladas como formas florales que penden como aretes, sobre su mano cuelga un ave de cuya pata se amarra un listón, mientras otro sale del ombligo del personaje. Aunque el hada tenga pechos, cintura y una estructura corporal aparentemente femenina, su sexo está totalmente oculto bajo el maquillaje que da forma a una ornamentación orgánica de la que parece asomarse un pequeñísimo falo, al mismo tiempo que se adivina una enorme vagina.

La complejidad de la estructura de las acciones hace aún más difícil determinar el sexo biológico de estos seres fantásticos. Además, el género no corresponde directamente al sexo.

---

caso de una situación de miedo. Palabra de origen griego que significa "lo que sostiene".

sino que los factores biológicos que determinan la sexualidad no son completamente congruentes entre sí y con respecto a lo que socialmente aceptamos como masculino o femenino. Aun cuando en la ciencia contemporánea se ha aceptado que no somos ni totalmente masculinos ni femeninos, sino que nos encontramos en un estado intermedio en cuanto a nuestra definición genérica, los genitales son en última instancia los que nos asignan nuestros atributos como hombre o como mujer.

La metáfora del ángel y el monstruo representa las formas conocidas de imaginar nuestro cuerpo sexuado. El ángel se escapa tanto del sexo como del género al trascender el cuerpo; es corporalmente neutro. Por otro lado, el cuerpo monstruoso es transgresivo y mutante. El monstruo es el otro, el posthumano que lucha constantemente por trascender la normatividad natural y que desea posicionarse en un nuevo ámbito cultural que la revolución de las tecnologías admite con mayor frecuencia.

La obra de Barney es, en términos generales, complementaria en sus binomios, compleja en su estructura, oscura en su simbología, misteriosa en su desarrollo y fascinante en su factura. Aun cuando la trama de sus *performances* quede no del todo clara, siempre subyace la sensación de que tratan sobre algo que nos concierne, ya sea una historia de amor, la evolución del ser humano en la tierra, deseos que no hemos terminado de satisfacer o simplemente el gusto que nos hemos creado por las escenografías y coreografías elaboradas que tanto antojan a nuestros ojos.

En varias de sus obras, sobre todo en las esculturas que moldea con vaselina congelada, el artista utiliza implementos de hospitales, pinzas quirúrgicas, arneses, prótesis, embudos y otros objetos de la tecnología médica. Barney estudió medicina por algunos años en Yale antes de cambiarse a la Licenciatura de Arte; será posible que le haya quedado alguna reminiscencia de su primera aproximación a la vida profesional. Esta tecnología también está presente en la

configuración asexual de sus personajes. Los sátiros, hadas, seres mitológicos y protagonistas medio animal, medio humanos, exaltan un estado heterotrópico de gracia y originalidad gracias a sus cuerpos esculpidos en donde surgen protuberancias en lugar de órganos sexuales, o como se vió en el ejemplo anterior, un elemento ornamental de donde cuelgan listones de colores, reemplaza el sexo. La cirugía cosmética y las prótesis hacen posible que la tecnología haga más confuso todavía el concepto de lo real y lo simulado.

En la fotografía *Delay of Game*, 1991 (ver ilustración #12), se documenta una acción que lleva a cabo el mismo Matthew Barney vestido como mujer. Ataviado con un traje y gorra de baño, lentes oscuros, una bata y tacones altos, da la sensación de ser una mujer sexy más que un travesti que fuerza la femineidad. Con gestos delicados y poses estudiadas, el artista simula hacer la limpieza de la casa con un aparato formado por un poste vertical que sostiene una forma en escuadra y que en conjunto pretende ser una aspiradora. Huelga decir que la máquina no sirve y, además de estar hecha en vaselina congelada, carece de cables eléctricos o circuitos y motores que le restan utilidad, pero le otorgan limpieza a la escultura.

Otra vez Barney juega con la ambigüedad sexual. En esta ocasión no se maquilla ni anula su masculinidad, sino que exalta el posible potencial femenino que tiene en sus ademanes y en su naturaleza muy bien parecida. También, las aspiradoras han sido aparatos que por un lado se relacionan al quehacer del hogar (tarea doméstica generalmente asociada a la mujer), pero contiene un tubo que es un gran falo devorador. Sin embargo, la aspiradora traga el polvo y la basura y queda con el vientre preñado lo que la convierte en un ser hermafrodita, es decir, un ser que posee los órganos reproductivos masculinos y femeninos al mismo tiempo.

Mucha de la decoración sobrecargada que emplea Barney en sus escenografías se debe al deseo de exaltar un sentido de plenitud, de no permitir el vacío y controlar la situación hasta en sus más ínfimos detalles. En sus esculturas, por ejemplo, se ve a distancia un aparato para

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

hacer ejercicio (otra vez moldeado en vaselina congelada) y parece sumamente simple. Cuando nos aproximamos, no nada más se aprecia la textura del material, el énfasis que puso Barney en moldear y perfeccionar cada barra que compone el aparato, sino que además, en ocasiones, hace orificios en lugares estratégicos y en algunos de ellos coloca objetos (trozos de tela, perlas, pinzas quirúrgicas y otros implementos de la parafernalia tecno-médica) que reposan ahí. Es común sentir en primeras instancias un dejo de repulsión por el material viscoso, pegajoso o grasoso y aceitoso; de hecho, la intención de Barney sí tiene un elemento prosaico y grotesco, aunque el resultado de sus piezas sea tan fino que logra trascender lo meramente obscuro a pesar de su humor transgresor y provocativo.

En otras ocasiones, el artista encierra sus fotografías (de escenas de sus *performances* en la mayoría de los casos) en marcos de plástico "auto-lubricantes". El empleo de diversos materiales se evidencia en las obras que anteceden la serie de los videos de *Cremaster*; a partir de los años 80 Barney presenta objetos esculpidos que hacen referencia al equipo empleado para la reconstrucción del cuerpo del atleta: tablas de gimnasio, pesas, arneses, colchonetas y lonas para las luchas, barras y sustancias orgánicas que ingiere el atleta como esteroides, sacarosa, coriotropina y aminoácidos. Además, los aparatos están hechos de sustancias bioquímicas: las pesas están moldeadas en cera o sacarosa y las máquinas de ejercicios están cubiertas con carbohidratos básicos como tapioca o glucosa. De esta manera, al sobreponer los materiales en sus instalaciones, queda sin determinar de manera definitiva lo que está dentro del cuerpo y lo que es externo a él. Asimismo, la acción combinada de entrenamiento deportivo y modificación médica borra los límites entre las categorías de lo orgánico y lo inorgánico.

En la pieza *Transsexualis*, 1992 (ver ilustración #11), por ejemplo, en una habitación acondicionada a bajas temperaturas para mantener la congelación de la pieza formada en vaselina congelada, el espectador se ve confrontado por un extraño aparato al que debe

descifrar por partes. La escultura está compuesta por dos postes que sostienen una plancha semi-inclinada y semeja en primeras instancias un sofisticado aparato para hacer ejercicio en un gimnasio. La escultura descansa sobre el diagrama del óvalo cruzado por una línea recta a la mitad, símbolo que se ha convertido en un *leitmotiv* en la obra de Barney. Del techo penden unas cuerdas con arneses que parecen ser parte del aparato gimnástico.

El petrolato --vaselina-- es un material derivado del petróleo, cálido, maleable, grasoso y hasta cierto punto, viscoso. Aun en su estado de congelación, es resbaladizo y suave. Otra ambigüedad en esta obra es el ambiente tan limpio, casi ascéptico que hace al espectador sentirse en un laboratorio o en la sala de un hospital, mientras que la vaselina es opaca y es difícil deshacerse de su naturaleza grasa.

El título de la pieza, *Transsexualis*, hace referencia al carácter andrógino con el que gusta jugar Barney además de dar indicios de elementos en una práctica sexual: el petrolato para la lubricación, la plancha para acostarse, las cuerdas y los postes para amarrarse, el ambiente congelado para contrarrestar el calor que se produce en una relación sexual y el emblema del óvalo cruzado que es un orificio penetrado por un falo.

Los eventos de Barney se llevan a cabo en ambientes cuyo ritual se asocia generalmente a concursos masculinos: la pista de carreras de coches y el campo de fútbol americano. Su enigmática obra presenta varias imágenes de masculinidad, representadas en los arduos deportes de atletismo, montañismo, luchas o carreras, mezcladas con efigies mitológicas y referencias al baile, el maquillaje y los peinados elaborados. La diferenciación sexual de los seres que protagonizan la serie de *performances* de *Cremaster* es verdaderamente difícil de definir. La ambigüedad de género es casi absoluta lo cual, en conjunto con el resto de la ambientación ultrabarroca, transporta al espectador al ámbito de la fantasía. Las hadas, altamente estetizadas, son el prototipo del andrógino en el arte de fines el siglo XX y principios

del XXI.

Barney presenta en sus *performances* grabados y objetos esculturales en instalaciones multimedia varias imágenes sobre la masculinidad, efectuando deportes profesionales, en el reino de la mitología. Desde sus obras tempranas como *Blind perineum*, 1991; *The Jim Otto Suite*, 1990; *Radial Drill*, 1991; hasta la serie *Cremaster 4*, 1994 (ver ilustración #13); *Cremaster 1*, 1995; *Cremaster 5*, 1997 y *Cremaster 2*, 1999. El artista aborda con una técnica multidisciplinaria en el terreno de la escultura, el *performance* y el video, los contextos de comportamiento sexual, proezas atléticas, el cuerpo como vehículo en el arte, la fascinación con el texto y objetos, materiales viscerales, cine de horror con sus amenazantes amalgamas ser humano-máquina y la innovación televisiva de 1937: la transmisión de deportes en el aparato doméstico. A este respecto, Barney contempla las implicaciones de ver un partido en vivo al tenerlo frente al televisor con las siguientes características: se encuadra la cancha, se lleva el estadio al espectador, además de la repetición, cámara lenta, imágenes congeladas; el cuerpo del atleta enfocado en la victoria y en la derrota, así no solamente el espectador tiene acceso al juego, sino se le ofrece un acercamiento a los estados físicos y emocionales de los jugadores.

En sus obras más tempranas que datan de finales de los 80 y principios de los 90, Matthew Barney considera la fisicidad de la escultura, el espacio de la galería y el dinamismo de la televisión como materiales artísticos con potencial metafísico y narrativo. Utiliza objetos como barras con pesas o las pesas solas moldeadas en cera o sacarosa y las cubre con vaselina. Usa su propio cuerpo que expresa actitudes humanas como anticipación, fatiga, fuerza de voluntad y sexualidad a través de sustancias fluidas transformadas por el frío o el calor, derrames o fugas. El artista ha estado trabajando con el cuerpo desde sus primeras obras. Por ejemplo, en *Scub Action*, 1988, unas pinzas enormes tratan de sacar un pelo enterrado en una herida inflamada y cubierta de pus; en *Mile High Threshold: Flight with the Anal Sadistic*

*Warrior*, 1991, el artista se presenta desnudo excepto por unos arneses que lo sostienen y le ayudan a treparse por las paredes de la galería y atravesar el techo de un lado al otro del soporte. En *Drawing Restraint 7*, 1993, dos sátiros con numerosas prótesis (cuernos, piernas, colas) luchan en la parte trasera de una limusina blanca que es conducida a través de túneles y puentes en una aparentemente interminable metrópolis. Al final, a uno se le fractura una pierna, dejando ver tendones y ligamentos rotos, lo que debe suponer una pesadilla para cualquier bailarín o deportista.

Además, Barney habla de una doble realidad corporal que va del atletismo estético a la estética atlética. Frente a cuerpos fuertes, musculosos y sostenidos por prótesis de acero inoxidable, otra fuerza complementaria se contraponen en la que no es la que crece, se incrementa o acumula poder, en cambio, se licuifica, derrite y desintegra. Alejado del *performance* público, enconchados en un video, el artista muestra coreografías luminosas de actos privados llenos de peligro, erotismo, entusiasmo, exploración y angustia.

Como se vió en el subcapítulo referente al narcisismo, el arte contemporáneo está lleno de imágenes sobre uno mismo. Las obras de los artistas de los 90 es autobiográfica o, por lo menos, autorreferencial. Una de las principales cuestiones que se abordan en estas obras crípticas es el concepto de identidad. Matthew Barney es uno de estos artistas que si bien su obra es un enigma prácticamente indescifrable, la imagen de él mismo es una constante en sus *performances* y videos. En la serie de *Cremaster* las imágenes son opulentas, complejas y tienen la virtud de ahogar al espectador en una vorágine de elementos visuales que parecen provenir de otra realidad. El paisaje que presenta Barney proviene de fantasías pansexuales, símbolos multiculturales y temas de leyendas antiguas y modernas.

Los *performances* se numeran del uno al cinco, pero no siguiendo un orden cronológico. Primero fue el #4 de 1994, después el #1 de 1995, el #5 de 1996, el #2 de 1999 y

el #3 de 2002. En *Cremaster 4*, el primero de la serie, resalta la exploración de la lógica binaria de diferenciación sexual que nunca está finalmente resuelta en total diferencia o unidad. Al mismo tiempo conviven símbolos masculinos y femeninos de órganos del cuerpo, así como protagonistas cuyo género es difícil de definir. Los personajes y escenografía se muestran con mucho color y decoración, igual que el maquillaje corporal y las prótesis ( tanto en las hadas que acompañan al Loughton Candidate en este *performance*, como en los sátiros de *Drawing Restraint 7*) tienen literalmente una segunda piel. Estos seres no son ni hombres ni mujeres: los elementos de su vestuario pueden sugerir masculinidad o femineidad, pero las figuras están construidas de una manera tan compleja, que los indicadores finales de la identificación "absoluta" de género, se nulifican. En definitiva, se trata de seres que deambulan en el mundo de la fantasía.

Estas fotografías retratan las hadas que actúan en el video del *performance Cremaster 4*, aunque también son conocidas como *Faerie Field*. Lo que destaca a primera vista de estos personajes es su ambigüedad sexual; encarnan seres andróginos al poseer características físicas tanto de hombres como de mujeres. Si nos basamos en estereotipos, las "hadas" cuentan con un peinado, maquillaje facial y pechos de mujer; sin embargo, la musculatura corporal tanto de bíceps, abdomen y pantorrillas es eminentemente masculina.

No obstante la asexualidad de los personajes, su físico no es ni divino ni demoníaco, sino etéreo, ambiguo y lascivo. Su corporalidad no puede desprenderse de su aspecto sexual aunque sea indeterminado. Esta cuestión de ambigüedad se acrecienta en tanto que las hadas se transforman a lo largo de la acción, son cambiantes, seres mutables que transgreden los límites de la realidad y se aproximan más a un simulacro híbrido. Su cuerpo intersexual (o hermafrodita) transgrede el modelo tradicional de que solamente existen dos sexos y reinventan un nuevo género que va más allá del sexo biológico natural.



En los bosquejos previos a la acción se observan dos pares de testículos dentro de la estructura esquelética de la pelvis y, al mismo tiempo que estas glándulas ascienden y descienden, hacen referencia a los dos protagonistas que compiten en una carrera de coches. En la obra se hace referencia constante a diversos seres híbridos: hadas andróginas con anatomía femenina pero con un físico como el de Schwarzenegger, un sátiro que baila tap que viaja arduamente entre la tierra y el mar, como si se tratara de un ritual. Todos diversos en morfología, aunque en apariencia provengan de las mismas hormonas masculinas. Tanto en los deportes como en la medicina el cuerpo se muestra como un campo que debe ser modificado y rediseñado, se debe trabajar sobre él para que sobrepase sus propios límites; se trata del cuerpo como sujeto a la voluntad del ser humano. Para tener un cuerpo musculoso, el artista debe destruir de manera voluntaria el músculo existente que será reemplazado por tejidos en mejores condiciones; para arreglar un cuerpo dañado, el cirujano entra en el cuerpo y reacomoda o reemplaza la parte necesaria. Barney trata de atravesar el umbral al hacer esculturas con los plásticos y metales que los cirujanos utilizan en los implantes (teflón, titanio y acero inoxidable). Otras veces usa los mismos utensilios de las operaciones (espejos, pinzas y abrazaderas utilizadas en cirugías de corazón abierto).

Los materiales que más emplea --cera, silicón y vaselina-- son componentes inorgánicos que se comportan como sustancias orgánicas, cambiando su naturaleza dependiendo de las condiciones ambientales de presión y temperatura. Si la obra escultural de Matthew Barney parecía un gimnasio para cuerpos mutantes, sus videos son como laboratorios que obligan a la mutación humana, que con cada nuevo *performance* dan origen a distintos héroes híbridos. Sus videos parecen proyectos de mutación controlada, desde la más sencilla horticultura, hasta la eugenésica.

El primer híbrido que personificó Barney fue "Character for Possible Restraint" de la

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

obra *Field Dressing*, 1989, quien después aparece en *Mile High Threshold* y *Ottoshaft*, 1992. Este cuerpo está inspirado en "el gran Houdini", el escapista famoso. Es un cuerpo mecánicamente perfecto capaz de invadir cualquier espacio y de romper cualquier candado, un superatleta con una maestría absoluta del espacio externo. No obstante, lo que el personaje-Houdini verdaderamente quiere, no es el conocimiento del espacio, sino el auto-enclaustramiento completo: se tapa cada orificio de su cuerpo con un sello de vaselina o de acero como lo hace sobre su ano en *Mile High Threshold*. El personaje de Houdini no respeta la trayectoria de desarrollo freudiana que va de lo oral, a lo anal, a lo genital, sino que lo hace al contrario y termina copulando con una máquina que parece la cruza entre una bomba de aspiradora y un reactor nuclear portátil.

Por el otro lado, está Jim Otto, jugador legendario del equipo de los Raiders de Oakland y el antitipo por antonomasia de Houdini. Mientras el personaje de Houdini se dedica a encerrar la energía libidinal contenida en el cuerpo, Jim Otto es todo lo contrario: está lleno de hoyos. Con dos rodillas artificiales, el cuerpo de Otto fue abierto en varias ocasiones. Su camisa portaba el doble cero, que para Barney se ha convertido en un símbolo al que le llama "recto errante".

En definitiva, la serie *Cremaster* relata una épica exhuberante y con sentido del humor: aunque de lo chistoso pasa a lo siniestro: la idea de un hombre con prótesis, parte animado y parte inanimado, parece sacado de una película gótica de horror, desde el monstruo de Frankenstein, hasta los muertos vivientes de las películas de bajo presupuesto. Cuando ya no se puede distinguir claramente entre lo que está fuera del cuerpo y lo que yace dentro de él, se cae en lo "abyecto", de donde se desprende el miedo. Esta referencia es obligatoria cuando se observan los seres que Barney ha creado mediante la metamorfosis. Si recordamos el origen de la palabra híbrido (del griego *hubris*- la ambición de ir más allá de los límites de la naturaleza).

se concluye que Barney tiene la aspiración de ser divino al producir la *Píldora Hubris*, un complemento metabólico que ayuda a liberar la energía sobrehumana. El artista desea trascender los límites de la realidad y colocar al cuerpo y a la naturaleza bajo el control del diseño y el deseo.

Michel Onfray hace un lúcido análisis de la obra *Cremaster 4*, 1994<sup>298</sup>. El autor describe la obra de Barney dentro de los parámetros del Manierismo y nos recuerda el significado de esta palabra: "uso inmoderado de metáforas complejas, un deseo deliberado de vestir la realidad en una panoplia de figuras retóricas, una preocupación por lo maravilloso y esotérico, un lenguaje estilizado y refinado hasta el exceso, un subjetivismo radical a pesar de una leve integración a las realidades sociales del momento. También, gusto por lo extraño y poco común, lo extravagante y extraordinario, lo impresionante, horroroso, dañado, monstruoso, repulsivo, lo absurdo"<sup>299</sup>. Todas estas definiciones parecen corresponder de manera directa a la obra de Matthew Barney. En el Manierismo, escribió Peregrini, las figuras simbólicas esenciales son las maravillosas, las ambiguas, aberrantes, la metáfora oscura, la alusión, la ingenuidad y el sofisma<sup>300</sup>.

A continuación, Onfray describe la complejidad inherente en el *performance Cremaster*

4. El autor divide la obra por su estructuración:

1. Significado.- a) metáforas, b) simetrías; 2. Forma.- a) artificios, b) máquinas; y 3. Trayectorias.- a) energías, b) orificios.

1. a) Metáforas: deseo de fragmentar, de producir múltiples visiones. Complejidad y confusión. *Cremaster 4*: juego doble de interpretación: primero, isla como un cuerpo, después, el cuerpo como una isla. Tanto los cuerpos como las islas han sido como geografías cercanas: ambos son

<sup>298</sup> Michel Onfray en Norman Bryson, *et. al.* "Matthew Barney", en *Parkett*, Núm. 45. Zurich, 1995. págs. 28-75.

<sup>299</sup> *Ibidem.* pág. 50.

<sup>300</sup> *Ibidem.*

acumulaciones de historias, de geomorfologías, geologías y genealogías. Mutaciones de una figura en sus metáforas, de un punto a otro, de lo natural a lo artificial, de ser humano a máquina, del reposo a la energía, del vacío a lo lleno. La isla es concebida como un cuerpo cuyos órganos son subterráneos y han sido desenterrados por un mutante, su piel ha sido recorrida por motociclistas en una competencia o por hadas que hacen una representación del *Desayuno sobre la hierba*. Las carreteras sobre las islas parecen trazos que se desvanecen, líneas de fuerza para la circulación de energía en forma de velocidad, de tiempo acelerado. Sus colores (amarillo y azul), sus emblemas (el triscador), su folclor y mitología (un carnero, un sátiro, hadas), todos contribuyen para que la pieza estética se lleve a cabo.

1. b) Simetrías: tanto el cuerpo como la isla tienen la misma simetría en distintos niveles: vertical, horizontal, rotativa y complementaria. Matthew Barney escoge un animal extraordinario, el carnero del tipo Loughton, que se distingue por tener dos pares de cuernos, uno dirigido hacia arriba (cielo) y el otro hacia abajo (tierra). El personaje que protagoniza el mismo artista es el "Candidato Loughton", ataviado como un sátiro dandy.

2. a) Artificios: Los cuerpos que vemos son prototipos metafóricos de una nueva civilización. El Candidato Loughton representa la potencia genética, fuerza, libido, fertilidad y exceso sexual. Mientras las hadas son seres andróginos.

2. b) Máquinas: Del artefacto a la prótesis, hay un solo paso; el reto es mezclar todo, combinar lo mecánico con lo carnal, lo tecnológico con lo humano, celebrar el matrimonio entre el material vivo y el artefacto inerte, crear un hombre mecánico. Del sexo a la máquina o viceversa, o en un movimiento alterno, se captura, esculpe, transforma, usa y reconvierte a la energía en un flujo lógico que presupone una trayectoria.

3. a) Energías: El dandy baila tap en una plataforma sobre el mar (al cual después se arroja para purificarse dentro del agua), los motociclistas corren por toda la isla, las hadas

comen un picnic sobre una manta en una montaña con peñascos; baile, velocidad, competencia, motores, en cada caso el cuerpo es inducido por sus artificios y prótesis para dar un espectáculo que consume energía, potencia, libido. El sátiro reptaba fuera del agua y se encuentra en la tierra incorporándose poco a poco.

3. b) Orificios: Numerosos orificios (boca, ano, entradas y salidas) son penetrados, atacados, invadidos. En la cabeza del dandy hay dos agujeros de donde saldrán cuernos: en el centro de la isla hay otro agujero en donde se depositará el Grial con verdaderas implicaciones espermáticas; en las prótesis se colocan perlas en los agujeros; en el vestuario de piel de los motociclistas, emergen sustancias viscosas como glándulas de los bolsillos y otras aperturas.

En *Cremaster 1*, 1995, 80 mujeres --que parecen *cheerleaders*-- llevan a cabo un baile en un estadio. Vestidas de blanco con un gorrito en la cabeza, sus caras también pintadas de blanco, sus labios pintados en rojo oscuro, sonríen. Un *zeppelin* que flota sobre la cancha, es dirigido por una deidad con una brillante peluca gùtera, un vestido blanco y su cuerpo maquillado en blanco, quien acomoda sobre el piso del interior del *zeppelin* uvas en distintos diseños, mismos que son imitados por las bailarinas en el estadio. Los diseños que hace la diva parecen ovarios, tubos de Falopio y úteros, y las bailarinas repiten las mismas formaciones. Pareciera que el mundo del deporte y la ginecología se han fusionado. En este *performance* se da una combinación cuidadosamente balanceada de elementos esotéricos y exóticos, mezclado con signos crípticos y mitos personales casi imposibles de descifrar. Las obras de Barney seducen visualmente pero nos llevan a lo arcano; nos fascina y después nos confunde. Lo que las bailarinas están representando en la cancha es el aparato reproductor humano delineado. Un bosquejo previo al *performance*, muestra el camino del óvulo hacia el útero, aunque también puede ser visto como el plan estratégico que un entrenador hace para las jugadas pensadas. Otro factor en favor de Barney es que, aunque la simbología que trabaja es difícil de discernir

en su totalidad, las escenografías que construye son tan llamativas en términos visuales, que nos obligan a que las veamos.

En una obra más reciente, *Cremaster 2*, 1999, Matthew Barney hace una interpretación libre basada en la novela histórica de Norman Mailer *The Executioner's Song (La canción del verdugo)* de 1979. Lo que trata en el *performance* es el recuento de los últimos nueve meses de vida de Gary Gilmore, condenado a muerte por el robo y asesinato en primer grado de dos personas a mediados de los años 70. En ese entonces, Gilmore se convirtió en un antihéroe y llamó mucho la atención de los medios de comunicación. Mailer escribió el libro basado en las revelaciones de la ex-mujer del convicto y además se hizo una película basada en las declaraciones y entrevistas que otorgó el mismo Gilmore a los productores de cine. Gilmore afrontó el juicio con tal valentía que rayaba en el cinismo. Declaraba que no le importaba morir y que prefería ser asesinado por un pelotón frente a los testigos que él eligiera. Murió como un héroe; Mailer relata cómo en ningún momento flaqueó la fuerza de espíritu de Gilmore y cómo provocó un verdadero cuestionamiento dentro del departamento de justicia estadounidense ya que hacía más de 10 años no se practicaba la pena de muerte en Utah.

En el momento en que Gilmore fue declarado culpable y sentenciado a muerte en octubre de 1976, la juez se dirigió a él y le preguntó si tenía alguna duda o pregunta, a lo que Gilmore respondió: "Sí; ¿quién ganó hoy la Serie Mundial?" Otro de los asuntos a manera de anécdota que resaltan de la conducta de Gilmore, es que cuando sabía que se iba a hacer una película basada en las atrocidades que había cometido y en la resolución final de condenarlo a muerte, lo que más le preocupaba era quién iba a hacer el papel de Gary Gilmore en la película. Pues en *Cremaster 2* es el mismo Barney quien interpreta al convicto. El *performance*-video comienza en el norte de Canadá y se dirige a Salt Lake City en Utah donde finalmente fue ejecutado Gilmore.

Barney hace una referencia histórica que data de 1893, el año de la Feria Mundial de Chicago, en la que supuestamente la abuela de Gilmore tuvo una relación con el famoso escapista Houdini<sup>301</sup>. Siempre preocupado por el aspecto formal de su trabajo como soporte para un profundo simbolismo, Barney muestra en la primera parte de su filmación un terreno quebrado con algunos residuos de formaciones de hielo y montañas y nubes que se reflejan en el agua. Al proyectar estas imágenes verticalmente, resulta una nueva que semeja un sexo femenino. Barney ha estado constantemente preocupado por cuestiones físicas (externas e internas) y teóricas (capacidades y limitaciones) del cuerpo humano. Él mismo es un atleta entrenado, un ex-jugador de fútbol americano y un ex-estudiante de medicina. Para él, el cuerpo sirve como material de trabajo sobre el cual estudia la simetría, el equilibrio y el potencial del ser humano por un lado, y la ambivalencia que presenta el sexo, las hormonas y los fluidos y secreciones corporales por el otro. Barney trata el cuerpo como algo imperfecto y por ello intenta otorgarle una doble función al aspecto sexual y reproductivo para que así logre un más alto potencial.

El resto de la filmación es una travesía entre distintos paisajes hasta que Gilmore/Barney llega a la escena del crimen --una gasolinera-- asalta y asesina a dos empleados a sangre fría. Posteriormente se hace alusión a las pesadillas que sufre el actor en un primer momento, para después actuar como Mailer lo retrata en su libro: frío, calculador, inteligente y valiente. Se muestran escenas del juicio, entrevistas a Gilmore y una danza que precede a la ejecución. En ella, 26 policías montados en caballo hacen siluetas alrededor de un carnero montado por Barney vestido en uniforme de prisión. Finalmente, el carnero es derrotado y Gilmore/Barney es esposado y llevado al sitio en donde se le dará muerte.

