



Universidad Nacional Autónoma de México

Escuela Nacional de Artes Plásticas

“El Posthumanismo  
en la producción interdisciplinaria de una  
pieza performático-dancística”

TESIS QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIADO EN ARTES VISUALES

PRESENTA:

RUBÉN CERRILLO GARCIA

Director: Licenciado Francisco Alarcón González

México, D.F. 2013



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**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.

Este trabajo no es solo una Tesis para obtener la Licenciatura,  
es un acto simbólico que implica terminar una etapa  
para comenzar muchas más,  
así que dedico esto a esas personas que de manera directa saben  
que mi cariño está cercano a ellos.

A mis padres Beatriz y Gerardo que me trazaron el camino y me acompañaron a andarlo,  
que me dieron los medios y el apoyo para llegar a este punto.

A Gabriela, mi compañera, mi faro, mi más íntima colaboradora,  
con quien disfrute largas discusiones que dieron forma a esta tesis y muchas otras.

A Maye y Numi, mis hermanas, que de muchas maneras me enseñan siempre las  
caras buenas de la vida.

A los maestros que me enseñaron a amar el conocimiento,  
que fueron mis mentores y ahora son amigos increíbles de los que aprendo a diario.

A mi familia, la de sangre y la que he elegido al paso de los años para  
compartir tanto y de tantas formas.

A todos... con cariño.

# ***Contenido***

## ***Introducción***..... 4

### ***Capítulo 1. “El ambiente Posthumano”*** ..... 12

- 1.1 Lo Tecnológico: Un factor primigenio en la generación del ambiente Posthumano..... 13
- 1.2 Percepción de la realidad psicológica. el placer tecnológico ..... 16
- 1.3 Lo Posthumano: El alejamiento del Humanismo..... 20
- ABSTRACT CAPITULO 1 ..... 27
- Referencias Bibliográficas capítulo 1 ..... 28

### ***Capítulo 2. “Lo Escénico y el Simulacro”*** ..... 29

- 2.1 Percepción psicológica del simulacro: El puente antropológico para la posibilidad de lo escenificado. .... 30
- 2.2 Lo Performático: una transición en el arte. .... 32
- 2.3 Lo Performático de la Danza ..... 38
- 2.4 El Simulacro escénico ..... 43
- ABSTRACT CAPITULO 2 ..... 46
- Referencias Bibliográficas capítulo 2.....47

### ***Capítulo 3. “La manipulación tecnológica de los recursos en la elaboración de una Pieza de danza Posthumana”*** ..... 48

- 3.1 El acto Performático como generador del mensaje artístico. .... 49
- 3.2 Manipulación de espacio escénico..... 52
- 3.3 Las estrategias de simulación en la Pieza. La narrativa lumínica, Intencionalidad humana y de Video) ..... 54
- ABSTRACT CAPITULO 3 ..... 56
- Referencias Bibliográficas capítulo 3.....57

## ***Conclusiones***.....58

## ***Referencias Bibliográficas Generales***.....61

## *Introducción*

El cuerpo, es la primera frontera, divide interior y exterior, propio y ajeno, es la plataforma fundamental para generar la reflexión de lo que somos, en cualquier sentido. Conocemos, dimensionamos, comprendemos, teorizamos y discutimos todo en función de él, es el referente primigenio a partir del cual recibimos todo estímulo sin importar el carácter de este, todo es dimensionado en algún punto por nuestra corporalidad y en función de ella ya que el principal medio de clasificación del ser humano es el cuerpo en sí mismo.

El cuerpo nos habla de identidad, entendemos y nos entendemos a partir del reflejo, a partir de la otredad también humana. La naturaleza del cuerpo y su relación inseparable como determinante de lo humano, ha sido materia de reflexión a lo largo de la historia social para aprender sus propiedades, su naturaleza material y metafísica, los alcances y las limitantes. Descubrir hasta el mínimo recoveco de lo que implique humanidad ha sido una actitud básica en el proceso crítico de asumir y asumirnos como seres humanos.

Llego a la conclusión que al reflexionar y experimentar por tantos años los alcances del cuerpo y su humanidad, una de las líneas que apareció fue la que pugnaba por la búsqueda de superar lo llamado “Humano” en una postura como diría Giorgio Agamben.(2006)“*no es antihumana, sino antihumanista*” dando cabida a la teoría de Julian Huxley (1957) que habla sobre el “Transhumanismo” como pensamiento que coloca a la característica de lo humano no como una meta de la evolución, sino como un comienzo que unido a la acción de la ciencia y la tecnología en comunión de intereses generarán nuevas formas de lo que se considera humano.

Entendamos antes de continuar que la palabra tecnología la ocuparemos aquí como: el conjunto de conocimientos técnicos, ordenados científicamente, que permiten diseñar y crear bienes y servicios que facilitan la adaptación al medio ambiente para satisfacer las necesidades esenciales incluidos los deseos de las personas.

El empleo de la tecnología como vía no solo de supervivencia, sino también de posicionamiento en la cima de la pirámide de la vida, desde un aspecto de dominio sobre las demás especies, ha sido posible mediante una característica básica que nos aleja directamente de nuestros semejantes mamíferos; Platón lo llama *intelecto activo*, y habla sobre la capacidad de reflexionar sobre los estímulos externos, reducirlos a pensamiento abstracto y conceptual que después verá su devenir en pensamiento significativo.

Desde el pasado primitivo la búsqueda tecnológica del hombre estuvo orientada directamente a superar mediante objetos y sistemas sus limitantes fisiológicas, derivando en que toda acción tecnológica buscará en mayor o menor medida:

- a) **Mayor velocidad**
- b) **Mayor comodidad**
- c) **Mayor capacidad de almacenamiento.**
- d) **Reducción en el esfuerzo empleado.**

Somos, biológicamente, una especie inferior con respecto a otras del reino animal, y es el desarrollo y empleo de la tecnología lo que nos hace tan ajenos a esa condición. Es así, que podemos definir que desde tiempos muy remotos el binomio *hombre-tecnología* ha sido no sólo constante sino fundamental en el desarrollo de la trayectoria social.

Si bien, el humano no depende biológicamente de la tecnología para sobrevivir, son las modificaciones sobre el medio y sobre el estilo de vida lo que genera la ilusión de imposibilidad ante la idea de una vida humana sin tecnología.

El término “post-humano” se integra aquí a manera de conector para esta postura ya que ha sido discutido en diferentes ámbitos y desde diversas perspectivas, que van de la ciencia ficción a la historia y refiere a un ser que ha sido modificado en su corporalidad a partir de algún mecanismo ajeno a su naturaleza y esto va desde un hueso sintético, una prótesis, cirugía plástica o de reasignación genital, hasta acciones que afectan actos humanos básicos como la comunicación y la concepción de la otredad, reflejado esto en los medios masivos de comunicación como modificadores sociales con variables como la información en tiempo real y la tele-presencia. La percepción de la realidad psicológica que nos acontece se ha modificado por nuestra propia mano al ser dotada de numerosas características que le otorgan un carácter enteramente subjetivo, que a su vez nos arroja conclusiones acorde al conjunto de características que hallamos elegido para interpretar lo que llamamos “nuestra realidad” la que comprendemos y validamos.

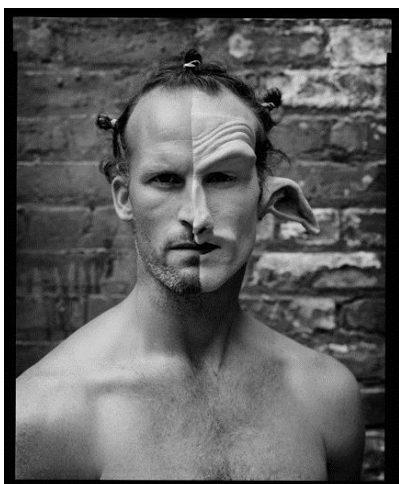
Tenemos así, dos realidades tangibles e innegables, por un lado la situación animal que nos compete y por el otro la situación social que hemos adquirido o por verlo desde otro ángulo, nos han asignado, de igual forma logramos transitar entre ambas mediante un sistema psicológico

que autogeneramos de manera instintiva, este sistema es el simulacro según el concepto de Jean Baudrillard (1978) y que se refiere a la manera de reproducción simbólica con el que asumimos lo que determinamos como realidad.

En las circunstancias actuales, considero de suma importancia profundizar en la reflexión sobre los medios que poseemos para producir Bienes Artísticos-Culturales que sean justamente reflejo del tiempo *hipertecnologizado* en el que vivimos. Entendamos aquí por Cultural, esa compleja red de interconexiones tangibles y simbólicas generadas a todo nivel entre los individuos de una sociedad determinada por sus necesidades y características inherentes. Todo resultado proveniente de la relación antes descrita puede ser considerado entonces un Bien Cultural y por tanto hablar de Bienes Artísticos-Culturales, con la postura Posthumana o no integrada a la variable, es hablar de actos humanos, expresión corporal en el cualquier sentido, cuerpo humano como eje fundamental y como vehículo innegable para la expresión en cualquiera de sus modalidades, considerando que el cuerpo ha podido expandir su significación hasta tornarse no sólo ejecutor sino también metáfora, materia, texto y lienzo, recurso en todos los sentidos.

Delimitando este estudio a la rama de los Bienes Artístico-Culturales, miramos esta acción en la producción de personajes como:

**Matthew Barney** con *The Cremaster Cycle* creado entre los años 1994 y 2002 en donde se explora la idea de que la Biología es un camino para explorar la creación de la forma, empleando modelos narrativos de cualquier índole.



MATTHEW BARNEY. Fuente:Mixingreality.com



MATTHEW BARNEY. THE CREMASTER CYCLE 3. Fuente:Mixingreality.com



**Stelarc** artista australiano, conocido por combinar creación, robótica e investigación biomédica en sus discursos plásticos que entre muchas otras cosas han derivado en implantes atípicos en su propio cuerpo.

*Third Hand.* Stelarc. Fuente: Pictify.com

**Orlan.** Artista francesa que vive y trabaja en New York. Famosa por la transformación de su cuerpo en “arte natural” mediante cirugías plásticas que pretenden en sus palabras, conseguir el ideal de la belleza como sugieren los más grandes artistas que pintaron mujeres.



*Orlan.* Fuente: primitivefro.wordpress.com

**Cindy Sherman** con sus "Retratos históricos" donde personifica protagonistas masculinos de pinturas clásicas de la historia del arte de Occidente, tales como "Baco" de Caravaggio, entre otros, en donde problematiza la idea del Género.



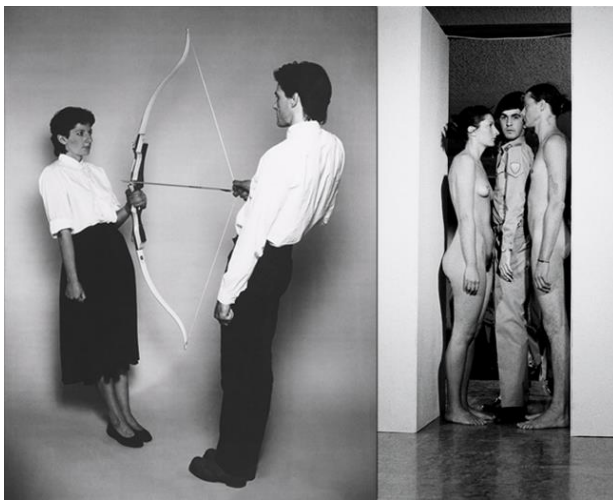
*Bacco.* Cindy Sherman. Fuente: laRocaille.altervista.org



**Mariko Mori** quien toma el cuerpo y la tecnología, interviniendo el 2º en el 1º, creando personajes cyborgs mediante la “Instalación” en donde los objetos tecnológicos establecen un diálogo directo con el cuerpo y lo orgánico.



Mariko Mori. Fuente: Isysarchive.tv



(izquierda) – Marina Abramović, Imponderabilia, 1977. Performance con Ulay (derecha.)Fuente:itsliquid.com

**Marina Abramovic.**

Artista Serbia del performance que empezó su carrera a comienzos de los años 70. Activa durante más de tres décadas, recientemente se ha descrito a sí misma como la "Abuela del arte de la *performance*". El trabajo de Abramović explora la relación entre el artista y la audiencia, los límites del cuerpo, y las posibilidades de la mente.

Marina Abramović, Rest Energy, 1980. Performance con Ulay

**Bob Flanagan.** fué un artista, dibujante y escritor neoyorquino muy relacionado con los ambientes sadomasoquistas y con la subcultura del BDSM, Algunas de sus performance eran fuertemente sadomasoquistas.



Bob Flanagan. *Supermasochist*. Fuente: Toutlecine.com

En todos los Artista anteriormente citados, el cuerpo se instaura como plataforma en donde se abordan temáticas tan variadas como raza, género, identidad, placer, dolor, realidad, entre muchas otras que nunca se separan de la reflexión acerca de lo humano, sus límites, variaciones, críticas, posibilidades, etc.

A partir de esto, podemos determinar que un punto clave para ligar la acción del cuerpo *per se* con el Bien Artístico-Cultural directo es la performatividad del cuerpo mismo, que valiéndose del simulacro y la teatralidad emplea los aspectos espacio-temporales y kinésicos en aras de reubicar los signos componentes de la “realidad” común, para desconstruirla y recomponerla en función de su voluntad expresiva.

La acción performática es la materia fundamental de la puesta en escena dancística. Para el bailarín, el cuerpo es la herramienta fundamental de reconstrucción de los signos componentes de su propia realidad, al generar una acción inscribe sobre si mismo múltiples códigos de comunicación y codificación con los que busca impactar al otro para generar puentes que construyan un flujo no sólo comunicativo, sino de reconocimiento y de reflejo.

No podemos ignorar que las vías clásicas y los caminos recurrentes han sido atacados demasiadas veces generando que el público, ese otro, se vuelva “inmune” a los mensajes emitidos. En este tiempo *ultraveloz*, la estrategia debe ser también otra, no necesariamente caótica o que neciamente busque impactar por la vía de saturación de imágenes o estímulos. Pero sí con una postura cuya alternativa de producción sea genuina y comprometida con el acto de generar puentes entre el yo y el otro.

Para este efecto, la investigación comenzará por definir las características del Posthumanismo desde autores como Donna Haraway, Catherina Hayles , Alejandro Escudero Perez o Fernando Calonge que hablan del termino Posthumano específicamente o con autores como Paula Sibila quien plantea al hombre Postorgánico, Clynes y Kline con la generación de concepto Cyborg, Chris Gray que lo hace contemporáneo entre muchos otros que nos aportarán un marco teórico-conceptual para sostener al Posthumanismo como línea de pensamiento.

De igual manera se buscará crear un puente para articular la función tecnológica empleada en la generación de una puesta en escena, al aplicar conceptos como “ realidad psicológica” y “Posthumanismo” como centro de generación para producir una puesta en escena que contenga un perfil posthumanista en su planteamiento

Se brindan así los parámetros teóricos necesarios para delimitar y argumentar la generación de una propuesta teórico-artística justificada bajo los conceptos de dichas ramas del conocimiento.

