

El cuerpo humano entre el arte y los medios de masas en el tránsito del siglo XX al XXI

Doctorando: David Ferrara Garro
Director: Carlos Plasencia Climent

| | |
|---|------------|
| INTRODUCCIÓN. | 11 |
| 1. Justificación del tema. | 11 |
| 2. Antecedentes | 14 |
| 3. Objetivos. | 16 |
| 4. Metodología. | 17 |
| | |
| PROEMIO. | 23 |
| 1. De cuerpos, identidades y alteridades. | 23 |
| 2. Un punto y seguido a lo que vendrá. | 31 |
| | |
| I. EL CUERPO Y LAS NUEVAS MITOLOGÍAS. | 37 |
| I.1. Los nuevos mitos “massmediáticos”. | 39 |
| I.2. El Superhéroe. | 49 |
| 1.2.1. De cómics, cultura y espectáculo. | 51 |
| 1.2.2. Las realidades corporales del superhéroe y su entorno. | 53 |
| 1.2.3. Superhombres y suprahombres en las estéticas del cómic. | 53 |
| 1.2.4. Supercuerpos. | 58 |
| 1.2.5. De <i>Wonder Woman</i> y otras <i>femmes fatales</i> . | 74 |
| I.3. Los hogares del monstruo y las pesadillas cotidianas. | 78 |
| 1.3.1. Las editoriales dedicadas al género fantástico, de terror, de ciencia-ficción y <i>underground</i> como creadoras de las monstruosidades contemporáneas. | 78 |
| 1.3.2. Los engendros neocárnicos ilustrados por Charles Burns, Hideshi Hino y Miguel Ángel Martín. | 99 |
| I.4. La omnipresencia del <i>Cyborg</i>. | 115 |
| 1.4.1. Definiciones y discursos sobre el <i>cyborg</i> . | 118 |
| 1.4.2. De la ciencia-ficción al <i>cyberpunk</i> . | 124 |
| 1.4.3. El <i>Cyberpunk</i> . | 137 |
| 1.4.4. El artista <i>cyberpunk</i> . | 147 |
| I.5. El mito de <i>Wolverine</i> en obras seleccionadas. | 155 |
| | |
| 2. EL CUERPO, SUS TRANSGRESIONES Y EL ESPECTÁCULO. | 167 |
| 2.1. Transgresiones corporales en el arte y el espectáculo. | 167 |
| 2.1.1. Sobre la trasgresión y algunas de sus consideraciones. | 170 |
| 2.1.2. Un punto de inicio. Cuerpo, muerte, sexo... y guerra. | 172 |
| 2.1.3. La trasgresión hecha carne. | 176 |
| 2.1.4. La trasgresión hecha carne...de espectáculo. | 182 |
| 2.1.5. La trasgresión y la carne son el espectáculo. | 190 |
| 2.1.6. Derivaciones del espectáculo de la trasgresión en la sobremesa. | 195 |

| | |
|--|------------|
| 2.2. La trasgresión se convierte en moda. | 197 |
| 2.2.1. Contexto-imagen-cuerpo. | 197 |
| 2.2.2. Cuerpo y mercancía. | 198 |
| 2.2.3. Estrategias de provocación a través del cuerpo. | 215 |
| 2.3. La Fura dels Baus. Cuerpos en el espectáculo escénico. | 234 |
| 2.4. El cine como nexa entre lo transgresor y la cultura de masas. | 248 |
| 2.4.1. El cine provocador y decadente de Andy Warhol y la Factory. | 250 |
| 2.4.2. El Cine de la Trásgresión de Nick Zedd y Richard Kern. | 258 |
| 2.4.3. El cine y la trásgresión de la carne. | 269 |
| | |
| 3. EL CUERPO INTRODUCIDO EN LAS ARTES COTIDIANAS Y DE CONSUMO. | 279 |
| 3.1. Lo audiovisual como ventana a una hiperrealidad llena de cuerpos imposibles e ilimitados. | 281 |
| 3.1.1. Consideraciones generales a propósito de hiperrealidades, simulacros y espectáculo. | 281 |
| 3.1.2. El <i>videoclip</i> y el <i>spot</i> . | 285 |
| 3.2. Chris Cunningham. Las monstruosidades de la era digital. | 297 |
| 3.3. El otro arte. La ilustración como revulsivo. | 310 |
| 3.4. Los cuerpos animados. | 326 |
| 3.4.1. La fascinación por el cuerpo dinámico. | 327 |
| 3.4.2. A la fascinación por el movimiento animado se le une un cuerpo lleno de obsesiones y fobias. | 334 |
| 3.4.3. Movimientos digitales “psico-realistas”. | 338 |
| | |
| 4. EL CUERPO EN EL ARTE DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS. | 343 |
| 4.1. La relación entre el cuerpo, su representación y las nuevas tecnologías. | 345 |
| 4.1.1. Evolución en las aplicaciones científicas y las nuevas tecnologías en el arte y la imagen del cuerpo. | 346 |
| 4.1.2. Arte y tecnología en las nuevas concepciones del cuerpo desnaturalizado | 352 |
| 4.2. Máquinas bizarras. | 366 |
| 4.3. Las perfectas simbiosis entre la máquina y la carne. | 379 |
| 4.4. Una política del cuerpo sobre la creación del cyborg biológico a propósito de Orlan. | 393 |
| 4.5. Marina Núñez. Cuerpos cibernéticos en el arte. | 403 |
| 4.6. Arte y vida artificial en la obra de Eduardo Kac. | 414 |
| 4.6.1. Telepresence Art. | 417 |
| 4.6.2. Bio Art y Biotelematics. | 422 |
| 4.6.3. Transgenic Art. | 425 |