Al igual que sus trabajos anteriores, en *Cremaster 2* hay alusiones a mitos antiguos y a

---

<sup>301</sup> Ésta y otras anécdotas que Barney representa en *Cremaster 2* se basan en narraciones de la novela de Mailer.

símbolos crípticos entre los que destaca una relación sexual entre un ser cuya corporalidad es monstruosa y un ente aparentemente femenino, rodeados por vaselina, perlas, listones, abejas con cera y otros materiales distintivos en los *performances* de Barney. En algunas escenas aparece Houdini --el actor es el mismo Norman Mailer-- que se cree era el abuelo de Gary Gilmore. Toda la escenografía, acompañada por música y escenas de difícil interpretación rondan en el video y resultan en imágenes que han sido una constante en el trabajo de Barney.

## 2.C.d. *Los ciborgs como criaturas posgenéricas*

Varios autores han considerado a la computadora como una extensión de la mente humana<sup>302</sup>; de la misma manera como las herramientas de trabajo, las armas de guerra, la maquinaria industrial y los vehículos de transporte han servido como instrumentos que el ser humano utiliza para llevar a cabo una actividad, así la computadora forma una construcción histórica específica que emerge de distintas configuraciones de encarnación, haciendo que tecnología y cultura se unan en simbiosis y que de esta unión surja un ser con prótesis, llamado posthumano.

No obstante, debemos considerar a pensadores como Woodward quien advierte que existe una "relación engañosa, hipnótica, entre el progresivo desvanecimiento del cuerpo humano y la hipervisión de la sociedad posmoderna del espectáculo (Virilio) y el mundo psíquico del ciberespacio"<sup>303</sup>. La autora reconoce que existe un deseo de liberarse del cuerpo orgánico pues presenta "límites intolerables" y que es la biotecnología --ingeniería genética y tecnología de la reproducción-- la revolución tecnológica más significativa de nuestra época.

---

así como de otro material publicado en prensa, revistas, etc. y que son accesibles al público.

<sup>302</sup> Kathleen Woodward escribe: "Si entendemos la revolución agrícola en términos de la extensión del brazo por una herramienta, y la revolución industrial en términos del aumento del poder y destreza del cuerpo humano como un todo con máquinas complejas, entonces se concluye que la revolución postindustrial se define en términos de la extensión de nuestras mentes por la tecnología de la información". Kathleen Woodward. "From Virtual Cyborgs to Biological Time Bombs: Technocriticism and the Material Body", en Gretchen Bender y Timothy Druckrey (eds.) *Culture on the Brink: Ideologies of Technology*, op.cit. pág. 50.

<sup>303</sup> *Idem*.



más aun que las nuevas técnicas de la comunicación. Afirma que no se trata nada más de la mera extensión del cuerpo, sino más fundamentalmente, "la saturación, réplica, alteración y creación de los procesos orgánicos corporales y del cuerpo mismo"<sup>304</sup>.

Una de las formas de alteración biológica que apoyan sobre todo las teóricas feministas se refiere a la reproducción y la probabilidad de que las mujeres "puedan ser liberadas de la biología que las ha tiranizado; (ya que) el procrear hijos puede ser suplantado por la tecnología"<sup>305</sup>. Al mismo tiempo, Haraway vislumbra una convergencia entre biotecnología y tecnología de la comunicación en la figura del ciborg, en donde se halla "la posibilidad de un mundo posgenérico". En el *Manifiesto Ciborg* la autora explica lo que ella reconoce en el actual movimiento de una sociedad orgánica e industrial a un sistema polimorfo y de información, y señala el cambio del sexo orgánico a estrategias genéticas como uno de sus principales rasgos<sup>306</sup>.

Los diferentes libros y películas de ciencia ficción como *Last and First Man*, 1930 de Olaf Stapledon, *Un mundo feliz*, 1932 de Aldous Huxley, *Brazil*, 1984 de Terry Gillian, *Metropolis*, 1926 de Fritz Lang, *2001: Odisea en el espacio*, 1968 de Stanley Kubrik, *12 Monos*, 1997 de Gillian, *The Lawnmower Man*, *Alien*, *The Fly* y *Videodrome* de David Cronenberg y *Gattaca*, entre muchísimos otros ejemplos, tratan la relación entre generaciones, la constante búsqueda de la eterna juventud, el temor y rechazo a la vejez y lo que Andreas Huyssen considera como "la última fantasía tecnológica: la creación sin madre"<sup>307</sup>.

La reproducción del ciborg no precisa un acoplamiento entre dos entes orgánicos; ni siquiera supone una unión sexual, lo que obligará a redefinir los códigos establecidos del comportamiento y la historia de la sexualidad. Según Haraway, el discurso del ciborg está

<sup>304</sup> *Ibidem*, pág. 53.

<sup>305</sup> Shulamith Firestone. *The Dialectic of Sex*. 1971. Citada en Kathleen Woodward. *op.cit.* pág. 54.

<sup>306</sup> Donna Haraway. *Ciencia, ciborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*. *op.cit.* pág. 275.

basado en una "conciencia opositiva"<sup>308</sup>; es decir, construye su identidad a partir de la otredad, de la diferencia y de la especificidad. Actualmente, la ciencia está más preocupada por la biotecnología, que por la reproducción humana natural; así, estos organismos cibernéticos se pueden construir con partes que son intercambiables, reemplazables y replicables. La sexualidad de estas criaturas no podrá ser definida dentro de los parámetros tradicionales para la distinción de sexo y se presentará, en cambio, como un ente contestatario cuyas formas estarán dictaminadas por su pensamiento y su conducta y no por la construcción cultural del género<sup>309</sup>, así como por la eterna condena de la tentación de la Eva bíblica, de la mujer como sexo débil, cuyas funciones son procrear hijos, cuidarlos y procurar el bienestar a su marido. El ciborg, como ser posgenérico, ahuyentará los temores que han acompañado a las mujeres a través de los siglos, para estructurar una forma de vida independiente y a la vez complementaria con su pareja, sin por ello significar que está en una lucha constante con el sexo opuesto. Los andróginos suplantarán desde la raíz el problema de la diferencia y acuñarán un nuevo discurso desde la igualdad.

---

<sup>307</sup> Citado en Kathleen Woodward. *op.cit.* pág. 63.

<sup>308</sup> Chela Sandoval en Donna Haraway. *op.cit.* pág. 265.

<sup>309</sup> Cfr. *op.cit.* pág. 279.

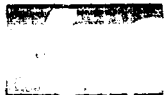
MATTHEW BARNEY  
Figura #11. *Transsexualis*, 1992



MATTHEW BARNEY  
Figura #12. *Delay of Game*, 1991



MATTHEW BARNEY  
Figura #13. CR 4 (*Faerie Field*), 1994



MATTHEW BARNEY  
Figura #14. *Cremaster 5: her Giant*, 1997



MATTHEW BARNEY

Figura #15. *Cremaster 5: the Queen's Menagerie*, 1997



### CAPÍTULO 3. *Los nuevos medios de la información*

#### 3.A. *Internet*

##### 3.A.a. *Historia de las telecomunicaciones*

Las tecnologías de la comunicación tienen muchas ventajas frente a los medios tradicionales; entre otras cosas, aumentan nuestras capacidades perceptivas, extienden nuestros sistemas de análisis, facilitan la recolección de la información, además de que expanden la posibilidad de crecimiento cultural y de intercambio. Nos encontramos ante el fin de una era y el comienzo de otra más compleja y perturbadora: los medios electrónicos están causando una dislocación social y cultural en los niveles éticos e intelectuales, alterando la concientización de conceptos establecidos dentro de los parámetros occidentales y forzándonos a crear nuevas definiciones para la representación y la comunicación.

Aun cuando es difícil determinar específicamente a quién debe de atribuirse el invento de la computadora, sin duda el físico John W. Mauchly y el ingeniero eléctrico J. Presper Eckert, ambos estadounidenses, fueron los que mayores aportes otorgaron a la creación de las máquinas computadoras<sup>310</sup>. Sin embargo, en 1937 el físico John Vincent Atanasoff (1909-1995) construyó un dispositivo capaz de separar el procesamiento de datos de la memoria, que evolucionaría en la primera computadora electrónica digital, el ENIAC (Electronic Numerical Integrator and Computer: Integrador y computador electrónico numérico)<sup>311</sup>.

Uno de los segmentos que más rápidamente crece en el sector de las

<sup>310</sup> Steven Lubar. *Info Culture. The Smithsonian Book of Information Age Inventions*. Boston, Nueva York: Houghton Mifflin Co., 1993. pág. 304-305.

<sup>311</sup> *Idem*.



telecomunicaciones, es el referido directamente a las computadoras. Esto se debe en gran parte a su habilidad para enviar o recibir audio, texto, video, *software* o multimedia. Este tipo de comunicación toma provecho de las conexiones telefónicas pre-existentes para transmitir datos. La transmisión se hace generalmente a través de Internet, una red descentralizada de fuentes e información personal, gubernamental, educativa o laboral.

La máquina analítica, un equipo mecánico de cálculo concebido en 1833 por el matemático y científico británico Charles Babbage (1792-1871), es considerada como la verdadera precursora de las computadoras digitales<sup>312</sup>. Esta máquina tenía la capacidad de almacenar instrucciones, realizar algunas operaciones matemáticas y con la ayuda de tarjetones especiales, se podía registrar cierta memoria de manera permanente. Unos años más tarde, en 1890, el estadounidense Herman Hollerith (1860-1929) creó un sistema de almacenamiento de datos en tarjetas a través de una serie de agujeros perforados<sup>313</sup>. Utilizada para recolectar información y estadísticas, la máquina de Hollerith fue muy útil en el censo que se llevó a cabo en Estados Unidos en ese año. Posteriormente, en 1936 el matemático británico Alan Turing (1912-1954) propuso una máquina que podía procesar ecuaciones sin la intervención del ser humano<sup>314</sup>. La máquina de Turing parecía una máquina de escribir automática que, por medio de símbolos, podía llevar a cabo operaciones matemáticas y de lenguaje.

Gracias a la electromecánica y a la electrónica, se crearon en los años 40 dos equipos que se consideran las primeras computadoras: la ya mencionada ENIAC en 1946; y el primer equipo que se comercializó en 1951, el UNIVAC, ambos de Eckert y Mauchly. Estas máquinas fueron creadas para el organismo del gobierno estadounidense encargado del censo. ENIAC se construyó inicialmente para que la armada estadounidense calculara ciertas actividades de la

---

<sup>312</sup> *Ibidem*, pág. 289.

<sup>313</sup> *Ibidem*, pág. 301.

<sup>314</sup> *Ibidem*, pág. 358.

artillería y la creación de armas nucleares. Esta máquina utilizaba bulbos de vacío para procesar la información y calcular algunas operaciones, aunque su velocidad es 10,000 veces más lenta que las computadoras actuales.

En 1947, aparece la primera PC en los laboratorios Bell, en Nueva Jersey<sup>315</sup>. Después aparecieron las *laptops*, los *notebooks*, los *thinkpads* y las agendas portátiles *Palm*. No parece que podamos vislumbrar el fin de esta constante miniaturización del poder de las computadoras y es posible que ya hayamos superado nuestra capacidad práctica para usarlas de inmediato con su máxima potencia. Cuando Bill Gates presentó una nueva, más moderna y sofisticada variación de su programa Windows que tendría la posibilidad de ofrecer mayores servicios a sus usuarios, se le preguntó que por ejemplo para una secretaria en qué le beneficiaría esta nueva versión y para qué sirven las nuevas funciones, a lo que él replicó, "Quién sabe para qué le ayuden, pero puede utilizarlas"<sup>316</sup>.

Las microcomputadoras se hicieron posibles gracias a dos innovaciones técnicas en el campo de la microelectrónica: el circuito integrado (CI), desarrollado en 1959, y el microprocesador, aparecido por primera vez en 1971<sup>317</sup>. El CI permitió la miniaturización de los circuitos de memoria de la computadora y el microprocesador redujo el tamaño del CPU (Unidad central de procesamiento) de la computadora al de un chip de silicón. Este dispositivo es un pequeño trozo de material de semiconducción que contiene un circuito electrónico compuesto por millones de transistores interconectados y de otros componentes microelectrónicos. Gracias a los circuitos integrados y al microchip las computadoras son más rápidas, pequeñas y menos caras.

PC es el acrónimo de Personal Computer, o procesador personal. Se refiere a una

---

<sup>315</sup> *Ibidem*, pág. 342.

<sup>316</sup> Esta cita la capté en un programa televisivo y no tengo los datos específicos de su información.

<sup>317</sup> Steven Lubar, *op.cit.* pág. 340.

máquina capaz de llevar a cabo con rapidez y precisión cálculos sobre los datos numéricos. ejecutar instrucciones específicas, o bien compilar y correlacionar otros tipos de información. Las PC han revolucionado el mundo de la ciencia, el entretenimiento, el arte, los medios, la medicina, la educación y los negocios gracias a que proveen habilidades computacionales a bajo costo y con relativa facilidad.

Los sistemas de comunicación a través del telégrafo se han visto altamente superados por la transmisión facsimilar o fax. A partir de los años 70, el mercado de la industria de las computadoras ha crecido enormemente dando lugar a una creciente automatización tanto en las oficinas y comercios, como en los hogares. El fax se emplea en la actualidad no nada más para reproducir textos e imágenes que son enviados a través de cables telefónicos, sino que también, por ejemplo, se reproducen imágenes enviadas por satélites en las que se muestra el mapa con el tiempo meteorológico para que después se reproduzca en un periódico o una revista. Además, desde los años 80, se han creado máquinas de fax que pueden almacenar memoria en su disco duro<sup>318</sup>.

Las telecomunicaciones en la actualidad se llevan a cabo gracias al invento de la fibra óptica. Los cables de fibra óptica están hechos a base de un vidrio especial a través del cual se transmiten las señales a manera de reflejos de pulso de luces láser. Los cables de fibra óptica pueden almacenar mucha más información que los tradicionales cables de cobre y son capaces de transmitir varios canales de televisión o miles de conversaciones telefónicas al mismo tiempo. En un futuro se espera poder fabricar un cable por el cual se transmitan millones de llamadas a través de una sola fibra. Otro tipo de comunicación empleada actualmente es el correo electrónico o e-mail, el cual es una función de Internet y una forma muy común de comunicación por computadora. El correo electrónico es un sistema de envío de mensaje, tanto

---

<sup>318</sup> *Ibidem* pág. 152.

en texto como en imagen, que permite que la información sea enviada entre los usuarios con una computadora personal. La información viaja a través de redes de telefonía interconectadas, auxiliadas por el módem el cual es un dispositivo que hace conversiones entre las señales analógicas y digitales, a través de ondas radiales<sup>319</sup>.

Internet fue creado en 1969 por el Pentágono con el nombre de Arpanet (*Advanced Research Projects Agency y Net*)<sup>320</sup>. La información en Internet no se difunde de modo arborescente, desde un tronco o centro irradiante, sino de modo rizomático y descentrado. Un rizoma es un tallo subterráneo de una planta, de múltiples raíces finas, que están todas interconectadas entre sí. Gracias a la World Wide Web (la red principal que une a todas las demás), un conjunto de programas y protocolos, una computadora puede comunicarse con otro servidor o computadora con distintos propósitos que van desde la educación y los negocios, hasta el entretenimiento y la cultura. Internet es considerado el medio de comunicación más revolucionario en los últimos tiempos.

Los años 90 vieron crecer en México un enorme número de adelantos en la telecomunicación digital. Día con día más gente tiene acceso al perfeccionamiento brindado por la tecnología. No obstante, existe en México un problema fundamental debido a que el país todavía se encuentra en vías de desarrollo y las nuevas tecnologías se emplean en determinadas y muy selectas disciplinas. Muy poca, por no decir casi nula, es la información bibliográfica al respecto y por estas razones los usuarios --al tanto de lo que ocurre en el primer mundo, en la mayoría de los casos-- se ven obligados a confrontar, sin una plataforma que los sostenga firmemente, la relación existente entre el desarrollo tecnológico y los cambios a los que se ven enfrentados.

A pesar de los problemas a los que se ve arrojado nuestro país, las empresas telefónicas

---

<sup>319</sup> Información obtenida en la Enciclopedia virtual *Encarta* para Word 2000.

han hecho un enorme esfuerzo y contribuciones al desarrollo de las telecomunicaciones digitales en México. En 1991, se inició la construcción de la Red Nacional de Fibra óptica de Larga Distancia, que enlaza a casi todas las ciudades del país a través de más de miles de kilómetros de cable de fibra óptica, que pueden transmitir centenares de miles de conferencias de larga distancia simultáneamente, lo que constituye la columna vertebral de la red de telecomunicaciones de larga distancia<sup>321</sup>.

Desde 1992, las empresas telefónicas proporcionan el servicio de videoconferencia a empresas e instituciones que requieren comunicarse con varios puntos en México o en el mundo, ya que cuenta con distintas salas de videoenlace ubicadas en las principales ciudades del país, que a su vez están enlazadas con salas de otros países. Un paso fundamental para la prestación de este servicio fue la introducción de nuevos protocolos de transmisión, que facilitaran el manejo de diversas tecnologías. Dos de estos protocolos son el SDH (Synchronous Digital Hierarchy) y el ATM (Asynchronous Transfer Mode) que permiten la transmisión a alta velocidad y manejar, al mismo tiempo, señales de voz, datos e imágenes.

En diciembre de 1998, entró en operaciones el Sistema Trasatlántico de Cable Submarino Columbus II, capaz de transmitir señales de voz, datos e imágenes con más de 20 mil canales, pudiendo manejar varios centenares de miles de llamadas a una velocidad de 565 megabytes por segundo por cada par de fibras. Al finalizar 1998, las empresas telefónicas suministraban servicios de telecomunicaciones a miles de poblaciones de todo el territorio nacional y, a un ritmo de instalación de más de cuatro mil líneas diarias, se llegaron a sumar 10 millones de líneas en servicio. Como parte de la visión a largo plazo de construir una infraestructura de telecomunicaciones de clase mundial, en 1998 se puso en marcha el proyecto Cable Submarino Mar de Cortés, para integrar a Baja California a la Red Nacional de Fibra

---

<sup>320</sup> Román Gubern. *El eros electrónico*. Madrid: Ed.Taurus, 2000, pág. 121.

óptica.

Muy pronto estará al alcance de más gente el equipo denominado Teleputer (de la unión de televisión y computadora). Se trata de una terminal audiovisual hogareña, polifuncional e interactiva, donde la autoprogramación y la interactividad de su operador será lo más importante. El apabullante crecimiento de la tecnología, la credibilidad y su facilidad para adaptarse cada vez más en las actividades de los seres humanos, hacen que vivamos un cambio muy profundo que ciertamente está rectificando el concepto de nuestra vida cotidiana. A pesar de las aportaciones de los teóricos del futuro, el día en que el ser humano sea completamente reemplazado por máquinas, está todavía muy lejano, principalmente porque hasta ahora los robots son sólo capaces de llevar a cabo tareas muy sencillas, precisas y mecanizadas; mientras que el ser humano tiene la capacidad conceptual de reconocer entre el bien y el mal, así como tener una conciencia.

### 3.A.b. *El sentimiento de abrumación frente a Internet*

Ante el asombroso descaro con el que se nos presentan las innovaciones tecnológicas, existe cierto consuelo al escuchar al sociólogo catalán Román Gubern al afirmar que, por más que creamos que somos los poseedores del conocimiento, en realidad no hemos cambiado mucho desde el hombre de la caverna (sic): "Hoy surcamos el espacio con potentes astronaves, pero nuestra vida emocional no es muy distinta de la de un cazador de hace cien mil años"<sup>322</sup>. Sin embargo, son muchos los escritores que creen en que el ser humano será reemplazado por los robots y que la Inteligencia Artificial será un mecanismo igualmente viable que el pensamiento del cerebro humano.

Gubern afirma que el hombre posee una curiosidad instintiva, lo que llama un "instinto

---

<sup>321</sup> Información obtenida en la Homepage de Teléfonos de México, [www.telmex.com](http://www.telmex.com)

de exploración"<sup>323</sup>, mismo que determina a la especie humana con una decidida tendencia neofílica --que ama lo nuevo--. No obstante este impulso hacia la exploración y la novedad, que distingue al ser humano del conservadurismo neofóbico de tantas especies animales, el acercamiento hacia la figura del robot, el ciborg, replicante o androide es el de temor. Si por las novelas de ciencia ficción o por el estereotipo creado en las películas (*Terminator* o *Robocop*), la imagería del organismo cibernético es el de seres superiores al género humano y por ello, el ser terrenal siente un complejo de inferioridad frente a estas figuras tecnológizadas.

Esta transición se ha venido dando paulatinamente con el incremento de usuarios en Internet y la subsecuente democratización de los medios poseedores de la información. Aun cuando se calcula un número muy bajo de gente que tiene acceso a Internet, la inmensa mayoría (70% en Estados Unidos y 30% distribuido en el resto del mundo) está formada por hombres blancos. No obstante las obvias razones del poco alcance que tiene en un país como México, es increíble la influencia que tienen los medios informativos en todo el planeta y el poder que ejercen sobre las vidas comunitarias y privadas de una sociedad determinada que se encuentra en constante vigilancia.

Si se pensaba que la televisión representaría un obstáculo para la conversación en familia al cortar el hilo comunicacional entre los integrantes, con el advenimiento de las tecnologías de la comunicación y el empleo cada vez mayor de los usuarios frente a su PC, estos asuntos se aceleran en detrimento de las relaciones interpersonales. Veamos algunos argumentos que Gubern dicta como un futuro poco esperanzador en el que si bien nos encontramos en plena era de las comunicaciones, se ha dado un factor opuesto, al incrementarse una soledad autoimpuesta, junto al desarrollo de una cultura de telecomunicaciones que solamente incluye al usuario frente a la pantalla de la computadora.

---

<sup>323</sup> Román Gubern. *El eros electrónico. op.cit. pág. 8.*

Señala el catalán que si la televisión fungió como la "gran colonizadora del tiempo de ocio social... que actúa como un medio sustitutivo de otras actividades culturales"<sup>324</sup>, la globalización mediática, además de ser sinónimo de americanización, ofrece una hiperinflación informativa, un exceso de oferta audiovisual que desinforma al público y conlleva a la degradación entrópica de las ideas y a la desinformación cualitativa, pues las ideas se simplifican y se convierten en eslógans o clichés. La "opulencia comunicacional" de Abraham Moles se torna en una "gran variedad de lo mismo" de Herbert Schiller<sup>325</sup>. En este ámbito de falsa diversidad promocionada por la absoluta libertad aparente que ofrece Internet, se vive una comunicación monodireccional, creando efectos de dependencia económica y cultural. Si la televisión se pensó para un consumo audiovisual doméstico, sedentario y claustrofóbico, Internet es todavía más excluyente, convirtiéndose en un medio personalizado y claustrofílico. En la era informática (incluidas televisión e Internet) la iconocracia funge como el baluarte de la verdad absoluta: "aquello que se ve, existe y cuanto más se ve, más existe y más importante es"<sup>326</sup>.

No debe descartarse de igual manera, que si la televisión nació en una época de prosperidad capitalista, Internet es el producto de un sistema ultracapitalizado en donde se da mayor importancia a la promoción del consumo que es su principal sustento. Y como fiel servidor de un sistema que debe alimentarse de la propaganda desmesurada, del elogio constante y de receptores complacientes y complacidos, Internet se encarga de crear nuevas necesidades dirigidas a una sociedad que está ávida de poseer toda la información disponible. Si en la televisión los valores transmitidos son los del hedonismo, la ludofilia, el escapismo y el

---

<sup>323</sup> *Ibidem*. pág. 10.

<sup>324</sup> *Ibidem*. pág. 13.

<sup>325</sup> *Ibidem*. pág. 35, 68 y 70.

<sup>326</sup> Cfr. Juan Manuel Villalobos. "Saciadad tecnológica y bulimia de sensaciones", entrevista con Román Gubern, en *La Jornada Semanal*, #275. México, D.F., 11 de junio de 2000, pág. 5.



consumismo, en Internet se exageran estas constantes, pero bajo un velo de falsa libertad comunicacional infinita, permanente y sin censura.

Navegar en la red es una experiencia muy rica cuando se tiene el tiempo libre para buscar alguna referencia sobre un tema de interés. Sin embargo, la sobreoferta ocasiona desconcierto y saturación. Es tanta la aparente variedad que se ofrece en Internet, que uno termina por perder el interés por conocer todo lo disponible y de saciar su hambre de conocimiento, aun antes de haber repasado un porcentaje muy bajo de lo expuesto para ser explorado. Imaginemos una mesa enorme, que a primeras instancias parece infinita, que se prolonga y se prolonga en una habitación. Sobre esta mesa se ofrece el banquete más opulento que jamás hayamos visto. En él se exhiben botanas, platos fuertes, bebidas, postres y bocadillos de distintos lugares, con salsas, acompañamientos, guarniciones y presentaciones tan variadas y diferentes, ricas en apariencia e infinitas en cantidad. Pero, después de un rato de deambular alrededor de las distintas suculencias que se nos presentan, nos damos cuenta de la trampa que juega Internet: aparentemente todos los bocadillos son distintos y únicos, cuando en realidad, en todas las pantallas del mundo prevalece una monocultura dominante (con un eje de norte a sur) y homogeneizadora, creada por unos cuantos (aunque su origen sea multinacional) y con enormes vacíos y carencias: por ejemplo, hay millones de chocolates de diversas formas, tamaños, colores y texturas, pero todos saben a lo mismo. ¿Por qué? Porque en una política en donde se da primacía a la cantidad (televisiones de 500 canales) se sacrifica obviamente la calidad del producto ofrecido. Imaginemos además, que cada vez que probamos uno de los chocolates del pantagruélico banquete, inmediatamente aparecen otros cien de mejores formas, colores más llamativos y de mayor tamaño. Después de un rato, se quitan las ganas de probar cualquiera de los bocadillos expuestos.

### 3.A.c. *El control de la vigilancia*

#### 1. EL PANÓPTICO: LA VISIÓN TOTAL

El panóptico, obra concebida por el inglés Jeremías Bentham en el siglo XVIII es la figura arquitectónica cuyo principio se puede describir a grandes rasgos, como el vigilar sin ser visto en el acto mismo de vigilar. A continuación se da la descripción que compila, detalla y argumenta Michel Foucault y de quien se desprenden los comentarios subsecuentes. El panóptico es el proyecto irrealizado de una construcción en forma de anillo, situada en la periferia de una ciudad; en su centro, una torre (el panóptico mismo) con anchas ventanas que se abren hacia la cara interior del anillo:

*La construcción periférica está dividida en celdas, cada una de las cuales atraviesa toda la anchura de la construcción. Tienen dos ventanas, una que da al interior, correspondiente a las ventanas de la torre, y la otra, que da al exterior, permite que la luz atraviese la celda de una parte a otra. Basta entonces situar un vigilante en la torre central y encerrar en cada celda a un loco, un enfermo, un condenado, un obrero o un escolar. Por el efecto de la contraluz, se pueden percibir desde la torre, recortándose perfectamente sobre la luz, las pequeñas siluetas cautivas en las celdas de la periferia<sup>327</sup>.*

La visión absoluta y constante sobre las personas que se hallan dentro de las celdas, le otorga al vigilante un supremo poder que se materializa al conocer hasta los más íntimos detalles de quienes son presa del control total. Y, como afirma Foucault, este sometimiento garantiza el orden:

*...si los detenidos son unos condenados, no hay peligro de que exista un complot, tentativa de evasión colectiva, proyectos de nuevos delitos para el futuro, malas influencias recíprocas; si son enfermos, no hay peligro de contagio; si locos, no hay riesgo de violencias recíprocas; si niños, ausencia de copia subrepticia, ausencia de ruido, ausencia de*

<sup>327</sup> Michel Foucault, "El panoptismo", en *Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión*. México: Ed. Siglo XXI, 1989, pág. 203.

*charla, ausencia de disipación. Si son obreros, ausencia de riñas, de robos, de contubernios, de esas distracciones que retrasan el trabajo, lo hacen menos perfecto o provocan los accidentes. La multitud, masa compacta, lugar de intercambios múltiples, individualidades que se funden, efecto colectivo, se anula en beneficio de una colección de individualidades separadas<sup>328</sup>.*

Bentham ha sentado el principio de que el poder debe ser visible e inverificable. Visible: el detenido tendrá sin cesar ante los ojos la elevada silueta de la torre central de donde es espionado. Inverificable: el detenido no debe saber jamás si en aquel momento se le mira; pero debe estar seguro de que siempre puede ser mirado. Además, mientras más numerosos son esos observadores anónimos y pasajeros, más aumentan para el detenido el peligro de ser sorprendido y la conciencia inquieta de ser observado. Foucault deduce que una sujeción real nace mecánicamente de una relación ficticia: es decir, no es necesario recurrir a medios de fuerza para obligar al condenado a la buena conducta, el loco a la tranquilidad, el obrero al trabajo, el escolar a la aplicación, el enfermo a la observación de las prescripciones.