Se emplean de manera combinada los conceptos de escenario, performance, teatralidad, simulacro ( desde la postura de Baudrillard) para generar la coherencia de la propuesta, esto con la intención de aclarar el panorama en el que se insertarán, a manera de marco referencial, las herramientas para la generación teórica de una puesta en escena Posthumana.

Se aborda la concepción de simulacro, las implicaciones psicológicas de esto, así como las estrategias a emplear en la generación de un simulacro *hipertecnologizado* para una puesta en escena.

Ligado a esto se hará un recorrido por las concepciones de lenguaje escénico y las estrategias de simulacro empleadas en danza para generar un diálogo narrativo con el espectador, como punto referencial básico para hacer la metamorfosis de una “puesta en escena totalmente humana” a una “puesta en escena totalmente posthumana de danza.”

A través de esta propuesta se busca generar una línea alternativa para mostrar y generar actos performáticos experimentales que den cabida a la interdisciplina como una estrategia para diversificar la manera de producir Bienes Artístico-Culturales que sean un reflejo directo del tiempo que nos acontece; tiempo que con tanto desenfado migra entre los conceptos de lo real y lo simulado.

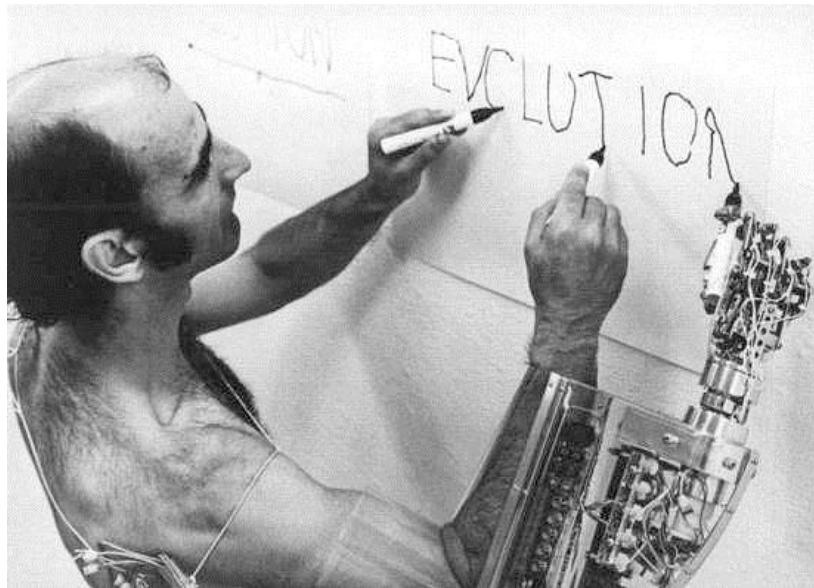
La propuesta de esta investigación es crear el marco teórico para una puesta en escena generada a partir de los conceptos planteados por el Posthumanismo que encuentran relación directa con la producción artístico-visual que es apoyada directamente por la tecnología generada en el ambiente de la comunicación masiva, la animación y el cuerpo como soporte para la expresión artístico-visual.

Con estos puntos como línea de inicio, se busca generar la teoría necesaria para la elaboración de una pieza dancística Posthumana, que logre integrar la condición de un cuerpo expandido mediante la tecnología en un ambiente que está firmemente determinado por la pura acción del cuerpo matérico.

Se argumenta que es posible mediante la técnica de animación y proyección digital, dotar a la producción dancística de un matiz experimental que le otorgue un carácter Posthumano, al materializar visualmente, las metáforas empleadas en el quehacer performático que sustituya,

mediante la generación de ambientes animados, la condición de un escenario como motivo esencial al presentar una pieza de danza.

Se emplea aquí una metodología teórico-analítica para desarrollar una investigación especulativa sobre las necesidades para la creación de una pieza desde la perspectiva Posthumana que dará la pauta para tener y aplicar las herramientas adecuadas en la generación de la puesta en escena alternativa.



*Stelarc: Tercer Brazo.* Fuente: [Tecniarts.com](http://Tecniarts.com)

# *Capítulo 1*

## *“El ambiente Posthumano”*

«... la de Darwin sigue siendo una revolución cultural aún sin metabolizar. Sus ideas disgustan ... Lo que sorprende, con todo, es que todavía hoy se sienta más angustia al saber que somos primos de los primates que al saber que estamos sentados sobre una roca errante en los confines de una galaxia en cuyo centro habita un voraz agujero negro. Tenemos emociones decididamente antropocéntricas»

Telmo Pievani, *Creación sin Dios*.

## ***1.1- Lo tecnológico: un factor primigenio en la generación del ambiente Posthumano.***

La humanidad, desde la adquisición de una conciencia por sí misma, de su cuerpo como centro de sus acciones y como receptor del medio que lo rodea, con la otredad que me dice que al ver a otro semejante me reconstruye como un YO distinto a ese otro, que tiene capacidades similares mas no iguales a las mías y que por tanto posibilita la división social del trabajo con base en las capacidades particulares para interpretar los estímulos del exterior, no sólo instintivamente mediante el carácter de conservación natural, sino que atiende a un proceso de conciencia del YO, jerarquizado sobre o bajo ese otro, con parámetros que permitieron acciones tan determinantes como la construcción de un Pensamiento Mágico Ritual, o una Organización Social sedentaria con base en la Agricultura y la división jerárquica del trabajo, todo esto, interconectado como generador de un largo proceso, que continua aún en nuestros días, y que comenzó con una variante extremo significativa y que nos alejó por completo y para siempre de nuestros semejante mamíferos. Hablo sobre la capacidad de reflexionar sobre el medio y posibilidades que este nos brinda como especie, para después intervenir o intervenirse a sí mismo mediante la tecnologización, a manera de buscar no sólo supervivencia sino optimización.

En algún punto del proceso de nomadismo y con destino al sedentarismo, el ser humano descubrió, que no sólo podía tomar de la naturaleza lo necesario para vivir en el sentido más primigenio de la expresión, sino que podía ir mas allá convirtiendo los recursos naturales en herramientas simples que a su vez dieran nuevas características al resto de las materias obtenidas de manera directa para su supervivencia.

El descubrimiento prehistórico de controlar el fuego incrementa la disponibilidad de fuentes de comida y la invención de armas a partir de objetos intervenidos mediante la acción de unir y afilar, le otorga mayor protección ante su obvia inferioridad contra sus depredadores. Es así como se comienza la tecnologización y la apuesta por el objeto externo como mediador entre el ser y su entorno.

Somos la única especie con un eterno complejo de obsoleto, nunca nos bastan los alcances logrados en materia de tecnologización. Ejemplo: El hombre supo que podía desplazarse con sus pies a una cierta velocidad y esfuerzo por la tierra que habitaba, permitiéndole así conocer no sólo su entorno inmediato, sino otras zonas que pudieran resultarle más beneficiosas para la adaptación, con un clima más agradable, mayor fuente de alimento, cercanía a una fuente de los recursos vitales, sin embargo buscó hacer este proceso, el desplazarse, más rápido, más cómodo y con una considerable reducción de esfuerzo, para tener con todas las anteriores, una acumulación más cómoda de recursos.

Así bien logro inventar la rueda no paro hasta dar paso a la carreta, posteriormente el carro tirado por caballos, luego impulsado por vapor y hasta llegar a los vehículos automotores alimentados por diversos combustibles como ilusorio fin en la búsqueda de transportación personal con grandes avances en materia de velocidad, comodidad y reducción de esfuerzo; sin

embargo el vertiginoso avance tecnológico por mejorar estos aspectos no se ha detenido ni un momento y al parecer no lo hará jamás.

La acción tecnologizadora del ser humano está basada en cuatro constantes presentes en todo avance en menor o mayor proporción. A) Velocidad b) Comodidad c) Reducción de esfuerzo. d) Capacidad de almacenamiento



La especie humana posee una fascinación casi patológica por comprender e intervenir en todo lo que miren nuestros ojos, conciben nuestras mentes, este bajo nuestros pies, sobre nuestras cabezas o incluso en el interior físico del cuerpo.

*Lunes Festivo.* Miguel Bustos. Fuente: [zursolf.blogspot.mx/2011](http://zursolf.blogspot.mx/2011)

Vivimos en el eterno proceso de desecho y modificación, somos la especie reciclable, absorbemos el conocimiento de las acciones pasadas que determinaron nuestro presente y en función de ello asignamos metas futuras que sin duda serán alcanzadas y propensas, casi por seguro, a ser superadas de igual forma en el eterno ciclo de las actualizaciones que domina la escena común de la especie.

Hemos conseguido adaptarnos a una vida dependiente de la energía, las máquinas y los mecanismos, hemos dotado de vida metafórica a entidades como el *Tiempo*, que en la historia correspondiente a la Revolución Industrial marco la pauta rígida, medida y estructurada de la máquina como cumbre de la exactitud mecánica; de ahí que el ser humano como especie no se pueda dar el lujo de perder ese “tiempo” que el mismo ha inventado, el avance no puede detenerse, la necesidad de creer en un futuro finalmente veloz, cómodo y sin esfuerzo lo mantiene en constante acción tecnológica.

El humano, naturalmente, no depende de las máquinas ni de los mecanismos ni de la energía generada para que estos funcionen, el mismo, biológicamente, posee todo lo necesario para vivir, sin embargo son las modificaciones sobre el medio y la manera de interactuar con él, lo que lo hace no concebir una vida sin tecnología.

Somos una especie en sí misma débil en comparación con otras especies del reino animal, somos menos fuertes, menos resistentes, menos feroces y menos adaptables que otros depredadores, lo

que nos pondría en una situación complicada sin duda, de no tener un sinfín de herramientas, máquinas y mecanismos que subsanen esa situación.

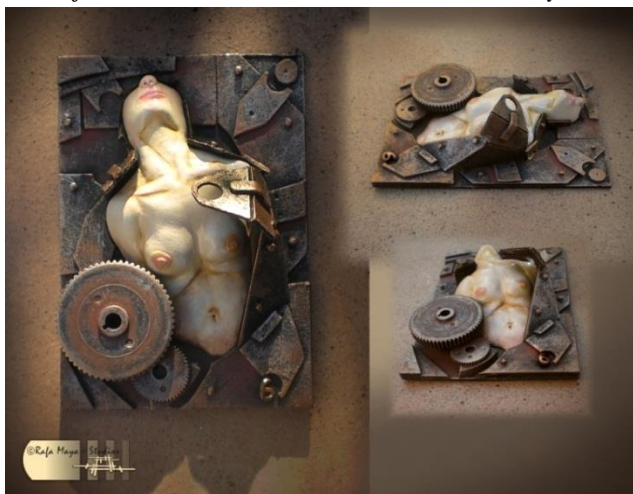
Si de pronto toda la tecnología se colapsara, desde la herramienta más sencilla hasta el microchip más diminuto y complejo, sería como si después de ser criados en cautiverio, fuéramos devueltos al medio natural destinados casi por seguro a perecer.

Es así que podemos decir que casi desde el comienzo de su existencia, el binomio constante del ser humano ha sido hombre-tecnología, así que no debería causar extrañamiento que en la época que nos acontece, los resultados de este binomio generen el panorama que se vislumbra, panorama que grita una constante que domina aún a pesar de las constantes trabas del prejuicio y la moralidad marchita y deformada: la estera digital está aquí, abarcándolo todo, como atina a decir Paula Sibila en *El hombre Postorgánico* “volviéndose permeable, proyectable y programable.”(Sibila,P;2008)

Ahora bien, no podemos negar las señales que se presentan a todas luces en el tiempo que nos es inherente y que se han debelado con toda claridad, diría yo, desde que comenzó la carrera espacial a mediados de los años sesenta con la apuesta total del ser humano tecno-científico e híper-tecnológico.

La era digital tiene todas las condiciones para imperar y abrir caminos que pueden girar la atención de nuestra especie; transitamos un camino que marca una postura que “no es antihumana, sino antihumanista” (Agamben,G.2006) una lógica que encuentra su turno ante la pérdida de la vieja lógica mecánica, cerrada, geométrica, progresiva y analógica que dominó desde la Revolución Industrial.

La automatización y la digitalización han superado ya hace tiempo la fuerza humana de trabajo, la acción humana está colocada ya en otro centro, más de un corte intelectual y



analítico. Es tiempo de integrar a la variable humana las posibilidades que nos puede brindar la actual tendencia que busca integrar la esencia del binomio tecnología – naturaleza a su máxima expresión, es tiempo de poner dentro de la ecuación la variable “*homocyberneticus*” planteada durante el “Congreso Internacional de Filosofía: Individuo y Globalización”, que se llevó a cabo en la Academia Nacional de Ciencias de Buenos Aires en 2006.

*Escultura steampunk, Rafa Maya Studios. Fuente:diarment.devantart.com/calory.*



La aparición del *homocyberneticus* como una posibilidad para poner nombre al actual estadio de la “evolución humana”, la integración total y plena del factor Posthumano en el conjunto de factores que determinan la naturaleza humana, es tiempo de asumir una condición que está presente en todo aquello que miren nuestros ojos o conciban nuestras mentes.

### ***1.2- Percepción de la realidad psicológica: el placer tecnológico.***

La realidad, objetivamente, es inexistente. Es un concepto subjetivo que el hombre ha creado con el afán de definir eso que le acontece y que sus sentidos validan como lo que es propio a su normalidad.

Le es propia una parte apenas considerable de lo que podría denominarse realidad física, esa que contiene la energía y materia, determinantes perceptibles, del contexto tangible que solo está a nuestro alcance mediante los mecanismos biológicos que nos resultan inherentes como especie.

Esto significa que nuestra visión sirve apenas para el 5% del espectro, considerando a las ondas que van desde 1 Km a 0.01 nm de longitud (Watson,CH;1979) sin considerar que estas no son todas las ondas electromagnéticas existentes, de igual manera los sonidos que llegan a ser percibidos por nuestro aparato auditivo son considerablemente reducidos en función de las ondas correspondientes a este espectro en la realidad física.

Es así que el porcentaje de realidad física que podemos percibir con las limitantes de nuestros cinco sentidos, se vuelve realmente minúsculo, y sin embargo eso no representa problema alguno, en lo a que supervivencia refiere, ya que nuestros mecanismos biológicos están adaptados para funcionar a la perfección bajo esos estándares perceptivos.

Realidad, entonces, no es un concepto que humanamente pueda ser definido a ciencia cierta, y sin embargo, posados desde la vanidad de autoproclamarnos la especie dominante, dictamos la pauta de lo que es o no real, desde nuestra perspectiva validada sólo mediante lo que los sentidos registran y reenvían mediante impulsos eléctricos al cerebro, máximo auto-validador de lo que se denomina realidad psicológica.