| | |
|---|------------|
| CONCLUSIONES. | 433 |
| I. Sinopsis de datos y referencias de interés. | 435 |
| II. Conclusiones finales. | 440 |
| | |
| BIBLIOGRAFÍA. | 449 |
| | |
| ANEXOS. | 461 |
| ANEXO 1. <i>Eraserhead</i> de David Lynch. | 463 |
| ANEXO 2. Manifiesto del Cine de la Trasgresión de Nick Zedd. | 469 |
| ANEXO 3. <i>MirrorMask</i> de Dave McKean. | 471 |
| ANEXO 4. Joachim Luetke. | 476 |
| ANEXO 5. Manifiesto Arte Robótica de E. Kac y M. Antúnez Roca. | 481 |
| ANEXO 6. <i>Homodigitalis</i>. | 483 |
| ANEXO 7. <i>Kraftwerk</i>. | 489 |

Introducción a la tesis

I. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA.

El tema de esta tesis gira en torno a las nuevas consideraciones que se van localizando en el cuerpo y su tránsito entre el siglo XX y el XXI; el cual se ha ido convirtiendo, dentro de su propia materialidad, en un experimento, y su ser en un espectacular acontecimiento. Las diversas prácticas corporales devienen como un elemento tanto de construcción como de resistencia; es un cuerpo movido por principios sensoriales y performativos, por impulsos irrefrenables de actuación y seducción, de juego y engaño, de terror y fascinación.

En los principios del recién pasado siglo XX, y en la estela abierta por el Simbolismo y el Surrealismo, los artistas en general como pintores o poetas que quedaron admirados por el redescubrimiento del cuerpo, hecho visible a través de su movimiento y su carnalidad; es decir, de su belleza efímera. Así, frente a la imagen del cuerpo se abren nuevos y dinámicos espacios presentados por el arte y el pensamiento de la última mitad del siglo XX que contribuyen a un nuevo funcionamiento y comprensión del cuerpo, pero que también causan desestabilización. La naturaleza corporal es cada vez más sensorial y transgresora. El cuerpo se va haciendo más visible como un mecanismo de turbulencias, de resistencia contra sistemas fijos de organización de las formas y rentabilización de los significados, enfatizando así lo dañino en su utilización, pero también el placer que resulta a partir de su perversión.

La revelación del cuerpo como elemento fundamental de la cultura ha atravesado el mundo contemporáneo como una especie de línea de fuga. Su turbadora irrupción de forma explícita ha tenido consecuencias casi permanentes en ámbitos tan diversos como la filosofía, la sociología o el arte, según Franco Rella¹. Su aparición como síntoma de problemáticas y de inquietudes y como elemento desestabilizador ha supuesto para el pensamiento y el arte contemporáneos un atractivo espacio de nuevas proyecciones de las que se nutre todo tipo de cultura.

Si la evolución estética de la Modernidad tendió en las vanguardias a la desaparición del cuerpo bajo abstracciones varias, a partir de los años sesenta se asiste a su recuperación más radical y con toda su dimensión física y performativa pasando a ser el dispositivo para repensar los modos de percepción y conocimiento, en primer lugar para el propio sujeto, como expone Cruz Sánchez: *La elevación del “ser” como cuerpo constituye uno de los instantes de mayor envergadura dentro del arte contemporáneo, en la medida en que supone el tránsito desde la distancia intelectual del “cuerpo esencial” a la inmediatez física del “cuerpo existencial”, o lo que es igual, la aceptación, por parte del sujeto, de su naturaleza más mundana y real.*²

Las diversas consideraciones que toman al cuerpo como algo activo y no pasivo, como

¹ Rella, Franco; *En los confines del cuerpo*. Nueva Visión. Buenos Aires, 2000.

² Cruz Sánchez, Pedro A.; *La vigilia del cuerpo. Arte y experiencia corporal en la contemporaneidad*. Tabularium. Murcia, 2004. (pág. 13)

un espacio de encuentro de pulsiones que escapan al entendimiento, acentuando el cuestionamiento de los modelos dominantes de transmisión de una realidad construida por un sistema de creencias que gira en torno al “yo” y a los discursos racionalistas afectan a cuestiones relacionadas con los roles, el género y la naturaleza física del ser humano, en definitiva, a su identidad. Esto se refleja en una serie de códigos y procesos inestables en los que el uso del cuerpo suministra ilimitadas posibilidades de expresión y modelos de identidad, proyectándose de forma muy directa hacia los diversos campos de creación plástica.