El proyecto de Bentham ofrecía además las ventajas de ser una construcción ligera: nada de rejas, ni de cadenas, ni de cerraduras formidables... Afirma que la pesada mole de las viejas "casas de seguridad", con su arquitectura de fortaleza, puede ser sustituida por la geometría simple y económica de una "casa de convicción". Se refiere a que el condenado, sabiéndose observado sin saber exactamente cuándo o por quiénes y por cuántos, comienza una conducta de autosometimiento, ya que de la misma manera como sus actos son vigilados, de la misma manera lo puede ser también su conciencia. Por otro lado, como señala Foucault, el poder externo aligera su peso físico y tiende a lo incorpóreo lo que eventualmente lo llevará a una perpetua victoria sobre el sometido ya que se evita todo enfrentamiento físico.

---

<sup>328</sup> *Ibidem*. pág. 204.

El panóptico funciona como una especie de laboratorio de poder<sup>329</sup>. Gracias a sus mecanismos de observación, gana en eficacia y en capacidad de penetración en el comportamiento de los hombres... De distintas maneras el panóptico permite perfeccionar el ejercicio del poder: puede reducir el número de quienes lo ejercen, a la vez que multiplica el número de aquéllos sobre quienes se ejerce. La presión constante actúa aun antes de que las faltas, los errores o los delitos se cometan. Su fuerza estriba en no intervenir jamás, en ejercerse espontáneamente y sin ruido. Sin otro instrumento físico que una arquitectura y una geometría, actúa directamente sobre los individuos. Además, el panóptico es un intensificador para cualquier aparato de poder: garantiza su economía (en material y en tiempo); garantiza su eficacia por su carácter preventivo, su funcionamiento continuo y sus mecanismos automáticos. Es una manera de obtener poder "en una cantidad hasta entonces sin ejemplo, un grande y nuevo instrumento de gobierno..."<sup>330</sup>.

Bentham señala que el panoptismo es capaz de reformar la moral, preservar la salud, revigorizar la industria, difundir la instrucción, aliviar las cargas públicas... Además, cualquier miembro de la sociedad tendrá derecho a ir a comprobar con sus propios ojos cómo funcionan las escuelas, los hospitales, las fábricas, las prisiones. El panóptico se convierte en una máquina de ver sin ser visto, en un edificio transparente donde el ejercicio del poder es controlable por la sociedad entera, ya que se puede también vigilar al vigilante, desde otro punto de vista. Así, Bentham lograría ver realizado su sueño del funcionamiento de base de una sociedad toda ella atravesada y penetrada por mecanismos disciplinarios.

De esta manera, las técnicas de las leyes, se ven superadas por las técnicas disciplinarias de la vigilancia constante, diseñadas para producir sujetos obedientes y autodisciplinados. El interno se acostumbra poco a poco a ser el agente de su propia

---

<sup>329</sup> *Ibidem*, pág. 208.

reformación, bajo el régimen impuesto de disciplina, ejercicio y vigilancia. Pero, además, el condenado se sabe vigilado no solamente por el ojo del poder, sino que también puede ser observado por alguno de sus compañeros, lo que lo convierte aún más vulnerable. Él puede espiar y acusar, sabiendo que puede ser objeto de vigilancia y castigo sin saber de quién provenga la acusación. De hecho, salta a la vista una frase del *Panóptico* que sentencia: "Cada camarada se convierte en un vigilante"<sup>331</sup>. De ahí, que es mejor portarse bien, no importa quién me pueda estar viendo...

Bentham plantea que la solución a los problemas políticos y económicos que se acumulaban en la segunda mitad del siglo XVIII, se debe resolver con asuntos que tienen que ver directamente con el empleo del poder: la población como *blanco* de las relaciones de dominación. Foucault comenta que las mutaciones económicas del siglo XVIII han hecho necesaria una circulación de los efectos de poder a través de los canales cada vez más finos, hasta alcanzar a los propios individuos, su cuerpo, sus gestos, cada una de sus actividades cotidianas. Bentham sentencia en su publicación: "Es preciso estar incesantemente bajo la mirada de un inspector; perder la facultad de hacer el mal y casi el pensamiento de quererlo"<sup>332</sup>. Es decir, su deseo es impedir no nada más que las personas actúen mal, sino que ni siquiera lo piensen: que no puedan hacerlo y que no deseen hacerlo.

Esta cuestión contrasta enormemente con el modo de proceder actual, en el que por un lado, se sabe de cámaras subrepticamente colocadas en puntos estratégicos de una gran metrópoli (pienso en particular en la Avenida Juárez y Bucareli en el Distrito Federal o en el estadio de futbol de Ciudad Universitaria, también en el D.F.) para vigilar a marchistas, manifestantes y gente que podría ser considerada "peligrosa para la sociedad", y por el otro

---

<sup>330</sup> *Ibidem*, pág. 209.

<sup>331</sup> Jeremías Bentham. *El panóptico*, pág. 15.

<sup>332</sup> *Ibidem*, pág. 17.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

lado, el deseo de muchas personas de ser vigiladas: gente que acude a la televisión con el único propósito de ser vista, *streakers*, adolescentes que cometen asesinatos para así tener la oportunidad de ser célebres; ejemplos específicos de conductas exhibicionistas como "En la cama con Madonna" o la ficción no tan alejada de la realidad de "El fin de la violencia" de Wenders, hasta lo que trataré más adelante con Jenny.cam, el proyecto de la "Casa transparente" y el programa del Gran Hermano.

Volviendo al panóptico, Foucault se muestra un tanto crítico ante la situación que se desprende del hecho de que llegado al punto de que imaginemos el proyecto terminado y en plena acción, el filósofo admite que en realidad no se sabe bien a bien quién ejerce el poder, a quiénes beneficia el espacio, si a los que habitan la torre central (los vigilantes) o los que vienen a visitarla. No existe en ella --señala Foucault-- un poder que radicaría totalmente en alguien y que ese alguien ejercería él solo y de forma absoluta sobre los demás: es una máquina en la que todo el mundo está aprisionado, tanto los que ejercen el poder como aquéllos sobre los que el poder se ejerce. El poder ya no se identifica sustancialmente con un individuo que lo ejercería o lo poseería en virtud de su nacimiento, se convierte en una maquinaria de la que nadie es titular.

## 2. LA PÉRDIDA DE LA INTIMIDAD

De unos años para acá, se ha hecho común --y aparentemente de los más normal-- que los televidentes tengamos en nuestras pantallas las revelaciones más secretas e íntimas de seres desconocidos. En Estados Unidos, de donde son originarios estos programas desde principios de los años 80, se les denominó "Talk shows". El procedimiento es prácticamente idéntico en todas las presentaciones: un conductor --la estrella con la que se anuncia el programa-- dirige una serie de preguntas a personas previamente seleccionadas para hablar de una problemática

en particular. El público está presente, escucha el problema expuesto e interviene para hacer alguna pregunta directamente a alguno de los "expositores", o nada más para emitir su opinión acerca del asunto en cuestión. La manera en cómo son seleccionados los temas a tratar y las personas que exponen su vida ante los presentes, no la tengo del todo clara; sin embargo, creo que se debe hacer una preselección según cartas que los mismos "pacientes" escriben planteando su problema, y cuando se tiene un grupo de personas con la misma problemática, se les invita para presentarse en público. En ocasiones, para darle mayor peso al argumento que se está presentando, se invita a algún especialista (generalmente un psicólogo) para dar su punto de vista. Asimismo, algún familiar de la persona que expone su problema se comunica por teléfono o se le invita para estar presente en el programa y contar su versión de la historia.

Y eso cuando se trata de algo verídico... En el verano de 2000 se denunció anónimamente acerca de la posibilidad que existiera una puesta en escena en los famosos talk shows. Se investigó el asunto, y se descubrió que, efectivamente, el 50% de los programas que se muestran al aire, están basados en un guión previamente preparado por productores de las mismas televisoras quienes tienen como prioridad el *rating* de dichos programas, en el que se reflejan las ganancias económicas, mucho antes que la calidad de las transmisiones. Ante estos sucesos nos preguntamos, que si bien aun sabiendo que los programas están "fabricados". ¿cómo es que llaman la atención de la misma manera que si se tratasen de un caso de la vida real? ¿Será esa emoción de morbo que se dice es innata en el ser humano?

Olvidándonos un poco si se trata de un doblaje o una transmisión de la verdad, es necesario remitirnos al francés Gilles Lipovetsky quien describe a este tipo de programas como un "strip-tease psicológico"<sup>333</sup>. De hecho, se trata de eso: de desnudar el alma, de hacer público lo que debería considerarse sumamente íntimo. Cabe señalar que el tipo de temáticas expuestas

---

<sup>333</sup> Gilles Lipovetsky. *La era del vacío*. Trad. de Joan Vinyoli y Michele Pendax. Barcelona: Ed. Anagrama,

son generalmente: el homosexualismo, travestismo, infidelidad y celos, incesto y otro tipo de conductas que por lo regular se relacionan con la vida sexual de los individuos.

Ahora, la interrogante es: ¿qué motivos impulsan a las personas para admitir abiertamente, ante miles de desconocidos, alguna particularidad de su persona que, en esencia, no nos debería de importar? Creo que digo equivocadamente que no nos importa, pero parece que la morbosidad gana a la discreción y el deseo de conocer el estilo de vida sexual de otras personas ha hecho que estos programas proliferen como un virus. En la actualidad, existen más de diez conductores que regularmente cuentan con una hora al día en las televisoras para sus programas, solamente en la República Mexicana.

¿En qué momento y por qué se dio ese cambio tan brusco en el que la vida privada y la intimidad eran algo invaluable y que ahora se desecha tan fácilmente? Si antes el control del poder consistía justamente en observar y vigilar para castigar, ¿cómo ahora no nada más no se teme ser observado, sino se expone abiertamente lo que debería quedar oculto? Se habla que una sociedad, al relajar sus procesos disciplinarios y ser más permisiva, se vuelve más tolerante: sin embargo, yo creo que es algo que va más allá del mero "vive y deja vivir" lo que impulsa este mecanismo de dejar al desnudo la intimidad.

Por otro lado, en un acto de exhibicionismo sincero, la estadounidense Jennifer lanzó en el ciberespacio una página al alcance de todos los internautas: la filmación en video de su recámara desde distintos ángulos y que la mostraban dormida, vistiéndose, haciendo el amor con su novio, leyendo, o muchas veces, las imágenes mostraban la habitación vacía pues Jenni se encontraba fuera de ella. El proyecto se conoció como Jennicam y pone al descubierto el deseo incubado de fisgoneo que cada quién llevamos dentro. Fue una de las páginas más visitadas en la Red durante un periodo --muy corto, por cierto-- y tuvo amplios comentarios



tanto en la misma Internet como en medios impresos y televisivos. Lo que ya ni siquiera sorprende es que a los "15 minutos" se olvidó el incidente y Jenni no tendrá más fama que la que ya logró alcanzar por un periodo y en un sector de población sumamente reducido. La protagonista dejó saber al mundo interconectado que estaba disponible su recámara para quien la quisiese visitar y decenas de personas acudieron a ver qué se podía observar, con el deseo de encontrar algo que no fuera común.

El proceso formal es el siguiente: Jenni tiene dos cámaras de video (una en su recámara y otra en su estudio) las cuales están encendidas y filmando las 24 horas del día, y están conectadas a su computadora. Las imágenes filmadas son inmediatamente digitalizadas y "cargadas" en la página personal de sitio (personal website) de Jenni. Cada 20 minutos se puede observar una imagen distinta, pero si se pagan 15 dólares, las imágenes se renuevan cada dos minutos. El hecho de que una cámara filme escenas en vivo y se transmitan en tiempo real en Internet, no es nuevo; sin embargo, los experimentos que se habían hecho desde 1991 solamente mostraban imágenes que dejaban ver el potencial de la tecnología, mientras que con Jenni, se trata de un asunto que además, requiere análisis y reflexión.

Otra vez volvemos a la interrogante de ¿qué quiere mostrar Jenni al hacerle ver a seres desconocidos (y seguramente algún conocido de ella) parte de su vida cotidiana?; o por el otro lado, ¿qué me importa ver a alguien absolutamente desconocido cepillarse el pelo, escribir en la computadora, o incluso pelearse con su compañero? La página lleva abierta al público internauta desde 1996. De hecho, Jenni se ha mudado varias veces de departamento e incluso de estado y sus cámaras la han acompañado en el trayecto y lo seguirán haciendo pues Jenni declaró que seguirá filmando su espacio privado por el resto de su vida<sup>334</sup>.

Otro tipo de programas son los "reality shows" que, a diferencia de los talk shows, no

---

<sup>334</sup> Steven Shaviro. "Simulation of Life: Intimacy in the Age of Digital Dissemination", en *Arbyte. The Magazine*

se tiene un gui3n previamente escrito o un bosquejo de lo que ser3 el programa. Cada show tiene m3s o menos dictaminada cu3l es su tem3tica y a qu3 tipo de p3blico va dirigido, aunque se trata de mostrar la vida cotidiana de los "participantes" de la manera m3s natural posible. Aqu3 entrar3a el famoso programa de Big Brother del cual se hablar3 m3s adelante, pero la variedad de reality shows que existen en la television comercial es numeros3sima. Los shows tratan de mostrar las interacciones entre dos o m3s personas del mismo o de diferente sexo, pero generalmente de un grupo de edad similar. Se estudian las distintas reacciones de los j3venes quienes se enfrentan a problemas que tienen que ser resueltos con fuerza de car3cter, voluntad, paciencia, valor y entusiasmo. Se trata de un an3lisis un tanto superficial de diferentes caracter3sticas de la personalidad humana, en la que se antepone una jerarqu3a de valores sumamente cuestionable.

### 3. LA TECNOLOG3A AL SERVICIO DE LA VIGILANCIA

En una reciente publicaci3n, el profesor en Ciencias Pol3ticas Reg Whitaker explica<sup>335</sup> c3mo las nuevas tecnolog3as de vigilancia hacen cada vez m3s transparentes a las personas, y reducen sin cesar los espacios privados en los que la gente, tradicionalmente, se retra3a para refugiarse y para dedicarse a s3 misma. Explica el autor que "navegar por la red nos permite nuevas formas de comunicaci3n con personas de todo el mundo, pero tambi3n puede significar que todas nuestras comunicaciones sean interceptadas por terceros, que al mismo tiempo, nos localizan e identifican"<sup>336</sup>. "Otras peronas o grupos --prosigue-- est3n construyendo un perfil en red de nosotros mismos: qu3 direcciones visitamos, qu3 anuncios nos interesan, qu3 productos compramos, a qu3 peri3dicos nos suscribimos o con qui3n mantenemos correspondencia

---

*of Digital Arts*, Vol. 1, N3m. 5, Nueva York, diciembre-enero, 1998-99, p3gs. 14-15.

<sup>335</sup> Reg Whitaker. *El fin de la privacidad: C3mo la vigilancia total se est3 convirtiendo en realidad*. Trad. Luis Prat Clar3s. Barcelona: P3ados Comunicaci3n, 1999 (Debates #109).

electrónica. También puede significar que nos han copiado el número de tarjeta de crédito, o incluso que personas totalmente desconocidas accedan al disco duro de nuestro ordenador, observen lo que guardamos en él y quizás decidan guardar o borrar algún archivo o transmitirnos un virus”.

Y eso no es todo: desde hace tres años aproximadamente, es común el término “tecnoviñera”, el cual se refiere a las encargadas en cuidar a los niños pero que a su vez están en constante vigilancia. Los padres ya no confían en el trato que se les da a sus hijos en su propia casa, mientras ellos no están, por lo que es necesario vigilar mediante cámaras de video escondidas en la habitación, en el baño o en el estómago de una muñeca, para conocer el comportamiento de la niñera encargada de sus hijos. Whitaker enlista otras tecnologías entre las que se encuentran la video-cámara teledirigida por computadora para vigilar espacios públicos. Los circuitos cerrados de televisión son cada vez más comunes para el control de seguridad en oficinas, tiendas, bancos, edificios, garages, etc. Además, los usos pueden ser múltiples: la tecnología de visión nocturna (empleada por las patrullas de la frontera entre México y Estados Unidos y desarrollada previamente para su uso militar), permite a la policía transformar la noche en día. La tecnología danesa de fotocopia estroboscópica permite tener cientos de fotografías en cuestión de segundos, con lo que será posible obtener la fotografía individual de todos los participantes en una huelga o manifestación ilegal. Y la lista sigue: “los satélites de espionaje, hasta ahora bajo el dominio exclusivo de los servicios de seguridad, pasarán a estar disponibles para cualquiera que tenga una tarjeta de crédito. Por algunos cientos de libras esterlinas, pronto será posible ver los jardines de las superestrellas, fisgonear un entrenamiento de terroristas en los campos de Libia, o controlar a la esposa en su viaje de

---

<sup>336</sup> *Ibidem.* pág. 128.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

negocios a Amsterdam<sup>337</sup>.

Reconoce Whitaker que las tarjetas de identificación están generalmente pensadas para ofrecer más comodidad y seguridad a sus usuarios, sin embargo, se convierten poco a poco en una forma para controlar a su operador. Por ejemplo, las tarjetas de salud inteligentes pueden tener información que afecte directamente al usuario: puede contener datos de que el paciente tiene sida, o algún otro trastorno, un historial de drogadicción u otra enfermedad que le cierre las puertas tanto en el posible empleo como para su posible pareja.

#### 4. LA CASA TRANSPARENTE

“La casa transparente es un habitáculo de vidrio ubicado en pleno centro de la ciudad de Santiago de Chile, en el que una joven estudiante de teatro, Daniela Tobar, realiza sus labores cotidianas, incluido ducharse e ir al baño, en medio de la curiosidad y revuelo del público que concurre especialmente a observar y comentar estos hechos<sup>338</sup>. Desde el inicio se creó una encendida polémica del proyecto Nautilus que divide las opiniones entre quienes defienden la expresión artística y quienes piensan que es un espectáculo obsceno. La casa transparente se ubicó en las calles de Moneda y Bandera, justo en frente de la Iglesia de San Agustín, otra razón más para considerar el acto inapropiado y ofensivo. El proyecto fue financiado por Fondart, fundación para el desarrollo de las artes, el cual es parte del Ministerio de Educación. La mujer que guía esta institución explica que la meta del proyecto es “provocar un debate acerca de cuáles son los límites entre la vida pública y privada<sup>339</sup>. Después de estar un tiempo desempeñando estas labores, se ha formulado una denuncia por “ultrajes públicos a las buenas costumbres” y con el fin de “salvaguardar algunos principios básicos de la sociedad chilena”.

<sup>337</sup> *Ibidem*, pág. 112.

<sup>338</sup> Periódico *Reforma*, México, D.F., miércoles 2 de febrero de 2000, pág. 3C.

<sup>339</sup> Información obtenida de *El Semanario de lo Insólito*. Núm. 453. Editorial Mina, México, D.F. sin págs.

Además, argumenta el señor René Trincado, abogado que representa a los demandadores, "este tipo de manifestaciones, que rayan en la pornografía, vienen generalmente de gente de izquierda"<sup>340</sup>. Trincado pide el encarcelamiento de los arquitectos de la casa (Arturo Torres y Jorge Cristi) y de la inquilina. Sin embargo, antes de terminar el mes destinado al proyecto, Daniela Tobar decidió abandonarlo por temor a sufrir agresiones. Así, a los siete días, se puso fin a un audaz proyecto artístico destinado a evaluar las reacciones del público que observaba las labores cotidianas de la actriz. Una vez que se pensó cancelado el proyecto, un hombre reemplazó a Daniela, aunque no ocasionó ni la mitad de revuelo que la anterior inquilina.

Por su parte, Jean Baudrillard afirma que el espacio público se ha perdido en gigantescos espacios de circulación, de ventilación, de conexión efímera<sup>341</sup>. Señala que lo mismo ocurre con el espacio privado que ya no es un secreto: "La distinción entre un interior y un exterior, que describía acertadamente la escena doméstica de los objetos y la de un espacio simbólico del sujeto se ha borrado en una *doble obscenidad*: la actividad más íntima de nuestra vida se convierte en pasto habitual de los media..."<sup>342</sup>. Continúa Baudrillard: "La obscenidad comienza cuando ya no hay espectáculo ni escena, ni teatro ni ilusión, cuando todo se hace inmediatamente transparente y visible, cuando todo queda sometido a la cruda e inexorable luz de la información y la comunicación"<sup>343</sup>. Y concluye: "Algo es seguro: si la escena nos seducía, lo obsceno nos fascina. Pero el éxtasis es lo contrario de la pasión. Deseo, pasión, seducción... son los juegos del universo cálido. Éxtasis, fascinación, obscenidad, comunicación... son los juegos del universo frío, del universo cool..."<sup>344</sup>.

---

<sup>340</sup> *Idem.*

<sup>341</sup> Jean Baudrillard, "El éxtasis de la comunicación", en *El otro por sí mismo, op.cit.* pág. 17.

<sup>342</sup> *Idem.*

<sup>343</sup> *Ibidem.* pág. 18.

<sup>344</sup> *Ibidem.* pág. 22.

## 5. EL GRAN HERMANO

En otro contexto, se desenvuelve al mismo tiempo un fenómeno denominado "El Gran Hermano", cuyas dos definiciones son ontológicamente opuestas: en 1949 George Orwell escribe la novela *1984* y el papel que jugaba el ojo vigilante "que todo lo ve, todo lo escucha y todo lo dispone" era de un ejercicio de poder similar al del panóptico de Bentham. Pero, el Gran Hermano estaba presente en cada habitación y conocía cada acción y enunciamiento del grupo de personas que componían la pequeña sociedad que realizaba trabajos a su servicio. Whitaker nos recuerda que en *1984* los ciudadanos de Oceania no disponen de ningún espacio libre para su intimidad que escape a la vigilancia y a la intromisión del omnipresente *Big Brother*. El Estado poseía una base de datos masiva y centralizada en la que acumulaba todo lo que podía saberse de cada sujeto .

El otro Gran Hermano, es un producto de televisión interactiva ideado en Holanda y difundido casi por toda Europa con niveles de audiencia sin precedentes. Se trata de un programa bajo un nuevo concepto televisivo; un experimento mediático que se ha convertido en un fenómeno sociológico de alcances inusitados. Raúl Pérez López-Portillo explica de qué se trata el programa:

*Diez personas -de un total de siete mil, con edades entre 19 y 45 años- tras un "exhaustivo proceso de selección, y de modo voluntario, aceptaron el reto de convivir durante 90 días en una casa acondicionada para el programa. El proceso de selección contó con psicólogos y sociólogos... (quienes) creen que los seleccionados son "personas de una gran resistencia anímica, con un altísimo nivel de estabilidad emocional, y muy extrovertidos, pero con caracteres muy diferentes."<sup>145</sup>*

En la casa acondicionada se localizan 29 cámaras y 60 micrófonos camuflados, no tiene puertas y la luz es moderada para no interferir con la luz natural del día y la noche. Cada dos

<sup>145</sup> Raúl Pérez López-Portillo, *l'icversa*, núm. 86, México, D.F., julio de 2000, pág. 41.

semanas se elimina a uno de los participantes hasta que quede un ganador, quien obtendrá un premio de 1'200,000 pesos (120,000 dólares). Los seleccionados sólo pueden llevar dos maletas, nos cuenta Raúl Pérez, una con ropa y otra con artículos personales. No se permite llevar libros, ni cámaras fotográficas o de video, ni maquinillas de afeitarse o depilar, ni secadores de pelo, ni alcohol, ni drogas, ni dinero, ni teléfono, ni computadora, ni lápiz, ni papel, ni juegos de mesa, ni reloj, ni despertador, ni música. Pueden llevar cigarrillos, medicamentos, joyas, una revista, anticonceptivos y un ejemplar de cada artículo de higiene personal y ropa. Si algo se les olvida, no tienen oportunidad de recuperarlo.

En España, Telecinco fue la estación encargada de transmitir un resumen diario de media hora con "lo más interesante" de lo ocurrido el día anterior. Las imágenes se difunden igualmente por Internet y los domingos se ofrece un programa de una hora con "lo mejor de la semana". Al mismo tiempo se conducen programas paralelos en los que se presentan entrevistas con los familiares y amigos de los participantes, encuestas en la calle y conexión en directo con los concursantes. Además, si en Internet se tiene acceso a bigbrother.com se tiene una lista casi interminable de ligas e información de distintos datos: cuáles son las últimas novedades del programa, las opiniones de los habitantes de la casa, artículos a favor (muchos) y en contra (muy pocos) del concurso, cartas de los participantes, diálogos reproducidos, chismes y fotografías. En fin, el punto a destacar además de las miles de implicaciones en otros ámbitos, es el del patrón conductual de desear dejar saber y conocer la propia vida cotidiana, la privacidad e intimidad que queda a la luz ante lectores y espectadores desconocidos. Y, sin embargo, sigue sucediendo. Las tecnologías se perfeccionan y las formas que inventaremos para burlar estas tecnologías también se perfeccionan. Ya nos acostumbramos a conocer a desconocidos y exponerles nuestra intimidad. Y después, ¿qué sigue? Tanto el acto de mirar, como el de ser vistos, constituyen intrusiones potenciales en nuestra psique colectiva e

identidad individual. A través de las tecnologías panópticas creadas en la última mitad del siglo XX, hemos sacrificado, de manera inadvertida, una necesidad crítica humana: la privacidad.

En México, a fines del año 2001 se lanzó la convocatoria para participar en el programa, después de que en otros países europeos y en Estados Unidos se encuentran en franca decadencia en cuanto a la popularidad entre el público. Sin embargo, a sólo 15 minutos de iniciada la convocatoria ya se habían inscrito por teléfono 2,200 concursantes; al concluir, sumaban 6,500<sup>346</sup>. *Big Brother* arrojó la primera cifra: 520,000 pesos reunidos, tomando en cuenta que la inscripción cuesta 20 pesos el minuto y el proceso dura 4 en promedio. Comenta el autor que todavía faltaba el reporte de Internet.

El formato del programa es similar al original de Holanda, pero el ganador se llevará 250,000 dólares, más del doble de lo que se ofrecía anteriormente. Los productores afirman que el verdadero reto es hacer de 800 horas televisivas, un programa de 22 minutos para la televisión abierta. Nada más<sup>347</sup>.

### 3.A.d. *Las nuevas tecnologías de la vigilancia y el futuro robotizado*

Volviendo a Whitaker, la vigilancia se ejerce como un mecanismo de poder e Internet es un aparato con muchas posibilidades en este respecto como se ha anotado anteriormente. Todavía no se implementa como un poder total, pero no sabemos hasta qué punto este mecanismo nos esté llevando efectivamente al fin de la intimidad: "las nuevas tecnologías de vigilancia hacen cada vez más transparentes a las personas, y reducen sin cesar los espacios privados en los que la gente, tradicionalmente, se retraía para refugiarse y para dedicarse a sí misma"<sup>348</sup>.

<sup>346</sup> Jorge Caballero. *La Jornada*. México, D.F., 5 de diciembre de 2001. pág. 9a.

<sup>347</sup> Quiero decir, no hay mayor análisis en cuanto a efectos o consecuencias de este programa. Todo se ve en términos meramente mercantiles. De hecho a principios de 2003, se repite la convocatoria para llevar a cabo *Big Brother 2*. México es el único país que se ha permitido el lujo en repetir el concurso.

<sup>348</sup> Reg Whitaker. *El fin de la privacidad: Cómo la vigilancia total se está convirtiendo en realidad*. op.cit. pág.



El autor afirma que el conocimiento se transforma en información y ésta en datos; los datos son información organizada para su análisis científico o para su uso en la toma de decisiones y el control de este tipo de información, puede dar lugar al auténtico poder: tras la revolución agrícola y la revolución industrial, ahora estamos sumergidos en la revolución informática: el ordenador está transformando la economía, la sociedad, la cultura e incluso a los mismos seres humanos<sup>349</sup>.

La información se codifica para que pueda ser interpretada por las máquinas. Cualquier medio de expresión puede ser almacenado digitalmente y recuperado posteriormente: textos, sonidos e imágenes. Ya que la restauración es exacta, ya no hay sentido en distinguir entre original y copia, además de que pueden ser reproducidos una infinidad de veces, sin la menor pérdida o degradación de su integridad. Además, la digitalización permite una alquimia sorprendente: el transporte (de objetos físicos) se transforma en comunicación (de bits de información).