Un factor determinante en la reflexión sobre la realidad psicológica del ser humano, es la conciencia, ese intrincadísimo mecanismo que determina, interiormente, todas las relaciones psicológicas del ser con respecto a la realidad física que lo contiene.

Para el ser humano, todos los objetos de la realidad se representan en la conciencia, no sólo con los atributos físicos que poseen y que somos capaces de percibir sino además, inevitablemente, con nuevos atributos psicológicos adecuados al objeto según todas esas variables que nos definen como ese ente único personal.

Esas variables determinarán sin duda la relación del sujeto con su realidad física; las experiencias, el contexto cultural y temporal, la carga cognitiva adquirida por el sujeto según el sesgo intelectual determinado por su temporalidad, el grado de tecnología inherente a su tiempo, el concepto de otredad, etc.

Todos esos factores conformarán la programación de realidad del sujeto, realidad que podrá ser manipulada casi a voluntad según los parámetros de “normalidad” que determinen al ser, otorgándole una posibilidad inconsciente casi, pero de gran peso.

El ser humano es perfectamente capaz, e incluso propenso a fabricarse realidades psicológicas.

Ningún objeto es algo por sí mismo, lo es recién en el momento en que una persona le da un sentido y le otorga así un significado inherente, modificado por las variables antes mencionadas. Las cosas del mundo físico trascienden en la conciencia para convertirse siempre en algo más.

Cada objeto o fenómeno de la realidad física está representado con una serie de interrelacionados conceptos y significados en la conciencia. Por esta condición los seres humanos nunca interactuamos con los objetos en sí mismos, sino con los significados con los que han sido fusionados.

Otra variable de importancia en la construcción de la realidad psicológica, es el concepto de otredad, la realidad personal, casi siempre deberá ser empatada o al menos consensuada con el otro para hacer posible el concepto de sociedad y comunicación que se constituyen como principios básicos en el hacer humano, Es importante apuntar aquí la diferencia entre comunidad y sociedad planteada por el sociólogo alemán Ferdinand Tönnies para quien *Gemeinschaft* (frecuentemente traducido como *comunidad*), es una asociación en la cual los individuos se orientan hacia la comunidad tanto o más que hacia su propio interés. Los individuos en una *Gemeinschaft* se regulan por reglas o creencias comunes sobre el comportamiento apropiado y la responsabilidad de los miembros para con los demás individualmente y para con la comunidad. La comunidad se marca como *Unidad de Voluntad* y en contraste, *Gesellschaft* (traducido como *sociedad*, sociedad civil o asociación), describe asociaciones compartidas que se mantiene a través de individuos que actúan en su propio interés, enfatiza las relaciones secundarias más que los lazos comunitarios o familiares y hay menos lealtad a la sociedad. La cohesión social en las *Gesellschaften* deriva de una división del trabajo más elaborada. Estas sociedades se consideran susceptibles a conflictos clasistas, raciales y étnicos. (Tönnies.F;1887)

Podemos deducir al revisar a Tönnies que la comunidad es un organismo mientras que la sociedad es un mecanismo, la primera parte no sin el todo, es natural, real, centrada en el cuerpo, crece orgánicamente y está orientada al pasado inmanente, en tanto que la segunda parte no sin partes, es artificial, ideal, centrada en la mente artístico intelectual, orientada al futuro y al progreso, lo que la constituye como anticipada y exterior.

El significado es entonces la acepción personal de un concepto, social o comunitario y definitivamente personal, que desemboca en una actitud general que a su vez impulsa la

voluntad en una dirección y una sensación que finalmente acaba por ser agradable o desagradable con matices diversos que se diluyen en la profundidad del ser y se integran al yo.

Los significados implican necesariamente un determinado esquema biológico y psíquico total e integrado, personal definitivamente, ya que a diferencia de los conceptos, que pueden ser consensuados en aras de la comunicación y la comunidad, los significados son inherentes solo al yo. Los significados forzosamente requieren una experiencia vivida, en tanto que los conceptos son entes abstractos.

La realidad psicológica se constituye entonces como un ramificado mapa de rutas en donde figuran conceptos significados, objetos, personas, emociones, sentimientos, experiencias y todo aquello que nos constituye como uno mismo, y como parte de una comunidad específica; de aquí que se produzca una sincronía contextual que funja como validador de una realidad común y por tanto, verdadera.

La conciencia emplea la memoria tanto a corto como a largo plazo para reconstruir objetos y conceptos que se relacionen a la vez con su significado (aunque los significados no se alojan en la memoria, surgen de la experiencia reconstruida), y le confiere el valor de placer o displacer, según la concepción Freud (1920), en un proceso que se gesta a nivel personal y que después derivara en social al conjuntarse con el resto de los individuos, generando lo que llamaríamos Conciencia Colectiva e Historia del Desarrollo Social en ese mismo proceso que Carl Jung denominó arquetipos(1954) y que servirán para observar como ciertos conocimientos, experiencias y predeterminaciones se mantienen como una constante procesual en la historia de la humanidad.

Así pues el hombre, un ser construido a base de conciencia y capacidad de razonamiento, necesita una estructura mental a manera de mapa que estructure una lógica básica sobre la cual operen todas sus ideas. Para ello existe una cultura, una visualidad a la manera propuesta por Hal Foster (1988), una temporalidad y todas esas variables que nos cohesionan como partes de un todo estructural de esa meta –realidad que validamos como *La realidad Humana*.

La conciencia necesita argumentos y plataformas para configurarse como tal, por ello absorbe de inmediato esa metarrealidad que su cultura le ofrece.

Una metarrealidad es aquel conjunto de creencias colectivas de todo tipo, cuyos orígenes se pierden a veces en la noche de los tiempos, aunque en ese transcurso han ido adaptándose a cada necesidad histórica de los hombres. De este modo observamos como la común acción tecnológica de los hombres sobre sus objetos, responde a la acción de construir una metarrealidad en donde somos más veloces, más eficaces y más cómodos, modificando cuanta estructura autogenerada, personal o social se nos presente como un obstáculo, el hombre busca generarse una realidad utópica en donde se pueda gozar de ser humano, sin las limitantes que esto conlleva, una realidad virtual, Posthumana.

Como ya sabemos, el ser humano es, por su diseño antropológico, un ser que necesita adoptar una estructura mental y una lógica para su pensamiento, en este caso, plantearemos como posibilidad que esa estructura y esa lógica estén determinados por el principio tecnologizador del hombre como medio para superar sus limitaciones como especie biológica, anexo a la búsqueda del placer psicológico que este le brinda.

Freud(1920) distingue dos principios fundamentales: el principio del placer y el principio de realidad. El primero supone una búsqueda de lo placentero y una huida del dolor, que nos impulsa a realizar aquello que nos hace sentir bien. En contraposición a éste, el principio de realidad subordina el placer al deber. La subordinación del principio del placer al principio de realidad se lleva a cabo a través de un proceso psíquico denominado sublimación, en el que los deseos insatisfechos reconvierten su energía en algo útil o productivo.

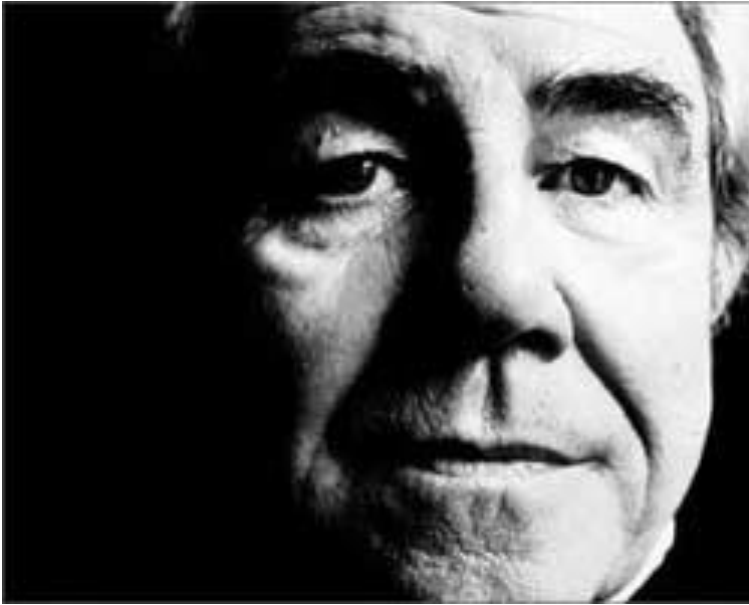
Bajo esta pequeña síntesis de los principios Freudianos, podemos justificar la acción humana de emplear la tecnología como medio vital anexo a las funciones biológicas fundamentales, en un momento primigenio del cambio entre nomadismo y sedentarismo al menos, para buscar colocar a la especie en un lugar más privilegiado con respecto a las otras especies dada su clara inferioridad como especie dominante.

Desde entonces, la búsqueda de placer generado a partir de inventar usos a la materia convertida en objeto, o a la materia transformada en sí misma para generar un sentido diferente a su primigenio se volvió uno de los motores de la evolución social dado el planteamiento de la pregunta, que aunque nunca se suscita explícitamente siempre marca el cambio de un invento a la mejora con uno nuevo o alternativo dado el proceso de sublimación, ¿puede esto ser mejor y mejorar-me en algún sentido?

El ser humano, entonces, con la capacidad de modificar, la materia, la energía, sus usos y los significados que puedan adherírsele en la concepción psicológica de la realidad humana, ha creado por entero una voraz metarrealidad que todo lo engloba y todo lo explica y trasciende, una realidad a velocidad ultra-revolucionada que en palabras de Jean Baudrillard busca la híperespecialización de todas las cosas y los conceptos, buscamos siempre el fin definitivo de las cosas en la eterna actualización de la vida inmediata.

Siempre *on line*, siempre *in side*, en una velocidad que genera y recicla conocimiento casi al mismo tiempo, es el placer tecnológico llevado a tope lo que nos brinda este tiempo, con constantes descargas de información, imágenes y actualizaciones.

El humano tendiente al obsoleto desde el punto de vista enteramente biológico, alejamiento del Homo Sapiens Sapiens y los conceptos que lo enmarcaban para dar paso a la era del Homocyberneticus y la gran virtualidad: Posthumanismo no como tendencia de pensamiento, sino como tendencia “vital”.



Jean Baudrillard. Fuente: quotestemple.com

### ***1.3.- Lo Posthumano: El alejamiento del humanismo.***

En 1957, Julian Huxley, quien años atrás había sido el Primer Secretario General de la UNESCO, acuñó el término transhumanismo para definir el pensamiento según el cual la especie humana no se presentaría como una meta en la evolución, sino sólo como su comienzo mediante la acción de la ciencia y la tecnología en comunión de intereses.



El término Cyborg fue propuesto por Manfred F. Clynes y Nathan S. Kline (1960) quienes trataban de definir, sólo teóricamente en ese entonces, a un hombre mejorado que pudiera sobrevivir a un ambiente extraterrestre mediante la identificación de una serie de problemas fisiológicos y psicológicos que afectarían a los astronautas en misiones de una duración considerablemente larga, objetivo buscado en plena carrera espacial y a estos problemas tangibles, buscaron soluciones teóricas, generando así la figura mítica del hombre-máquina que todos conocemos como parte del imaginario de la ciencia ficción.

Keith Thompson. Fuente: [www.keiththompsonart.com](http://www.keiththompsonart.com)

Los científicos propusieron que mediante el uso de sustancias químicas y modificaciones al organismo sería posible mantener hombres en el espacio. Sus recomendaciones incluían las siguientes:

- 1) En un viaje espacial sería recomendable que la tripulación estuviera despierta por días o por meses mediante el uso de medicación.
- 2) El astronauta debería de contar con un sensor que detectara niveles peligrosos de radiación, y mediante una bomba osmótica adaptada a su organismo podría recibir inyecciones de sustancias químicas en las medidas apropiadas para contrarrestar el efecto radiactivo.
- 3) El astronauta podría contrarrestar problemas metabólicos e hipotérmicos al reducir mediante hibernación, el consumo típico de combustible a diez libras por día (dos de oxígeno, cuatro de fluidos y cuatro de comida), así mismo se trataría de reducir la temperatura corporal para minimizar el metabolismo.
- 4) El balance de fluidos podría ser mantenido al conectar la salida de la uretra a las venas tras un filtro para las toxinas. Se esterilizaría el ducto gastrointestinal y se alimentaría al astronauta vía intravenosa para limitar la expulsión de materia fecal, la cual podría reutilizarse.

Como marco histórico, la idea sobre transhumanismo de Huxley, y la propuesta del Cyborg de Clynnes y Kline, son una de las directrices que han marcado la pauta ideológica al reflexionar sobre un ser humano modificado por la tecnología presente en el tiempo inmediato, siempre en el afán de intervenir lo más cercano que posee la especie, el cuerpo mismo, y que por ende representa, ligado al concepto de muerte, la durabilidad del sujeto con ente y como especie.

*Keith Thompson*. Fuente: [www.keiththompsonart.com](http://www.keiththompsonart.com)



La figura del Cyborg, a plena luz al menos, nunca fue un proyecto realizado por la NASA, sin embargo el concepto fue integrado a la cultura popular mediante la ficción al aparecer personajes como Terminator (Cameron.J; 1984) o Robocop (Verhoeven.P;1987) que lejos de buscar un objetivo tan burdo como un hombre mecánico, depositaba en esos personajes el deseo de emplear los grandes avances tecnológicos generados en todos los campos del conocimiento a un nivel inmediato, se buscaba que esos avances que dieron pie a las dos Guerras Mundiales y la Guerra Fría y cuya acción mancilló la naturaleza humana, otorgaran ahora comodidad, funcionalidad, y un alejamiento del sufrimiento y la precariedad con la que se vivió en el periodo de guerras; se buscaba alejar a la muerte que tan cercana y cotidiana había sido por largo tiempo.

Es así que la figura ideal del Cyborg se convierte, al menos para la cultura popular, en la bandera imaginaria contra las limitantes naturales del ser humano.

Sin embargo, lejos de lo llamado popular, en el campo de la ciencia, la tecnología, y la filosofía, las ideas de transhumanismo y Cyborg en sus sentidos conceptuales, nunca fueron abandonados, sino al contrario, con la aparición de la tecnociencia y la masificación de la comunicación, se volvieron más presentes que nunca.

El termino Cyborg, lingüísticamente, está determinado por la unión de las palabras *cybernetic* y *organism*. La parte referente al organismo está integrada por las características biológicas originales de la especie, y lo cibernético se presenta como lo referente a la ciencia que estudia el control de la comunicación entre seres vivos y máquinas.

La Cibernética es un campo interdisciplinario inaugurado por el matemático Robert Wiener tras la publicación de su libro “Cybernetica o el control en animales y maquinas” (1948).