De este modo, el cuerpo se convierte en un vasto espacio en el que se percibe la identidad última y oculta del individuo; desde las teorías del psicoanálisis convirtiendo el inconsciente en subconsciente o las corrientes artísticas afines, especialmente el Surrealismo, las que lo han representado a través de mitos clásicos y tramas oníricas; mientras que, por otro lado, en décadas más recientes, las diversas (y nuevas) concepciones del cuerpo han provocado vías alternativas, principalmente desde el Posmodernismo más crítico, a la inestabilidad sobre su significado y, por lo tanto, de su representación y su conocimiento; pasando, incluso, a redefinir el estudio de las Humanidades en el último tercio del siglo XX.

El cuerpo, tanto físico como representado, se rebela como una metáfora de un espacio ilimitado y cambiante no conoce límites y su materialidad, perversidad, erotismo o renovación, son atracciones para los sentidos. Las revistas, los periódicos, la televisión o los anuncios publicitarios han ido saturando el mundo de imágenes con cuerpos sugerentes, “perfectos”, que reflejan el ideal momentáneo de belleza de cada época.

Desde los medios de masas, como trata William Ewing³, se muestran nuevos modelos de belleza adecuados a unas necesidades ideadas como “glorificación de la sociedad de mercado” en donde el cuerpo presenta el ideal saludable (astutamente moldeado) ilusorio de la realidad corporal por cuanto que editores y publicistas lo presentan como pura sugestión a un público al que dicen cómo deben vestirse, adornarse o adecuarlos a esas formas dadas siempre desde el prisma del consumo que producen el inevitable desgaste del cuerpo.

No obstante, es también desde los medios donde el cuerpo entra en crisis. Si por un lado, la imaginería publicitaria lo ha idealizado, la pornografía ha contribuido a su degradación desde su presentación más explícita; y también los informativos de televisión donde se muestran cuerpos destrozados por las atrocidades de guerras o atentados o torturados y vejados en prisiones militares.

Los artistas no obedecen a ninguna moral establecida y plasman a través de sus trabajos (pinturas, fotografías, *performances*...) la trasgresión de los convencionalismos del cuerpo relacionándolos con inquietudes tan constantes como la muerte, la sexualidad o la violencia, dotándolo de una potente carga emocional y expresiva, convirtiéndose en algo más que el centro de un debate y, por descontado, en mucho más que una moda.

³Ewing, William A.; *El cuerpo. Fotografías de la configuración humana*. Siruela. Madrid, 1997.

Por otro lado, tal y como asegura Ewing: *el cuerpo está siendo repensado y reconsiderado por artistas y escritores porque está siendo reestructurado y reconstruido por científicos e ingenieros.*⁴ Con esto, se extrae que la sociedad actual, está inmersa en una época en la que todo cuerpo puede ser manipulado mediante las tecnologías; de este modo, las modificaciones corporales, los ingenios mecánicos con los que el hombre convive y las prolongaciones que se pretenden dar al cuerpo más allá de la debilidad y la enfermedad de la carne así como del augurio por trascender más allá de la propia mortalidad, han producido en la imaginación colectiva una serie de ideales que los medios de masas se han encargado de difundir provocando un total cuestionamiento de las pasadas definiciones, conceptos, valores y creencias que se vieron reflejadas en las anteriores figuraciones y que ahora han quedado reemplazadas por otras de tipo apocalíptico como es el *Cyborg*; que pone en primer plano la determinante relación que tiene el ser humano y su constitución con la tecnología ofreciéndole así, tal y como dice Donna Haraway en su “Manifiesto para *cyborgs*” sobre la posibilidad de reinventar su cuerpo y ofrecer nuevos mundos en los que poder redefinirse a su antojo. Esta cuestión es tomada como un punto de inflexión en los diversos planteamientos y teorías posmodernas; y, por consiguiente, de las estéticas acerca de la realidad corporal desde la perspectiva del cambio y de los nuevos tratamientos y usos del cuerpo sin imagen fija que los artistas han adelantado en su percepción de la sociedad ofreciendo un nuevo punto de vista para debatir nuevamente sobre el cuerpo; sobre lo que es y lo que representa.

Del mismo modo que los científicos, los artistas recurren al cuerpo como fuente de inspiración y de experimentación más directa (ya sea como ídolo, espécimen de análisis, enfermo, ausente, objeto de indagación o resto). Éste ha venido ejerciendo una profunda influencia a lo largo de la historia en las artes plásticas; ya quedan muy lejos aquellos conceptos de cuerpos hieráticos y esquematizados de los egipcios o los ideales máximos de belleza que representaban los griegos, las represiones y ocultamiento medievales, las carnosas figuras de Rubens o las tuberculosas damas del romanticismo; incluso el culto al músculo de los noventa. Ya en los comienzos del siglo XXI, el cuerpo cambia de aspecto y materia dentro de un espacio nuevo: Internet.