Internet es el producto de la fusión de los ordenadores con la telecomunicación (la red) y es en donde reside el verdadero potencial revolucionario. "Esta fusión tecnológica ha creado literalmente un nuevo mundo, un nuevo espacio: el ciberespacio, que existe en ninguna parte y en todas partes..."<sup>350</sup>. (La arquitectura del ciberespacio podría muy bien asemejarse a la visión ficticia de William Gibson en *Neuromante*: "vastas y misteriosas colecciones de datos tejiendo impresionantes fortalezas, ferozmente protegidas por las mayores multinacionales, mientras que el 'mundo real' se revuelca en la miseria urbana, la criminalidad mezquina, la violencia y el escapismo de oropel"<sup>351</sup>). Desde luego, han nacido distintos medios de expresión a partir de nuevas formas de comunicación, y todo ello conlleva cambios en la conciencia humana.

---

<sup>349</sup> *Ibidem*. pág. 63.

<sup>350</sup> *Ibidem*. pág. 74.

<sup>351</sup> Citado en Mark Dery. *op.cit.* pág. 100.

Whitaker pronostica que la próxima etapa en la escalada del poder informático se dará en la fusión entre la tecnología informática y la ingeniería genética:

*Mientras las estructuras físicas en el corazón de los modernos ordenadores se hacen cada vez más pequeñas, y mientras las estructuras químicas en el corazón de la ingeniería genética se hacen más versátiles, ambas tecnologías empiezan a superponerse y fusionarse... La máquina autorreproductiva estará hecha tanto de genes como de enzimas, mientras que el cerebro o los músculos de la ingeniería genética también tendrán circuitos integrados y motores eléctricos... Los componentes materiales y biológicos estarán tan íntimamente compenetrados que seremos incapaces de distinguir dónde empieza uno y termina el otro*<sup>352</sup>.

### 3.B. Diálogos entre cuerpos y máquinas: los MUDS o las relaciones virtuales

#### 3.B.a. La identidad virtual

La teórica Sherry Turkle analiza en el artículo "Who Am We?" el concepto de identidad en la posmodernidad. El libro que posteriormente reúne las entrevistas y conclusiones de la autora se compilaron en *Life On The Screen: Identity in the Age of the Internet*<sup>353</sup>, en el que describe cómo las computadoras no solamente están cambiando nuestras vidas, sino a nosotros mismos. Afirma que Internet liga a millones de personas que están cambiando la forma en que pensamos y en que conformamos nuestra comunidad: "nos estamos moviendo de una 'cultura moderna de cálculo' a una 'cultura posmoderna de simulación'"<sup>354</sup>. La vida en la pantalla, según Turkle, permite que nos proyectemos en nuestros propios dramas en los que somos el productor, director y estrella<sup>355</sup>.

<sup>352</sup> Freeman Dyson. *Imagined Worlds*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 1997. Citado en págs. 79-80.

<sup>353</sup> Sherry Turkle. *Life on the Screen: Identity in the Age of Internet*. op.cit.

<sup>354</sup> *Ibidem*. pág. 20.

<sup>355</sup> *Ibidem*. pág. 12.

Por otro lado, los medios electrónicos en general, e Internet en particular, permiten que estemos en varios contextos al mismo tiempo, acentuando el concepto de ubicuidad que ya se había tratado desde los experimentos en videoarte que se originaron en el decenio de los 60. Sin embargo, en el video la telepresencia y la simultaneidad de la representación no fragmentaba el sentido de identidad con el que se puede jugar, ahora con los Dominios multi-usuario o MUDS, también conocidos (aunque con sutiles diferencias) como chats. Las ventanas en la pantalla son, en palabras de Turkle, una metáfora poderosa para pensar en uno mismo con un sistema múltiple y distribuido, hasta el ser descentrado que existe en muchos mundos y que juega diferentes papeles al mismo tiempo. De hecho, la autora considera a la vida real como “una ventana más”<sup>356</sup>.

La computadora de hace 10 o 15 años resolvía los problemas mecánicamente (a través de calculus y reglas), mientras que, cada vez más poderosas, se convirtieron en máquinas muy rápidas con capacidades analíticas como la simulación, la navegación y la interacción. Turkle afirma que los investigadores en computación no aspiran a programar inteligencia en las computadoras, sino que esperan que la inteligencia emerja de las interacciones de pequeños subprogramas (como los juegos Sim City, Sim Life, Sim Health, etc.) en los que construyes una ciudad, una comunidad, un ecosistema o una demarcación pública<sup>357</sup>.

Los Muds (Multiple-user dungeons) son un juego de aventura interactiva que reúne a un grupo de gente con un interés en común que generalmente se reduce a comunicarse con otras personas, sin importarle si en realidad existen o no<sup>358</sup>. De hecho, el usuario inventa una personalidad que adecua a distintas situaciones y que debe regirse de acuerdo a las reglas preestablecidas por el mismo grupo durante el desarrollo del juego. También se ha definido a

---

<sup>356</sup> *Ibidem.* pág. 13.

<sup>357</sup> *Ibidem.* pág. 69.

<sup>358</sup> *Ibidem.* pág. 11.

los Muds como realidad virtual social<sup>359</sup>. Efectivamente, es un juego virtual en la que se genera una nueva forma de comunidad. Se trata de una correspondencia escrita en colaboración. Uno de los principales puntos a favor de este método de relación y comunicación humana es que se revitaliza el ejercicio de la escritura, en una época en la que parecía que la sociedad se había adormecido en los brazos audiovisuales de la televisión.

Un aspecto que ha resultado polémico, por las implicaciones de doble filo que conlleva, es la cuestión del anonimato. La gente que participa en los Muds tiene la oportunidad de expresar diversos aspectos del ser, jugar con su identidad y con otras. El juego hace posible la creación de una identidad ficticia tan fluida y múltiple que va más allá de los límites de la noción centrada de un yo completo, estructurado y delimitado. La identidad se refiere, en términos psicológicos, a la analogía entre dos cualidades, en este caso, entre la persona y su personalidad<sup>360</sup>. Pero en un Mud, uno puede ser muchos. Aunque para algunos estudiosos este aspecto presentaría un complejo problema, para Turkle, el crear distintas personalidades en pantalla es una oportunidad para expresarse a sí mismo con mayor sinceridad. "haciendo que la persona se sienta más como su verdadero ser cuando se presenta con un conjunto de máscaras virtuales"<sup>361</sup>.

En este sentido, los Muds implican diferencia, multiplicidad, heterogeneidad y fragmentación; se adecuan a una personalidad cambiante y compleja que pueda ajustarse a los diversos papeles que debe jugar en la sociedad actual, frente a una comunidad cada vez más plural. Turkle asegura que, aunque tal experiencia de identidad contradice la raíz latina de la palabra *idem* que significa "lo mismo", define cada vez mejor las condiciones de nuestras vidas más allá del mundo virtual. Los Muds se convierten en *objetos con los cuales pensar, para*

---

<sup>359</sup> *Ibidem*, pág. 14.

<sup>360</sup> *Ibidem*, pág. 12.

<sup>361</sup> *Ibidem*, pág. 185.

*pensar en los seres posmodernos*<sup>362</sup>. Cuando cada jugador puede crear diferentes personajes en varios juegos, el ser no solamente se descentra, sino se multiplica sin límite. Aunque los Muds no son los únicos “lugares” en Internet en los que se juega con la identidad, ofrecen una oportunidad sin paralelo para tal juego. En los Muds, uno construye un personaje con un medio ambiente y puede vivir en esa situación de juego. Puede ser un contexto para descubrir quién es cada uno o quién desea ser. De esta manera, los juegos son laboratorios para la construcción de la identidad<sup>363</sup>.

Uno de los puntos más comunes en estos juegos es el cambio de sexo. El convertirse en otro género implica comprender el género que está representando en su habla, maneras, interpretación de los hechos y vivir de otra forma la experiencia. Es verdaderamente encarnar -aunque virtualmente-- al otro, y esa es una manera muy factible para conocerse a uno mismo y al otro. Lacan trata en su “teoría del espejo” que el bebé desde los seis meses de edad comienza la construcción de identidad al identificarse en un espejo y comprenderse a sí mismo como una figura completa que se refleja pero que puede ser abarcada en su totalidad, por lo menos visualmente. La identificación de la propia diferencia sexual, vendrá años más tarde en el desarrollo del infante; sin embargo, estos pasos son, para la teoría psicoanalítica, fundamentales en la construcción de la propia identidad<sup>364</sup>. Por ello, el trastocar y modificar dicha identidad conlleva una perfecta comprensión de lo que significa la diferenciación de géneros o por lo menos, la aceptación de una diferencia que no únicamente estará marcada por el dimorfismo sexual.

El sexo virtual dentro de un Mud se diferencia del cibersexo, en tanto que este último se auxilia de aparatos fuera de la pantalla y de un traje con terminales electrosensibles que se

---

<sup>362</sup> *Idem*.

<sup>363</sup> *Ibidem*, pág. 184.

<sup>364</sup> Información obtenida en Internet en la Homepage de Jacques Lacan con el tema de la “teoría del espejo”.

conectan a distintas partes del cuerpo, generalmente a los genitales y otras zonas erógenas. En un Mud, la actividad se lleva a cabo solamente a través de la escritura, lo que refuerza la idea foucaultiana de que el placer sexual está en la mente y no en el cuerpo<sup>365</sup>. Para llevar a cabo una relación "sexual" en un Mud, los participantes se apartan de la habitación (pantalla) comunitaria y se refugian en un cuarto (pantalla) privado. Aquí, los participantes describen -- mediante la escritura-- acciones físicas, verbales, reacciones emocionales, experiencias y sensaciones de los personajes creados. En el ciberespacio esta actividad es muy común y para mucha gente es la pieza clave de sus experiencias en línea (aunque para muchos otros es la única manera de relacionarse con alguien más). Así nos obligamos a postular las preguntas de ¿dónde radica la acción física del placer sexual, en dónde se encuentra el límite de la (in)fidelidad, qué implicaciones tiene el hecho de tener una relación íntima con alguien más que no es tu pareja en la realidad, si la infidelidad está en el deseo o en la acción, si el placer está en la cabeza o en el cuerpo o hasta qué punto se viola el principio de la fidelidad, si de hecho se trata de personajes ficticios que tienen una relación?

Turkle opina que, mientras nos encontramos en el límite entre lo real y lo virtual, nuestra experiencia recuerda lo que el antropólogo Víctor Turner llamó "el momento liminal"<sup>366</sup>, un momento de paso cuando nuevos símbolos y significados culturales emergen. Los momentos liminales son tiempos de transición, de reacciones extremas y grandes oportunidades. Ante esta situación, es necesaria una ruptura con viejos modelos de pensamiento; un nuevo discurso moral debe surgir ya que se requiere una apertura hacia puntos de vista múltiples. Dentro de la situación posmoderna vivimos varias historias; somos múltiples y contamos nuestras varias hazañas de distintas maneras.

En la pantalla se construye al ser con el lenguaje y con la noción de fronteras

---

<sup>365</sup> Cfr. Sherry Turkle. *op.cit.* pág. 190.

permeables: el lenguaje es la relación de las palabras entre ellas que es la estructura que forma a la sociedad y al ser. A su vez, la computadora está construida por un conjunto de lenguajes. así como el lenguaje es la estructura que forma la computadora; los límites entre datos y ejecución se difuminan.

Por otro lado, la red maneja ideas con metáforas lacanianas: cadenas, nudos, entretejido, tejidos de significación, gente construyendo un significado a través de relaciones y asociaciones no lineales sino de manera asociativa<sup>367</sup>. Justamente, a lo que se refiere el hipertexto es que no solamente hay un camino correcto a través de la obra (en este caso escrita) sino que deben conectarse los distintos argumentos entre sí, para encontrar nuevos significados.

Aun cuando la computación se caracteriza por "la predominancia de lo superficial sobre lo profundo, de la simulación sobre lo real y del juego sobre lo serio... la computadora nos ofrece ideas seductoras, maleables y comprometedoras para pensar en nosotros mismos"<sup>368</sup>. Además, lo que es importante en la cultura de la computadora, predice lo que será importante en el resto de la cultura. Como afirma Lacan, no hay un ser "natural" y por lo tanto, no existe una forma de pensar la sociedad como algo que congela o detiene la naturaleza del ser. En cambio, el ser descentrado está habitado por la sociedad en la que vive a través del uso del lenguaje.

Entre los entrevistados de la Dra. Turkle, figuran muchos niños quienes se sienten cómodos con la idea de que objetos inanimados pueden pensar y tener una personalidad. Sin embargo, ellos no se preocupan si la máquina está o no viva; saben que no lo está. Los niños le otorgan nuevas capacidades y privilegios al mundo de las máquinas con base en su animación

---

<sup>366</sup> *Ibidem.* pág. 268.

<sup>367</sup> *Ibidem.* págs. 17-18.

<sup>368</sup> *Idem.*

o su vida: consideran a las computadoras como algo inteligente y consciente, mas no vivo<sup>369</sup>. Dotan a los objetos artificiales con propiedades, como tener intenciones e ideas, antes reservadas únicamente para seres vivos. Aunque los niños consideran a las computadoras como meras máquinas, también le atribuyen con mayor frecuencia cualidades que socavan la distinción máquina/persona. Turkle concluye que cuando la gente considera qué es lo que ultimadamente puede diferenciar a la computadora de los seres humanos, se apoyan por mucho y con intensidad en aquellos aspectos de las personas que están ligados a la sensualidad y a la encarnación física de la vida ya que "solamente tenemos un cuerpo, y para el futuro predecible, sólo tendremos un cuerpo. Es él el que nos regresa a un sentido de unicidad, de autenticidad"<sup>370</sup>.

### 3.B.b. *El género en los Muds*

La capacidad que tienen los personajes dentro de un Mud para inventarse una identidad y jugar con ella es increíble. En primer lugar pueden ser más de un personaje a la vez, así como evolucionar, mutarse o "morfearse" a capricho de su creador. No necesariamente son de un género específico: pueden ser hombres, mujeres o asexuados; el cuerpo no es una propiedad inmutable. Se han dado casos de personajes que juegan bajo la identidad de un animalito peludo ("furry animals").

En opinión de la autora Elizabeth Reid<sup>371</sup> con el cuerpo liberado de lo físico, entra completamente en el reino de lo simbólico. Se convierte en una entidad de puro significado, pero simultáneamente no contiene significado al estar despojado de todo referente impuestro. Los personajes en un Mud son mucho más que bytes y datos en la computadora: son ciborgs:

---

<sup>369</sup> *Ibidem.* pág. 25.

<sup>370</sup> *Idem.*

<sup>371</sup> Elizabeth Reid . "Text-Based Virtual Realities: Identity and the Cyborg Body". 1998. Información obtenida en



una manifestación del ser más allá de lo físico, existiendo en un espacio en el que la identidad está definida en sí misma, más que predeterminada. Este factor tiene consecuencias enormes y que nos vemos obligados a cuestionar la relación cuerpo/ser y las categorías referentes a género y sexo.

Los jugadores crean sus propias personas, sus personajes virtuales. Primero, deben escoger un nombre (común y corriente, tomado de un personaje famoso u otro que reflejen ideas, símbolos o emociones o juegos de palabras.) Después se escoge un cuerpo virtual que encarnará las características semejantes a la vida real. Es decir, definen las posibles características físicas de su personaje, dándoles pertenencias y símbolos de gran importancia como una identidad de género y sexual. Los personajes creados son como su jugador lo desea, generalmente con connotaciones referentes a un estatus de la vida real: tales descripciones tienen que ver con nociones preconcebidas de la apariencia humana que se refiere a cuestiones de poder, tales como la belleza, o pertenencia de atributos sobrehumanos.

Existen diferentes opciones en cuanto a la selección de género: hombre, mujer, neutro, él, ella o eso, plural, hermafrodita y otros extraterrestres sacados de novelas de ciencia ficción. Se ha visto que los personajes que se presentan como mujeres, reciben más ayuda que los hombres, son tratadas de manera especial, pero generalmente se les pide algo a cambio: el sexo es la raíz de esta galantería. En el hecho de que exista tal libertad de elección en el género, se consideran muchas posibilidades, ya que el género es un instrumento sagrado de nuestra sociedad cuya imposición es tan asumida que el cambio implica rituales complejos, tabúes, procesos y estigmas.

El género se encuentra divorciado del cuerpo real y físico, y se le otorga en cambio puro significado social. El sujeto con género se separa del cuerpo sexuado. Además, el cambio

---

Internet, en la Homepage de la autora.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

de un sexo a otro es totalmente aceptado. Uno de los juegos más populares es el llamado Furry MUCK, ya que tiene fama de ser uno de los más llenos de actividad sexual, además que la naturaleza y el culto al cuerpo es el tema principal. Los textos son muy físicos, ya que existen alusiones al tacto en un erotismo interactivo en coautoría. Aquí todos los personajes son inhumanos: animales antropomorfizados con piel virtual de animal.

La actividad sexual en un Mud se inserta en el reino entre lo real y virtual. El verdadero deseo y excitación es evocado entre los participantes, una reacción que depende grandemente de la experiencia cultural externa de cada jugador. En muchas ocasiones, los jugadores se involucran emocionalmente en las acciones virtuales de sus personajes y la línea entre acciones virtuales y los deseos reales se difumina. Además, el deseo en el ciberespacio no está fincado en el cuerpo físico, la zona erógena más importante es la mente y se encuentra concentrada en la imaginación.

Los cuerpos ciborg no se cansan, tropiezan o son sometidos a vergüenzas o fallas de los seres de carne y hueso. Por eso, el sexo en el ciborg es una concentración de lo erótico en la imaginación pura, es la total idealización de encuentros sexuales, aunque no se sabe bien quién se está comunicando, si el personaje real o el ficticio, así como tampoco se puede saber si la pasión es simulada. En el mundo de los Muds los seres están conscientemente sensualizados, representados por símbolos lingüísticos y representados en los confines de la electricidad, el silicón y el magnetismo.

Los personajes juegan con los márgenes de lo físico, no tienen ningún obstáculo real que los limite o inhiba. Pueden adquirir cualquier fisiología que imaginen, cualquier configuración de componentes animales, humanos o inventados se mezclan para crear múltiples posibilidades sexuales. Pueden ser personajes bisexuales, multisexuales, polisexuales, transexuales, travesti, sobrehumanos o antropomórficos, pero siempre

manejados de una manera consciente. En los Muds se da la última reducción de lo físico: lo microelectrónico es el reino del espíritu descorporalizado. Además, se relaciona la realidad virtual con la vida real. Los conceptos de género, sexualidad e identidad corporal deben redefinirse ya que el cuerpo físico entra en el reino de lo simbólico, ya que no es tangible y se encuentra despojado de todo referente impuesto.

Los personajes no rechazan el género o cualquier otro signo de identidad, sino juegan con él, liberando los símbolos de sus referentes orgánicos e injertando los significados de esos símbolos a sus creadores virtuales. El adoptar lo masculino, femenino, androginia o animalidad, es tan sencillo como adquirir un vestuario diferente; así, con nuevas vestimentas, estos cuerpos interactúan sobre modelos que se basan en una superficie aparente y en la aceptación de que cada individuo puede ser lo que desee. No se descarta la idea de una posible descorporalización, pero fincan su interés primordial en la creación de una identidad amorfa, aunque ello signifique cambiar de cuerpo y de personaje, como si fuese un vestido pasado de moda.

### 3.B.c. *El lenguaje en los Muds*

Los juegos Muds son textos escritos ejecutados en la realidad virtual de Internet, en los que miles de personas comparten un espacio de fantasía y viven una vida inventada a través del medio electrónico. El tipo de socialización que se lleva a cabo en los Muds representa la más simple y común forma de interacción humana. Sin embargo, estos eventos se llevan a cabo sin la relación física presente en cualquier relación. Muchas ventajas se desprenden de este tipo de nueva escritura, aunque un aspecto que debe causar cierta consternación, es el hecho que muchos de los usuarios utilizan este medio de comunicación por más de diez horas al día y así se sustituye la necesidad de tener un contacto real fuera del ciberespacio. Aun cuando son

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

evidentes muchas desventajas de las relaciones entabladas únicamente a través de la computadora, los Muds ofrecen grandes oportunidades para que los usuarios se expresen en estas conversaciones escritas<sup>372</sup>.

Los juegos en línea presentan la oportunidad para que los usuarios experimenten en un campo de escritura lo que el lenguaje en su estructura básica y su significado social generalmente se encuentra relegado en la plática diaria. La forma en que se reemplaza el sentido de contacto en los Muds es a través de claves visuales, mezclado con caracteres de lenguaje y simbólicos (llamados *emoticons*<sup>373</sup>) para así compensar el mundo de la realidad llena de objetos. Por ejemplo, una sonrisa se expresa :--). mientras si el personaje/usuario se encuentra triste será :--(. Así se logra alcanzar una sensación de presencia y cierto compromiso en lo que se escribe. Otras claves son: si el personaje utiliza lentes 8--. o si se encuentra con los labios sellados :--&.

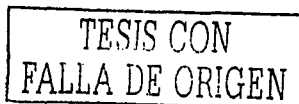
Los Muds tienen la cualidad de presentar textos que se caracterizan por su transparencia, a la vez que por su opacidad, generando un intercambio rico en sensaciones y emociones. Los jugadores se encuentran más confiados en entablar relaciones en estos escritos más que si se tratara de una conversación cara a cara. Así el mundo real paulatinamente se conformará de acuerdo a los principios de la red, tal y como poco a poco fuimos habituándonos al mundo de la televisión y a la comunicación por teléfono que fueron determinantes en nuestra conceptualización de identidad propia y de nuestro entorno.

Otra ventaja que ofrecen los juegos Muds es que están orientados a las relaciones intrapersonales, más que a juegos de combates, como la gran mayoría de los juegos para computadora. Personas que son tímidas o les cuesta trabajo llevar a cabo relaciones en el

---

<sup>372</sup> Cfr. Román Gubern. *El eros electrónico. op.cit*

<sup>373</sup> *Idem* pág. 138.



mundo real, encuentran en los Muds un vehículo por el cual entablan nuevas amistades y en verdad logran conformar una comunidad en la que se hallan como peces en el agua. Sin embargo, en general, se ha dictaminado la personalidad de los usuarios más frecuentes de los Muds, llegando a la conclusión que son personas socialmente ineptas, tímidas, calladas, que no cuentan con una capacidad de relación en la sociedad y que no se ajustan a los requisitos impuestos por la sociedad en el mundo real<sup>374</sup>.

No obstante, esta nueva forma de comunicación nace del deseo justamente de comunicarse con otros. Además, no existe otro medio que permita que tanta gente interactúe al mismo tiempo y en el mismo espacio. La interacción en los Muds es preferida por sus usuarios a los encuentros en la vida real. La estructura de estas relaciones tiene algo que ver con ello. Primero tiene que ver el medio: la computadora; después la forma de lenguaje que debe ser conocido y manejado por sus usuarios con el mismo protocolo y reglas; y finalmente el marco conceptual es el de una nueva forma de comunidad que permite a las personas discutir acerca de un sentido renovado de identidad e individualidad, al mismo tiempo que se participa en un espacio público.

El hecho de encontrar en los Muds un nuevo vehículo de comunicación que ha mostrado ser efectiva en numerosas ocasiones<sup>375</sup>, rompe con las nociones antiguas que se tenían acerca de lo que significa comunicarse con otros. Otra de las ventajas en una relación en la cual la conversación se lleva a cabo de manera escrita, es que los usuarios se sienten más confiados tanto en lo que escriben como en lo que leen pues existe un lapso mayor de reflexión en ambas partes, cuestión que se pierde en una plática corriente cara a cara. El mensaje escrito

---

<sup>374</sup> Jeffrey R. Young. "Textuality in Cyberspace: Muds and Written Experience". Información obtenida en Internet, en la Homepage del autor.

<sup>375</sup> En diversos artículos obtenidos en Internet, se dan estadísticas y relatos en primera persona de gente que se ha conocido primero en línea y que posteriormente, ha "sacado" la relación a la vida real, creando fuertes amistades, amigos e incluso relaciones de pareja estables.

no es enviado hasta que esté pensado, redactado, corregido y releído por el que lo envía. Al mismo tiempo, el receptor puede releer el texto, así como almacenarlo para futuras referencias. Así como los participantes pueden entablar varias relaciones o conversaciones con más de una persona en un tiempo relativamente equivalente, el espacio juega un papel importante en el desarrollo de las charlas. El usuario puede sostener varias comunicaciones a la vez al encimar las ventanas en las que aparecen textos.

Esto, junto con la cualidad específica de las relaciones en línea que es la hipertextualidad, le da un flujo distinto a la conversación a que si solamente se tomara en cuenta la estructura tradicional de pregunta-respuesta o la linealidad de la regla básica de comunicación de emisor-mensaje-receptor. Un libro (salvo *Rayuela* de Cortázar, por citar un ejemplo) tiene una estructura lineal y frontal, mientras que el hipertexto puede ser acomodado y leído en fragmentos sin un orden previamente establecido. "(Un hipertexto) es como escribir en una tercera dimensión, con objetos superpuestos en un espacio gráfico"<sup>376</sup>.

Young afirma que el espacio metafórico de un hipertexto es visual, además de que la pantalla de interacción provee un "habla visual". Las palabras mismas se vuelven objetos que el usuario puede tomar y acomodar a su antojo. Este punto también es de gran ayuda para que el usuario tome en cuenta el valor del lenguaje. En una plática cara a cara, las palabras se pronuncian y "se las lleva el viento", mientras que al verlas escritas y manejarlas como objetos en sí mismos, los símbolos lingüísticos adquieren un importante valor. Esto es un punto que considero relevante para destacar en una era en la que se ha desvirtuado enormemente el lenguaje --tanto escrito como hablado-- y en la que las futuras generaciones dependen cada vez más de un léxico audiovisual.

Sin embargo, es evidente que este método también presenta desventajas, siendo la

---

<sup>376</sup> Comentario obtenido en Jeffrey R. Young, "Textuality in Cyberspace..." *op.cit.*



principal la pérdida de la capacidad de cada persona por gesticular sus emociones, hacer contacto visual con el receptor y darle entonación a sus palabras. En el lenguaje de los Muds, este aspecto referido al campo de las emociones o a la inteligencia emocional, es casi imperceptible, si no es que desaparece por completo. Gubern advierte que en las sociedades postindustriales, mucha gente pasa más tiempo relacionándose con pantallas y teclados de ordenadores que con personas, lo que, por cierto, implica un pésimo aprendizaje de la "inteligencia emocional"<sup>377</sup>. Para los adictos a la informática, continúa, su relación con la máquina no sólo es amistosa, sino que puede llegar a ser erótica, en un tránsito del animismo objetual al fetichismo libidinal<sup>378</sup>. En Estados Unidos se han producido varios divorcios sustentados en la acusación de adulterio virtual, esto ya que se han registrado que algunas parejas pueden pasar entre seis y diez horas al día escribiendo, hablando y leyendo mensajes de correo electrónico de su amante virtual<sup>379</sup>.

Para lograr ambientar el espacio en donde ocurren las situaciones, los usuarios recurren, de nuevo, a formas simbólicas del lenguaje o acomodan los caracteres tipográficos en el espacio físico en donde se encuentran. Por ejemplo, en la esquina superior izquierda de la ventana escriben "mesa baja de madera con una pequeña lámpara encendida sobre ella"; a un lado, escriben "tapete oriental desgastado en donde duerme plácidamente un perro labrador llamado Teodoro"... y así sucesivamente describen el espacio dando en ocasiones referencias geográficas como: "al norte de la habitación se encuentra una ventana por la que se filtran unos tenues rayos de sol"; al oeste... etcétera. Este tipo de ambientaciones o textos visuales se les ha llamado "*object-oriented worlds*" o "mundos orientados a los objetos"<sup>380</sup>.

Dentro de los ambientes OO (object-oriented) el lenguaje es importantísimo además

---

<sup>377</sup> Román Gubern. *El eros electrónico. op.cit.* pág. 100.

<sup>378</sup> *Ibidem.* pág. 103.

<sup>379</sup> *Ibidem.* pág. 148.

que lo que el usuario dice que pasa, en realidad pasa. Los jugadores tienen el control absoluto de la situación que describen, así como de la imagen que desean proyectar de su persona al resto de los participantes. La forma que desean tener dentro del Mud, así como las particularidades psicológicas que se les imprime a los personajes inventados es enteramente ficticio y hecho a la voluntad de sus creadores. No existe un patrón preestablecido para formular estas descripciones, aunque la mayoría de los jugadores prefiere hacer énfasis en las características físicas, para después solamente describir en general ciertos rasgos de la persona como "soy tierno y comprensivo", o "me encanta ver películas de acción". Un aspecto que mencioné anteriormente, pero que creo preciso recalcar, es el hecho de que la enorme mayoría de jugadores definen su género (verdadero o creado para el Mud), pero resaltando la importancia cultural de lo que implica ser del sexo femenino, masculino, o quienes optan por ser asexuados (neutros), hermafroditas o de un tercer sexo inventado.