La generación del concepto Cyborg, más allá de integrar la idea de un hombre máquina, estaba definido por Clynes y Kline(1960) como “El complejo organizado, extendido y exógeno que funciona como un sistema homeostático” entendienddo la homeostasis como “El proceso por el cual los seres vivos se resisten a la corriente general de corrupción y decadencia”. (Wiener.N;1948)

La optimización del hombre mediante la máquina, el mecanismo o la tecnología se adhiere al concepto de Cyborg a un nivel teórico dado que busca la depuración de las limitantes naturales de la especie como la muerte o la enfermedad mediante sistemas externos que funcionan en comunión con los inherentes a la biología original.

Anteriormente, la concepción de Cyborg era perfectamente definible y hasta cierto punto campo sólo de la teórica o la ciencia ficción, sin embargo con el desarrollo de la comunicación masiva y la tecnociencia al alcance de todos, lo popular y lo científico alcanzaron la comunión perfecta al encontrar una nueva cara, nombre e implicación psicológica para lo Cyborg; lo Posthumano como bandera de sociedad Contemporánea, sociedad caótica en eterna actualización, determinada por lo interdisciplinario, transdisciplinario y multidisciplinario,

donde el conocimiento y sus resultados matéricos están a disposición de quien quiera buscarlo y pueda pagarlo.

Vivimos en la era de los accesorios a manera de extensiones básicas de un cuerpo ligado a la tecnología y la comunicación, somos Cyborgs contemporáneos considerando que no sólo los



procesos drásticos de implante tecnológico se integran a la definición antes vista de Cyborg, si no que cualquier mecanismo externo a la biología original del ser humano, que modifique esta condición de aras de una optimización, como es el caso de las vacunas creadas en la laboratorios, los implantes o prótesis medicas pueden generar una condición cibernética, o más bien Posthumana en la población general.

*Claudia Mitchell Fuente: sFgate.com/health/article/new-bionic-arms-move-in-response-to-amputiees*

Para Chris Gray(2001), el Cyborg contemporáneo, estará definido según su nivel de integración con los mecanismos a tres niveles.

- 1) Simple Controllers.
  - .interfaces informacionales
  - .comunicación humano-ordenador
  - .vacunas
  - .manipulación de información genética
- 2) Bio-Tech Integrators
  - .ampliaciones mecánicas
  - .prótesis medicas
  - .vehículos
  - .sistemas ornamentales
- 3) Genetic Cyborg
  - .conexiones hombre -máquina directas
  - .exoesqueletos



Así que considerando la condición actual de la sociedad con respecto a la tecnología, podemos hablar de que en mayor o menor medida todos poseemos algún grado de Posthumanismo.

Es así que hablamos de una posthumanización gradual en una sociedad cuya cotidianidad está integrada por el binomio cuerpo-tecnología a un nivel prácticamente simbiótico.

Vivimos en una era de comunicación perpetuada a base de dispositivos de localización, internet libre y el boom de las redes sociales, este, es un tiempo donde las nuevas tecnologías hacen más rápido, cómodo y lujoso, el estar siempre disponible en un mundo sin horarios, un mundo sin afuera en donde las geografías parecen desvanecerse con el presionar una tecla.

La comunicación portable, ya no es un lujo de la minoría high tech, es ahora una necesidad social autogenerada, necesaria en el ambiente laboral, lúdico y familiar ligado directamente a la generación de un estatus de vigencia ante una condición general que tiende a relegar lo que resulte anticuado, incluyendo al humano mismo.

Tal como lo cita Juan Pablo Ringelheimen “Pensamientos sobre la técnica” (2001) Experimentamos una filosofía práctica de liberación, combinada con el laboratorio del genetista.

Las nuevas tecnologías surgen en respuesta a la cuestión vital que siempre flota en el inconsciente colectivo; ¿Qué hacer con la vida que nos acontece, con todos los recursos que se encuentran en el ámbito de mi temporalidad?

Como respuesta a esa pregunta, podemos observar de manera cercana, que se ha tecnologizado la vida misma a un punto bastante elevado, se ha tecnologizado la sexualidad, el deseo, la comunicación, los estados alterados del ánimo, todo, en ese ente global e intangible que reposa su esencia en el Internet y el resto de los medios de comunicación masiva.

Ese ente es un fragmento de lo llamado Posthumano que en términos de Donna Haraway(1985) está determinado por la mezcla entre lo orgánico y lo inorgánico mediante mecanismos artificiales externo que intervengan al cuerpo otorgándole la condición de “cuerpo de recambio”.

Para Catherina Hayles en ¿Cómo llegamos a ser Posthumanos: Cuerpos Virtuales en Cibernética, la Literatura y la Informática? (1999), el cuerpo humano adquiere la condición Posthumana al fusionar la biología natural con las extensiones prostéticas generadas por la tecnología.

Muchos teóricos abordan estas reflexiones de manera constante dado que la tecnología continúa migrando hacia el interior del cuerpo, reconfigurándolo, expandiéndolo y otorgándole nuevas connotaciones que siempre estarán ligadas a la condición adquirida por su comunión con la tecnología, cada vez de manera más estrecha y directa.

Para la sociedad actual, comunicación es poder, supervivencia y vigencia, se configuran en función de cantidad, poder de acción y acceso, por ello, nos es de sorprender que la

comunicación, ligada íntimamente con el cuerpo humano, es una de las ramas que adoptan la bandera Posthumana para su justificación.

Para muchos, el cuerpo físico es la última barrera ante la posibilidad de una comunicación perpetua y totalmente veloz que configure la primera fase de los objetivos fundamentales del contexto que nos contiene y cuya finalidad, teóricamente al menos, incluye velocidad total, portabilidad, comodidad y acceso ilimitado.

Las nuevas tecnologías han luchado por reconfigurar los conceptos clásicos de distancia física y geográfica, mediante la superación del espacio euclidiano como medio básico para la generación de vínculos sociales.

Esta condición nos coloca ante la necesidad de reconfigurar la concepción de espacio, mediante lo que Edward Soja (1984) denomina: geografías posmodernas.

Se desvanece así, poco a poco, la sensación de pertenencia geopolítica y comienza a delimitarse un nuevo tipo de pertenencia referente a las zonas digitales frecuentadas. Pertenece, todos, a la era de la comunicación global, somos capaces de saber casi al instante, una noticia acontecida al otro lado del planeta, mientras que en la cuestión geopolítica tangible las relaciones se desvanecen de tal manera que la concepción de una identidad fija, analógica y estable, bandera de la sociedad moderna e industrial, se diluye en aras de una sociedad digital de modelos efímeros, intercambiables y seleccionables, a la carta, a la medida no sólo de las necesidades, sino de los deseos; presenciamos la extinción gradual del cuerpo orgánico en un Cibermundo donde la identidad es un accesorio intercambiable a placer.

La identidad, antes regida, por la huella y el documento únicos y analógicos, vestigio de la singularidad del propio cuerpo físico, es sustituido por claves de acceso y bancos de datos digitales, en donde el alias, a manera de identidad, obtiene una validación total entre los miembros de cierta comunidad digital.

De esta manera se puede tener acceso a comunidades extranjeras, en el literal uso de la palabra, sin las limitantes del documento analógico, sin visas ni pasaportes, sin el problema de las distancias y el coste económico que implica recorrerlas.

Con la digitalización de las zonas sociales, las fronteras geopolíticas se diluyen lentamente. La apuesta está entonces por la búsqueda del hombre para superar el espacio físico, apuesta que tomó seriedad a principios del siglo xx con la superación parcial de la materia, al menos en la cuestión de la comunicación, en la búsqueda por trascender lo orgánico como parte del proyecto para conseguir al fin una esencia virtualmente eterna y sin limitaciones.

La comunicación virtual juega entonces el papel de portavoz del tiempo Posthumano al recodificar los conceptos básicos necesarios para la convivencia social, pilar de la estructura que nos contiene.

Tal recodificación se ve aterrizada en puntos como la ciber-otredad, que se valida en el lexema “ciber” al efectuarse mediante un proceso de hibridación por medio de un mecanismo artificial que la hace posible a pesar de sus limitaciones tangibles; ejemplo de ello es el face work o comunicación digital escrita, que a pesar de carecer de rostros, próxima o gestos, es desmaterializada y reinterpretada a manera de palabras, tecleos y expresiones de interacción propios del medio, un medio cibernético que lo contiene y lo pone al alcance, muchas ocasiones de manera gratuita, de quien desee y pueda usarlo, transformando así la comunicación y de cierta manera a quien la emplea, en entes Posthumanos que buscan adecuarse al nuevo entorno que los contiene.

Con la virtualización del espacio y la tecnologización radical de la vida, vienen a ponerse dentro del mapa una serie de factores que se integran de manera directa a la manera de abordar las cuestiones más básicas de la existencia, los entes abstractos se someten al up grade al igual que los seres que los sustentan para dar forma a los nuevos conceptos que configuraran la dinámica social de este tiempo.

Al “tiempo” se le adhiere la variable “real” y amparado en el poder de transmitir imágenes a velocidades increíbles desde dispositivos portables, logramos una especie de omnipresencia social mediante las redes que desde nuestros dispositivos, abarca prácticamente todo el planeta, las geografías clásicas se transforman en virtuales, y tenemos ante nosotros la formación de una meta-realidad en donde la ausencia de la presencia física no es una limitante para observar cara a cara al otro, al ciber-otro, con el que se crean lazos sociales igual de potentes que los analógicos.

Nos dirigimos rápidamente hacia una desmaterialización radical por medio de las redes de la bioelectrónica y nanotecnología que nos presentan la posibilidad de un panorama reestructurado desde la base misma de nuestro mundo, la realidad tangible está siendo virtualizada y tecnologizada desde su esencia, desde la comunicación, hasta la estructuración de organismos modificados genéticamente en lo que derivará en la otra versión, la alternativa, de la naturaleza original.

## ***ABSTRACT CAPITULO 1***

Este capítulo aborda las nociones de las características humanas que han permitido generar que el binomio humano-tecnología sea tan íntegramente implantado en las dinámicas sociales que determinan el comportamiento tanto individual como colectivo de la especie al optar por el uso del objeto externo como mediador entre el ser y su entorno.

Se abordan las características inherentes a este uso tecnológico y se pone sobre la mesa las aristas diversas del impacto que tiene sobre la sociedad y el individuo, planteando desde las concepciones negativas de su uso hasta las perspectivas como posibilitadores en un tiempo mediatizado y pasando por una necesidad vital ya implantada que en resumen nos habla de un tiempo desbordado por la tecnología, y no integrado como debería de ser para considerarse motor de progreso.

Se consideran también los hechos fácticos a los que no podemos huir en la contextualización de nuestro tiempo, la no reversibilidad de los avances tecnológicos ya generados e integrados a las dinámicas sociales e individuales, la inevitable dependencia, y la posibilidad del aprovechamiento de las circunstancias como medio posibilitador de progreso y no como medio de alienación. Ya que, al considerar los posibilitadores de la tecnología, entra en el panorama las múltiples opciones que representaría la aplicación optimizada de los medios a las dinámicas sociales existentes.

Con referencia a lo artístico, se analiza desde la ciencia y desde lo antropológico, la concepción de percepción, de realidad, simulacro como medio de generación de una metarrealidad totalmente subjetiva, la unión de esas subjetividades en la construcción de lo social que da al artista los lineamientos y referencias para construir esos mensaje artísticos que criticarán, metaforizarán, referenciarán o apoyarán los mensajes que elija el artista para impactar la esfera de interacción en la que decida insertar su mensaje.

Se desglosan en este capítulo los antecedentes y las referencias teórico-filosóficas que dan sustento al término Posthumano, valiéndonos del concepto *Cyborg* como término popular que permite integrar la idea radicalizada del hombre-tecnología en el inconsciente colectivo.

Con el análisis del impacto Posthumano en las dinámicas sociales, se abordan concepciones como, *Cyber otredad, on line, desterritorialización de las fronteras físicas, tiempo real, espacio virtual, simulacro, etc.*, que con un tinte de ligadura hacia las Artes Visuales, nos permitirán tomar las características existentes de la tecnología, sumándolo a los conceptos teórico –estéticos de la Producción artística, para generar así la panorámica de echar mano de la característica Posthumana actual como generador de propuestas visuales que pueden brindar alternancia en la generación de los productos culturales adecuados a este tiempo ultra-Tecnologizado, siempre con la finalidad de criticar, revisar y analizar el tiempo en que vivimos mediante la acción artística.

## ***Referencias Bibliográficas Capítulo 1***

**Agamben,G. (2006)** *¿Qué cosa es un dispositivo?*

**Breuer,J & Freud,S .(1895)** *Estudio sobre la Histeria.*

**Calonge,F.(2005)***Post-humanismo y ética: reflexiones para la reconstrucción de solidaridades en la sociedad .moderna avanzada.*

**Clynes,M & Kline,N.S.(1960)** *Cyborgs and space.*

**Escudero,A.(2010)** *Darwin y el Posthumanismo. Revista de Filosofía, año V, numero 30 .*

**Foster,H. (1988)** *Visión y Visualidad.*

**Freud,S. (1920)** *Mas allá del Principio del Placer.*

**Gray,CH. (2001)** *Cyborg Citizen.*

**Haraway,D. (1985)** *Manifiesto para Cyborgs: Ciencia,Tecnología y feminismo socialista a finales del siglo xx.*

**Hayles,K. (1999)** *¿Cómo llegamos a ser Posthumanos: Cuerpos Virtuales en Cibernética, Literatura e Informática.*

**Huxley,J. (1957)** *Nuevas Botellas Para vino Nuevo.*

**Koval,S. (2011).** *Convergencias tecnológicas en la era de la integración hombre-máquina.*

**Pievani,T. (2009)** *Creación sin Dios.*

**Ringelheim, J.P. (2001)** *Peter Sloterdijk y la fuerza del destino. Revista Artefacto. Pensamientos sobre La técnica, Nro. 4.*

**Sibila,P. (2008)** *El Hombre Postorgánico. Cuerpo, Subjetividad y Tecnologías Digitales.*

**Tönnies.F. (1887)** *Comunidad y Sociedad*

**Yehya,N. (200)** *El Ciborg.O la reencarnación gracias a la tecnología. Revista Letras Libres. Noviembre.*

**Watson,Ch. (1979)** "Psicofísica" en el "Manual de Psicología General"

**Wiener,N. (1948)** *Cibernética o el y comunicación en animales y máquinas.*

# *Capítulo 2*

## “Lo Escénico y el Simulacro”

*Disimular es fingir no tener lo que se tiene,  
Simular es fingir tener lo que no se tiene.*

*Jean Baudrillard.*

## ***2.1 Percepción psicológica del simulacro: El puente antropológico para la posibilidad de lo escenificado.***

“La simulación no corresponde a un territorio, a una referencia, a una sustancia” (Baudrillard, J. 1978), se trata más bien de la generación de modelos a partir de algo real que no tienen esencia ni origen, es algo que ante la especialización del calco, se vuelve más real que lo real, es decir un “hiperreal”.

Lo real se produce y se valida a partir de unidades miniaturizadas, matrices, memorias sociales de modelos conceptuales que pueden reproducirse un número indefinido de veces, de tal manera y con tal solidez que la lógica se dé por sentada a tal grado que anule la cuestionabilidad, generando así un ambiente totalmente controlado, simplemente operacional.