Nuevas puertas se abren y son muchas las veces que se reproducen las ya populares frases del *cyber-performer* Stelarc en las que dice que el cuerpo está obsoleto o que el cuerpo está mal equipado. Con estas declaraciones tan radicales, se confirman nuevos horizontes sobre la evolución en el entendimiento del cuerpo que comenzaron a gestarse, principalmente, durante la última mitad de la década de los noventa en que el *Cyborg* asume un papel dominante en las mitologías posmodernas como avatar del futuro, ofreciendo al artista un nuevo sistema o entorno sobre el que poner de manifiesto la transformación (o más bien, la evolución) que se está produciendo en el ser humano a través de la relación de éste con los avances tecnológicos aplicados en su cuerpo.

⁴ *Ibidem.* (pág. 9)

Mediante el empleo de técnicas cada vez más complejas, sofisticadas y dispares como la infografía, la escultura generada por ordenador o incluso la propia genética, los artistas actuales desarrollan todo tipo de actividades creativas e investigaciones experimentales dentro y fuera del panorama artístico que anteriormente ni siquiera se habían imaginado sin la incidencia de las nuevas tecnologías que son capaces de transformar los modelos de creación. Dichas actividades, quedan posibilitadas por la incidencia de las técnicas contemporáneas que provienen del campo de la imagen, desligándose de las anteriores connotaciones elitistas antes mencionadas cuando se diferencia entre “alta cultura” y “cultura popular” dadas por diversos teóricos y que las introducen en lo que se podría calificar de “artes cotidianas” denominadas así por su carácter de consumo masivo, su reproductividad, su propia adquisición o su uso y disfrute en la comodidad y la privacidad del hogar, sin tener la necesidad de acudir a las exposiciones o encuentros de foros culturales y de museos. De este modo, el panorama estético actual cuestiona, definitivamente, la unidad y la propia naturaleza del cuerpo a través de nuevas fórmulas que también se aprecian en el cine, la fotografía, la ilustración, el *videoclip*, la animación o las simulaciones trazadas desde los videojuegos y que devienen, entre otras manifestaciones, en ese “arte cotidiano”⁵, democrático, lúdico y espectacular en el cual, todo el mundo tiene cabida y donde el cuerpo es utilizado como un fenómeno para la búsqueda de nuevas vías de experimentación y de trasgresión. Los artistas contemporáneos pertenecen a una generación que ha crecido alumbrada por la luz de la pantalla del televisor; pueden citar un poema de Michaux o Artaud, así como leer a Kafka del mismo modo que entretenerse con un cómic de *Superman* o los *X-Men*; visitar una muestra dedicada a los pintores del Renacimiento o a Francis Bacon e, igualmente, festejar el *kitsch* de las series de ciencia-ficción de los sesenta o maravillarse ante la extrema sensibilidad del manga japonés.

Es, precisamente, esa riqueza y versatilidad cultural la que supone, sin duda, uno de los factores clave en su diálogo entre especialidades a través de los diversos medios y técnicas, aplicados en los nuevos y transgresores discursos y estéticas del cuerpo que rompen (o evolucionan) con aquellos que se han ejercitado tanta esperanza como inquietud durante el transcurrir de los siglos.

2. ANTECEDENTES.

Esta tesis se inició en el trabajo de investigación previo titulado “Expresión y Trasmisión en la Representación Plástica del Cuerpo”, presentado Departamento de Dibujo de la U.P.V. para la obtención del D.E.A. en el año 2003.

⁵ El término de “arte cotidiano” está relacionado con el concepto de “museo cotidiano” dado por Facundo Tomás cuando se refiere a la proliferación, gracias a los sistemas de reproducción, de carteles en los muros de las ciudades durante la segunda mitad del siglo XIX. No es un término demasiado común, sin embargo, se ha creído oportuno emplearlo en esta tesis para referirse a la producción actual destinada, más que nunca, al consumo diario, el cual puede adquirirse en un kiosco o visionarse ya no sólo en la calle, sino también por Internet o en la pantalla del televisor o del cine; siendo ese arte que a través de sus canales de difusión se escapa subversivamente del pensamiento más académico y purista y se perpetúa basándose en su presencia masiva a través de unas tecnologías cada vez más potentes. Tomás, Facundo; *Escrito, pintado*. Colección La balsa de la Medusa. Visor: Valencia. 1998. (pág. 240)

En dicho trabajo se comenzaron a establecer los criterios para la elaboración de este documento, pudiéndose apreciar la amplitud y las múltiples derivaciones del tema, el cual no sólo trata sobre cuestiones estéticas o técnicas, sino que también incide en una serie de corrientes contraculturales y de pensamiento próximos al posmodernismo que asientan las posibles bases discursivas en un conjunto de manifestaciones plásticas que se combinan progresivamente con la ciencia y las nuevas tecnologías.