Los especialistas han aceptado el ciberespacio como un sitio en el que se ha creado una nueva comunidad y en la que se entablan diversas formas de interacción social que no pueden ser ignoradas. Algunos usuarios comentan sentirse más libres y directos en una relación Mud, mientras otros aseguran que dentro de los juegos pueden ser mucho más sinceros y aceptar rasgos verdaderos de su persona, que en una relación de la vida real les causa inquietud o inseguridad. Este es uno de los argumentos sobre los que se apoya Turkle para asegurar que en un juego Mud se descubren aspectos de la identidad personal que en una situación de la vida real, generalmente prefieren ser escondidos o ignorados<sup>381</sup>.

Además, queda un aspecto de cierto anonimato en estas relaciones, por lo que es más plausible que un jugador diga las cosas con más sinceridad que en una situación cara a cara. Aunque el personaje creado sea ficticio, las características que lo definen, así como las

<sup>381</sup> Sherry Turkle. *op.cit.* pág. 185.





respuestas o descripciones que da de su persona, pueden ser absolutamente autobiográficas. En un encuentro de la vida real, la persona puede restringir su opinión acerca de una respuesta o solamente gesticular y callar. Aunque en un Mud se pierda esta gestualidad, la respuesta escrita será más directa y sincera que en el lenguaje hablado en el que nos vemos forzados a utilizar ciertas formalidades en lugar de "ir al grano". Young señala que, "mientras en un encuentro cara a cara la gente utiliza constantemente un lenguaje para negociar una distancia segura y apropiada, en los Muds la distancia física está establecida y el ambiente común en la computadora actúa como la fuerza reguladora"<sup>382</sup>.

Para Gubern, este anonimato estimula la desinhibición social y la red permite así las relaciones entre extraños... Es ideal para los tímidos e inseguros y además cancela los efectos negativos del racismo étnico y de los racismos sociales de la fealdad, la edad y de la enfermedad<sup>383</sup>.

Otro aspecto en el que se logra la consolidación de un sentido afianzado de identidad dentro de los Muds, es que uno puede observarse a sí mismo como ejecutante y hablador o emisor de mensajes, mientras que en una relación real, no es posible. Me refiero a que, al escribir un texto y enviarlo a la persona deseada, podemos leerlo con los ojos del receptor o releerlo con nuestros ojos e imaginarnos en el acto de comunicar lo escrito. Así, podemos jugar una doble identidad, al ser participe a la vez de los sentimientos del emisor, como del receptor. Esta revisión permite analizar nuestra persona individual, al mismo tiempo que nos permite experimentar lo que siente el otro al vernos. No es narcisismo, es tratar de ver a través de los ojos del otro, amándolo y conociéndonos mejor a nosotros mismos.

No obstante la aparente panacea que se ofrece en los "chats", es evidente que

---

<sup>381</sup> *Idem*.

<sup>382</sup> Jeffrey R. Young. "Textuality in Cyberspace..." *op.cit.*

<sup>383</sup> Ronián Gubern. *op.cit.* pág. 142.

se pierde gran parte de la riqueza del contacto directo con el ser querido.

Al respecto, Gubern se cuestiona:

*¿Vivimos en una sociedad de la hipererotización o de la desertización? El biosedentarismo favorecido por la televisión, el teletrabajo y las nuevas tecnologías, la ceguera y conceptualidad escritural promovida por la red y el ascenso de la Inteligencia Artificial y de la robótica parecen converger en una devaluación del cuerpo humano y en una amputación de nuestros campos sensoriales. Ahí reside seguramente una de las claves para explicar la exuberante emergencia de la pornografía en la red*<sup>384</sup>.

Concluye Gubern que la comunidad sin proximidad física ni emocional convierte a la sociedad en un desierto lleno de gente. Y es evidente que el nuevo *Homo otiosus* tiende a sustituir masivamente la comunicación sensorio-afectiva por la comunicación meramente informativa, con ocho horas ante la pantalla de la computadora y luego tres o cuatro ante la pantalla del televisor doméstico<sup>385</sup>. Ante esta afirmación cabe considerar las reflexiones de Jean Baudrillard quien asegura que "lo político devino manipulación de encuestas e imágenes"<sup>386</sup>. Ya no importa qué nos ofrezcan los medios como información, pues todo es visto como espectáculo. Hace un par de semanas se efectuó el ataque terrorista en contra de Estados Unidos. Para efectos de este capítulo, solamente quiero resaltar el papel de los medios, y en especial la televisión, los cuales difunden de manera tergiversada, manipulada y transformada la información en aras de oportunismo alarmista y, por lo tanto, mayores beneficios económicos. Se ha generado un estado de pánico entre los habitantes de Estados Unidos y los medios no ayudan a serenizar y concientizar a la población, sino que se detiene en imágenes terribles y cruentas historias personales de familiares de las víctimas. Éste es un ejemplo más del poder de la televisión y la prensa para mover masas a través del falso

<sup>384</sup> *Idem.*

<sup>385</sup> *Ibidem.* pág. 165.

<sup>386</sup> Nota periodística a propósito de la conferencia magistral que presentó el pensador francés en la Facultad de

sentimentalismo y la efímera empatía, independientemente de la verdad. La verdad todavía no se conoce, pero se ha manipulado el inconsciente colectivo de la gente generando un odio sin precedentes hacia cualquier cuestión árabe.

### 3.C. *La Realidad Virtual*

#### 3.C.a. *El cuerpo en la Realidad Virtual*

El contacto con la realidad virtual (RV) implica la cancelación con el mundo real, visual y auditivo, y el reemplazo con una representación<sup>387</sup>. La realidad virtual es un ambiente logrado gracias a la interfaz de la computadora, en el que mediante la simulación y la interacción, se tiene la experiencia de estar inmerso en un mundo distinto. A través de elementos electrosensitivos que están dispuestos en guantes, casco, lentes, cinturones o un *bodysuit*, se logran crear los ambientes en los que el participante interactuará en los distintos ámbitos temáticos que pueden ir desde el entretenimiento y la educación, hasta la cirugía y la telepresencia. La cualidad limitante de la RV radica principalmente en su incapacidad para reemplazar el cuerpo humano en su totalidad: es decir, la sensación de estar habitando un cuerpo virtual solamente se satisface parcialmente y mediante la visión y en ocasiones con implementos auditivos<sup>388</sup>.

La RV reemplaza al cuerpo humano con dos cuerpos parciales: el corpóreo, real y carnal, y la imagen electrónica (incompleta) del cuerpo. En el nivel sensorial, la experiencia de la RV es una de dislocación y disociación. Se tiene la capacidad de experimentar por unos

---

Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM. *La Jornada*. México, D.F., 26 de septiembre de 2001. págs. 2a y 3a.

<sup>387</sup> Valerie Promise y Christopher van Buren. "Virtual Reality", en David Day *et al.* *Cyberlife!* Indianápolis: Sams Publishing, 1994. pág. 92-93.

<sup>388</sup> Simon Penny. "Virtual Reality as the Completion of the Enlightenment Project", en Timothy Druckrey. *Culture on the Brink. Ideologies of Technology*, pág. 243.

momentos el estar presente en dos (o más) lugares distintos a la vez (ubicuidad) y el tener una imagen doble del cuerpo (el físico y el mental)<sup>389</sup>. Desde luego, el mundo virtual privilegia al sentido de la vista, convirtiéndose prácticamente en un mundo visual. Aun con la facultad estereoscópica de la RV, los ambientes resultan ser únicamente como una representación parcial en contraposición del mundo real. Simon Penny, teórico que postula que la RV es el producto final del proyecto de la Ilustración, declara al respecto:

*Solamente la visión, privilegiada como el sentido más "exacto" desde el Renacimiento, registra el mundo virtual. Desde luego, el mundo virtual está construido primariamente como un mundo para los ojos -- ¡es incorpóreo!--<sup>390</sup>.*

La RV se presenta como el ejemplo extremo de la sustitución del mundo material por uno inmaterial y simbólico. El común denominador de los ambientes o espacios virtuales, la realidad artificial o virtual, y los medios de inmersión es la desmaterialización de la experiencia. Gubern define a la RV como un

*sistema informático que genera entornos sintéticos en tiempo real y que se erigen en una realidad ilusoria..., pues se trata de una realidad perceptiva sin soporte objetivo..., ya que existe sólo dentro del ordenador... la RV es una pseudorrealidad alternativa, perceptivamente hiperrealista, pero ontológicamente fantástica...<sup>391</sup>.*

A pesar de los discursos que sugieren de la pérdida corporal en el ciberespacio, y que se define al ciberespacio como un "ojo sin cuerpo", las experiencias que se perciben en el medio cibernético no serían posibles sin el cuerpo humano. Las experiencias en la RV son, en palabras de Gubern, polimodales: acústicas, cenestésicas (conciencia de la posición y de la actividad del cuerpo en el espacio), cinestésicas (conciencia de los desplazamientos en el

---

<sup>389</sup> *Idem.*

<sup>390</sup> *Ibidem.* pág. 244.

<sup>391</sup> Roman Gubern. *Del sueño a la realidad virtual. La escena y el laberinto.* Barcelona: Ed. Anagrama, 1996 (Colección Argumentos) pág. 156.

espacio) y táctiles<sup>392</sup>. En pocas palabras, sería imposible sumergirse en un ambiente virtual, si no se tiene la conciencia de lo que es el exterior, el interior, lo material, lo inmaterial, y la superficie frente a la profundidad.

Anne Balsamo afirma que una de las aseveraciones más repetidas acerca de la RV es que provee los medios tecnológicos para construir realidades personales liberadas de la determinación de identidades reales basadas en el cuerpo. Los usuarios de la RV --asegura la autora-- han sido informados que el cuerpo físico no sufre consecuencias en los ambientes virtuales, sino que es un lugar de escape de la encarnación corpórea<sup>393</sup>. Balsamo concluye que no es una coincidencia que la RV emerja en los años 80, la década en la que el cuerpo se vuelve cada vez más vulnerable (literal y discursivamente) a infecciones, así como a cuestiones de género, racismo y etnicidad por un lado, y a la apariencia física de la eterna juventud, por el otro<sup>394</sup>.

### 3.C.b. *La virtualidad de la realidad*

En opinión del francés Paul Virilio, el mundo de la realidad virtual es uno de sustitución, que no de simulación<sup>395</sup>, término acuñado por el también francés Jean Baudrillard. Explica Virilio que la realidad se ha dividido simétricamente en dos partes, la real y la virtual, y que los seres humanos nos hemos escindido de la real al buscar apoyo en una realidad virtual que en un futuro puede ser incluso más real que la realidad misma<sup>396</sup>. Además, añade, así como la televisión se ha convertido en un verdadero "museo de accidentes", así el ciberespacio es tan

<sup>392</sup> Cfr. Gubern, *Ibidem*, págs. 157-158.

<sup>393</sup> Anne Balsamo, *Technologies of the Gendered Body: Reading Cyborg Women*, op.cit. pág. 123.

<sup>394</sup> *Ibidem*, pág. 127.

<sup>395</sup> Louise K. Wilson, "Cyberwar, God and Television: Interview with Paul Virilio", en Timothy Druckrey,

*Electronic Culture. Technology and Visual Representation*, op.cit. pág. 323.

<sup>396</sup> *Idem*.

sólo un accidente de lo real: la realidad virtual es un accidente de la realidad<sup>397</sup>.

Virilio asegura que la realidad exterior, tal y como se percibe actualmente, se ha convertido en el objeto de las obras de arte, con la posibilidad de sustituir lo virtual con lo real<sup>398</sup>. En el imperio de lo virtual, el ojo y el tacto se sustituyen por un visor y guantes, el cuerpo se sustituye por un traje de datos (*datasuit*), el sexo es sustituido por cibersexo: todas las cualidades del cuerpo se transfieren a máquinas. El cuerpo se desintegra y debe buscar refugio en otra realidad. Sin embargo, uno de los problemas de la RV a los que nos veríamos arrojados, es que no es posible el sentido de la orientación ya que se pierden los puntos de referencia en el ciberespacio. En este sentido, como se mencionó en capítulos anteriores, si Celeste Olalquiaga urgió a redefinir las coordenadas espaciales y temporales de ser humano contemporáneo, Virilio apunta que si bien el (ciber)espacio es indefinible, el tiempo es el que queda como señalamiento de lo real<sup>399</sup>. Como ejemplo menciona a la Guerra del Golfo, en la que Baudrillard había sentenciado que “no ha tenido lugar”, a lo que Virilio añade que puede ser equívoca esta apreciación, porque sí tuvo un lugar en el tiempo global. Fue una guerra que no ocupó un espacio real, pero que definitivamente, gracias a la CNN y al Pentágono, ocurrió en un tiempo global transmitido por el “museo de accidentes”, la televisión. De ahora en adelante, pronostica el autor, todas las futuras guerras y todos los futuros accidentes, serán en vivo<sup>400</sup>.

Por otro lado, Tomás Maldonado describe a la Guerra del Golfo como una “guerra limpia” que se dio gracias a las tecnologías informáticas de la simulación<sup>401</sup>. Afirma que las realidades virtuales deshacen nuestro vínculo con el mundo de las cosas y de los cuerpos.

---

<sup>397</sup> *Ibidem*, pág. 322.

<sup>398</sup> *Ibidem*, pág. 324.

<sup>399</sup> *Ibidem*, pág. 325.

<sup>400</sup> *Idem*.

<sup>401</sup> Tomás Maldonado. *Lo real y lo virtual*. Barcelona: Ed. Gedisa, 1994 (Colección Multimedia #8)

disminuyen cada vez más nuestras posibilidades de experiencia con el universo físico. Señala que no podemos olvidar que la construcción de la RV se elaboró sobre la base de nuestra experiencia pasada y presente con la convergencia de tres técnicas de modelación que antes se utilizaban de manera separada: la réplica (o imitación), la simulación y la formulación matemática. La riqueza de la RV radica en la variedad de construcciones icónicas que, además de ser dinámicas, están en interacción. Sin embargo, el término que acuñó Greimas de la "iconización excesiva" ha llegado a ser casi absoluta. En este punto, Maldonado se cuestiona si la cultura virtual es una enajenación o un enriquecimiento de nuestra relación cognoscitiva. Afirma que la RV como experiencia puede tener un indudable valor cognoscitivo, aunque favorece nuestra enajenación de la realidad: "la iconicidad visual, entendida como proceso y como producto, posee una potencialidad epistémica que es insensato negar, ya sea en el plano de la reflexión teórica, ya sea en el plano de la experiencia concreta"<sup>402</sup>.

En cuanto a la problemática de la descorporalización en la realidad virtual, Maldonado opina que lo que se genera en el ciberespacio es una sensación llamada *sensorialidad humana descorporalizada* que se refiere a que las técnicas digitales avanzadas han hecho que la experiencia sea autónoma respecto al cuerpo. Señala que el cuerpo, si bien ilusorio, continúa existiendo y obrando como un cuerpo real, "con los mismos deseos, necesidades, placeres, anhelos, pulsiones, sufrimientos y frustraciones"<sup>403</sup>. ¿Estamos realmente descorporalizados en el ciberespacio, como mucho del discurso acerca de la pérdida, parece sugerir? O ¿es el cuerpo virtual una combinación de componentes humanos y no humanos, tanto de carne como de información?<sup>404</sup> Un punto es cierto: si bien el cuerpo sigue existiendo y con él experimentamos todas nuestras capacidades sensoriales, dentro de la realidad virtual, la

---

<sup>402</sup> *Ibidem*, pág. 67.

<sup>403</sup> *Ibidem*, pág. 64.

<sup>404</sup> N. Katherine Hayles se hace preguntas semejantes que están desarrolladas en el capítulo 2.

experiencia se desmaterializa.

En efecto, existe un proceso al que Virilio denomina "empequeñecimiento"<sup>405</sup> que nos atañe directamente como seres corporalizados y racionales. El francés se refiere a que debido en gran parte a la aceleración, ya no hay más aquí y allá; solamente la confusión mental de lo cercano y lo lejano, el presente y el futuro, lo real y lo irreal<sup>406</sup>. Esto se debe a que la perspectiva espacio-temporal es abolida por los efectos de la aceleración de las tecnologías de la comunicación:

*Así como nunca dejamos de pensar en dimensiones, no podemos ver, y como el espacio y el tiempo son solamente algo que intuimos, las herramientas de percepción y comunicación podrán realizar esa paradoja de las apariencias en la que la grandeza del universo se comprime en un perpetuo efecto de empequeñecimiento*<sup>407</sup>.

### 3.C.c. El arte del motor

Virilio afirma que después de la *superestructura* y la *infraestructura*, ahora podemos visualizar un tercer término: la *intraestructura*, desde el momento en que la miniaturización nanotecnológica favorece la intrusión fisiológica e incluso la inseminación de la biotecnología en el organismo vivo<sup>408</sup>. Hoy en día, asegura el autor, el lugar en donde se llevan a cabo las innovaciones tecnológicas más relevantes no es en el espacio ilimitado de un ambiente planetario o cósmico vasto e infinito; sino en el espacio ínfimo de nuestros órganos internos, de nuestras vísceras, de las células que componen la materia viva de nuestros órganos<sup>409</sup>. Este efecto se conoce como endocolonización: ahora el cuerpo puede ser colonizado por organismos

<sup>405</sup> Paul Virilio. *The Art of the Motor*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1996. pág. 35.

<sup>406</sup> *Idem*.

<sup>407</sup> *Ibidem*. pág. 41.

<sup>408</sup> *Ibidem*. pág. 99.



sintéticos miniaturizados, mientras que anteriormente, la tecnología se encargaba de rodear al cuerpo y protegerlo del exterior<sup>410</sup>. Nos desenvolvemos en un ambiente artificial en el que la tecnosfera prevalece por sobre la biósfera. Esta intrusión tecnológica intraorgánica y sus micromáquinas en el seno de lo viviente, contrastan con las megamáquinas de la construcción de centros urbanos, desde centros comerciales y financieros, hasta armamentos y escudos antimisiles para la defensa nacional.

Virilio señala que actualmente se está dando una revolución de trasplantes: esta ingestión de estimulantes químicos y tecnológicos provocarán una mutación conductual que sin duda conformará nuevas condiciones de vida. Se trata de productos de la biotecnología, tales como los chips inteligentes que son capaces de superexcitar nuestras capacidades mentales, así como píldoras hechas expresamente para las necesidades del ser humano actual<sup>411</sup>. Estos productos se fabrican bajo un sello de individualización, cuando en realidad se trata de satisfacer las necesidades más convencionales del ser humano globalizado. Las estrategias de sobrevivencia de los productos subyace en un estudio mercadológico en el que se apunta hacia un grupo específico de posibles consumidores. Así, si la moda dicta que uno debe estar delgado pero en forma, se ofrecerán pastillas "mágicas" que le permitirán --rezan las leyendas de los frascos-- efectuar su vida cotidiana, sin ningún esfuerzo extra, más que el de tomarse la pastilla y seguir algún régimen dietético que no requiere mucho sacrificio. Los resultados serán evidentes si se siguen las instrucciones y prometen la panacea, aun cuando uno no desee cambiar de estilo de vida.

Virilio recuerda la cita de Balzac que dice: "*Para el hombre vivir es desgastarse más o*

---

<sup>409</sup> *Ibidem*. pág. 100.

<sup>410</sup> *Ibidem*. pág. 113.

<sup>411</sup> *Ibidem*. pág. 123.

*menos rápidamente*" (Balzac, 1838)<sup>412</sup>; en otras palabras, entre más civilizada y pacífica sea una sociedad, sus miembros estarán más dispuestos a tomar la vía del exceso. Los superestimulantes son la extensión lógica de un sedentarismo metropolitano que se expande a una velocidad creciente, gracias en parte a la teleacción que ha suplantado de una vez por todas a la acción inmediata.

En los primeros capítulos se habló del científico Marvin Minsky quien apostaba por un nuevo uso que se le podría dar al cerebro humano. Minsky afirma que a lo mejor tendremos todo el espacio que necesitamos dentro de nuestro cráneo para implantar sistemas y memorias adicionales<sup>413</sup>. Así se podrá aprender un poco más cada año, añadir nuevos tipos de percepción, nuevas maneras de razonamiento, nuevas formas de pensar o imaginar. Esto viene acompañado de la posibilidad de teleactuar a distancia (ver, oír, hablar, tocar y oler a una distancia), parecería que desdobra la personalidad del sujeto. Así cambiará la percepción de uno mismo, su imagen corporal y la íntima percepción de la masa gravitacional que perderá evidencia y ya no podrá definirse tan fácilmente el interior del exterior. Las teorías de los científicos y estudiosos que optan por esta visión futurista se enmarca en lo que todavía se considera una utopía más cercana a las novelas de ciencia ficción que a la realidad. Sin embargo, no se debe olvidar al artista australiano Stelarc, quien en sus *performances* y videos hace experimentos en los que habla de lo urgente que es rediseñar y reestructurar el cuerpo humano: "Trato de extender las capacidades del cuerpo mediante el uso de la tecnología... ¡Creo que el cuerpo humano es obsoleto! Hoy en día, la tecnología es más precisa y más poderosa que el cuerpo humano... Nos encaminamos hacia el espacio extraterrestre, aunque nuestro cuerpo está diseñado únicamente para funcionar en la biósfera"<sup>414</sup>. Stelarc continúa: "*Solamente*

<sup>412</sup> Citado en Virilio. *Ibidem*. pág. 102.

<sup>413</sup> *Ibidem*. pág. 105.

<sup>414</sup> Citado en Virilio. *Ibidem*. pág. 109-110.

*modificando la arquitectura del cuerpo, seremos capaces de reajustar nuestra conciencia del mundo*<sup>415</sup>. La pregunta es: "¿cómo reformaremos el cuerpo humano para que pueda acoplarse a las condiciones variadas de la atmósfera, la gravedad y los campos electromagnéticos?... ¡Pronto seremos capaces de vaciar el cuerpo humano y reemplazar órganos descompuestos a través de nuevas tecnologías! ¿Qué sucedería, por ejemplo, si pudiésemos obtener una nueva piel que fuera capaz de respirar y simultáneamente llevar a cabo la fotosíntesis, transformando la luz solar en alimento? Provistos de una piel semejante, ya no necesitaríamos una boca para masticar, o un esófago para tragar, o un estómago para digerir, o pulmones para respirar"<sup>416</sup>. Cuando la ciencia misma anuncia que la evolución humana se degenera, es necesario encontrar un nuevo tipo de *salud*, un nuevo cuerpo, un *metacuerpo* compuesto de órganos sustitutos más eficientes que los que la fisiología natural nos provee<sup>417</sup>.

Por un lado, Eric Gullichsen afirma: "En el ciberespacio, no hay ninguna necesidad de cargar con un cuerpo como el que poseemos en el universo físico. Este condicionamiento con respecto a un cuerpo único e inmutable desaparecerá y dejará su lugar a la noción de cuerpo 'intercambiable'"<sup>418</sup>. Por otro lado, Pierre-André Taguieff denuncia la investigación genética: "Actualmente existe una demanda para la eugénica fundada en la imagen de un horizonte universal de salud. Pareciera que esta buena salud significa estar constantemente bajo el tratamiento de drogas, sobrestimulado de manera artificial, ingiriendo productos biotecnológicos, como super atletas o entusiastas de deportes extremos"<sup>419</sup>. Para el biólogo, la excitabilidad es la propiedad fundamental del tejido vivo. El día de mañana, la sobreexcitabilidad se convertirá en una de las propiedades fundamentales de lo viviente, cuyo

---

<sup>415</sup> *Ibidem*, pág. 111.

<sup>416</sup> *Ibidem*, pág. 112.

<sup>417</sup> *Ibidem*, pág. 121.

<sup>418</sup> *Ibidem*, pág. 147.

<sup>419</sup> *Ibidem*, pág. 122.

metabolismo está destinado a ser intervenido y mejorado por la tecnología. Al haberse convertido el ser humano en un ente pasivo e inerte, debido a que su trabajo ha sido suplantado por las prótesis del transporte y la transmisión instantánea, el hombre y la mujer ya no sentirán la necesidad de economizar el esfuerzo físico, sino por el contrario, se les tratará como un motor que necesita ser calentado y afinado constantemente.

Durante la Segunda Guerra Mundial, los ingenieros de Bell Corporation descubrieron una magnitud física observable cuyo uso aseguraba una mejor transmisión: la información. La información es la tercera dimensión fundamental de la materia: masa (potencia), energía (movimiento) e información (cibemética)<sup>420</sup>. Preocupado por la dromología o ciencia que estudia a la velocidad, Virilio sentencia que la información solamente es válida si se difunde rápidamente; de hecho, la velocidad es información. La información es la última dimensión, la material-espacio-tiempo. En el mundo de la información, la física y la ciencia de las computadoras son indiferenciables<sup>421</sup>.

### 3.C.d. *La bomba de la información*

El conocimiento se ha vuelto de repente cibemético: la tecnociencia se convierte en tecnocultura de masa, el agente de la *aceleración de la realidad*, --no de la aceleración de la historia, como antaño-- y como consecuencia, el detrimento de toda verosimilitud<sup>422</sup>. La realidad virtual no es tanto la navegación a través del ciberespacio de las redes; es ante todo y primeramente, la amplificación de la densidad óptica de las apariencias del mundo real<sup>423</sup>. Volviendo al atentado del 11 de septiembre de 2001 en el que dos aviones se estrellaron contra las torres del World Trade Center de Nueva York, queda demostrado cómo los medios de

<sup>420</sup> *Ibidem*, pág. 125.

<sup>421</sup> *Ibidem*, pág. 140-142.

<sup>422</sup> Paul Virilio, *The Information Bomb*. Nueva York y Londres: Verso, 2000, pág. 3.

información (televisión, radio, prensa e internet) fungieron como los protagonistas principales de los hechos. El mundo entero quedó prácticamente paralizado frente a su televisor o computadora para registrar las novedades que se ofrecían y para ver repetidamente, una y otra vez, la imagen de la colisión, así como del derrumbe de las torres. Se calcula que en el mundo entero existen 70 millones de usuarios de Internet (de los cuales, más del 50% radican en Estados Unidos)<sup>424</sup>. Se puede considerar una exageración decir que todo el mundo está pendiente de las nuevas tecnologías; sin embargo, aunque no se esté a la vanguardia de la electrocomunicación, los efectos globales que se proyectan por todo el planeta son inevitables. De ahí que, si la economía de EE.UU. se considera que está en recesión, los devastadores efectos recaerán sobre los países dependientes del imperio americano.

Virilio asegura que las bombas genéticas y de información forman ahora un único sistema de armas (weapons system)<sup>425</sup>. La información es inseparable de la aceleración en términos de energía; la información lenta ni siquiera merece ser llamada así, pues se convierte en mero ruido de fondo. Interactividad, inmediatez, ubicuidad: éste es el verdadero mensaje de la transmisión y la recepción en tiempo real<sup>426</sup>. Ahora, afirma Virilio, es imposible distinguir claramente a la guerra económica de la guerra de la información, porque cada una tiene la misma ambición hegemónica de hacer intercambios comerciales y militares interactivos<sup>427</sup>.

### 3.C.e. *La vida privada en la era de la información*

Reg Whitaker afirma que la información es un recurso cuya relación con el capitalismo de fines del siglo XX es parecida a la que tuvo el petróleo con el capitalismo en los inicios del

---

<sup>423</sup> *Ibidem*. pág. 14.

<sup>424</sup> Esta cifra está actualizada con referencia a la que se dió anteriormente.

<sup>425</sup> Paul Virilio. *The Information Bomb. op.cit.* pág. 140.

<sup>426</sup> *Ibidem*. pág. 143.

<sup>427</sup> *Ibidem*. pág. 144.

siglo XX. lo cual no quiere decir que el capitalismo industrial haya muerto. Sin embargo, los ordenadores y las nuevas tecnologías de la comunicación han reestructurado los modos de producción y distribución. El control de la información y de su transmisión será la llave del éxito en el mundo capitalista del futuro<sup>428</sup>.

Una gran herramienta en nuestros días para lograr estos objetivos es la televisión: gran colonizadora del tiempo de ocio social; actúa como un medio sustitutivo de otras actividades culturales; consumo audiovisual doméstico: sedentario y claustrofóbico; telespectadores incondicionales frente a los selectivos; se interpone entre la mirada humana y la sociedad: mera representación vicarial plana, privada de tactilidad y de olor, despojada de la sensualidad del mundo real. Para compensar tales carencias, la imagen debe exacerbar su carga de sensualidad o de erotismo delatando la artificialidad de la propuesta: pornografía mediática. A diferencia de la lectura, la tv se dirige antes a la esfera emocional del sujeto que a su esfera intelectual<sup>429</sup>. Afirmo Gubern que los anuncios publicitarios tienen la única función que consiste en la excitación de los deseos de su audiencia. En la televisión se presenta un universo en que la imperfección física está excluida<sup>430</sup>. Además, los valores transmitidos son únicamente los de hedonismo, ludofilia, escapismo, consumismo y la meritocracia. Prevalece el sensacionalismo (efímera sensación de cosquilleo) sobre el perceptualismo (forma de conocimiento de la realidad). El *broadcasting* se ha convertido en *narrowcasting* de pago, de carácter selectivo. Gubern afirma enojado que la línea divisoria entre información y espectáculo es menos nítida que nunca en la era de la televisión<sup>431</sup>.