Esta concepción totalizante de lo real, se coloca como un punto de conflicto en la percepción de cualquier concepto, ya que al contraponer simulacro y realidad, lo que nos dará la pauta será cuestión de subjetividades. Para Baudrillard (1978) podemos distinguir entre cuatro tipos de imágenes/representaciones de lo real, que además coloca en sucesión histórica:

1. Imagen como reflejo de una realidad profunda.
2. Imagen que enmascara y desnaturaliza una realidad profunda.
3. Imagen que enmascara la ausencia de realidad profunda.
4. Imagen que no tiene que ver con ningún tipo de realidad.

Lo que yo tomo por simulado, dado el calco que esto conlleva, alguien lo tomará por real, filtrando así la esencia de cualquier acción al terreno de lo efectivo; de tal manera que el simulacro se levanta como ente perverso de nuestra sociedad, ya que es camaleónico, posible y lo más peligroso, intencional.

La realidad y la simulación se alejan de todo principio y todo objetivo. Se alimentan ambas del principio de individualidad que tanto impera en la dinámica social que nos acontece. Estamos de lleno ya en una dinámica determinada por los conceptos del Capitalismo cuya dinámica de acción consiste en alimentarse a través de la historia, generando así la destrucción de toda referencia, todo objetivo humano para neutralizar toda distinción ideal entre verdadero y falso, bueno y malo, dejando simplemente vacío.

“Al igual que los barrocos, somos creadores desenfrenados de imágenes pero en secreto somos iconoclastas. No aquellos que destruyen las imágenes sino aquellos que fabrican una profusión de imágenes donde no hay nada que ver” (Baudrillard, J. 1970)

Esta posición, da la pauta para establecer una durísima lógica de sustitutos e intercambios, nada es ya estable o inmutable, todo tiene un alternativo de recambio, un lado B, la parte subjetiva que permite que todo sea todo y nada a la vez. La dinámica social de la estructura

contemporánea se sustenta en la disuasión, la abstracción, desconexión y desterritorialización de toda identidad.

La Globalidad es la moneda de cambio, somos cada vez más individuos soberanos e independientes, más aislados en el metro cuadrado que nos corresponde; el otro, humano e individual, nos es más alejado a cada paso, estamos duramente inmersos en una política de acción que nos individualiza para homogenizarnos.

De ahí la histeria característica de nuestro tiempo: la histeria de la producción y reproducción de lo real, de manera compulsiva, siempre encaminada a generar o intentar generar el ideal de comodidad, paz y soberanía que siempre vislumbramos en las glorias pasadas, esas que nos corresponden pero no nos pertenecen, son oasis lejanos siempre presentes a manera de estigmas, contrapuesto nuestro presente destruido y decadente a aquella Época de Oro que tienen todas las acciones del hombre y cuyo síntoma más grave observó en “la estetización del mundo, su puesta en escena cosmopolita, su puesta en imágenes, su organización semiológica” (Baudrillard, J. 1970).

Es simple, mas no sencillo, lo que la sociedad busca a través de la producción y sobreproducción: la tierra prometida se encuentra en la restauración de lo real que se le escapa. Es por esto por lo que la producción “material” contemporánea es en sí misma un hiperreal, simulacro reiterado millones de veces que desemboca en el vacío.

El conjunto de particularidades que dan forma al sistema complejo llamado “sociedad”, contienen una serie de delicadas fórmulas que lo mantiene en pie, Estabilidad, Vaciamiento, Otredad, Aspiración, Proyección, por mencionar solo algunos son conceptos que flotan de manera casi natural en el inconsciente colectivo y que equilibran todo al brindar caminos lógicos y válvulas de escape que mantengan estable la conformación de lo socialmente aceptado.

Cuestionar la veracidad de lo real, no representa peligro alguno para la estabilidad del aparato social, las unidades miniaturizadas están sólidamente implantadas, y contienen, incluso, un sistema de seguridad para banalizar el hecho de cuestionar la realidad tangible, a tal grado que la distorsión de lo real, guiada por los *Órganos de Poder* y validada por las mayorías, se constituye como un método colocado en un escenario iluminado y a la vista de todos que se inserta de manera casi insalvable dentro de todas las conciencias que conforman a la sociedad. No hay una conciencia real sobre lo simulado, la idea es un secreto a voces que prácticamente se anula por el simple hecho de ser expuesta, se elimina por saturación de pruebas, se vuelve banal y también desemboca en un vacío conceptual generado por la sobresaturación de los activadores sociales.

La realidad, o lo que consumimos como realidad, es una puesta en escena, y todos somos participantes activos; los que la aceptamos, los que la criticamos, los que la creemos o los que la ignoramos, incluso los que la negamos, todos jugamos un papel que la convierten en un fenómeno, en esencia, más real que lo real.

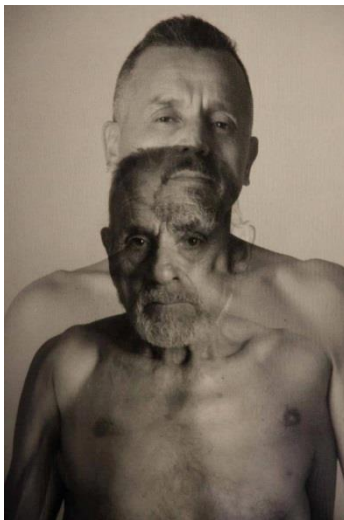


## 2.2 LO PERFORMATICO: Una transición en el arte.

Hablar de Arte es hablar de actos humanos, de expresión corporal en todos los sentidos, y ya sea pintando una superficie, modelando materia o ensamblando objetos encontrados podemos ver que nuestro cuerpo y su acción es el vehículo primigenio para nuestra expresión en cualquiera de sus formas.

Para ligar la acción del cuerpo *per se* con el producto cultural, el punto de encuentro es la performatividad que simbólicamente unido al concepto de teatralidad comparte los aspectos: espacio- kinésicos -temporales que reubican los signos reconstructores de la realidad que se ve impactada por el simple hecho de la presencia humana.

Pensar en un Arte profundamente vinculado a la vida, entretelado de tal manera que los productos visuales hablen de un contenido generado desde dentro, y no al margen de esa construcción social que suele colocar a la figura arquetípica del "Artista" y su obra en el lugar de observador que subjetivamente describe la vida a la distancia con medios y maneras propios. Un Arte que nos hable del contacto estrecho entre Obra y quien la mira, simulacro y juego con lo real que deviene en diálogo directo y participativo, pensando en este tipo de Arte podemos rastrear expresiones que van desde las Acciones realizadas por los Futuristas, Constructivistas, Surrealistas y Dadaístas hasta con los Happenings, Performances, Fluxus Events y Body Art realizados en la década de los 70.



Gonzalo Rabanal (Chile)

"De la trama del habla a los tramas del cuerpo"

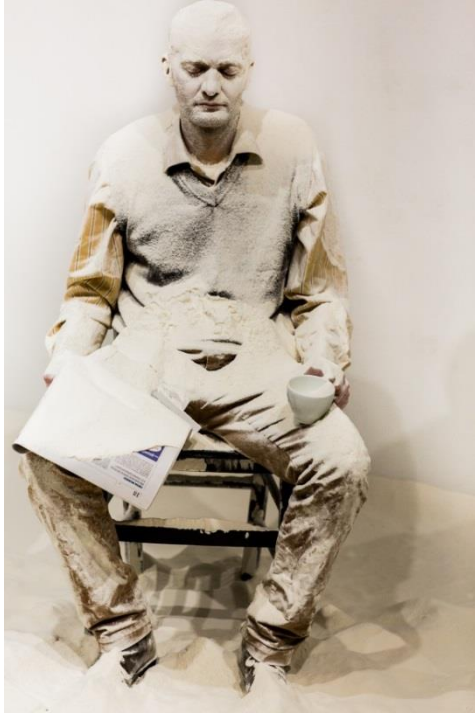
, Installation and performance.



Hermann Nitsch (Austria)

Videos "122. Aktion" (2005), "The Making Of: Mit Leib und Seelen" (2010) and "130. Aktion" (2010)

En estas expresiones se instituye al cuerpo como medio articulador entre Arte y Vida, cuerpo que expande su significación para transformarse en materia, texto y lienzo; ejecutor, significado y significante, cercano al abandono de la idea de *Mundo como texto expresado mediante el Arte* que se transforma en el punto de encuentro para todas estas ramas expresivas que buscan no solo hallar nuevas maneras y soportes, sino que entre otras cosas busca alejarse de manera *simbólica* de las imposiciones mercantiles a las que se ha supeditado la Pieza de Arte.



El término Performático se emplea “para abordar una comprensión global de la cultura contemporánea... que corresponde con algunas prácticas artísticas que rehúyen en muchos casos la fijación material o incluso textual, en las que se plantean propuestas en cuestión de itinerarios, juegos o viajes a los que se invita al espectador/participante a interactuar “(Wenger,R.2013).



BBB Johannes Deimling (Germany/Norway)

"Blanc series #9". VENICE INTERNATIONAL PERFORMANCE ART WEEK 2012. Foto: Monika Sobczak

Es el alejamiento de lo representativo como vía para la expresión, es la búsqueda por la obtención de una Obra de Arte envolvente y por tanto cercana, vivible en tanto que experiencia; tangible en el apropiacionismo de los momentos inherentes a la vida misma como mensaje artístico.

Es la rebeldía expandida a la gran mayoría de las expresiones del llamado Arte Contemporáneo que busca ser cercano, inmediato, interdisciplinario y relacional, alejado de los valores estéticos y técnicos tan relacionados con el aparato Institucional de Arte representado por el Museo.



Macarena Perich Rosas (Chile)  
"Tajo". Live performance. Foto: Monika Sobczak

Sin embargo, como generadores de Cultura y siendo críticos antes que con nadie con nosotros mismos, debemos asumir que estas acciones performáticas y efímeras, si bien son un intento sincero por salvaguardar la autonomía y la libertad de las formas expresivas ante la posible manipulación institucional y mercantil, también nos lleva a plantear consecuencias dignas de considerarse en relación a las derivaciones que a futuro puede tener esta línea de optar por construcciones efímeras e incluso no objetuales como lugar ya común en la generación de los Productos Artístico-Culturales de nuestro tiempo.



Micaela Leonardi (Italy)

"Due aree di controllo", Live durational performance [photo by Jason Lim]

Desde este lado alternativo, hablamos de un binomio que podría ser perjudicial en tanto que fenómeno social en el Arte y la Vida que lo sustenta; me refiero a la cada más perceptible apatía de la sociedad que conformamos y al carácter de eterno presente en el que pretendemos insertarnos, en la que el aquí y el ahora adquieren una connotación casi Universal. Se ha virado hacia la inmediatez como recurso predominante, como agente que aniquile a la Historia, al menos la historia inmediata que se construye con nuestras acciones.

Con respecto a lo anterior, abordo una de las delicadas líneas que deben considerarse a la hora de pensar en el carácter de los productos culturales que generamos como reflejo de nuestro tiempo; Si bien al hablar de actos performáticos hablamos de lo participativo y lo relacional que resulta al parecer tan necesario un contexto donde el Ser social se siente en una orfandad total, abandonado y lejos de todo y de todos, también estamos asistiendo a la construcción de una tiranía de Aquí y el Ahora, con su devastadora necesidad de atención compartida y sobre todo constante, necesidad de conectividad que emplea en On-line permanente como medida casi obligatoria para resultar integrado a una colectividad en donde puede resultar segregatorio en hecho de no estar *al tanto* de eso más nuevo que curiosamente puede recodificarse a cada hora.

Con lo performático, lo procesual y lo efímero como línea de construcción artística predominante, estamos siendo partícipes de una mutación en la Historia del Arte ya que estamos eliminando la virtud de los objetos directos del Arte como documento histórico que pueda mirarse a la distancia de los años, y que nos permite dialogar, como hacemos aún, con las Piezas que son herencia de otros tiempos y otros artistas, documentos que fungen como articuladores entre los momentos históricos que representan y nuestra reflexión al verlos, esos que son testimonio fundamental para entender e incluso cuestionar las formas y maneras del Arte, su vigencia y claro, su carácter.



Marina Widén (Sweden)  
Live durational performance

Y si bien podríamos hablar del *Registro de la Obra* como ese documento histórico que dé continuidad y consistencia a la Historia, yo pregunto: ¿Cuándo vemos la reproducción en video o el registro fotográfico de un performance o una pieza de arte efímero, en realidad podemos dialogar con la pieza? ¿Entenderla con este grado de integración que pide el Arte para significar en experiencia constructiva? ¿Es posible abordarla aun a pesar de su original e innegable característica de temporalidad limitada? ¿No es el registro un acto contradictorio a la postura fundamental del aquí y el ahora como medio fundamental para el performance? ¿Es el registro de la *obra* en sí o sólo un medio para integrarnos a un momento que no vivimos mediante el simulacro mental?

Alessandra Bucchi (Italy)

"Qing ming", Video performance and objects



Dice Misaki Fuhijata en su ensayo sobre la Interactividad (2002) “El arte interactivo que viene, no conservará objeto alguno, operará más bien como una interacción con una función/sistema,



que logre la generación de una energía/lugar en donde la interacción de los participantes pueda surgir en tiempo real. Y es en este tiempo real donde un usuario/a activará sus pensamientos para simular sucesos entre el presente y el futuro. No se trata de un documento, sino de un acontecimiento que tiene lugar aquí y ahora”.

Don Simmons and cyclists. Foto: Henry Chan. International Festival of Performance Art.Toronto.2010.

Este es el arte que generamos y que conceptualmente corresponde a una época de inmediatez exacerbada, de trombosis informativa, de simulacros como sustitutos de la realidad, parte todo esto del reinado de la imparmanencia y lo fugaz; sin embargo creo yo, no podemos perder el foco y negar que al arte performático y efímero que es vigente hoy, solo cumplirá con su misión si se constituye como ese medio que despierte a ese espectador del Arte tan adormecido, tan tristemente sorprendido por la fórmula ya común dada por la Galería y la Crítica.

No podemos alejar los ojos del futuro, ese futuro que por más yermo que se visualice, nos atañe y que como generadores de Bienes Artístico-Culturales impactamos con la generación de nuestros discursos visuales aterrizando piezas que se construyen innegablemente como el reflejo del tiempo que construimos y transitamos. Hablamos aquí de un tiempo en el que la búsqueda de lo auténtico puede estar cercana a la aberración de sólo hacer sin más objetivo que buscar insistentemente el presentar lo ya dicho de maneras variantes y de ser posible nunca antes vistas, porque si bien alejarse de las fórmulas comunes ya dadas por los hitos del Arte, me parece no sólo bueno, sino necesario, podemos caer en el lugar común de utilizar a lo efímero y lo performático como una postura aceptada que nos integre a lo que se entiende de manera consensual como *Arte de Vanguardia*.