Cabe destacar que son muchos y muy diversos los estudios dedicados a todas estas prácticas y tendencias, la mayoría muy recientes. No obstante han sido dos las obras referenciales clave que se han tenido en cuenta para marcar las bases y el posterior desarrollo de la presente tesis por su carácter inflexivo acerca de los diferentes discursos del cuerpo así como por su interés en el rigor de su análisis y presentación de datos: La primera es el catálogo sobre la Bienal de Venecia de 1995 titulado ***Alterità e Identità*** y la segunda ***Corpus solus*** escrita por el catedrático Juan Antonio Ramírez.

Alterità e Identità supuso la apertura de este estudio al extenso y abrupto problema que se localiza en el carácter de la representación plástica del cuerpo. Aquí se establece todo un recorrido por la producción artística desde hace más de cien años en la que el cuerpo es el nexo donde convergen todas las facetas que lo han venido configurando mediante su presencia; para ello, se presentó una excepcional muestra de obras de artistas tan reconocidos como Eakins, Giacometti, Rodin, Bacon, Picasso o Freud entre muchos otros que resultó todo un acto de exhaustiva indagación sobre el ser humano a través de las diversas concepciones de su cuerpo reflejadas en sus retratos.

Por su parte, en ***Corpus Solus***, su autor ha tratado de abordar una problemática tan vasta (algo que él mismo señala en su prefacio) como resulta el establecer un ideal relacionado con el cuerpo humano; no obstante, el estudio que ha elaborado, ha terminado por presentar un mapa del cuerpo que desvela vías de atención capaces de renovarse constantemente debido, entre otras razones, a la trasgresión de límites en el arte y que se ha considerado de gran relevancia para esta tesis.

Sin embargo, Ramírez ha optado por no aproximarse a lo que se entiende como “cultura popular” centrándose en nombres y obras reconocidas en el arte de los últimos años. Así, este acercamiento a lo popular, a lo difundido por los medios, ha sido algo que se ha echado en falta para esta investigación y que ha propiciado ampliar la consulta a otras obras que también han pasado a ser consideradas de importancia para esta tesis en lo concerniente a lo que ocurre con la producción plástica fuera de museos y de galerías de arte. El manual titulado ***La Nueva Carne. Una estética perversa del cuerpo*** conducido por José Antonio Navarro ha resultado de interés por su proximidad a las otras visiones corporales localizadas en producciones ubicadas en los medios de masas y que Ramírez no ha tratado (deliberadamente) en su libro, sobre todo en el territorio del género fantástico, principalmente el cine. Aunque también el cómic, el diseño, la música o la literatura también se revelan como campos a tener

en cuenta y que para esta tesis se han considerado interesantes con el fin de prolongar la investigación hacia donde se ha pretendido, que es abrir el discurso del cuerpo hacia lo popular. De este modo, se ha recurrido a libros tratados con el fundamento y la seriedad necesarios que aporten mayor rigor a las reflexiones que de este estudio se hacen, destacando, entre otros, **Velocidad de Escape**, calificado como “guía sobre cultura digital” y escrito por el crítico estadounidense Mark Dery en el que profundiza sobre las consecuencias que tiene para el cuerpo el estar inmerso en la cultura de masas y de las tecnologías; haciendo, para ello, un recorrido a través del arte extremo, tomando referencias tanto de discursos tecnopaganos como de películas asociadas con ciertas corrientes de ciencia ficción denominadas *cyberpunk*; la música postindustrial o las diversas contraculturas que se sirven de la experimentación para crear nuevas e imprevistas modalidades que extienden las inquietudes que, definitivamente, terminan por afectar al público en sus relaciones, su comportamiento y, como no, en su relación con su cuerpo.

3. OBJETIVOS.

La presente tesis tiene como objetivo general estudiar los distintos puntos de vista, la atención y el continuo debate que se genera en torno al cuerpo y sus representaciones entre artistas, escritores o teóricos sociales; así como el impacto que está produciendo en la actualidad su empleo a través de una serie de estrategias de expresión y de resistencia a estereotipos impuestos quedando ligadas a la concepción física de lo corporal. El problema se ha atendido desde la cercanía de la cultura popular y de una producción artística cada vez más ligada al contexto de los medios de masas. Un ámbito calificado como “cultura popular” que se ha mantenido separado de la “alta cultura” y cuyas fronteras (en otras épocas muy delimitadas tanto en su acceso por parte del gran público como del propio artista) se han destruido por completo produciendo el cuestionamiento sobre el sentido de “obra de arte” y que puede verse a través de las nuevas (y osadas) representaciones del cuerpo y de su paulatino uso como mercancía.