Gubern considera a la televisión y a Internet como el triunfo definitivo de la cultura

---

<sup>428</sup> Reg Whitaker. *El fin de la privacidad: Cómo la vigilancia total se está convirtiendo en realidad*. op.cit. pág. 91.

<sup>429</sup> Román Gubern. *El eros electrónico*. op. cit. pág. 23.

<sup>430</sup> *Ibidem*. pág. 25.

<sup>431</sup> *Ibidem*. pág. 54.

claustrofílica, en donde el teletrabajo casero se presenta con ventajas materiales y económicas<sup>432</sup>. Sin embargo, poco se ha dicho de las desventajas, siendo de las principales la destrucción del *locus laborandi* donde tiene lugar la comunicación interpersonal y su cohesión grupal, aislamiento sensorial, psicológico y social.

El sistema sensorial humano está programado para primar la información audiovisual, a diferencia de la mayoría de las especies animales, que dependen básicamente del olfato y del gusto. En nuestra sociedad mediática las imágenes certifican la realidad, y si no hay imágenes, nada ha sucedido y nadie se inmuta. Prueba de ello son los desastres ecológicos y genocidios que nunca serán transmitidos por la televisión, pero por alguna razón merecen una nota periodística de poca envergadura. Si esas noticias tuviesen rostro, es decir, si se fotografiara y personificara a las víctimas del desastre, de alguna manera ganarían terreno en el público. Prueba de ello son los "reality shows" antes mencionados: son espectáculos de masas: escenificaciones críticas de las frustraciones de la vida privada pero, al individualizar a cada actor en la pantalla, aunque sea un desconocido, se convierte en un héroe con el cual identificarse pues posee un nombre y, más importante que todo, una cara. Gubern denuncia que en todas las pantallas del mundo prevalece hoy una monocultura homogeneizadora, de origen multinacional y de carácter centripeto<sup>433</sup>. A la tv tiende a repugnarle la diversidad y le resultaría, según el autor, muy saludable una inyección de verdadero desorden cultural. Gubern identifica un nuevo eje de poder audiovisual determinado por Los Ángeles-Tokio: la combinación del poder del *hardware* electrónico japonés y el atractivo comercial del *software* audiovisual estadounidense<sup>434</sup>. En la aldea global actual, la comunicación es monodireccional, desde el norte y hacia el sur, creando efectos de dependencia económica y cultural. El autor

---

<sup>432</sup> *Ibidem*, pág. 14.

<sup>433</sup> *Ibidem*, pág. 57.

<sup>434</sup> *Ibidem*, pág. 61.

afirma que padecemos de “escotoma mediático”; (escotoma es la zona ciega de la retina, en la que no se activa el estímulo visual.) La sociedad actual sufre el efecto de la ceguera selectiva ya que no se habla de lo que la televisión no dice<sup>435</sup>.

Poco a poco se ha infiltrado lo que se denomina “Información a la carta” (*broadcatch*), una autoprogramación informativa especializada, de acuerdo con los intereses del usuario<sup>436</sup>. Esta captura selectiva de información especializada, predice Gubern, permitirá que algunos ciudadanos puedan vivir sin enterarse, por ejemplo, de que ha estallado una guerra entre China y Estados Unidos<sup>437</sup>. Si a mediados del siglo XX McLuhan afirmó que el “automóvil era como la novia mecánica del ciudadano de la era industrial”, ahora se puede decir que la computadora es la novia electrónica del ciudadano de la era postindustrial.

### 3.C.f. *La Inteligencia Artificial*

En 1956 John MacCarthy acuñó la expresión Inteligencia Artificial<sup>438</sup>. El científico introdujo el tratamiento simbólico de la información en los ordenadores, para así pasar de los aspectos cuantitativos a los cualitativos y del cálculo a la simulación del razonamiento. Sin embargo, el verdadero padre de la IA es Marvin Minsky del MIT quien entendió que una computadora podía comportarse de modo inteligente gracias a su capacidad para manipular símbolos discretos, como hace la mente humana<sup>439</sup>. No obstante las avanzadas tesis que se han suscitado en los últimos 50 años, existe todavía una abismal diferencia entre el cerebro humano y la computadora. El cerebro mecánico posee sólo las competencias de las que los ingenieros le han dotado, pero carece de herencia genética, rasgo fundamental en el desarrollo del cerebro

---

<sup>435</sup> *Ibidem*, pág. 63.

<sup>436</sup> *Ibidem*, pág. 71.

<sup>437</sup> *Idem*.

<sup>438</sup> *Ibidem*, pág. 81.

<sup>439</sup> *Ibidem*, pág. 84.





orgánico.

La primera gran deficiencia de las máquinas consideradas inteligentes afecta a sus limitaciones en relación con la comunicación humana. Paul Watzlawick ha estimado que en la comunicación humana, una quinta parte de la información intercambiada entre dos sujetos es información sustantiva o denotativa de interés objetivo, que pertenece al ámbito semántico, mientras que el resto (cuatro quintas partes) se refiere al contexto en que se enmarca el intercambio y a los elementos subjetivos de la comunicación (gestos, entonación, mirada)<sup>440</sup>. Hoy por hoy, los ordenadores carecen de conciencia y de autorreflexividad. Karl Popper sentenció: "los ordenadores podrán solucionar problemas, pero nunca descubrir problemas, que es una de las condiciones y grandezas del ser humano"<sup>441</sup>.

Además, observa Gubern, las emociones desempeñan una función decisiva en la atención selectiva, la percepción, la cognición, la motivación, el aprendizaje y la creatividad del ser humano. En las sociedades postindustriales, mucha gente pasa más tiempo relacionándose con pantallas y teclados que con personas, lo cual crea una especie de relación fetichista entre la máquina y su usuario. Para poder hacer una máquina más "amistosa" la estudiosa Rosalind Picard contempla: 1. diseño de ordenadores que reconozcan las emociones humanas; 2. la consecución de ordenadores que expresen emociones; 3. la construcción de ordenadores que tengan emociones y 4. obtener ordenadores que posean inteligencia emocional<sup>442</sup>. Las emociones y los deseos constituyen la frontera final entre el hombre y la máquina. A través de la historia de la ciencia ficción, las relaciones sexuales entre los robots y los humanos suelen ser presentadas con violencia catastrófica, como consecuencia de su

---

<sup>440</sup> *Ibidem*, pág. 92.

<sup>441</sup> *Ibidem*, pág. 96.

<sup>442</sup> *Ibidem*, pág. 102.

carácter antinatural<sup>443</sup>.

Gubern advierte que en el ser humano, el exceso de información dificulta las funciones básicas de la memoria y puede entorpecer los procesos cognitivos<sup>444</sup>. En Internet se genera mucha información, pero poco conocimiento. La sobreoferta no sistematizada de información, equivale a desinformación. Como advirtió Steven Miller "en vez de una aldea global, las nuevas autopistas podrán convertirnos en un fumadero de opio de 500 pipas"<sup>445</sup>. Es decir, una comunidad virtual puede consumirse en la suma estéril de monólogos paralelos de personas con afinidades culturales. Las autopistas de la comunicación han creado la infraestructura de lo que Alvin Toffler llamó hace años la "sociedad de la desmasificación", con los comunicadores reunidos virtualmente con sus interlocutores lejanos en el interior de sus viviendas<sup>446</sup>. Pero, a la vez está remodelando el tipo de relaciones creadas por la sociedad televisiva, que era la sociedad del aislamiento, sometida a la tiranía de los flujos monodireccionales de información emitidos por las pantallas.

### 3.C.g. *La realidad de la Realidad Virtual*

La experiencia y la información cuestionan las jerarquías de la Modernidad y la retórica de la Posmodernidad y se incorporan dentro de una casi inevitable homogeneización económica<sup>447</sup>. En el complejo tecnoindustrial se lleva a cabo una nueva dinámica entre arte, cultura y tecnología; entre sociedad y tecnología. En la era de los desplazamientos globales, el papel de los medios masivos de comunicación es crear una red que refuerce las formas reglamentarias históricas y reestructurarlas. El arte tendrá la tarea de analizar este desplazamiento y sus causas

<sup>443</sup> Prueba de ello son las películas y las novelas antes mencionadas en esta tesis.

<sup>444</sup> Román Gubern. *Ibidem*. pág. 134.

<sup>445</sup> *Ibidem*. pág. 136.

<sup>446</sup> *Idem*.

<sup>447</sup> Timothy Druckrey y Peter Weibel. *Net-condition- art and global media*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2001. pág. 21.

en la red global para así crear las condiciones para una resistencia a los nuevos feudalismos y las nuevas estructuras verticales de la mediocracia.

La historia de las telecomunicaciones oscila entre la resistencia y la asimilación. Por eso, el acercamiento hacia los medios técnicos y creativos son tan discursivos y con gran potencial. Druckrey afirma que en la red se catalizan prácticas transitorias, inestables y nomádicas<sup>448</sup>. El arte se halla esencialmente como cómplice con la globalización de la imagen al servicio del capital, sentencia Rosalind Krauss<sup>449</sup>. Sin embargo, el media constituye el amplio terreno en el que se articulan, se expresan y se distribuyen las experiencias. La autopista de la información crea lazos de multinacionalismo, multiculturalismo y multimedia.

Según Lyotard, la computadora está cambiando la forma en que se adquiere, se clasifica, se hace accesible y se explota el conocimiento<sup>450</sup>. No obstante, Mattelart afirma que el mundo globalizado había cambiado una economía de escala a una economía de campo específico. La crisis de la representación no es únicamente en el aspecto narrativo, sino un proceso de aproximación que paulatinamente llevará a una colisión con la virtualización. La red ha sido apoyada por el gobierno y las tecnologías corporativas, aun cuando ha sido etiquetada como revolucionaria, contracultural o de poder democratizador. En la red ha emergido una comunidad marcadamente flexible cuyos intereses están comprometidos profundamente y de manera crítica con una esfera cultural en la que prevalece la inestabilidad, el cambio, la globalización, y en donde la creatividad, la crítica y la comunicación no se subordinan a promesas vacuas de un mundo sin historia, sin otredad, identidad, oposición, discurso y arte. Aquí se puede citar lo que es la "arqueología del media": estudio de los distintos efectos que la tecnología ha tenido sobre diversas disciplinas que incluyen arte, media, literatura, filosofía,

---

<sup>448</sup> *Ibidem*, pág. 23.

<sup>449</sup> *Ibidem*, pág. 21.

<sup>450</sup> *Ibidem*, pág. 27.

ciencias, cine y música<sup>451</sup>. Muestra cómo la trayectoria de la cultura y sus representaciones históricas han sido convertidas en tecnologías: históricas, teóricas y especulativas. Una de las enormes ventajas de la memoria electrónica es que recibe información más fácilmente que los cerebros y tienen una mayor capacidad de almacenamiento. *Los cerebros quedarán en libertad para llevar a cabo otras funciones... como la creatividad*<sup>452</sup>. A pesar de la pluralidad que se ofrece en apariencia en la red, realmente se da una universalización y estandarización de la expresión estética.

Según el teórico catalán Manuel Castells se ha dado un proceso de transformación estructural en la mayoría de las sociedades, producto entre otras cosas, del impacto de una revolución tecnológica basada en las tecnologías de la comunicación, la emergencia de una economía informativa y global y un proceso de cambio cultural cuyas principales manifestaciones son la transformación de la posición de la mujer en la sociedad y el origen de la conciencia ecológica<sup>453</sup>. La tecnología no es solamente ciencia y máquinas; es tecnología social y organizativa también. El cambio tecnológico implica el cambio simultáneo de las fuerzas productivas y de las relaciones sociales.

Castells recuenta algunos de los principales conflictos actuales en la sociedad<sup>454</sup>:

1. El control sobre el conocimiento y la información decide quién tiene el poder en la sociedad. La clase dominada no son los trabajadores, sino los ciudadanos, consumidores, comunidades, población no participante. Existen profesionales y especialistas que se oponen al sistema de poder. Los agentes de cambio pueden ser estos profesionales que guíen a los ciudadanos alienados a oponerse a los tecnócratas, por ejemplo el movimiento de los ecologistas.

---

<sup>451</sup> *Ibidem*, pág. 25.

<sup>452</sup> *Ibidem*, pág. 26.

<sup>453</sup> *Ibidem*, pág. 31.

2. El interés dominante es el del razonamiento científico-tecnológico y el del crecimiento económico lo que provoca una oposición fundamental entre productividad y vida privada o entre élites técnicas meritocráticas y la sociedad comunitaria.

A mediados de los 60 los japoneses fueron los primeros en elaborar el concepto de sociedad de la información [*Johoka Shakai*]<sup>454</sup>. Una teoría de la sociedad de la información que no coloca en su centro la interdependencia económica global será de valor limitado, asegura Castells. La revolución tecnológica está enfocada en el proceso, estimula la continua innovación de productos, sus efectos son penetrantes e influyen en las esferas de la actividad humana. Su materia prima es la información, a diferencia de la revolución industrial cuya materia prima era la energía<sup>456</sup>.

Existe una relación interactiva entre sociedad y tecnología. Desde la perspectiva de teoría social, la tecnología es un componente esencial de la sociedad. Los orígenes y trayectoria de los cambios tecnológicos son sociales, a diferencia de lo que comúnmente se piensa de que los orígenes y la trayectoria de los cambios sociales los provoca la tecnología. En la nueva sociedad, la cultura y el procesamiento de símbolos se convierten en fuerzas productivas directas. Así se borra la distinción tradicional entre producción y consumo; también se supera el debate metafísico de labor productiva e improductiva<sup>457</sup>.

Una fuerza de trabajo talentosa, creativa y autónoma: aquella que manipula símbolos y se convierte en la fuente fundamental de productividad y competitividad. También, todos los factores que contribuyen directamente al impulso, de tal capacidad son fuerzas de producción. La capacidad mental de trabajo está ciertamente ligada a la educación y el entretenimiento; pero en una sociedad compleja también depende de una variedad de condiciones culturales e

---

<sup>454</sup> *Ibidem.* págs. 33-34.

<sup>455</sup> *Ibidem.* pág. 33.

<sup>456</sup> *Ibidem.* págs. 35-36.

institucionales: salud, comunicación, tiempo libre, condiciones de vivienda y ambientales, recreación, cultura, viajes, acceso a espacios naturales, sociabilidad, etc. Las esferas de la vida económica y social se interrelacionan de una forma creciente<sup>458</sup>.

El medio se orienta cada vez menos hacia las masas: el mercado ha sido segmentado y señalado específicamente. Es ahora el mensaje el que determina el medio que se utilizará, así como el cómo, dónde, cuándo y quién lo utilizará. Una consecuencia social de los desarrollos tecnológicos es la creciente tensión entre globalización e individualización en el universo audiovisual, ocasionando el peligro del rompimiento del patrón de comunicación social entre el flujo de la información mundial y el pulso de la experiencia personal<sup>459</sup>.

La maestría en la ciencia y tecnología de la información se convierte en una fuente de poder en sí misma. El Estado continúa siendo la fuente de poder en la sociedad, pero un Estado incapaz de estar al corriente con los procesos cambiantes de la tecnología se debilita. Internamente, su base económica se deteriorará y externamente su monopolio institucional de la violencia se volverá tecnológicamente obsoleto<sup>460</sup>.

Castells argumenta que la transformación de la condición de la mujer ha ocasionado un cambio importante en la sociedad<sup>461</sup>. 1. la entrada masiva de la mujer en el mercado laboral en la mayoría de las economías avanzadas y 2. movimientos sociales basados en la defensa de la identidad de género. La economía de la información está directamente relacionada al cambio de posición de la mujer en la sociedad, entre otras cosas.

La mujer debe cumplir con cuatro tipos diferentes de desempeño en la actual sociedad. Trabaja fuera de casa, en la casa, educa a los niños y además administra sus tiempos con el

---

<sup>457</sup> *Ibidem*. pág. 36.

<sup>458</sup> *Ibidem*. págs. 36-37.

<sup>459</sup> *Ibidem*. pág. 38.

<sup>460</sup> *Idem*.

<sup>461</sup> *Ibidem*. pág. 39.

marido. La familia patriarcal se ha cuestionado; un periodo de crisis institucional ha surgido como en todas las transiciones históricas. En Estados Unidos, en los 90, 50% de los matrimonios terminan en divorcio y en Francia, un tercio. La familia tradicional es menos común, madres solteras o familias nuevas son la regla. La tendencia de la desintegración del modelo patriarcal es similar en todas las sociedades de economía avanzada. Para la pareja tradicional hay una transformación fundamental en el papel que juega cada integrante de la familia, así como la incorporación de la vida profesional tanto de él como de ella. El cuidado de los niños sigue siendo un factor determinante alrededor de donde gira la mayor parte de la vida familiar. Los niños se quedan con los abuelos, con una cuidadora o en guarderías<sup>462</sup>.

Las relaciones individuales se debilitan, lo que provoca que se acreciente la necesidad personal más allá de las normas institucionales. Así, la sexualidad se convierte en una necesidad personal que no necesariamente es administrada e institucionalizada por la familia. El sexo es común dentro y fuera de la familia, como factor de crecimiento personal. Cada vez se da una mayor aceptación de las relaciones y matrimonios entre homosexuales. La familia nuclear patriarcal vive la crisis de la separación entre las diferentes dimensiones que antes estaban englobadas en la misma institución: las relaciones interpersonales entre los dos miembros de la relación; la vida profesional de cada uno; la asociación económica; la distribución del trabajo doméstico; la crianza de los niños y la sexualidad<sup>463</sup>.

La complicación de acoplarse a estos roles al mismo tiempo explica la dificultad de mantener una relación estable dentro del hogar. Para que sobreviva la familia, nuevas formas institucionales de relaciones sociales deben emerger en concordancia con el nuevo rol social de la mujer como parte importante de la fuerza laboral. El ser padre/madre ya no significa socializar pues hay fertilización in vitro o se alquilan úteros, modificándose drásticamente el

---

<sup>462</sup> *Ibidem*. págs. 39-40.

concepto tradicional de familia, aunque todavía no se acierta a definir un nuevo concepto.

En México, las mujeres contribuyen al ingreso familiar en uno de cada tres hogares del país y representan el 31.3% de la fuerza de trabajo<sup>464</sup>. Hace tres décadas sólo 2.6 millones de mexicanas participaban en el mercado laboral. Hoy, la cifra se ha incrementado 400%. La cifra seguirá aumentando ya que, según el Consejo Nacional de Población (Conapo) para el 2010 las mujeres representarán 38% de ese segmento con 19.5 millones. La consecuencia directa que provocó el aumento de población femenina en el sector laboral fue, según Ana Teresa Aranda, directora general del Sistema Nacional para el DIF, "en muchos casos ha derivado de estrategias establecidas por las propias mujeres para sostener el nivel de vida de su familia en situaciones financieras críticas". La funcionaria agrega que en uno de cada tres hogares mexicanos las mujeres contribuyen al ingreso familiar; en uno de cada cinco el aporte monetario principal lo genera una de ellas y en uno de cada diez, las mujeres son las únicas proveedoras. Afirma Aranda que en nuestro país 12 millones de mujeres asumen una dualidad de responsabilidades, trabajan y realizan quehaceres domésticos, además de otras 800 mil que trabajan y estudian.

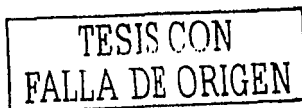
Por otro lado, Patricia Espinosa, presidenta del Instituto de la Mujer, expuso cifras comparativas: en 1999 los hombres dedicaban 11.4 horas al trabajo doméstico en promedio y 43 al extradoméstico, lo que implica un total de 54.4 horas de trabajo semanal, mientras las mujeres dedicaban 30 horas fuera del hogar y 32.3 en el trabajo doméstico, lo que suma 62.3 horas de actividad a la semana. La expositora concluye que la población femenina labora casi ocho horas más que la masculina<sup>465</sup>.

A nivel personal, también se vislumbran cambios en tanto que la familia y la sexualidad

<sup>463</sup> *Idem.*

<sup>464</sup> *La Jornada*. México, D.F., 18 de septiembre de 2001.

<sup>465</sup> *Idem.*





son determinantes fundamentales de los sistemas de personalidad. La habilidad clave para responder a los presentes cambios en la sociedad en el nivel individual, es la habilidad para comprometerse en una redefinición de los roles. La economía global es una en la que las funciones estratégicas, dominantes de todos los procesos trabajan como unidad en tiempo real en todo el planeta. Una economía en la que los segmentos dominantes de flujos de capital, mercados laborales, producción, administración, información y tecnología operan simultáneamente a un nivel mundial. Las políticas nacionales se convierten en estrategias basadas en cada nación que operan en un sistema global diferenciado y articulado a través de y entre las fronteras nacionales<sup>466</sup>.

Existe una relación directa entre la globalización y el creciente deseo de la sociedad por estar informados. La habilidad de usar (y producir) tecnologías de la información se ha convertido en una herramienta fundamental de desarrollo. (Es el equivalente histórico a la electrificación durante la revolución industrial.) Todo el mundo se interconecta en sus funciones económicas a través de flujos de información y comunicación. El acceso a estos flujos es crucial para cualquier economía y sociedad. Estar desconectado de la red es el equivalente a no existir en la economía global. La posición en la red, es decir, la función obtenida en la nueva división de trabajo internacional, se convierte en un elemento esencial para definir las condiciones materiales de existencia de cada país o región. En la economía de la información la productividad y la competitividad se apoyan cada vez menos en recursos primarios y cada vez más en conocimiento e información. Así, la mano de obra barata y sin especialización y la materia prima dejan de ser cuestiones estratégicas en esta nueva economía<sup>467</sup>.

La explotación de la mano de obra y de recursos naturales es demasiado alta para el

---

<sup>466</sup> Manuel Castells en Timothy Druckrey. *Ibidem*. pág. 41.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

beneficio que se obtiene de ella. Mientras que la economía evoluciona hacia productos informáticos con valor agregado, la acumulación de capital procede del centro, no de la periferia. En la nueva economía, los mercados, el trabajo especializado, el capital y la tecnología se concentran cada vez más en los países desarrollados y China como una economía en potencia. Muchos países y muchas regiones de países han sido sobrepasados por la expansión de la economía global e informática<sup>468</sup>.

Las sociedades nacionales, regionales y locales están cambiando de una posición de explotación dependiente a una estructura de irrelevancia en la nueva economía, lo que provoca marginación, un intento desesperado por rechazar las reglas del juego al afirmar la identidad cultural en términos fundamentalistas (es decir, del imperialismo estadounidense), esfuerzos de los países marginados por establecer una conexión "perversa" con la economía global al especializarse en narcotráfico, tráfico de armas, lavado de dinero, tráfico de seres humanos (prostitutas, bebés, órganos, etc.), migraciones en masa a los países centrales, etc. La separación entre la dinámica de la economía global y la estructura de la sociedad de la información está transformando la sociedad tanto de países avanzados como en desarrollo, de una manera fundamental. La reintegración de ambos procesos en una práctica histórica articulada requiere una acción del cuerpo institucional bien orquestado que hoy en día no existe<sup>469</sup>.

Castells define el concepto de *flujos*: secuencias con propósitos, repetitivas y programables de intercambio e interacción entre posturas físicamente separadas llevadas a cabo por actores sociales en organismos e instituciones de la sociedad. El flujo de imágenes/sonidos/mensajes creado por el nuevo media son elementos fundamentales en

---

<sup>467</sup> *Ibidem*. pág. 42.

<sup>468</sup> *Ibidem*. pág. 43.

<sup>469</sup> *Ibidem*.

conformar los patrones de representación y comunicación en nuestra sociedad. Al haber abandonado la Galaxia de Gutenberg, vivimos ahora en una colección de constelaciones relacionadas, hechas de universos audiovisuales especializados viviendo de lo que forman las redes mundiales de la información y el entretenimiento<sup>470</sup>.

En política, el sistema depende fundamentalmente en la manipulación talentosa que hacen los medios de los símbolos y mensajes: el poder y la acción en la edición de los programas. Lo que caracteriza a la nueva sociedad es la construcción interminable del ser por personas que se comprometen en el proceso de interacción, en lugar de representarse en la vida diaria. Esto es porque los constantes cambios de papeles y de situaciones en una sociedad definida por la innovación, la flexibilidad y la impredecibilidad en todas las esferas, requiere que la persona se redefina constantemente en el papel que desempeña en su trabajo, familia, amigos, etc. La construcción/reconstrucción del ser es de capital importancia para manejar el conjunto cambiante de flujos y códigos con los que nos confrontamos en la experiencia cotidiana<sup>471</sup>.

La materialidad de las redes y sus flujos crean una nueva estructura social que es la que realmente constituye a la sociedad de la información, que podría llamarse más apropiadamente sociedad de los flujos, ya que los flujos no están hechos solamente de información, sino de toda actividad humana (capital, trabajo, mercancías, imágenes, viajes, etc.)<sup>472</sup>

Si la acción social en su nivel más fundamental se puede definir como el patrón cambiante entre las relaciones entre Naturaleza y Cultura, estamos en una nueva era de la experiencia humana: 1. el primer modelo de relación: dominio de la naturaleza sobre la cultura (lucha por la sobrevivencia); 2. segundo modelo: Revolución Industrial- dominio de la cultura

---

<sup>470</sup> *Idem.*

<sup>471</sup> *Ibidem.* pág. 45.

<sup>472</sup> *Ibidem.* pág. 47.

sobre la naturaleza. Liberación de las fuerzas naturales; 3. estamos entrando en un nuevo estado en el que la cultura ha sobrepasado a la naturaleza a tal punto que la naturaleza es artificialmente conservada como forma cultural; y 4. estamos en el comienzo de la historia en el que, después de luchar para sobrevivir en la naturaleza y después conquistarla, nuestra especie ha alcanzado el nivel de conocimiento y organización que nos permitirá vivir en un mundo predominantemente social<sup>473</sup>.

---

<sup>473</sup> *Idem.*

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## CONCLUSIONES

Después de cinco años trabajando en la presente tesis, leo nuevamente la investigación, el análisis, los argumentos, ejemplos y aseveraciones aquí contenidos y la pregunta que primero viene a mi cabeza es una que creo tenía yo desde el principio: ¿Realmente se consolidará un proyecto tecnológico en el que se suplantarán de manera definitiva a todos los valores, creencias, actitudes y preferencias que tenemos en la sociedad actual? Es decir, estuve cinco años convencida de que, en cuanto terminara la tesis, ya los medios de comunicación, o la difusión de la información, o nuestro entorno ambiental, o nuestros hogares, hijos y semejantes, habrían traspasado todos los límites hasta entonces imaginados. Y no es así. Existe una creciente actividad en Internet: cada vez más gente tiene acceso a ella, se comunica a través del correo electrónico y tanto las noticias como las imágenes de diversas procedencias, son distribuidos en la world wide web. Sin embargo, seguimos utilizando el teléfono, la televisión y la computadora como los instrumentos tecnológicos que mayormente satisfacen nuestras necesidades cotidianas.

Las teorías futuristas que se implementaron desde mediados de los años 80 de que nuestro cuerpo podría ser reemplazado por un robot o que algunas de nuestras funciones básicas podrían ser suplantadas parcialmente por artefactos de tecnología avanzada, tienen todavía un largo recorrido que hacer. Desde luego sí existen cambios fundamentales en nuestras actividades diarias, en la manera en cómo recibimos la información y en cómo nos comunicamos con nuestros semejantes, y sí creo que en estos 15 años se ha modificado sustancialmente la manera en cómo percibimos el mundo y a nosotros mismos, pero faltarán otras décadas más para estar absolutamente despegados de nuestra carnalidad, si es que llegara a suceder. Es cierto que tenemos contacto con máquinas, que la mayoría de nuestras

transacciones económicas se hacen a través de una computadora, que tenemos contacto con amistades electrónicamente, pero no hemos abandonado nuestro cuerpo. Aun cuando se haya incrementado de forma alarmante el índice de personas que se someten a cirugías estéticas, o que se hable de bebés clonados, que se hagan viajes espaciales o que se muestren maravillas en la pantalla de la computadora, seguimos desplazándonos en coche o caminando.