Somos una sociedad huérfana de todo, instalada en el conformismo de la aceptación, ávida de pertenecer y al mismo tiempo tendiente a la generación de un concepto en donde el individuo se convierte en unidad homogénea para construir una superestructura, que discriminando las particularidades, nos transforma en un módulo socialmente aceptado que sólo es justificado bajo el efecto placebo provocado por la sensación simulada de pertenencia a un algo más grande y más complejo que nosotros mismos, nos individualizan para homogenizarnos y nos insertamos en una dinámica que creemos tiene un por qué, y más importante aún, un por qué generado desde nosotros, que nos justifica y nos da sentido. Somos autónomos en el autoengaño, somos en esta justificación que nos damos, usuarios y no consumibles en ese sistema enorme en donde lo *político, lo religioso, lo oficial, lo burocrático*, entre mucho más, nos transforma y por voluntad propia, en materia prima para mantener en marcha la máquina del consumismo, el capital, las necesidades creadas y sobre todo, las formas ya comunes.

Como podemos ver, existen muchas aristas y seguro muchos argumentos para defender esta o cualquier otra postura mediante telones de fondo tan subjetivos como se quiera, sin embargo lo cierto es que *el arte performático, efímero, procesual* y tantos otros son los medios vigentes hoy en día, y que sin duda alguna, reflejan el momento histórico que nos acontece y es bajo estos parámetros que busco argumentar en esta tesis la generación de una pieza que se aleje de la simple contemplación estética, ya de por sí demoledora, busco argumentar una pieza que se aleje de la mera representación como vía expresiva y que sea más bien cercana al concepto propuesto por el humanista Hans Ulrich Gumbrecht(2004) quien exalta la experiencia estética de la presencia como un acceso alternativo al mundo más allá de la representación.

### 2.3 Lo Performático de la Danza.

Al ser un acto Performático, la danza tiene mucho que ver con la idea de Teatro, comparten gran cantidad de los recursos y el vocabulario que tiene por finalidad estructurar vías para



emitir mensajes mediante la expresión corporal; estas disciplinas y en realidad todas las disciplinas cercanas a la expresión mediante el cuerpo, hablan de una interpretación de los *fenómenos* de la vida, abordados con una mirada crítica y expuestos mediante la acción escénica desde la perspectiva personal del Director o Creativo. Mirar acciones escénicas es acercarse a la mirada del otro, verse inmerso en un universo totalmente manipulado por quien propone, es abandonarse a mirar bajo los conceptos de aquel que nos da su versión del fenómeno porque diríamos que “la danza acontece, se revive como una experiencia totalizadora, una vivencia estética” (Crespo, N. 2003).

*Enrique Bordes Mangel.* Fuente: [atenea.esteticas.unam.mx](http://atenea.esteticas.unam.mx)

*“Vemos en las tablas una imagen de la vida, pero no la vida misma. De otra suerte, el teatro no tendría ninguna importancia estética, no sería arte” (Wagner, F, 1970).*

Como lo señala la cita, la acción pura de simular sobre los fenómenos es el recurso que emplea el Director para delimitar el tema que se reinterpretará sobre la escena, el simulacro en teatro se constituye así como un acto expreso y esperado por un público. Quien mira actos escénicos busca mirar lo simulado, gracias a esto existe un dialogo entre acciones escénicas y público, parte inseparable de la acción del Teatro, no hay teatro sin público.

La relación entre lo escénico y lo real puede explicarse mediante la *Teoría de la ilusión*, de Konrad von Lange, quien dice que el goce estético que experimenta el espectador consiste en una continua curva: ilusión-desilusión-engaño-desengaño, en donde se puede mapear a groso modo la relación del acto escénico y quien lo mira( simulacro y realidad) ya que todo acto escénico deberá abarcar contenidos que sean inherentes a quien mira y que sean modificados por el contexto de la obra (ilusión), y otros elementos artificiales o insinuados como no reales, que separan al acto escénico de la realidad (desilusión), en el desarrollo del acto escénico se buscará engañar en algún grado al público, sumergirlo en el simulacro al combinar hábilmente los contenidos de ilusión y desilusión , buscando impactar la percepción del espectador cuando el acto escénico termine y se corone la fase de desengaño.

La Danza como acto Performático, emplea recursos escénicos y expresivos para emitir mensajes a través de la acción del cuerpo, porque la danza basa su conocimiento en la experiencia estética de mundo experimentado a través del lenguaje no verbal emitido por el cuerpo.

La coreografía, plataforma para la danza, se instaura como articulador narrativo de su ficcionalidad, le da coherencia y estructura a la propuesta, moldea las formas individuales y grupales, las coloca y organiza de manera específica ya que es el medio por el cual abrimos la puerta a la narrativa que nos plantea, consumimos sus formas para articular el diálogo entre simulacro dancístico y la perspectiva propia y nos permitimos así ir y venir entre realidad y ficción, dotamos de ficción a la realidad misma.

Es por ello que el bailarín intenta conectarnos con su hacer, intenta que proyectemos un poco de nosotros en su narrativa, busca que nos identifiquemos en algún grado con las formas que genera porque el cuerpo, cualquier cuerpo, es la frontera y línea de comunicación entre interior y exterior, entre el yo y la otredad, de tal manera que todo acto corporal escénico o no, se transforma en la base fundamental de la interpretación en ambas direcciones, de mi hacia el otro y viceversa.



Gorka Bravo, *Alicia y las Maravillas del Ballet* .Frame. Fuente:vimeo.com.

La danza se instaura como una expresión del cuerpo vivido, “danza como actualización del vínculo con nuestra imagen y esquema corporal” (Barrios José Luis, 1997)



eso que tiene que ver con la vivencia de “una estructura senso-locomotriz” ( Crespo, N. 2003) ya que reflejamos nuestra experiencia en el mundo físico, como entendemos la vida mediante experiencias sensoriales, desarrollamos una conciencia sobre el nosotros a partir de la experiencia de lo vivido y en esto mucho tiene que ver la idea del *otro*, nos construimos también a partir de mirarnos en los otros hasta que “desarrollamos una imagen del cuerpo, que significa que el individuo ha sido humanizado, ha entrado al mundo de lo simbólico”

(Dolto, F,1990).



Gorka Bravo. COMPAÑÍA NACIONAL DE DANZA, “Jardí Trancat “de Nacho Duato



Gorka Bravo. DIES DE DANSA 2010, Clash 66 - Sébastien Ramírez / Hyun-jung Wang, "Amor & Psyche", en Sabadell.

La danza es entonces una estructuración de símbolos, con un carácter y modo específico, que llega a nosotros en la forma que su disciplina dicta; El ballet con sus formas armónicas, estructuradas y de líneas rectas, con narrativas que nos remiten a escenas míticas y metafóricas; La danza contemporánea mezclando y transgrediendo los léxicos dancísticos constituidos, hablando de formas más viscerales y de gran carga experimental; La danza-teatro con su acercamiento a la experiencia de la cotidianidad aterrizada mediante la traducción de movimientos comunes a trazos escénicos que representen lo armónico de los movimientos cotidianos; La videodanza con su trabajo al cambiar la narrativa de lo que se mira, haciendo encuadres, acercamientos, partiendo los tiempos narrativos, modificando la lectura de la imagen con la postproducción, dotando de subjetividad al tiempo y el espacio construido en esa atmósfera delimitada por la duración del Video; La danza urbana articulando discursos de liberación social mediante movimientos duros, acrobacias, y complejos pasos que se ligan de bits rítmicos representativos del acelerado fenómeno de ciudad; y así con cada una de las disciplinas que tienen su técnica y su lenguaje, pero que a final de cuentas vivimos desde la identificación de nuestra percepción con la sensación propia de movimiento.

Para Alicen Brennan el estilo resulta de 3 conexiones emparentadas por las convenciones coreográficas:

- La cualidad del movimiento
- Las características de los usos de las diferentes partes del cuerpo
- La orientación de los bailarines en el espacio escénico

Cada estilo tiene un vocabulario, y su aplicación específica es lo que determina y diferencia un estilo de otro.

Hablar de danza, es hablar de estructuración de la vida desde la perspectiva de movimiento es “El conflicto de la situación y la solución del movimiento en sí mismo es un asunto dramático”(Von Laban,R,1978) y nos identificamos con ese movimiento por el hecho simple de que sabemos que se siente moverse, entendemos cuando un bailarín se vuelve ingravido al saltar o girar en el aire porque determinamos, según nuestra experiencia, lo que es sentir la gravedad



en carne viva, entendemos la metáfora de tiempo y espacio en la danza porque nosotros también experimentamos de manera subjetiva estas dimensiones, y accedemos a los significados de la danza por esta experiencia de movimiento.

Gorka Bravo.DIES DE DANSA 2009, Maura Morales, “Hipocondriaca”, Foto ganadora del II Premio Internacional de Fotografía de Danza CAPTURADANZA. En Barcelona.

Se argumenta que “el cuerpo es una superficie de inscripción de los signos sociales...el lenguaje lo ha introducido al mundo de lo simbólico, ha ordenado el intercambio social hasta en sus mínimos detalles... El cuerpo como visión, como objeto de las fuerzas que conforman la vida” (Baz.M, 1996), experimentamos esos signos al mirar la acción corporal de identificación con quien baila y proyecta sus propios signos inscritos en el cuerpo de manera simbólica, enviando mensajes apoyados de la coreografía, el escenario, el movimiento en sí mismo...de tal manera que recibimos los mensajes, los hacemos parte de nuestra experiencia, de nuestros propios signos.



Gorka Bravo. COMPAÑÍA NACIONAL DE DANZA, “White Darkness” de Nacho Duato, con Luisa María Arias, Isaac Montllor, Marina Jiménez, Daan Vervoort, Kayoko Everhart, Francisco Lorenzo, Liuva Horta, Javier Monzón, Ana María López, Clyde Archer. Teatros del Canal, Madrid 2010.

## 2.4 El Simulacro escénico

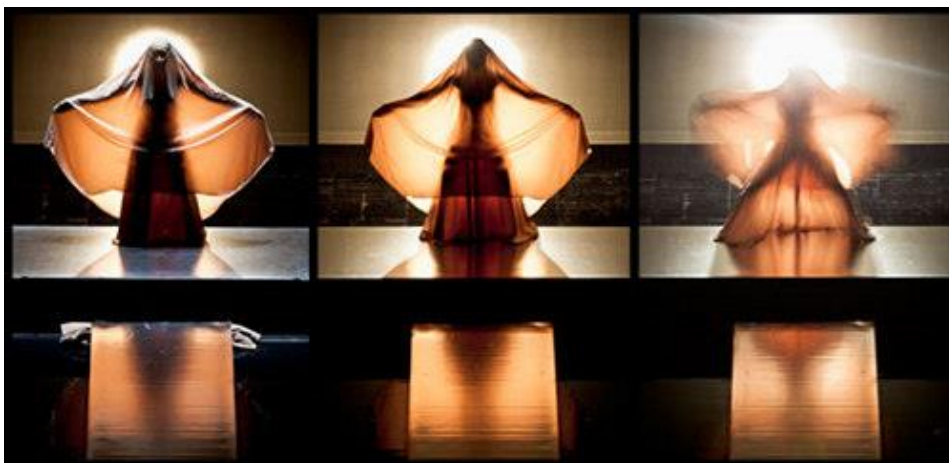
La escena, es el lugar donde la acción performática se lleva a cabo mediante la conjunción de los recursos técnicos, espaciales, conceptuales y temporales para lograr emitir un mensaje cuyo contenido será determinado por la acción corporal de un *performer*.

La escena constituye un dialogo entre escenografía y acción performática, se complementan, y tejen en su comunión una serie de mensaje que serán enviados al público que observa detrás de esas líneas tangibles o simbólicas que delimitan la frontera entre escenario y realidad, entre mundo real y simulacro.

El espacio escénico es sin duda una determinante fundamental en la manera de presentar danza; este espacio determinará las características para la puesta en escena, sus posibilidades, restricciones y requerimientos. Un correcto estudio sobre el espacio escénico del que se dispone es no sólo recomendable, sino indispensable para una ejecución correcta de una pieza.

Considerar las particularidades del espacio escénico, construye una de las principales preocupaciones para el coreógrafo, ya que la pieza no será construida ni resuelta de la misma manera si es presentada para un público que estará colocado de manera frontal (a la italiana) que si será presentada en un escenario con tres frentes(Isabelino), en espacio cerrado con iluminación o al aire libre, en un foro delimitado o en una acción callejera; ya que si bien danza refiere a cuerpo en movimiento, el espacio intervenido por ese cuerpo determinará en mucho el carácter que debe de adquirirse para la correcta ejecución.

El espacio escénico es sin duda una determinante para la acción corporal del bailarín, ya que desde la simples características del suelo, el número de frentes o la posición en la que se encuentre su público, modificará la intencionalidad de los movimientos a ejecutar en pos de emitir el mensaje deseado en la pieza, pieza que necesariamente debe insertarse en una narrativa



de simulación que sitúe al bailarín o a todo el cuerpo de baile en un tiempo y espacio simbólico, delimitado y reconocible para el público.

Gorka Bravo DFERIA 2011, Centre Choréographique National de Caen / " Manta " , con HÉla Fattoumi. En Donostia.

La iluminación, vestuario, utensilios, maquillaje, música, unidos a la acción representativa de los bailarines conforman una “totalidad escénica” que dan coherencia a toda la producción dancística, emplea la conjunción de todos estos recursos para apoyar la función interpretativa.

La iluminación puede generar la narrativa temporal simbólica, así como jerarquizar espacios, dramatizar la acción interpretativa, hasta ambientar totalmente el carácter de la escena; El vestuario acentúa el carácter de la pieza y en muchas ocasiones brinda herramientas visuales que dan un mayor impacto a la intencionalidad de la pieza, uniforma o acentúa la presencia de los bailarines en la coreografía según los requerimientos de la construcción; Los utensilios apoyan la generación de la temporalidad y la espacialidad de la obra, además de ser una herramienta de apoyo para la acción directa del bailarín cuando opta por incluir utensilios que le brinden o una posibilidad técnica o apoyen la idea de su personaje, en algunas ocasiones el empleo de utensilios es lo que determina en gran parte la narrativa de la pieza, el maquillaje es lo que ficcionaliza en gran parte la acción del bailarín, dramatiza las partes del cuerpo, las



transforma de manera tangible en eso que requiere el personaje, él junto con el vestuario serán lo que separa a la persona del personaje.

Gorka Bravo.DFERIA 2010 , Fingersix, “ La Sonrisa Ganadora “ , Florencia Demestri, Jihae-Ko, Alex Deutinger y Felix Stroebel. Gasteszena, Donostia.