Todo esto queda reflejado de manera más precisa en lo que se han definido como objetivos particulares, los cuales se han aplicado a lo largo de la investigación con el fin de analizar lo más de cerca posible esa incidencia en el empleo del cuerpo en la cultura de masas y que centran su atención en los siguientes aspectos:

- Considerar los nuevos lenguajes plásticos aplicados a la imagen del cuerpo en la actualidad.
- Analizar aquellas manifestaciones de carácter comercial apartadas de los circuitos artísticos y que quedan localizadas en los productos de entretenimiento.
- Profundizar en aquellas manifestaciones que por su consideración *outsider* son relegadas

a la marginalidad y apartadas de la cultura más consensuada.

- Incidir sobre las nuevas técnicas y procesos tecnológicos aplicados en la producción de los últimos años en función de los nuevos planteamientos estéticos y discursivos.
- Presentar autores que han marcado un punto de inflexión tanto estético como técnico en la presentación del cuerpo.

4. METODOLOGÍA.

Esta investigación plantea, en su proceso, un carácter abierto que trata ese efecto de reciprocidad existente entre la alta cultura y la cultura de masas como uno de los hilos conductores de la tesis. Para ello se ha analizado un panorama mucho más democrático, abierto a todas las manifestaciones creativas que toman los nuevos discursos de un cuerpo como retrato múltiple de una nueva sociedad, con nuevas exigencias y un sentido de la realidad profundamente alterado y abordados desde una consideración “orgánica” entendida en su sentido de apertura a todo tipo de manifestaciones.

Para ello se ha seguido un planteamiento preliminar de búsqueda general de la información, seleccionando el material de referencia más interesante partiendo de una serie de tendencias y fenómenos que no se centran únicamente en un contexto específico como puede ser el del Arte como tal.

Posteriormente, toda esa información recopilada ha sido ordenada y catalogada con el fin de gestionarla de una manera que permita centrarse en aquellos aspectos más relevantes y que, por su incidencia, vengan a significar los puntos de atención para el carácter de esta investigación en su interés por profundizar en los fenómenos culturales y artísticos existentes en la actualidad.

En su estrategia, la presente tesis pretende aportar la mayor cantidad de información útil posible por lo que se ha recurrido no sólo a contar con gran cantidad reseñas bibliográficas o imágenes para comprender y visualizar la información; cabe destacar que tanto las citas que abren cada subcapítulo así como los numerosos extractos que aparecen en ellos, funcionan con el objetivo de “ilustrar” el tema que se aborda para dar al lector datos precisos; algo que se cree interesante no sólo para que se extraiga la mayor información posible, sino para que también se produzca un contacto más directo con lo que se explica y que se pueda aplicar de manera activa en la comprensión de los contenidos que se tratan casi del mismo modo que pueda hacerlo una imagen o un diagrama.

En cuanto al **material de investigación** empleado, se ha considerado una amplia bibliografía específica de la que se destacan, como ya se ha mencionado anteriormente, dos documentos vinculados al origen del estudio; los ya nombrados **Corpus Solus** de Ramírez y el catálogo **Alterità e Identità**. Además, se ha recurrido a numeroso material gráfico como

dibujos, fotografías o pinturas; y audiovisual como filmes, cortometrajes, *spots* o *videoclips* que ayudan a completar la documentación adicional con la finalidad de crear un compendio de imágenes y de títulos para su estudio y asesoramiento. Del mismo modo, se ha recurrido a la consulta de *websites* de autores cuya obra está expuesta en la red y en donde es posible localizar entrevistas que ayuden comentar del sentido de sus trabajos para introducirlos como parte importante en la presente investigación.

Es necesario puntualizar que mucho del material bibliográfico utilizado no se encuentra editado en España por lo que se ha procedido a su traducción de una manera libre para facilitar su comprensión, sobre todo a la hora de exponer extractos y citas.

En lo concerniente a la **presentación de la tesis**, se ha establecido de un modo que procura adecuarse a los criterios de investigación y de gestión antes mencionados.

Posteriormente a esta **introducción**, le sigue un **proemio** que muestra, desde las primeras páginas, el carácter de la investigación así como el rumbo que toma a lo largo de sus páginas partiendo de las consideraciones sobre los diversos discursos que se han ido gestando a propósito del cuerpo y significando, así, el punto de arranque para el resto del cuerpo de la tesis.

Para establecer una coherencia formal del trabajo, en la presentación de su cuerpo general, se ha optado por que conste de **4 capítulos principales**, en los cuales se disponen una serie de **subcapítulos** y que a su vez engloban varios **apartados** con el objetivo de distribuir la información de la manera más eficaz y clarificadora posible para procurar evitar saturaciones y excesivas reiteraciones, puesto que la cantidad de material utilizado ha sido tan considerable que hubiera podido desbordar la estructura del trabajo, lo que ha llevado a considerar la disposición en que aparece el **índice**; en el cual se procura establecer el criterio de contemplar la evolución y los cambios que se producen en la concepción del cuerpo desde los frentes del arte, la cultura de masas y su relación mediante el uso de las nuevas tecnologías dadas desde la ciencia como del espectáculo.