Sin embargo, estoy absolutamente de acuerdo con el Faquir Musafar cuando afirma que "vivimos en el estado más bajo de conciencia en el que se puede vivir (en lo referente a nuestro cuerpo), sobre todo en la cultura occidental. La generación del 'yo' vive en el estado inferior con toda la concentración en lo externo, y sin sensación de tener en el cuerpo nada más que el cuerpo..."<sup>474</sup> Esto quiere decir que el potencial de nuestro cuerpo no ha sido utilizado y, por el contrario, cada vez estamos más ajenos a él, mientras nada más nos preocupamos por aspectos superficiales y frívolos, sin conocer realmente la calidad de proezas que puede llevar a cabo el cuerpo humano. El Faquir Musafar afirma que trascender el dolor físico puede ser un paso más que nos permitiría llegar a una experiencia mística sin las connotaciones culturales del sadomasoquismo. Se trata de una síntesis de magia, tecnología y ciencia con la que lograremos las mayores capacidades en nuestro cuerpo o a través del cuerpo<sup>475</sup>.

En cuanto al arte que se produce hoy en día, tampoco veo una diferencia sustancial con lo que se hacía hace cinco años. Sí vislumbro un cambio de paradigmas estéticos que tienen sobre todo que ver con la manera en que se reciben las obras por parte de los espectadores. Pero aun así, sigo cuestionándome cuánto de lo que se ve hoy en día en museos y galerías no es producto o de la moda, de la crítica y curaduría complacientes o del mercado del arte. No creo que eso haya cambiado desde los 80 cuando se le dio un fuerte impulso al arte vanguardista.

<sup>474</sup> Citado en Kristine Ambrosia y Joseph Lanza. "Entrevista con el Faquir Musafar", en Adam Parfrey (edit.) *Cultura del Apocalipsis*. Madrid: Ed. Valdemar, 2002 (Colección Intempestivas), pág. 174.

<sup>475</sup> *Ibidem*, pág. 181.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

Me gusta lo que hace la mayoría de los artistas, muchos de ellos son sumamente propositivos y presentan obras de muy buena factura, pero no creo en sus discursos. Prefiero estudiar a la obra de arte dentro de un contexto social crítico, más que profundizar en las declaraciones de los creadores, que en ocasiones no tienen nada profundo que decir. Aun así, creo más rescatable tratar de cuestionar la producción contemporánea e insertarla en un contexto que suscite a la vez interrogantes y respuestas.

En una época en la que las imágenes televisivas tienen más credibilidad que un acontecimiento en la realidad exterior; en una época en la que una fotografía no es testigo fidedigno de un objeto real; en la que lo virtual, lo irreal, insubstancial, inexistente e invisible posee más credibilidad que la realidad misma, ésta se convierte en algo lejano, distante, inaccesible, extraño y, por lo tanto, materia para ser objeto de las artes visuales.

Gracias a los nuevos medios tecnológicos, desde la fotografía, pasando por el video y hasta el arte electrónico (infografías, gráficas digitales, fotos construídas, etc.) la imagen goza de una doble naturaleza: primero, puede ser transformada, manipulada, morfeada, fragmentada... Y el segundo punto es que ni siquiera es necesario que exista en la realidad: es decir, la imagen se crea, modifica y reconstruye en la pantalla de la computadora. Este punto trae como consecuencia que el concepto que tradicionalmente asociamos a la representación, como una metáfora del arte, deba someterse a una nueva definición. Si en la historia del arte se ha dado primacía a la figura (arte realista), o a la forma (arte abstracto), o a la idea (arte conceptual), en el arte electrónico, ¿bajo qué preceptos se debe considerar la naturaleza de la imagen cuyo referente no existe en la realidad? ¿De qué base podría partir un estudio fenomenológico o incluso epistemológico si no existe un territorio sólido que le dé jerarquía a los no-objetos?

Es en estas circunstancias que la realidad exterior, la vida cotidiana en su más llana y

directa faceta, se convierten nuevamente en el objeto predilecto para el artista creador. ¿Cómo no trabajar con el entorno circundante, sin que por ello signifique la sacralización de lo banal? Los artistas no pueden competir ni en medios ni en proporción con los mega-proyectos “artísticos” fabricados con fines netamente comerciales por las grandes empresas transnacionales. En gran parte por ello, y porque los *mass-media* se han olvidado de la vida común y corriente, la cotidianidad vuelve a ser el tema predilecto de numerosos artistas.

Obras comunes de estos años son: la pintura de una pirámide, la foto de un edificio, el video de una pareja comiendo juntos un día cualquiera, la historia en cómics de cómo un hombre se rompió el tobillo, la manta de una mujer bordada con frases de despecho, imágenes de calles, familiares, casas, animales, señales, anuncios, coches, etcétera, con la intención de mostrar únicamente el entorno del ser humano, sin conceptos ni teorías, sin discursos ni diatribes, sin moralejas ni complejos: la vida cotidiana tal cual sin asomo crítico ni intención de un análisis sociológico; la representación de algo que existe y que por distintas razones, nos encontramos alienados de ella, extrañados de su presencia, ajenos a sus posibilidades, resultantemente ignorantes de su riqueza. Además, ¿quién dijo que no se debía sacralizar lo banal?

El impacto que tiene la tecnología digital sobre las artes visuales resuena como un eco revolucionario que ha incitado el cambio en toda la sociedad. Nuestras experiencias en el campo de la comunicación, el trabajo o el entretenimiento han sido transformadas irrevocablemente. Mientras ha cambiado la vida positivamente en muchas situaciones, esta revolución también ha traído profundas inseguridades en lo concerniente a la vida privada y la construcción de una identidad. Las tecnologías digitales han contribuido grandemente a la sensación de que no existe un límite fijo entre lo orgánico y lo inorgánico, lo real y lo ficticio, lo representado y lo que existe tangiblemente. La experiencia se hace cada vez más compleja.



mientras que nuestra forma de ver, sentir y pensar se enriquecen con su influencia.

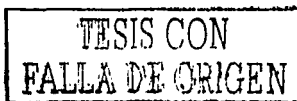
Si se considera al arte de los 80 como el que dio primacía al tratamiento del cuerpo humano, y si los 90 fueron la culminación de un arte narcisista a través de obras autobiográficas y autorreferenciales, el tema que ha prevalecido en estos últimos cinco a ocho años y que marca hasta cierto punto el paradigma por el cual se guían los artistas actualmente, es el de la vida cotidiana como objeto de estudio. No sé si en un futuro se verá que en el arte se habla de la vida común y corriente por la nostalgia del cambio que se visualiza no muy lejos, o simplemente como una fase "neo-realista" del siglo XXI en el que se retrata el entorno sin un aparente juicio crítico.

Recientemente, el curador estadounidense David A. Ross visitó México y habló del arte contemporáneo como "posnacional"<sup>476</sup>. Afirma el ex director del Museo Whitney que en la actualidad el arte debe ser entendido como parte de la globalidad de este planeta en el que coexisten medios tecnológicos como el internet y el video. Señala que es importante el sentido de identidad nacional, pero que actualmente somos más ciudadanos de una comunidad global. Ross asegura que la idea del posnacionalismo libera y está abriendo a las culturas hacia una verdadera democracia donde impera un "espíritu intelectual libre"<sup>477</sup>. Creo que son interesantes las declaraciones de Ross pues cada vez se entenderá a la cultura como heterogénea, dentro de un mismo sistema de valores planetarios que erradicaría muchos de los problemas actuales de racismo y desprecio por otras culturas. De ninguna manera creo que deba darse una homogeneización en los lenguajes artísticos, pero una salida viable por el momento y que además se está dando sin poder evitarlo, es el borrar fronteras nacionalistas.

Se ha visto en el desarrollo de la tesis cómo el poder de los medios, y en especial la

<sup>476</sup> Claudia Silva. "El arte contemporáneo, vehículo para borrar fronteras". en *Milenio Diario*. México, D.F., 29 de enero de 2003, pág. 43.

<sup>477</sup> *Idem*.



televisión, tiene una injerencia en la opinión pública, como no la tiene ninguna otra fuente de información. Vivimos en una era en la que el estar informado, equivale a tener poder político y económico sobre la sociedad. Los estadounidenses, primera potencia mundial en prácticamente todos los campos, pero más específicamente en la producción de imágenes comerciales, documentales, informativas y de entretenimiento, ha generado un clima mundial en el que divide a la opinión pública en dos bandos: los que le creen al presidente Bush, y quienes opinan que es un tirano fascista. En estos momentos cuando los medios están en manos de una sola corriente de pensamiento, tiene sentido lo que Baudrillard había sentenciado: "La información, en lugar de transformar la masa en energía, produce todavía más masa"<sup>478</sup>.

La mayor parte de los discursos que pronuncia el gobierno de Estados Unidos es transmitido por la televisión. Como afirma Sartori, la televisión produce imágenes, anula los conceptos y atrofia nuestra capacidad de abstracción<sup>479</sup>. El ser humano actual sustituye el lenguaje conceptual (abstracto) por el perceptivo (concreto), que es infinitamente más pobre en palabras y riqueza de significados<sup>480</sup>. Los espectadores ven y creen lo que dice la televisión sin juicio crítico.

El articulista Alfredo Jalife-Rahme afirma que "si Saddam Hussein no existiese, habría que inventarlo"<sup>481</sup>. Esto quiere decir, que el gobierno de Bush ha manipulado de tal manera el inconsciente colectivo de la opinión pública que la escena política se ha convertido en una película hollywoodense. Afirma Jalife-Rahme que Estados Unidos ofrece más que seguridad de la nación, control ciudadano. Señala que el gobierno ha prometido proteger a sus ciudadanos con nuevos mecanismos de control colectivo a través de lo que se denomina "Alerta de

---

<sup>478</sup> Giovanni Sartori, *Homo videns. op.cit.* pág. 12.

<sup>479</sup> Ver Giovanni Sartori, *op.cit.* pág. 47.

<sup>480</sup> *Ibidem.* pág. 48.

<sup>481</sup> Alfredo Jalife-Rahme. "Armagedón en Bagdad", en *La Jornada*, México, D.F., miércoles 29 de enero de 2003. pág. 18.

Información Total”, (Total Information Awareness)<sup>482</sup>. La TIA “empieza a horadar cibernéticamente la intimidad ciudadana... el equipo de Bush controla primero a sus propios ciudadanos, cada vez más indefensos y angustiados ante el ominoso despliegue orwelliano doméstico”<sup>483</sup>. La tesis del autor se centra en que con la connivencia de los medios, el equipo de Bush ha logrado encubrir los escándalos de las fraudulentas empresas energéticas texanas vinculadas a las familias Bush y del vicepresidente Dick Cheney<sup>484</sup>. Gracias a la televisión, la representación visual se entrona como la imagen única y verdadera, dejando a un lado el debate discursivo entre las partes.

En el desarrollo de la presente tesis, se ha visto cómo es que la sociedad entera se ha adentrado en un mundo polimorfo de símbolos e imágenes que han saciado la capacidad crítica de las personas, formando parte de un engrudo homogéneo que carece de perspectivas analíticas. Aun cuando hay grupos que se oponen al sistema, paradójicamente, utilizan los mismos medios para proclamar su rechazo a lo establecido. El poder de los medios masivos de comunicación en general y el de la televisión e Internet en particular, ha rebasado las posibilidades de un consenso en el que se establezcan normas que vayan más allá de los intereses de una minoría.

El arte, en cualquiera de sus formas, es un posible vehículo para sumergirse en otra realidad ya que ofrece alternativas a lo que el *mass-media* impone como difusión de la verdad. Ya sea como crítica directa, como analogía, parodia o como parte de ella misma, el arte atenta contra los principios estériles de la era de la información absoluta.

---

<sup>482</sup> *Idem.*

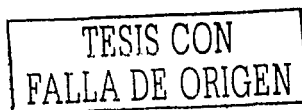
<sup>483</sup> *Idem.*

<sup>484</sup> *Idem.*

## BIBLIOGRAFÍA

### DESCORPORALIZACIÓN:

- BENDER, Gretchen y DRUCKREY, Timothy (edit.) *Culture on the Brink: Ideologies of Technology*. 2ª. ed. Seattle: Bay Press, 1994 (Dia Center for the Arts. Discussions in Contemporary Culture, #9)
- BUKATMAN, Scott. *Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*. Durham, N.C.: Duke University Press, 1993.
- COOKE, Lynn, et al. "Tony Oursler". en *Parkett*, Núm. 47. Zurich, 1996. págs. 20-55.  
----- *Jurassic Technologies Revenant* . Catálogo de la 10ª. Bienal de Sidney, Australia, 1996.
- CORTÉS, José Miguel G. *El cuerpo mutilado. (La angustia de muerte en el arte)*. Generalitat Valenciana: 1996 (Colección Arte, Estética y Pensamiento)
- DERY, Mark. *Velocidad de escape. La cibercultura en el final del siglo*. Trad. Ramón Montoya Vozmediano. Madrid: Ediciones Siruela, 1998.
- DRIVER, Felix. "Bodies in Space: Foucault's account of disciplinary power", en Jones, Colin y Porter, Roy (edit.). *Reassessing Foucault: Power, Medicine and the Body*. Londres: Ed. Routledge, 1994.
- DRUCKREY, Timothy (edit.) *Electronic Culture. Technology and Visual Representation*. Prefacio de Allucquère Rosसानe Stone. Nueva York: Aperture Foundation, 1996.  
----- *Iterations*. Cambridge, Massachussets: MIT Press, 1993.  
----- y WEIBEL, Peter. *net\_condition\_ art and global media*. Cambridge, Massachussets: MIT Press, 2001.
- FEATHERSTONE, Mike y BURROWS, Roger. *Cyberspace, Cyberbodies, Cyberpunk. Cultures of Technological Embodiment*. Londres: Sage, 1995.
- FEHER, Michel, et al. *Fragments para una historia del cuerpo humano*. Trad. J. Casas, J. Checa, P. González, C. Laguna, A. Lucini, V. Narotzky, L. Prieto. Madrid: Ed. Taurus, 1992 (Humanidades/Historia) Tres vols.
- FOLGARAIT, Leonard. "Orlan's Body of Art?", en *La abolición del arte. XXI Coloquio Internacional de Historia del Arte*. México: UNAM/IIIE, 1998.
- GROSZ, Elizabeth. *Volatile Bodies: Toward a Corporeal Feminism*. Indianápolis: Indiana University Press, 1994 (Theories of Representation and Difference)



- HAYLES, N. Katherine. "Virtual Bodies and Flickering Signifiers.", en *October*. Núm. 66. Cambridge, Massachussets: MIT Press, otoño de 1993.
- HÜHTAMO, Erkki. "Encapsulated Bodies in Motion: Simulators and the Quest for Total Immersion". en Penny, Simon (edit.). *Critical Issues in Electronic Media*. SUNY Press, 1995.
- KROKER, Arthur y Marylouise (edit.). *Body Invaders: Panic Sex in America*. Nueva York: St. Martin's, 1987.
- MOSER, Mary Ann (edit.) *Immersed in Technology. Art and Virtual Environments*. Prefacio de Douglas MacLeod (The Banff Centre for the Arts, Canadá). Cambridge, Massachussets: MIT Press, 1996.
- OLALQUIAGA, Celeste. *Megalópolis*. Caracas: Monte Ávila, 1991 (Colección Perspectiva actual)
- TURKLE, Sherry. *Life on the Screen: Identity in the Age of Internet*. Nueva York: Simon & Schuster/Touchstone, 1995.
- VV.AA. *La revolución digital y sus dilemas*. Trad. Celia Montolio, Encarna Castejón y Lola Diez-Pastor. Número especial de *El Paseante*. Madrid: Ediciones Siruela, 1998.
- WEISS, Gail y FERN HABER, Roni. *Perspectives on Embodiment: The Intersections of Nature and Culture*. Nueva York: Routledge, 1999.

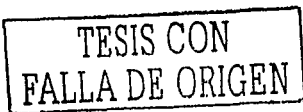
#### CIBORGS Y POSTHUMANISMO:

- AURICH, Rolf, JACOBSEN, Wolfgang y JATHO, Gabriele. *Artificial Humans: Manic Machines, Controlled Bodies*. Berlín: Deutsche Kinemathek, 2000.
- BALSAMO, Anne. *Technologies of the Gendered Body: Reading Cyborg Women*. Durham y Londres: Duke University Press, 1996.
- BUKATMAN, Scott. *Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*. Durham, N.C.: Duke University Press, 1993.
- CORTÉS, José Miguel G. *El cuerpo mutilado. (La angustia de muerte en el arte)*. Generalitat Valenciana: 1996 (Colección Arte, Estética y Pensamiento)
- DEITCH, Jeffrey. *Posthuman*. Catálogo de la exposición con el mismo nombre. Atenas: Deste Foundation for Contemporary Art, 1992.
- DERY, Mark. *Velocidad de escape. La cibercultura en el final del siglo*. Trad. Ramón Montoya Vozmediano. Madrid: Ediciones Siruela, 1998.

- DICK, Philip K. *Blade Runner. (Do Androids Dream of Electric Sheep?)*. Nueva York: Ballantine Books, 1982 (Del Rey/Science Fiction)
- FEATHERSTONE, Mike y BURROWS, Roger. *Cyberspace, Cyberbodies, Cyberpunk. Cultures of Technological Embodiment*. Londres: Sage, 1995.
- FOLGARAIT, Leonard. "Orlan's Body of Art?". en *La abolición del arte. XXI Coloquio Internacional de Historia del Arte*. México: UNAM/IIIE, 1998.
- HABLES GRAY, Chris (edit.). *The Cyborg Handbook*. Prefacio de Donna J. Haraway. Nueva York: Routledge, 1995.
- HARAWAY, Donna J. "A Manifesto for Cyborgs: Science, Technology, and Socialist Feminism in the 1980s", en Nicholson, Linda J. (edit.) *Feminism/Postmodernism*. Nueva York: Routledge, 1990.
- Ciencia, ciborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*. Prólogo a la edición española de Jorge Ardití, Fernando García Selgas y Jackie Orr. Trad. Manuel Talens. Madrid: Ediciones Cátedra, 1991 (Feminismos)
- MOSER, Mary Ann (edit.) *Immersed in Technology. Art and Virtual Environments*. Prefacio de Douglas MacLeod (The Banff Centre for the Arts, Canadá). Cambridge, Massachussets: MIT Press, 1996.
- PEDRAZA, Pilar. *Máquinas de amar. Secretos del cuerpo artificial*. Madrid: Ed. Valdemar, 1998 (El Club Diógenes)
- REKALDE, Josu, et.al. *Lo tecnológico en el arte, de la cultura video a la cultura ciborg*. Bilbao: Euskal Herriko Unibertsitatea/Universidad del País Vasco, Virus Editorial, 1997.
- RIVIERE, Margarita. *Crónicas virtuales. La muerte de la moda en la era de los mutantes*. Barcelona: Anagrama, 1998 (Argumentos)
- VV.AA. *La revolución digital y sus dilemas*. Trad. Celia Montolio, Encarna Castejón y Lola Díez-Pastor. Número especial de *El Paseante*. Madrid: Ediciones Siruela, 1998.
- YEHYA, Naief. *El cuerpo transformado*. México: Ed. Paidós, 2000 (Amateurs)

#### ARTES VISUALES:

- ARDENNE, Paul. *Art. L'Age Contemporain. Une histoire des arts plastiques à la fin du XXe siècle*. Paris: Éditions du Regard, 1997.
- BLESSING, Jennifer et. al. *Rrose is a Rose is a Rrose: Gender Performance in Photography*. Nueva York: The Solomon R. Guggenheim Foundation, 1997.



- BONY, Anne. *Les années 90*. París, Éditions du Regard, 2000.
- BORDINI, Silvia. *L'arte elettronica. Metamorfosi e metafore*. Coordinación editorial de Stefania Agarossi. Catálogo de la exposición con el mismo nombre. Gallerie d'Arte Moderna e Contemporánea. Ferrara: junio-septiembre de 2001.
- BOZAL, Valeriano (edit.) *Historia de las ideas estéticas y de las teorías artísticas contemporáneas*. Madrid: Ed. Visor, 1996 (La balsa de la Medusa núm. 80) Dos volúmenes
- COLLINS, James. *Architectures of Excess: Cultural Life in the Information Age*. Nueva York y Londres: Routledge, 1995.
- CONNOR, Steven. *Cultura Posmoderna. Introducción a las teorías de la contemporaneidad*. Madrid: Ed. Akal, 1996 (Arte y Estética)
- COOKE, Lynn et al. *Jurassic Technologies Revenant*. Catálogo de la 10a. Bienal de Sidney, Australia, 1996.
- CORTÈS, José Miguel G. *El cuerpo mutilado. (La angustia de muerte en el arte)*. Generalitat Valenciana: 1996 (Colección Arte, Estética y Pensamiento)
- DEITCH, Jeffrey. *Posthuman*. Catálogo de la exposición con el mismo nombre. Atenas: Deste Foundation for Contemporary Art, 1992.
- ENZENSBERGER, Hans Magnus. "Constituents of a Theory of the Media" y BURNHAM, Jack. "Art and Technology: The Panacea that Failed", en Hanhardt, John (edit.) *Video Culture: A Critical Investigation*. Nueva York: Visual Studies Workshop, 1986.
- FELGUÉREZ, Manuel y SASSON, Mayer. *La máquina estética*. México: Universidad Nacional Autónoma de México, 1983.
- FOLGARAIT, Leonard. "Orlan's Body of Art?", en *La abolición del arte. XXI Coloquio Internacional de Historia del Arte*. México: UNAM/IIIE, 1998.
- FOSTER, Hal, BAUDRILLARD, Jean, et. al. *La Posmodernidad*. Trad. Jordi Fibla. México: Ed. Kairós, 1988.
- GIANNETTI, Claudia (edit.) *Media Culture*. Trad. M. Gallego, I. Reverte, N. Xammà, C. Gianetti, T. Nölle. Barcelona: L'Angelot, 1995.
- GLUSBERG, Jorge. *Moderno/Postmoderno. De Nietzsche al arte global*. Prólogo de Gianni Vattimo. Buenos Aires: Emecé editores, 1993.
- HARRISON, Charles y WOOD, Paul. *Art in Theory. 1900-1990. An Anthology of Changing Ideas*. Oxford: Blackwell Publishers, 1992.
- LOVEJOY, Margot. *Postmodern currents: Art and Artists in the Age of Electronic Media*, 2a.

ed. Nueva Jersey: Prentice Hall, 1997.

MAMIYA, Christin J. *Pop Art and Consumer Culture: American Super Market*. Austin: University of Texas Press, 1992.

MIRZOEFF, Nicholas. *Bodyscape: Art, Modernity and the Ideal Figure*. Londres y Nueva York: Routledge, 1995.

------(edit.) *The Visual Culture Reader*. Londres: Ed. Routledge, 1998.

MORSE, Margaret. *Virtualities: Television, Media Art, and Cyberculture*. Indianápolis: Indiana University Press, 1998 (Theories of Contemporary Culture)

MOSER, Mary Ann (edit.) *Immersed in Technology. Art and Virtual Environments*. Prefacio de Douglas MacLeod (The Banff Centre for the Arts, Canadá). Cambridge, Massachussets: MIT Press, 1996.

PARFAIT, Françoise. *Video: Un Art Contemporain*. París, Éditions du Regard, 2001.

POPPER, Frank. *Art of the Electronic Age*. Nueva York: Harry N. Abrams Publishers, 1993.

PULTZ, John. *The Body and the Lens: Photography 1839 to the Present*. Nueva York: Harry N. Abrams, 1995.

REKALDE, Josu, et.al. *Lo tecnológico en el arte, de la cultura video a la cultura ciborg*. Bilbao: Euskal Herriko Unibertsitatea/Universidad del País Vasco, Virus Editorial, 1997.

STILES, Kristine y SELZ, Peter. (edit.) *Theories and Documents of Contemporary Art: A Sourcebook of Artists' Writings*. Berkeley: University of California Press, 1996.

VV.AA. *Fresh Cream. Contemporary Art in Culture*. Nueva York y Londres: Ed. Phaidon, 2000.

VV.AA. *La revolución digital y sus dilemas*. Trad. Celia Montolio, Encarna Castejón y Lola Díez-Pastor. Número especial de *El Paseante*. Madrid: Ediciones Siruela, 1998.

VV.AA. *Weird Science. A Conflation of Art and Science*. Catálogo de la exposición del mismo nombre. Michigan: Cranbrook Art Museum, 1999.

WELCHMAN, John. *Narcissism: Artists Reflect Themselves*. Prólogo de Reese Shaw. Catálogo para la exposición del mismo nombre. Escondido, Ca.: California Center for the Arts Museum, febrero- mayo de 1996.

WIENTRAU, Linda. *Art on the Edge and Over: Searching for Arts Meaning in Contemporary Society 1970-1990*. Nueva York: Art Insights Inc. 1997.

ZURBRUGG, Nicholas (edit.) *The Multimedia Text*. Londres: Art & Design/Academy Group Ltd, 1995.





## MARCO TEÓRICO: LA POSMODERNIDAD

ANDERSON, Perry. *Los fines de la historia*. Trad. Erna von der Walde. Barcelona: Ed. Anagrama, 1996 (Argumentos)  
----- *The Origins of Postmodernity*. 2ª. ed. Londres: Verso, 1998.

ARRIARÁN, Samuel. *Filosofía de la Posmodernidad. Crítica a la modernidad desde América Latina*. México: U.N.A.M./F.F.L., 1997.

BAUDRILLARD, Jean. *La guerra del Golfo no ha tenido lugar*. Trad. Thomas Kauf. Barcelona: Ed. Anagrama, 1991 (Argumentos)  
----- Trad. Thomas Kauf. *La ilusión del fin*. Trad. Thomas Kauf. Barcelona: Ed. Anagrama, 1993 (Argumentos)

CASULLO, Nicolás. *El debate modernidad-posmodernidad*. 2ª. ed. Buenos Aires: Ed. Puntosur, 1989.

COLLINS, Jim. *Architectures of Excess: Cultural Life in the Information Age*. Nueva York y Londres: Routledge, 1995.

CONNOR, Steven. *Cultura Postmoderna. Introducción a las teorías de la contemporaneidad*. Trad. Amaya Bozal. Madrid: Ed. Akal, 1996 (Arte y Estética)

EAGLETON, Terry. *The Illusions of Postmodernism*. 2ª. ed. Massachussets: Blackwell Publishers, 1996.

ENRIQUEZ, Juan. *As the Future Catches You*. Nueva Yorks: Crown Business, 2001.

FOSTER, Hal, BAUDRILLARD, Jean, et. al. *La Posmodernidad*. Trad. Jordi Fibla. México: Ed. Kairós, 1988.

FOUCAULT, Michel. *Vigilar y castigar: el nacimiento de la prisión*. México: Ed. Siglo XXI, 1989.

GABLIK, Suzi. *The Reenchantment of Art*. 2ª. ed. Nueva York: Thames & Hudson, 1992.

GARCÍA CANCLINI, Néstor. *Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. México: Ed. Grijalbo/CNCA, 1990.

GIDDENS, A. et.al. (BERIAIN, Josetxo comp.) *Las consecuencias perversas de la modernidad*. Trad. Celso Sánchez Capdequí. Barcelona. Ed. Anthropos, 1996 (Ciencias Sociales #12)

----- *La tercera vía. La renovación de la socialdemocracia*. Trad. Pedro Cifuentes Huertas. México: Ed. Taurus, 1999 (Pensamiento)

- GLUSBERG, Jorge. *Moderno/Postmoderno. De Nietzsche al arte global*. Prólogo de Gianni Vattimo. Buenos Aires: Emecé editores, 1993.
- JAMESON, Fredric. *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*. Trad. José Luis Pardo Torío. Barcelona: Ed. Piados, 1991 (Studio)  
-----*The Cultural Turn. Selected Writings on the Postmodern, 1983-1998*. Prólogo de Perry Anderson. Londres: Verso, 1998.
- KEARNEY, Richard. *La paradoja europea*. Trad. José Manuel García de la Mora. Barcelona: Tusquets Editores, 1998 (Ensayo)
- KURNITZKY, Horst. *Vertiginosa inmovilidad. Los cambios globales de la vida social*. México: Blanco y Negro Editores, 1998 (Colección Vino Tinto)
- LASH, Scott. *Sociología del Posmodernismo*. Trad. Martha Eguía. Buenos Aires: Amorrortu editores, 1997.
- LIPOVETSKY, Gilles. *El crepúsculo del deber. La ética indolora de los nuevos tiempos democráticos*. Trad. Juana Bignozzi. Barcelona: Ed. Anagrama, 1994 (Argumentos)
- LYOTARD, Jean-François. *La Posmodernidad (explicada a los niños)*. 2ª. ed. Trad. Enrique Lynch. Barcelona: Ed. Gedisa, 1986 (Cladema/Filosofía)  
-----*La condición postmoderna. Informe sobre el saber*. Trad. Mariano Antolín Rato. México: Red Editorial Iberoamericana, 1990.
- MATTELART, Armand. *La comunicación-mundo: historia de las ideas y de las estrategias*. México: Ed. Siglo XXI, 1996 (Sociología y política)
- MILNER, Andrew et.al. *Postmodern Conditions*. Oxford: Berg, 1990.
- OLALQUIAGA, Celeste. *Megalópolis*. Caracas: Monte Ávila, 1991 (Colección Perspectiva actual)
- PARFREY, Adam. (edit.) *Cultura del Apocalipsis*. Madrid: Ed. Valdemar, 2002 (Colección Intempestivas)
- RODRÍGUEZ M., Rosa Ma. y ÁFRICA V., Ma. Carmen. (eds.) *Y después del postmodernismo ¿qué?*. Barcelona: Ed. Anthropos/Generalitat Valenciana, 1998 (Biblioteca A #28)
- SÁDABA, Javier. "¿El fin de la Historia? La crítica de la Postmodernidad al concepto de Historia como metarelato", en Reyes Mate, Manuel (edit.) et.al. *Filosofía de la historia*. Madrid: Ed. Trotta/Consejo Superior de Investigaciones Científicas, 1993 (Enciclopedia Iberoamericana de Filosofía núm. 5)
- SARTORI, Giovanni. *Homo videns. La sociedad teledirigida*. Trad. Ana Díaz Soler. Madrid: Taurus, 1998.