La música, unidad fundamental para la danza, incluso en obras sin pista musical en donde los sonidos generados por el bailarín constituyen música de manera simbólica, determina y estructura en gran parte la narrativa, puede funcionar en muchos casos como el agente cohesionador de la escena, ya que mediante sus altos, bajos, contrastes, silencios, pausas, y cúspides el bailarín adquiere las herramientas necesarias para ejecutar, se mueve a su ritmo, se conecta con la música y se adhiere de manera simbiótica a ella, de la mano generan ese lenguaje que será proyectado hacia nosotros, saturando dos de los sentidos más atendidos por la percepción humana, la vista y el oído, ligándose en una narrativa que estructurará mensajes simbólicos para establecer un dialogo con el espectador.



Gorka Bravo. DIES DE DANSA 2009 , La Intrusa Danza – Virginia García y Damián Muñoz, “ Staff “ , con Virginia García y Aléxis Fernández. Mataró.

## ***ABSTRACT CAPITULO 2***

Este capítulo aborda y describe a profundidad la idea de simulacro, las características psicológicas que lo permiten y las situaciones de interacción social que le otorga una validación. La descripción condensada de esta posibilidad sería:

Lo real se produce y se valida a partir de unidades miniaturizadas, matrices, memorias sociales de modelos conceptuales que pueden reproducirse un número indefinido de veces, de tal manera y con tal solidez que la lógica se dé por sentada a tal grado que anule la cuestionabilidad, generando así un ambiente totalmente controlado, simplemente operacional.

Se establecen a partir de esta posibilidad el puente para conectar los conceptos de simulacro desde lo social, simulacro desde lo escénico con la danza y simulacro desde las Artes Visuales con lo performático, unificados los tres conceptos para generar la posibilidad de una pieza performático- dancística.

Con esta posibilidad se pretende tocar puntos muy específicos para la reflexión del tiempo que vivimos mediante la generación de Productos Visuales, hablamos de:

- Otridad como posibilidad de sensibilización ante un tiempo donde hay una mediatización y mercantilización de las emociones y sentimientos.
- Empleo del análisis antropológico de la conducta receptiva del simulacro, como posibilitador de la asimilación de los mensajes Visuales ligados al Posthumanismo desde lo Performático de la Danza.
- Intento por recuperar la capacidad de sorpresa ante un público adormecido ante los estímulos der Arte, utilizando la potencia tecnológica como posibilitador de mensajes visuales correspondientes al tiempo que vivimos.
- Empleo de la Interdisciplina como medio de concreción para tomar todas aquellas herramientas que nos sean útiles en la búsqueda de generar mensajes Visuales que logren despertar en el público, la sorpresa, la contemplación y la identificación sociológico-temporal.
- Empleo de la acción performática, como medio de presentación de mensajes que critiquen, revisen y analicen la realidad en la que estamos insertados, desde lo Artístico, analizando los canales por los cuales generamos productos Artístico-Culturales.

## ***Referencias Bibliográficas Capítulo 2***

**Baudrillard, J. (1970)** *La Transparencia del Mal. Ensayo sobre los fenómenos extremos.*

**Baudrillard, J.(1978)** *Cultura y simulacro.*

**Barrios, J, L (1997)** *Tesis de maestría. El arte y lo sagrado (una aproximación fenomenológica-hermenéutica a lo sublime.*

**Baz, M.(1996)** *Metáforas del Cuerpo . Un estudio sobre la mujer y la danza, Mexico.*

**Crespo,N(2003)** *La danza . Mirada en Movimiento, un Estudio de tres coreógrafos mexicanos.*

**Debord, G. (1988)** *Commentaires sur la société du spectacle.*

**Deleuze, G (1969)** *Lógica del sentido*

**Deleuze,G & Guattari, F.(1973)** *El Anti Edipo*

**Dolto,F. (1984)** *La imagen inconsciente del cuerpo.*

**Fujihata, M.(2001)** *On Interactivity.*

**Gumbrecht, H,U.(2004)** *Production of the Presence: What Meaning Cannot*

*Convey*

**Von Laban, R. (1978)***Danza Educativa moderna.*

**Wagner, F(1970).** *Teoría y Técnica Teatral*

**Wenger, R.(2013)** “Pensar el cuerpo ‘Posthumano’ en el arte y la filosofía”



# *Capítulo 3*

*“La manipulación tecnológica de los recursos en la elaboración de una Pieza de danza Posthumana”*

“Deberíamos pensar en el arte después del arte, como si estuviéramos emergiendo desde la era del arte a otra cosa, cuya exacta forma y estructura resta ser entendida.

*Arthur Danto. (1997)*

### ***3.1 El acto performático como generador del mensaje artístico.***

La Integración de las plataformas tecnológicas a las expresiones clásicas del arte, corresponden de manera directa al tiempo interdisciplinario que nos acontece; tendemos a mirar a las formas clásicas con ojos y posibilidades contemporáneas en la búsqueda de encontrar alternativas para la expresión.

En cuestión de actos performáticos, las producciones se han visto impactadas desde hace mucho tiempo por la acción tecnológica en aras de presentar puestas en escena de mayor calidad e impacto, con recursos cada vez más complejos que otorgan a performers, bailarines, coreógrafos, accionistas, etc, con mayores posibilidades para construir metáforas y conceptos que apoyen su propuesta.

Sin embargo, como nota aclaratoria y desde una perspectiva analítica cabe mencionar que las puestas en escena de toda la historia, que en estricta teoría, aunque el nombre no se acuñara como tal, han sido performáticas, guardaban en su esencia un tinte de Posthumano, pues al emplear vestuarios, maquillajes, ingeniería para crear efectos especiales, manipulación de la iluminación, etc, desbordaban ya la delimitación de lo humano, era un simulacro sí, pero como lo es ahora, un simulacro que al estar sobre ese espacio mágico-simbólico, que es el escenario, se validaba como real en tanto que experiencia.

Ahora bien refiriéndonos específicamente al Performance como disciplina plástica generadora del mensaje artístico, 1962 el grupo Fluxus, realizó acciones performáticas como una de sus principales líneas de expresión, y por ello el acto performático es a menudo asociado al concepto de flujo ya que citando al grupo Fluxus al referir al origen de su nombre "está asociado a la idea de cambio, de fluir constante, de oposición a cualquier tipo de formalismo o norma"(Martinez,A.2001).

Bajo esta premisa, sabemos que el acto performático pugna por la emisión de mensajes cuya durabilidad e impacto está estrechamente ligada con el aquí y el ahora, con una postura que desmaterializa lo perenne del objeto artístico y se orienta a la búsqueda de lo temporalmente limitado por la sencilla razón de que está asociado al cuerpo humano como raíz, generador y esencia, con las características inherentes a lo humano, incluyendo su natural característica de ser finito.

Se busca pues un alejamiento de lo objetual como medida para librar al Arte de las cadenas alienantes del mercado, como camino para hacerlo cercano a quien lo mira, uso activo de las neuronas espejo en la búsqueda de la empatía, se busca despertar al espectador con mensajes cercanos, humanos, que lo saquen de la rutina, *aquí y ahora*. Sin embargo bajo esta premisa, bajo este *Aquí y Ahora* ¿ Qué pasa con aquellos que necesitan ser tocados por el arte y que por cientos de razones no están presentes en el momento justo del aquí y el ahora?

Tendemos así el puente entre la búsqueda de lo performático por de la liberación de los mensajes artísticos, fluidos, libres y del aquí y el ahora, y la necesidad de dejar registros que otros puedan

tomar y revivir, en otros tiempos, en otras latitudes, en varios momentos de la vida, con las propuestas que emplean la variante tecnológica franca en su construcción, con esto me refiero al uso del video, en los casos particulares que se pretende plantear en esta tesis, Puestas en escena en vivo, que por un lado se vean intervenidas por el video en tiempo real, y que por otro puedan guardar registro de lo ocurrido.

La referencia más cercana la encontramos en el hacer de la Video-Danza, cuyos orígenes podemos rastrear en trabajos de Maya Daren o de Iyonne Rainer, incluso en acciones de videoclip musical en donde la comunión de video y danza produjeron una “dimensión artística autónoma”

En la Video-Danza, el recurso fundamental es el empleo de la postproducción para manipular planos, encuadres, efectos y tiempos en la construcción dancística, con la finalidad de aterrizar la pieza terminada en una plataforma de video. Aquí, el manejo del espacio escénico, de la temporalidad y el encuadre tienen una libertad total, ya que la pantalla de proyección se transforma al final en el espacio escénico en sí, posibilidad no viable al realizar puestas en escena en vivo.

La propuesta específica de esta tesis, se construye como una experimentación para lograr integrar las virtudes del video y la postproducción, en una puesta en escena en vivo; cuyo contenido se apoye en la combinación del acto escénico humano y la acción de la manipulación



de las imágenes mediante la tecnología, dotándolo así de un carácter Posthumano, cuya finalidad será encontrar recursos alternativos para generar danza mediante el diálogo entre acción tecnológica y humana.

Videodanza. *Cajita feliz.Frame. Fuente: Youtube.com.mx*

Existen características fundamentales para lograr el cometido de este tipo de producciones, se requiere una manipulación del espacio escénico muy específica que permita la correcta producción de la pieza.

Para comenzar, se acondicionará el escenario e incluso al cuerpo de baile, como una gran pantalla oscura, esto mediante el uso del negro total en todas las zonas de la escena y los vestuarios con la finalidad de, mediante el uso de la luz tanto teatral como de proyección de video, construir la narrativa que el ojo del espectador seguirá como acto natural al mirar la luz en contraste a la oscuridad total.

La búsqueda de esta propuesta es integrar la acción de los bailarines sobre la escena, con los recursos del video que mediante encuadres específicos, efectos especiales o distorsiones en el tiempo simbólico otorguen la posibilidad de generar metáforas visuales complejas que brinden al espectador una mayor carga emocional y simbólica que le permita a su vez encontrar una alternativa perceptual al asimilar los contenidos simbólicos emitidos en la pieza de danza.



Videodanza. Anestesia. *Frame. Fuente: Youtube.com.mx*



Videodanza. Cajita feliz. *Frame. Fuente: Youtube.com.mx*

### ***3.2 Manipulación del Espacio Escénico***

El espacio escénico y su diálogo con los bailarines, construye gran parte de la narrativa que articula el discurso de la danza, es el lugar donde el simulacro se realiza, posibilita las metáforas, brinda las herramientas, delimita la zona en que todo lo ejecutado se vuelve un hiperreal que se transita con movimientos, tensiones, pausas activas, pulsos, secuencias, formas y transiciones, es el contenedor de los mensajes transmitidos por la danza, es un concepto inseparable.

Manipular la posibilidades que nos brinda el espacio escénico, es una de los recursos básicos de coreógrafos y directores de escena ya que delimitar y manipular las posibilidades del escenario otorga al espectador una serie de pistas para mirar la intencionalidad de la pieza, que si bien no tiene un carácter cerrado, sí tiene una serie de indicios que deben mirarse de tal o cual manera para establecer un diálogo limpio entre la idea de los generadores de danza y quien los mira.

Para piezas que buscan integrar la variable Posthumana mediante el uso del Video se requieren de inicio tomar en cuenta 3 características de la teatralidad en Danza.

- Escenario interior
- Disposición del público a la italiana
- Oscurecimiento total de escena.



Estas condiciones se emplearán para lograr una manipulación en la direccionalidad de la mirada del espectador, que mediante los acentos otorgados por la iluminación y proyecciones de video.

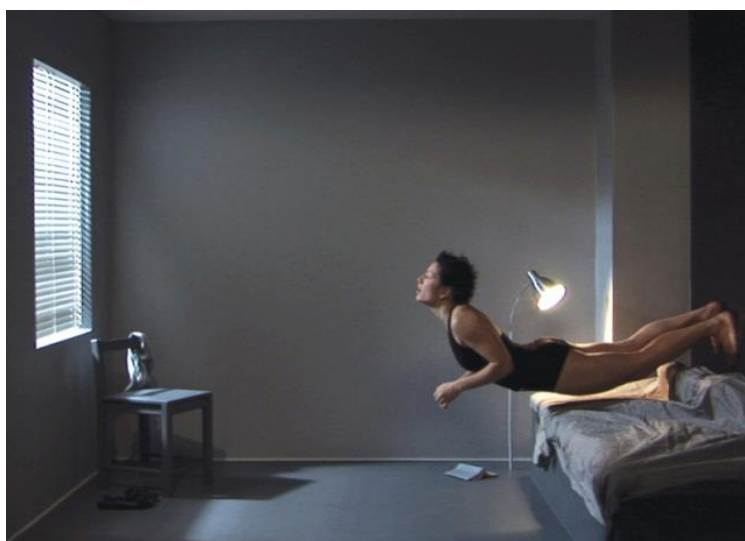
La integración de la plataforma de video a la sustancia de la danza de estilo teatral, de una manera realmente integrada, supone un dialogo que derivará de sí una manera alternativa de construir y mirar danza.

Videodanza. *Weightless. Frame. Fuente: Youtube.com.mx*

El espacio escénico será determinado en gran medida por la materia física que lograra las zonas de total oscuridad en la escena, sin embargo la narrativa será dictada en su gran mayoría por las proyecciones, luz a final de cuentas, que harán de escenografía y bailarín, papel recíproco que también corresponderá al bailarín, construyendo así una unidad binaria de cuya real compenetración resultará una propuesta Posthumana de danza.



Videodanza.Weightless.Frame. Fuente: Youtube.com.mx



Videodanza.Weightless.Frame. Fuente: Youtube.com.mx

### ***3.3 Las estrategias de simulación en la Pieza. La narrativa lumínica. Intencionalidad humana y de video.***

En la puesta en escena, las luces son las encargadas de establecer buena parte de las narrativas, establece prioridades, genera zonas visibles en el escenario, crea las atmósferas, genera efectos dramáticos, marcan el comienzo y el final de una escena. Nos lleva de la mano, o lo correcto sería decir del ojo, a los trayectos marcados por la duración del acto escénico.

El principio básico en el uso de las luces, es generar un impacto visual al colocar iluminación dirigida en un momento específico, con el fin de resaltar tal o cual característica de quien está en escena.

En las propuestas que estamos planteando, el empleo de la luces será fundamental, ya que mediante el uso de luces cenitales y laterales los bailarines destacarán del oscuro total en el que se funden gracias a la conjunción del escenario, la escenografía y el vestuario, uniformado a color negro.

Se proyectarán sobre el oscuro total, imágenes que refuercen la idea de la construcción escénica, se emplearán desde encuadres de lupa de partes de los bailarines, imágenes que construyan atmósferas, e imágenes que interactúen directamente con la acción de los bailarines, esta interacción será posible gracias a la contraposición de luz y oscuridad, ubicando a los bailarines en zonas escénicas específicas, generando secuencias de alta precisión, ya que el video dará la pauta espacial y en alguna ocasiones incluso se proyectara sobre el bailarín mismo.