El **primer capítulo** (*El cuerpo y la nuevas mitologías*) estudia, básicamente, el nuevo componente “mágico” tomando el cine de ciencia-ficción y de terror como los nuevos vehículos para la narración de historias sobre todo tipo de seres sobrenaturales; pero haciendo hincapié en su vinculación con el cómic por su cercanía a las artes gráficas, así como su cada vez mayor incidencia en el campo cinematográfico presentado ya como un género dentro de lo fantástico, exhibiendo a sus superhéroes y sus monstruos como los nuevos portentos de la sociedad de masas. En este tema también se destaca, sobretodo, al *cyborg* como el verdadero mito posmoderno, dado tanto desde el discurso más técnico y académico (o pseudoacadémico) y que se ha visto aplicado en producciones destinadas al entretenimiento popular.

El **segundo capítulo** (*El cuerpo, sus transgresiones y el espectáculo*) concentra la atención sobre la trasgresión corporal tanto en el arte, la contracultura, como en los medios de masas;

presentada primero como la destrucción de las reglas establecidas y el cuerpo “marginal” (abyecto, diverso, grotesco o doliente), como el arma empleada para hacer reflexionar acerca de la todavía existencia de un cuerpo orgánico y escabroso que puede enfermar y ser ultrajado frente a la vanidad del ideal rehabilitado y políticamente antiséptico promulgado desde las nuevas tecnologías; del mismo modo que presentar las minorías relegadas de aquellos patrones corporales dados por los “cánones occidentales”; para, posteriormente, acomodarse, en su evolución, a la consideración más actual de mera provocación sin fundamento al verse literalmente engullido por la cultura de masas en unas manifestaciones que tan sólo buscan el mero mercantilismo y la publicidad momentánea a través de lo especulativo.

Los capítulos tercero y cuarto bien pueden ser considerados complementarios pues tratan aspectos fundamentales de la producción plástica actual como son su interactividad, su aplicación de la tecnología o su carácter lúdico; y remiten, a su vez, al capítulo primero en cuanto a la introducción de nuevas mitologías.

Por un lado, el **capítulo tercero** (*El cuerpo introducido en las artes cotidianas y de consumo*) contempla la ilustración como un campo para la innovación y las producciones audiovisuales (centradas en *clips* y *spots*) como manifestaciones plásticas destinadas al entretenimiento, pero que contienen conceptos tan determinantes en la actualidad como la consideración de “simulacro”, de “hiperrealidad” y del cuerpo tomado como un “efecto especial” que lo asemeja a la consideración del “superhéroe” ingrátido.

Mientras que el **capítulo cuarto** (*El cuerpo en el arte de las nuevas tecnologías*) está centrado en el estudio de las producciones artísticas determinadas por el empleo de la tecnología y de qué manera han llevado a la aparición de nuevas técnicas que han condicionado la expansión de las mismas y que incide en la consideración (penúltima) del cuerpo “electrónico”, manipulado por máquinas y otros agentes externos y ligado a las mitologías sobre el *cyborg* dadas desde la cibercultura y del *cyberpunk*.

Finalizando con el punto de **conclusiones** donde se ponen de manifiesto las consecuencias y los nuevos caminos que, se entiende, abre este estudio, seguido de la **bibliografía** empleada para la investigación.

Además, es preciso señalar que en este mismo volumen se han añadido una serie de **anexos** (7 en total) con documentación de tipo complementario que se ha creído de alto interés por su carácter poco conocido y su calidad a tener en cuenta para completar lo tratado en los capítulos que componen esta tesis.

Proemio. Discursos y representaciones
del cuerpo en el arte del siglo XX...
y en adelante

PROEMIO. DISCURSOS Y REPRESENTACIONES DEL CUERPO EN EL ARTE DEL SIGLO XX... Y EN ADELANTE

Ciertamente se pueden identificar tantos “cuerpos” como usos sociales posibles del organismo humano (o de alguna de sus partes); mostrar sus conexiones con distintos estados o ámbitos de las sociedades históricas donde hacen su aparición: el “cuerpo instrumento”, el “cuerpo mutilado”, el “cuerpo lúdico”, el cuerpo espectáculo”, etc.; y poner en evidencia distintos niveles de apropiación e implicación personales.

Marie José Devillard.¹

I. De cuerpos, identidades y alteridades

La lengua inglesa, con generosidad, distingue entre el desnudo corporal (the naked) y el desnudo artístico (the nude).

La desnudez corporal es aquella en la que nos encontramos desvestidos, despojados de nuestras ropas; por lo que dicha expresión entraña en cierta medida el embarazo que experimentamos la mayoría de nosotros en dicha situación.