- SIM, Stuart. *The Routledge Critical Dictionary of Postmodern Thought*. Nueva York: Ed. Routledge, 1999.
- SIMONE, Raffaele. *La tercera fase. Formas de saber que estamos perdiendo*. Trad. Susana Gómez López. Madrid: Taurus, 2001 (Pensamiento)
- STILES, Kristine y SELZ, Peter. (edit.) *Theories and Documents of Contemporary Art: A Sourcebook of Artists' Writings*. Berkeley: University of California Press, 1996.
- TURKLE, Sherry. *Life on the Screen: Identity in the Age of Internet*. Nueva York: Simon & Schuster/Touchstone, 1995.
- VV.AA. *La revolución digital y sus dilemas*. Trad. Celia Montolio, Encarna Castejón y Lola Díez-Pastor. Número especial de *El Paseante*. Madrid: Ediciones Siruela, 1998.
- The End of History? Respuesta a Fukuyama*. México: U.N.A.M./Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, 1990.
- The End of History? Más respuestas a Fukuyama*. México: U.N.A.M/FCPyS, 1990.
- VATTIMO, Gianni. *et.al. En torno a la Posmodernidad*. Presentación de Andrés Ortiz-Osés. Barcelona: Ed. Anthropos, 1990 (Hermeneusis)
- VERDÚ, Vicente. *El planeta americano*. Barcelona: Ed. Anagrama, 1996 (Argumentos)
- VIRILIO, Paul. *The Art of the Motor*. Trad. Julie Rose. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1996.
- Un paisaje de acontecimientos*. Trad. Marcos Mayer. Buenos Aires: Ed. Paidós, 1997 (Espacios del Saber)
- The Information Bomb*. Nueva York y Londres: Verso, 2000.
- WHITAKER, Reg. *El fin de la privacidad. Cómo la vigilancia total se está convirtiendo en realidad*. Trad. Luis Prat Clarós. Barcelona: Paidós Comunicación, 1999 (Debates #109)

## ALTA TECNOLOGÍA Y REALIDAD VIRTUAL

- BALSAMO, Anne. *Technologies of the Gendered Body: Reading Cyborg Women*. Durham y Londres: Duke University Press, 1996.
- BELLIDO GANT, María Luisa. *Arte, museos y nuevas tecnologías*. Gijón: Ediciones Trea, 2001 (Colección Biblioteconomía y Administración Cultural)
- BENDER, Gretchen y DRUCKREY, Timothy (edit.) *Culture on the Brink: Ideologies of Technology*. 2ª. ed. Seattle: Bay Press, 1994 (Dia Center for the Arts. Discussions in Contemporary Culture. #9)

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

- BORDINI, Silvia. *L'arte elettronica. Metamorfosi e metafore*. Coordinación editorial de Stefania Agarossi. Catálogo de la exposición con el mismo nombre. Gallerie d'Arte Moderna e Contemporánea, Ferrara: junio-septiembre de 2001.
- BOYER, M. Christine. *Cybercities. Visual Perception in the Age of Electronic Communication*. Nueva York: Princeton Architectural Press, 1996.
- BUKATMAN, Scott. *Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*. Durham, N.C.: Duke University Press, 1993.
- CASTELLS, Manuel. *La era de la información. Economía, sociedad y cultura*. México: Siglo XXI Editores, 2000. Tres vols. (Sociología y política)
- DAVIS, Eric. *Techgnosis: Myth, Magic and Mysticism in the Age of Information*. Nueva York: Harmony Books, 1998.
- DAY, David *et al.* *Cyberlife!* Indianápolis: Sams Publishing, 1994.
- DEBRAY, Régis. *Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en Occidente*. Barcelona: Ediciones Paidós, 1994 (Paidós Comunicación #58)  
 -----*Media Manifestos: On the Technological Transmission of Cultural Forms*. Trad. Eric Rauth. Londres: Verso, 1996.  
 -----*Transmitir*. Trad. Horacio Pons. Buenos Aires: Ediciones Manantial, 1997.
- DERY, Mark. *Velocidad de escape. La cibercultura en el final del siglo*. Trad. Ramón Montoya Vozmediano. Madrid: Ediciones Siruela, 1998.
- DRUCKREY, Timothy (edit.) *Electronic Culture. Technology and Visual Representation*. Prefacio de Allucquère Rosssanne Stone. Nueva York: Aperture Foundation, 1996
- ENZENSBERGER, Hans Magnus. "Constituents of a Theory of the Media" y Burnham, Jack. "Art and Technology: The Panacea that Failed", en Hanhardt, John (edit.) *Video Culture: A Critical Investigation*. Nueva York: Visual Studies Workshop, 1986.
- FEATHERSTONE, Mike y BURROWS, Roger. *Cyberspace, Cyberbodies, Cyberpunk. Cultures of Technological Embodiment*. Londres: Sage, 1995.
- FELGUÉREZ, Manuel y SASSON, Mayer. *La máquina estética*. México: Universidad Nacional Autónoma de México, 1983.
- GIANNETTI, Claudia (edit.) *Media Culture*. Trad. M. Gallego, I. Reverte, N. Xammà, C. Gianetti, T. Nölle. Barcelona: L'Angelot, 1995.
- GOLDING, Sue. *The Eight Technologies of Otherness*. Nueva York y Londres: Routledge, 1997.
- GUBERN, Román. *Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto*. Barcelona: Ed. Anagrama, 1996 (Argumentos)

- El eros electrónico*. Madrid: Ed. Taurus, 2000 (Pensamiento)
- HOLTZMAN, Steven. *Digital Mosaics: The Aesthetics of Cyberspace*. Nueva York: Simon & Schuster, 1997.
- KELLY, Kevin. *Out of Control: The New Biology of Machines, Social Systems, and the Economic World*. 2ª. ed. Massachussets: Addison-Wesley Publishing Co., 1995.
- KURNITZKY, Horst. *Vertiginosa inmovilidad. Los cambios globales de la vida social*. México: Blanco y Negro Editores, 1998 (Colección Vino Tinto)
- LUBAR, Steven. *Info Culture. The Smithsonian Book of Information Age Inventions*. Boston. Nueva York: HoughtonMifflin Co., 1993.
- LUNENFELD, Peter (edit.) *The Digital Dialectic. New Essays on New Media*. 2ª. ed. Cambridge, Massachussets: MIT Press, 2000.
- MALDONADO, Tomás. *Lo real y lo virtual*. Barcelona: Ed. Gedisa, 1994 (Multimedia #8)
- MORSE, Margaret. *Virtualities: Television, Media Art, and Cyberculture*. Indianápolis: Indiana University Press, 1998 (Theories of Contemporary Culture)
- MOSER, Mary Ann (edit.) *Immersed in Technology. Art and Virtual Environments*. Prefacio de Douglas MacLeod (The Banff Centre for the Arts, Canadá). Cambridge. Massachussets: MIT Press, 1996.
- PARFAIT, Françoise. *Video: Un Art Contemporain*. París. Éditions du Regard, 2001.
- POPPER, Frank. *Art of the Electronic Age*. Nueva York: Harry N. Abrams Publishers, 1993.
- RAE HUFFMAN, Kathy y MIGNOT, Dorine. *The Arts for Television*. Catálogo para la exposición con el mismo nombre. The Museum of Contemporary Art, Los Angeles: 1987.
- REKALDE, Josu, et.al. *Lo tecnológico en el arte, de la cultura video a la cultura ciborg*. Bilbao: Euskal Herriko Unibertsitatea/Universidad del País Vasco, Virus Editorial, 1997.
- SÁNCHEZ, Antulio. *Territorios virtuales: de Internet hacia un nuevo concepto de la simulación*. México: Ed. Taurus, 1997.
- TURKLE, Sherry. *Life on the Screen: Identity in the Age of Internet*. Nueva York: Simon & Schuster/Touchstone, 1995.
- VV.AA. *La revolución digital y sus dilemas*. Trad. Celia Montolio, Encarna Castejón y Lola Díez-Pastor. Número especial de *El Paseante*. Madrid: Ediciones Siruela, 1998.
- VIRILIO, Paul. *The Art of the Motor*. Trad. Julie Rose. Minneapolis: University of Minnesota

Press, 1996.

-----*Un paisaje de acontecimientos*. Trad. Marcos Mayer. Buenos Aires: Ed. Paidós, 1997 (Espacios del Saber)

-----*The Information Bomb*. Nueva York y Londres: Verso, 2000.

ZURBRUGG, Nicholas (edit.) *The Multimedia Text*. Londres: Art & Design/Academy Group Ltd, 1995.

#### ANDROGINIA:

ACKER, Kathy. "Le voir et le genre", en *Fémininmasculin: Le sexe de l'art*. Paris: Centre Georges Pompidou, 1995.

BALSAMO, Anne. *Technologies of the Gendered Body: Reading Cyborg Women*. Durham y Londres: Duke University Press, 1996.

BLESSING, Jennifer et. al. *Rose is a Rose is a Rose: Gender Performance in Photography*. Nueva York: The Solomon R. Guggenheim Foundation, 1997.

BUKATMAN, Scott. *Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*. Durham, N.C.: Duke University Press, 1993.

CORTÉS, José Miguel G. *El cuerpo mutilado. (La angustia de muerte en el arte)*. Generalitat Valenciana: 1996 (Colección Arte, Estética y Pensamiento)

DEITCH, Jeffrey. *Posthuman*. Catálogo de la exposición con el mismo nombre. Atenas: Deste Foundation for Contemporary Art, 1992.

DERY, Mark. *Velocidad de escape. La cibercultura en el final del siglo*. Trad. Ramón Montoya Vozmediano. Madrid: Ediciones Siruela, 1998.

FEHER, Michel. et.al. *Fragmentos para una historia del cuerpo humano*. Trad. J. Casas, J. Checa, P. González, C. Laguna, A. Lucini, V. Narotzky, L. Prieto. Madrid: Ed. Taurus, 1992 (Humanidades/Historia) Tres vols.

FOLGARAIT, Leonard. "Orlan's Body of Art?", en *La abolición del arte. XXI Coloquio Internacional de Historia del Arte*. México: UNAM/IIIE, 1998.

GROSZ, Elizabeth. *Volatile Bodies: Toward a Corporeal Feminism*. Indianápolis: Indiana University Press, 1994 (Theories of Representation and Difference)

HABLES GRAY, Chris (edit.). *The Cyborg Handbook*. Prefacio de Donna J. Haraway. Nueva York: Routledge, 1995.

HARAWAY, Donna J. "A Manifesto for Cyborgs: Science, Technology, and Socialist Feminism in the 1980s", en Nicholson, Linda J. (edit.) *Feminism/Postmodernism*.

- Nueva York: Routledge, 1990.
- Ciencia, ciborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza.* Prólogo a la edición española de Jorge Ardití, Fernando García Selgas y Jackie Orr. Trad. Manuel Talens. Madrid: Ediciones Cátedra, 1991 (Feminismos)
- HERDT, Gilbert (edit.). *Third Sex, Third Gender: Beyond Sexual Dimorphism in Culture and in History.* Nueva York: Zone Books, 1994.
- KROKER, Arthur y Marylouise (edit.). *Body Invaders: Panic Sex in America.* Nueva York: St. Martin's, 1987.
- MIRZOEFF, Nicholas. *Bodyscape: Art, Modernity and the Ideal Figure.* Londres y Nueva York: Routledge, 1995.
- OWENS, Craig. *Beyond Recognition: Representation, Power, and Culture.* Berkeley, Los Angeles, Oxford: University of California Press, 1992.
- PLANT, Sadie. *Zeros + Ones. Digital Women + the New Technoculture.* Nueva York: Doubleday, 1997.
- REKALDE, Josu, et.al. *Lo tecnológico en el arte, de la cultura vídeo a la cultura ciborg.* Bilbao: Euskal Herriko Unibertsitatea/Universidad del País Vasco, Virus Editorial, 1997.
- RIVIERE, Margarita. *Crónicas virtuales. La muerte de la moda en la era de los mutantes.* Barcelona: Anagrama, 1998 (Argumentos)
- WEIL, Kari. *Androgyny and the Denial of Difference.* Charlottesville: University of Virginia Press, 1992.
- WEISS, Gail y FERN HABER, Roni. *Perspectives on Embodiment: The Intersections of Nature and Culture.* Nueva York: Routledge, 1999.
- WELCHMAN, John. *Narcissism: Artists Reflect Themselves.* Prólogo de Reese Shaw. Catálogo para la exposición del mismo nombre. Escondido, Ca.: California Center for the Arts Museum, febrero- mayo de 1996.

## HEMEROGRAFÍA

- ABELLEYRA, Angélica y MALVIDO, Adriana. "Mattelart: muchos intelectuales han optado por convertirse al neoliberalismo", en *La Jornada*. México, D.F., sábado 27 de abril de 1996.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

- AGUIRRE ROJAS, Carlos Antonio. "1989 En perspectiva histórica", en *La Jornada Semanal*. México, D.F., 04 de abril de 1993.
- ALMEYRA, Guillermo. "Mundialización, democracia, socialismo: En torno a los artículos internacionales del Subcomandante Marcos", en *Le Monde Diplomatique*. México, D.F., septiembre-octubre de 1997.
- ALVA DE LA SELVA, Alma Rosa. "De la semiótica y la globalización", en *El Financiero*. México, D.F., 30 de junio de 1993.  
-----"¿Cómo debe ser la educación de los jóvenes en el futuro?", en *El Financiero*. México, D.F., miércoles 21 de mayo de 1997.
- ANDREELLA, Fabrizio. "Cuerpo y técnica: el mismo destino", en *La Jornada Semanal*. México, D.F., 22 de agosto de 1999.  
-----"El cuerpo sin fin de la anorexia", en *La Jornada Semanal*. México, D.F., 20 de febrero del 2000.
- BASSEGODA, Pol. "Por un arte desequilibrista", en *El Financiero*. México, D.F., lunes 19 de agosto de 1996.
- BEAUMONT, José F. "Constelación de posvanguardias". Suplemento Babelia, en *El País*. Madrid, 14 de febrero de 1998.
- BENÍTEZ BRIBIESCA, Luis. "Contra la televisión", en *La Jornada Semanal*. México, D.F., 28 de marzo de 1993.
- CHOMSKY, Noam. "El comienzo de la historia", en *El Gallo Ilustrado*. Suplemento de *El Día*. México, D.F., 29 de abril de 1990.
- COUCH, John S. "The Artist of the Future is a Technologist". Entrevista a Steven Holtzman, en *Wired*. San Francisco, Calif., diciembre de 1997. págs. 256-257.
- DERY, Mark. "Autopsias televisivas", en *La Jornada Semanal*. México, D.F., 17 de enero de 1999.
- ESPINOSA, Pablo. "Los *media* han reducido cinco sentidos a dos: oído y vista", en *La Jornada*. México, D.F., martes 10 de mayo de 1994.
- HOBSBAWN, Eric. "La guerra y la paz en el siglo XX", en *La Jornada*. México, D.F., domingo 24 de marzo de 2002.
- HUACUJA DEL TORO, Malú. "La tecnología es un derecho que hay que usar y no esperar a que nos expliquen que lo merecemos: Tania Aedo", en *El Financiero*. México, D.F., martes 27 de mayo de 1997.  
-----"La droga del nuevo siglo tal vez ya no será inyectada o fumada, sino computarizada: Antulio Sánchez, en *El Financiero*. México, D.F., jueves 12 de junio de 1997.



- JOHNSON, Patricia C. "TV-influenced artist splits personalities", en *Houston Chronicle*. Houston, Texas, 21 de diciembre de 1999. Art Review pág. 4D.
- KLEIN, Naomi. *No Logo. El poder de las marcas*. Barcelona, Ed. Paidós, 2001. (colección Contextos)
- KLERIÁN, Alejandro. "Chomsky y lo que realmente quiere el tío Sam", en *El Financiero*. México, D.F., lunes 20 de marzo de 1995.  
 -----"El Internet no es un producto redentor. Entrevista a Armand Mattelart", en *El Financiero*. México, D.F., viernes 26 de abril de 1996.
- KRUEGER, Myron. "Los orígenes artísticos de la realidad virtual"; LOZANO-HEMMER, Rafael. "Arte electrónico"; LEARY, Timothy. "Realidades virtuales ilimitadas para todos"; OHLENSCHLÄGER, Karin. "Arte virtual: un futuro presente", en *Movimiento actual*. Año X- 11-12/97. Monterrey, N.L., invierno de 1997.
- LEYVA, José Ángel. "La globalización del arte. Entrevista a Jorge Alberto Manrique", en *La Jornada Semanal*. Núm. 278. México, D.F., domingo 09 de octubre de 1994.
- MALVIDO, Adriana. "Networks, muestra sobre el uso lúdico, inteligente y poético de la computadora", en *La Jornada*. México, D.F., sábado 21 de octubre de 1995.  
 ----- "Vivimos ya el tránsito de la Edad de la Razón a la Edad de la Inteligencia"; y "El artista, intérprete entre la monstruosa tecnología y nosotros: De Kerckhove", en *La Jornada*. México, D.F., lunes 06 y martes 07 de noviembre de 1995.  
 -----"El futuro ya está aquí, mas no ha sido justamente distribuido: William Gibson"; "La nueva tecnología transforma a la sociedad imponiendo una nueva cultura"; y "El mayor impacto de las nuevas tecnologías, en la educación", en *La Jornada*. México, D.F., jueves 23, viernes 24 y sábado 25 de noviembre de 1995.  
 -----"Realidad virtual, tecnología para simular lo que imaginan los artistas: Di Castro"; y "Las computadoras guardan la imaginación de los artistas", en *La Jornada*. México, D.F., lunes 04 y martes 05 de diciembre de 1995.  
 -----"Computadora, instrumento de un nuevo lenguaje estético al finalizar el siglo XX", en *La Jornada*. México, D.F., lunes 20 de mayo de 1996.  
 ----- "El siglo XX mexicano comenzó en 1910 y terminó el 1o. de enero de 94", en *La Jornada*. México, D.F., lunes 23 de junio de 1997.  
 -----"Pisani: hoy no podemos entender la globalización leyendo los diarios", en *La Jornada*. México, D.F., 08 de julio de 1998.
- MERCADO, Octavio. "Arte en red: pinceles digitales", en *Virtualia. Cibercultura y nuevas tecnologías*. Núm. 79. Suplemento de *La Jornada*. México, D.F., 17 de agosto de 1999.
- MUÑOZ, Miguel ángel. "Sobre la irracionalidad del arte. Entrevista a Adolfo Sánchez Vázquez", en *El Financiero*. México, D.F., jueves 16 de enero de 1997.
- ORNELAS, Oscar Enrique. "El maestro Yahoo! le hace todo y usted no tiene que leer nada", en *El Financiero*. México, D.F., 25 de enero del 2000.

- PADÍN, Clemente. "El network y el papel del artista. Antes y después de Lyotard"; GUTIÉRREZ MARX, Graciela. "Entre lo visible y lo enunciable: el arte-correo, la semiótica y la estética convencional"; DÍAZ INFANTE, Juan José. "Las nuevas escrituras de fin de milenio", en *Zurda. Revista de Arte y Sociedad*. Núm. 11. Vol. III. Año 11. (Número especial: "Neoliberalismo, globalización, arte y sociedad") México, Versal/CNCA, 1997.
- PENNY, Simon y DAVIS, K.D. "Dystopics"; HARAWAY, Donna y GONZÁLEZ, Jennifer. "Monkey Puzzle", en *World Art. The Magazine of Contemporary Visual Arts*. G+B Arts International (Australia). Núm. 1, 1996.
- PLANCHART, Eduardo. "Arte y computación", en *El Globo*. Caracas, 29 de marzo de 1993.  
-----"Sobre estética y computación", en *El Globo*. Caracas, 04 de abril de 1993.
- PRINI, Pietro. "Ciudadanía y cosmopolitismo: ¿El año 2000 será de los nómadas?", en *La Jornada Semanal*. México, D.F. 04 de abril de 1993.
- RAMONET, Ignacio. "Geopolítica del caos: Ascenso de lo irracional", en *Le Monde Diplomatique*. México, D.F., septiembre-octubre de 1997.
- RIVERA, Daniel. "Clonación humana: sí o no", en *Virtualia. Cibercultura y nuevas tecnologías*. Núm. 10 Suplemento de *La Jornada*. México, D.F., 24 de febrero de 1998.  
-----"Verdad y virtualidad", en *Virtualia. Cibercultura y nuevas tecnologías*. Núm. 22 Suplemento de *La Jornada*. México, D.F., 14 de julio de 1998.
- SÁNCHEZ, Antulio. "De videoclips y viajes virtuales", en *La Jornada Semanal*. Núm. 285. México, D.F., domingo 27 de noviembre de 1994.
- SOSA, Víctor. "Ron Athey: una poética del dolor", en *La Jornada Semanal*. Núm. 38. México, D.F. 26 de noviembre de 1995.
- TARIFEÑO, Leonardo. "El gurú de la posmodernidad. Entrevista con Gilles Lipovetsky", en *La Jornada Semanal*. Núm. 50. Domingo, 18 de febrero de 1996.
- VV.AA. "Visions of Tomorrow", en *Life*. Vol. 12. Núm. 2 Nueva York, febrero de 1989. págs. 50-95.
- VILLALOBOS, Juan Manuel. "Sociedad tecnológica y bulimia de sensaciones", entrevista con Román Gubern, en *La Jornada Semanal*. #275. México, D.F., 11 de junio de 2000.
- WARK, McKenzie. "Cyberhype: Packaging Cyberpunk"; MARCUS, Greil. "Life's a Riot"; POWELL, Corey S. "Electronic Dreaming", en *World Art. The Magazine of Contemporary Visual Arts*. G+B Arts International (Australia). Noviembre de 1994.
- YEHYA, Naief. "Larga vida y la nueva carne", en *Nexos. Sociedad, Ciencia, Literatura*. Núm. 241. México, enero de 1998.  
----- "Del tecnosemen al ciberbebé", en *La Jornada Semanal*. México, D.F., 24 de

enero de 1999.

----- "El cuerpo, esa prótesis primigenia", en *La Jornada Semanal*. México, D.F.,  
05 de septiembre de 1999.

### INFORMACIÓN OBTENIDA EN INTERNET

ABBAS, Niran. "The Posthuman View on Virtual Bodies".

BARBROOK, Richard. "All about Cyborgs?"

BAUDRILLARD, Jean. "Plastic Surgery for the Other".

----- "Au-delà de la fin".

----- "The Illusion of the End".

BREA, José Luis. "La estetización difusa de las sociedades actuales -y la muerte tecnológica del arte".

BRINGHAM, Tom. "The Art of the Morph".

CLELAND, Kathy. "Who Will I Be Today?... Cyber Culture and Human Identity".

COLETTE, John. "The More Things Change".

COOK, David. "Live Aronowitz: Dead Theories".

CRANDALL, Jordan. "Bodies on the Circuit".

FRIIS-HANSEN, Dana. "Alan Rath's Bio-mechanics".

FISK, Milton. "End of History?"

GRECO, Diane. "Cyborgs Among Us: Bodies and Hypertext".

HAYLES, N. Katherine. "Engineering Cyborg Ideology".

----- "The Materiality of Informatics".

HILL, Michael. "Cyber Culture Vulturism".

HILLIS, Ken. "Fractured Flesh".

JAMISON, P. K. "Contradictory Spaces: Pleasure and Seduction of the Cyborg Discourse".

KROKER, Arthur. "El cuerpo hiperenlazado, o Nietzsche se consigue un 'modem'".

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

- LANDOW, George P. "Digital Technology, Hypertext, cyborgs and the Disunified Self".
- MANOVICH, Lev. "La muerte del computer-art".
- MASSEY, Michelin. "The Inconsistency of Fukuyama".
- NEIMARK, Jill. "Change of face... change of fate".
- NOTO, John. "A Ride Through Bi-Modern America".
- POSTER, Mark. "Postmodern Virtualities".
- REID, Elizabeth. "Text-Based Virtual Realities: Identity and the Cyborg Body".
- SAUL, Shiralee. "Lost in Tomorrowland".
- STALDER, Felix. "The Logic of Networks: Social Landscapes Vis-a-vis the Space of Flows".
- STRYKER, Susan. "Sex and Death among the Cyborgs".
- VIRILIO, Paul. "Velocidad e información. ¡Alarma en el ciberespacio!"
- WARK, McKenzie. "Posthumanism".
- WILLIAMS, Howard. "Francis Fukuyama and the End of History".
- WITTIG, Geri. "The Body, Post Humans and Cyborgs: The Influence of Politics of Identity and Emerging Digital and Bio-Technologies on Human Representation in Late 20th Century Art".
- YOUNG, Jeffrey R. "Textuality in Cyberspace: MUDS and Written Experience".

### ARTISTAS: CATÁLOGOS, REVISTAS Y PERIÓDICOS

- BENJAMIN, Andrew (edit.). *The Body. Journal of Philosophy and the Visual Arts*. Nueva York: St. Martin's Press, 1993.
- BORDINI, Silvia. *L'arte elettronica. Metamorfosi e metafore*. Coordinación editorial de Stefania Agarossi. Catálogo de la exposición con el mismo nombre. Gallerie d'Arte Moderna e Contemporánea. Ferrara: junio-septiembre de 2001.
- BOSWELL, Peter. "Alan Rath: Viewpoints". Catálogo de la exposición del artista en el Walker Art Center en Minnesota: julio-septiembre de 1991.

- BRYSON, Norman, *et.al.* "Matthew Barney", en *Parkett*, Núm. 45. Zurich: 1995. págs. 28-75.
- BUMPUS, Judith. "Tony Oursler: Video's Puppet Master", en *Contemporary Visual Arts*. Núm. 15. Londres: 1997. págs. 38-43.
- COOKE, Lynn, *et.al.* "Tony Oursler", en *Parkett*, Núm. 47. Zurich: 1996. págs. 20-55.  
----- *Jurassic Technologies Revenant* . Catálogo de la 10ª. Bienal de Sidney. Australia, 1996.
- DEITCH, Jeffrey. *Posthuman*. Catálogo de la exposición con el mismo nombre. Atenas: Deste Foundation for Contemporary Art, 1992.
- FLOOD, Richard. "The Land of Everlasting Hills", en *Matthew Barney: Cremaster 2*. Catálogo para la exposición individual del artista en el Walker Art Center, Minneapolis. Minnesota: julio-octubre de 1999.
- FRANKEL, David. "Hungarian Rhapsody", en *Artforum*. Vol. XXXVI. Núm. 2. Nueva York: octubre de 1997. págs. 76-79.
- LLEDÓ, Elena. "Matthew Barney: Fetiches de la imaginación", en *Lápiz*. Año XIII. Núm. 114. Madrid: julio de 1995. págs. 62-65.
- LODI, Simona. *Tony Oursler*. Catálogo de la exposición individual del artista en la Galleria 1000eventi. Milán: Edizioni Charta, 1998.
- RAE HUFFMAN, Kathy y MIGNOT, Dorine. *The Arts for Television*. Catálogo para la exposición con el mismo nombre. The Museum of Contemporary Art, Los Angeles: 1987.
- ROGERS, Sarah J. (edit.) *Body Mécanique. Artistic Explorations of Digital Realms*. Catálogo para la exposición del mismo nombre. Wexner Center for the Arts. The Ohio State University. Columbus, Ohio: 1998.
- ROTHSCHILD, Deborah. *Tony Oursler. Introjection: Mid-Career Survey, 1976-1999*. Catálogo de la exposición individual del artista en el Williams College Museum of Art. Williamstown, Massachussets: 1999.
- VV.AA. *Weird Science. A Conflation of Art and Science*. Catálogo de la exposición del mismo nombre. Michigan: Cranbrook Art Museum, 1999.
- SELWYN, Marc. "Matthew Barney: Personal Best", en *Flash Art*. Vol. XXIV. Núm. 160. Nueva York: octubre de 1991. pág. 133.