El bailarín en su hacer, emplea la técnica, la expresión, el movimiento en general, para lograr mensajes simbólicos y metafóricos que establezcan un diálogo entre su cuerpo, el espacio y la música. Cuando la puesta en escena es en vivo, la distancia entre escenario y público establece

ciertas limitantes en quien mira, la apreciación de la pieza se establece de manera general, se aprecia la forma total del cuerpo, la forma general de la coreografía de grupo de ser el caso algunas gesticulaciones muy marcadas, pero los planos cercanos se pierden en la distancia, sin embargo esto es parte de la acción dancística, se trabaja con esas herramientas y se buscan resultados mediante esas vías.



Wrecking Crew Orchestra . Frame. Fuente: Youtube.com.mx

Como vimos con anterioridad, la Video-Danza rescata el uso de primeros planos y la posibilidad de mirar la escena desde diferentes ángulos, manipulando los tiempos simbólicos y empleando efectos especiales.

La presente propuesta pretende combinar los recursos de ambas propuestas con la finalidad de generar una alternativa al mirar no sólo danza, sino cualquier tipo de mensaje performático que pueda integrar a sus necesidades el uso de un escenario, tal cual se describe o con condiciones sustitutivas que cubran las necesidades formales de la propuesta, en donde pueda emplearse el recurso presencial para generar un vínculo directo con el espectador, pero que permita el empleo de los recursos tecnológicos del video, la animación, la realidad aumentada, etc, como apoyo interactivo en la construcción de la pieza.

Dialogar con la tecnología y sus recursos de manera directa, estableciendo un vínculo con la experimentación corporal en danza, permite integrar las herramientas técnicas y conceptuales que nos son inherentes y contemporáneas, siempre en la búsqueda por hacer más cercanas y propias las propuestas y los conceptos. Con más posibilidades para la expresión.



Wrecking Crew Orchestra . *Frame. Fuente: Youtube.com.mx*



Wrecking Crew Orchestra . *Frame. Fuente: Youtube.com.mx*



### ***ABSTRACT CAPITULO 3***

Se describe en este último capítulo las técnicas, herramientas y conceptos mediante los cuales será posible estructurar propuestas que integren la variable Posthumana a las construcciones performáticas interdisciplinarias mediante el uso del video, estrategias de animación, generación de una atmosfera en *tiempo real*, etc. Esto con la intención de construir canales alternativos para la generación de Productos Artístico- Culturales que sean un intento reflexivo y argumentado de impactar la realidad criticándola, revisándola, metaforizándola o simplemente presentándola, desde la conciencia de analizar los medios, maneras y recursos obtenidos en el tiempo y contexto específico que nos es inherente.

Se describe el marco teórico y referencial que dará sustento a la propuesta, haciendo un recorrido breve por la historia de los medios tecnológicos aplicados a la producción de los mensajes performáticos como medio de producción que busca alejarse de objeto perenne y ritualizado para su venta por el Mercado del Arte.

Se plantea la problemática de la vigencia de los mensajes performáticos, con ese carácter de efímero y limitado a un tiempo y espacio específico, que dejan tras de si registros no objetuales de la obra, así como las cuestionantes que puedan surgir en torno al impacto de estas maneras en la construcción de una historicidad para las artes. Se integra a esta reflexión la posibilidad del uso del video en dos niveles, como plataforma y medio para aplicar mensajes generados con medios tecnológico-digitales, y como recurso de registro que pueda reproducir lo mas ampliamente posible la experiencia generada por las piezas performático-dancísticas para consulta y apreciación de otros personajes de otras temporalidades y latitudes

Se describen en este capítulo los medios y recursos por los cuales, la danza, el video y el performance, son estructurados como propuestas artísticas consolidadas y una vez generado este análisis, se proponen las maneras específicas mediante las cuales se hará uso de los recursos referenciales en la búsqueda por producir una “Pieza Posthumana performático-dancística”.

### ***Referencias Bibliográficas Capítulo 3***

**Barrios, J.L. (1997)** *Tesis de maestría. El arte y lo sagrado (una aproximación fenomenológica-hermenéutica a lo sublime).*

**Baudrillard, J. (1978)** *Cultura y simulacro.*

**Baz, M. (1996)** *Metáforas del Cuerpo . Un estudio sobre la mujer y la danza.*

**Crespo, N. (2003)** *La danza Mirada en Movimiento, un Estudio de tres coreógrafos mexicanos.*

**Martinez, A (2001)** *Arte y arquitectura del siglo XX.*

**Von Laban, R. (1978)** *Danza Educativa moderna.*

**Wagner, F. (1970)** *Teoría y Técnica Teatral.*

## ***Conclusiones***

Existen una cantidad ilimitada de recursos filosóficos, tecnológicos, artísticos, psicológicos, etc, que pueden emplearse en la generación de Productos Artístico-Culturales; Todo conocimiento generado por el hombre hasta la fecha, puede ser empleado por el Artista para buscar las vías y los caminos que le permitan analizar, criticar, metaforizar, revisar, rechazar, en resumidas cuentas, impactar, la realidad que le es inherente.

Hablamos de Realidad Geopolítica, Temporal, Social, Socioeconómica, cualquier apellido que decidamos ponerle, y que sin embargo nos atañe, nos determina y nos traza la línea de lo que vivimos en carne propia todos los días de la vida. Este impacto de lo Real, con todos sus apellidos, sobre la consciencia del ser humano, no es inherente a los artistas, pero sí pone de manifiesto que es responsabilidad de cualquier artista que se jacte de serlo, el emitir mensajes Artístico-Culturales que presenten una postura totalmente personal que refleje la manera de interpretar el mundo, la manera de abordar las preocupaciones referente a él y el carácter que se asumirá al tratar dichas preocupaciones.

Asumiendo dicha responsabilidad, he de decir que mi preocupación, o al menos una de ellas, corresponde a la afectación que tiene la Tecnología, o mas bien el empleo de la misma, en la condición humana, específicamente con referencia a las relaciones interpersonales, la concepción del individuo sobre lo social y la percepción de los estímulos emitidos por los Bienes Artístico-Culturales que en un ciclo interminable, son resultado directo de las dos anteriores.

Vivimos un tiempo en el que el empleo de la Tecnología a todos los niveles, se instaura y cada vez con mayor dureza, como pilar fundamental en la construcción de las dinámicas sociales de cualquier índole, las colocamos ante nuestros ojos como herramientas potencializadoras y optimizadoras que sin embargo emplean mecanismos que nos alejan materialmente los unos de los otros, se anula cada vez con más efectividad el componente humano, todo es automatizado y a distancia logrando así, cada vez más, la anulación de la otredad orgánica y cercana, para sustituirla por una ciber-otredad sintética y lejana.

El tiempo en el que se transitan las dinámicas, es uno de los más impactados con este vuelco extremo tecnológico, todo es vertiginoso, no hay lapsos de espera ni remansos de calma y contemplación; no hay cabida para la reflexión ante el estímulo, en todo momento la interacción corre desenfadada emitiendo y recibiendo datos entretejidos en una compleja red de estímulos que nos anula por saturación.

Por más desesperanzador que suene, esto es una realidad del tiempo que transitamos, y no fue una *ruleta rusa* o una *varita mágica* la que nos colocó en el punto social en el que estamos, ni es la *Tecnología* un monstruo quimérico animado por el fantasma secreto de la tan temida *Inteligencia Artificial*.

Tecnología sólo es el término empleado para describir los procesos de actualización/creación /instauración de sistemas generados por el propio hombre y cuya aplicación corre a cuenta de nuestra propia mano en beneficio o detrimento de la propia humanidad.

Sabernos generadores de toda acción modificada por la Tecnología tiene 2 caras posibles, por un lado, a nadie más a que a la propia humanidad puede señalarse como responsable de los aciertos o errores registrados en este o en cualquier otro campo del saber humano, pero por el otro lado, también podemos decir que está, teóricamente al menos, completamente en nuestras manos, corregir o ajustar el rumbo de las circunstancias actuales.

La aplicación de cualquier conocimiento a la esfera de las aplicaciones tangibles/reales, estará determinada por circunstancias tan dispares como: la conciencia en la dimensionalidad de los impactos directos y colaterales que puede tener aquello aplicado o la postura ante los costos/beneficios humanos y materiales que pueda representar la aplicación de ese conocimiento, y no hablamos sólo de los casos provechosos y reflexionados como progresos que ha registrado la humanidad, sino también de los muchísimos casos en los que sólo existe el beneficio de unos pocos mediante el perjuicio de otros tantos.

Hablamos entonces de una problemática que estaría centrada más en el nivel de alienación de la naturaleza humana que en la cuestionabilidad de la Tecnología *per se*.

Bajo estos parámetros mi conclusión es proponer la intervención del Arte como generador de Bienes Artístico-Culturales que se instauren, o lo intenten al menos dado la evidente problematización antes citada, y de la cual el Arte no está exenta; en donde todo sistema puede verse afectado de manera negativa por la acción alienante de los hombres que buscan la mejora propia a costa o a pesar del daño ocasionado al otro, como un dispositivo de sensibilización Social que establezca líneas discursivo-visuales que en algún grado puedan ser activadoras de conciencia y coherencia personal primero, para después aspirar de manera más sólida a una conciencia social saneada.

Esto, sólo será posible al emitir mensajes que promuevan la reflexión, la capacidad de sorpresa, el sobrecogimiento ante lo bello y lo sublime que puede hallarse en muchas y muy variadas formas y que sin embargo surge en contraposición a los sentimientos de orfandad, desapego, devastación, corrupción y pérdida que dominan la dinámica Social en la que estamos insertos.

El Artista se coloca entonces en una posición importante en tanto que fenómeno de sensibilización social y esto claro, le confiere una serie de atributos, que en la historia del Arte han sido entendidos, asimilados y manoseado en diferentes niveles. Lo que nadie menciona, no de manera abierta al menos, es la responsabilidad que esto conlleva y que comienza por cuestionar las formas y maneras en las que se aborda el fenómenos del Arte según su tiempo y su contexto específico, para determinar así con un juicio crítico y por ende, informado y reflexivo, si las formas y maneras empleadas, son vigentes y receptivas a nuevas aportaciones, o son ya desbordadas y obsoletas, y es tiempo de generar nuevos caminos sólidos, argumentados, coherentes y auténticos.

Reflexionar con cautela sobre los medios y posibilidades que tenemos al alcance en este tiempo resulta fundamental, y eso incluye echar mano de todo conocimiento generado a través de la historia y que tenga algún punto de comunión con el tema que busquemos abordar.

Existe hoy día una vasta fuente de campos disciplinarios con una aún más vasta colección de temas desarrollados en todos los campos del conocimiento humano, que no conformes con abordar hasta el más mínimo secreto de su disciplina, han pugnado por saltar al campo de lo interdisciplinario, lo colaborativo, lo transversal y todas las posibilidades de combinación que puedan imaginarse en la búsqueda de descifrar las relaciones complejas que dan cuerpo y forma al mundo en el que vivimos.

Somos parte de un tiempo que tiene en su haber una cantidad apabullante de información que crece y crece a cada segundo, cada vez más a la mano de quien esté dispuesto a encontrarla, sin embargo esa información no vale de mucho si no hay un proceso de racionalización consciente que de la línea para transformarlo en verdadero conocimiento; conocimiento que nos brinde las herramientas para generar propuestas que tengan peso y valía en la reflexión y acción sobre el tiempo en el que vivimos.

Así que desde las Artes y como Artista digo: La responsabilidad de construir Bienes Artístico-Culturales que tengan un impacto real en la reestructuración y construcción de un tiempo en donde todos los hombres y mujeres sean dignos, conscientes y plenos, está en nuestras manos, en las manos de todos y cada uno de los que dedican su esfuerzo y vitalidad a la tarea de impactar el mundo de manera positiva, desde cualquier disciplina y desde cualquier campo, unidos en la búsqueda de un mundo que sea un mejor lugar para vivir.

## ***Referencias Bibliográficas Generales***

**Agamben,G. (2006)** *¿Qué cosa es un dispositivo?*

**Barrios,J.L. (1997)** *Tesis de maestría. El arte y lo sagrado (una aproximación fenomenológica-hermenéutica a lo sublime.*

**Baudrillard,J. (1970)** *La Transparencia del Mal. Ensayo sobre los fenómenos extremos.*

**Baudrillard, J. (1978)** *Cultura y simulacro.*

**Baz,M. (1996)** *Metáforas del Cuerpo .Un estudio sobre la mujer y la danza.*

**Breuer,J & Freud,S. (1895)** *Estudio sobre la Histeria.*

**Calonge,F. (2005)***Post-humanismo y ética: reflexiones para la reconstrucción de solidaridades en la sociedad moderna avanzada.*

**Clynes,M & Kline,N.S. (1960)** *Cyborgs and space.*

**Crespo,N. (2003)** *La danza Mirada en Movimiento, un Estudio de tres coreógrafos mexicanos.*

**Debord,G. (1988)** *Commentaires sur la société du spectacle.*

**Deleuze,G. (1969)** *Lógica del sentido.*

**Deleuze,G & Guattari, F. (1973)** *El Anti Edipo*

**Dolto,F. (1984)** *La imagen inconsciente del cuerpo.*

**Escudero,A. (2010)** *Darwin y el Posthumanismo. Revista de Filosofía, año V, numero 30 .*

**Foster,H. (1988)** *Visión y Visualidad.*

**Freud,S. (1920)** *Más allá del Principio del Placer.*

**Fujihata,M. (2001)** *On Interactivity.*

**Gray,CH. (2001)** *Cyborg Citizen.*

**Gumbrecht,H.U. (2004)** *Production of the Presence: What Meaning Cannot Convey*

**Haraway,D. (1985)** *Manifiesto para Cyborgs: Ciencia,Tecnología y feminismo socialista a finales del siglo xx.*

**Hayles,K. (1999)** *¿Cómo llegamos a ser Posthumanos: Cuerpos Virtuales en Cibernética, Literatura e Informática?*

- Huxley,J. (1957)** *Nuevas Botellas Para vino Nuevo.*
- Martinez,A (2001)** *Arte y arquitectura del siglo XX.*
- Koval,S. (2011).** *Convergencias tecnológicas en la era de la integración hombre-máquina.*
- Pievani,T. (2009)** *Creacion sin Dios.*
- Ringelheim,J.P. (2001)** *Peter Sloterdijk y la fuerza del destino. Revista Artefacto. Pensamientos sobre La técnica, Nro. 4.*
- Sibila,P. (2008)** *El Hombre Postorgánico. Cuerpo, Subjetividad y Tecnologías Digitales.*
- Tönnies.F. (1887)** *Comunidad y Sociedad*
- Von Laban,R. (1973)** *Danza Educativa moderna.*
- Wagner, F. (1970)** *Teoría y Técnica Teatral.*
- Watson,Ch. (1979)** "Psicofísica" en el "Manual de Psicología General"
- Wenger, R. (2013)** "Pensar el cuerpo 'Posthumano' en el arte y la filosofía"
- Wiener,N. (1948)** *Cibernética o el control y comunicación en animales y máquinas.*
- Yehya,N. (200)** *El Ciborg o la reencarnación gracias a la tecnología. Revista Letras Libres. Noviembre.*