La palabra “nude”, el desnudo, no comporta, en su uso culto, ningún matiz incómodo. La imagen vaga que proyecta en nuestro espíritu no es la de un cuerpo encogido e indefenso, sino la de un cuerpo equilibrado, feliz o lleno de confianza: el cuerpo re-formado.

Kenneth Clark.²

Tomando esta distinción hecha por Clark, ya se puede hablar de dos discursos en torno al cuerpo que separa el paradigma ideal con respecto al espécimen común e imperfecto casi del mismo modo que se ha hecho desde el planteamiento dualista de René Descartes o del psicoanálisis de Freud en que se separa el cuerpo de lo perceptivo y lo sintomático.

Las sucesivas roturas de la unidad corporal es lo que permitiría abrir la veda para cometer los actos más osados contra esta institución o antiguo “templo del alma”, marcando un punto determinante en la concepción actual del cuerpo como algo múltiple; redefinible en su sentido y mutable en su forma; como un terreno apto para cualquier experimentación y uso que se presta, a través de la producción artística, a interrogar sobre lo que converge, separa o evidencia a través de él.

Se concibe el mundo reduciéndolo al cuerpo a través de lo simbólico que éste encarna. La existencia humana es corporal. El cuerpo, a través de las representaciones iconográficas en

¹ Devillard, Marie José; *De los discursos antropológicos sobre naturaleza, cuerpo y cultura*. Publicado en: *Política y Sociedad*, vol. 39, nº 3. Madrid, 2002. (págs 597 a 614)

² Clark, Kenneth; *El desnudo*. Alianza Forma. Madrid, 1993. (pág. 17)

el arte de las que es objeto, habla de la persona y de las variaciones que su definición y sus modos de existencia tienen sobre él a través de su superficie y su interior.

Una de las referencias clave dentro de esta investigación y que incide precisamente en estos aspectos, ha sido el catálogo que se publicó a raíz de la muestra titulada *Identità e Alterità* acontecida en Venecia en la Bienal de 1995; la cual significó todo un recorrido por la diversidad de la iconografía del cuerpo desde 1895 hasta el 1995. Cien años en que se deja de manifestar las diversas connotaciones que se le ha otorgado al cuerpo desde el arte y las diversas especialidades así como tecnologías aplicadas en el cuerpo y sus expresiones. Abriendo sus fronteras a las diversas aproximaciones al ser humano a partir de las percepciones del mundo dadas tanto desde la tradición de la iconografía artística como de las diversas mutaciones de las imágenes tratadas con las nuevas tecnologías y que han significado, tal y como anota Jean Clair significó como si el día en el que un cuerpo que hasta entonces se mantenía fijo, comenzara a temblar sobre el escenario, se turbó por siempre la tranquilidad de la imagen, como si a la mirada no fuese dada en encontrar reposo en (essa) como si algo, que en un tiempo era el paraíso de los cuadros, fuera alejado para siempre de nosotros.³

Progresivamente, el cuerpo se concibe como un ensamblaje de síntomas, retratos, identidades y alteridades del ser humano por lo que la noción de “cuerpo único” se desvanece para siempre.

Muchas y diversas son las reflexiones sobre el cuerpo que lo hacen pasar por ser una descripción de órganos o un retrato deforme y maleable del delirio y la esquizofrenia; una serie de mecanismos que se accionan una masa a la que le dan vida y existencia o un escombros, carente de vida, un objeto desprendido y roto; algo puramente racional y estructurado o



Fig. 1. Arno Breker. *Porte Flambeau*.

bien, algo simplemente incoherente que no se sabe hacia dónde va en su progresión.

Un cuerpo idealizado que representa la belleza, la salud, la juventud o el ideal de libertad o poder; su destreza que tiende a identificarse con la habilidad física y la valentía; todas estas cualidades localizadas en un cuerpo disciplinado como los titánicos héroes atléticos esculpidos por Josef Thorak o Arno Breker durante el régimen nacionalsocialista (fig.1) y que, como señala Philippe Comar evidenciaría “la exaltación del cuerpo del atleta no fija sólo un nuevo parámetro estético, sino que contribuye a desarrollar las ideas “eugenéticas” que auspician el advenimiento de una raza humana superior, un tema que se convertirá central en la ideología nazi.”⁴

³ Jean Clair cit. en: VV.AA.; *Identità e Alterità. Figure del corpo 1895/1995*. Marsilio. Venecia, 1995. (pág. 26)

⁴ Philippe Comar cit. en: *Identità e Alterità*. (pág. 47)

Sus formas y proporciones canónicas que artistas y estudiosos de todas las épocas como Durero (fig.2a), Audran, Schlemmer o Barthelmess (fig.2b) y más recientemente Bammes o Mauro Zochetta en sus planteamientos sobre anatomía estructurada, han otorgado al cuerpo un carácter arquetípico, perfecto e inalcanzable haciéndose valer de la proporción matemática y geométrica para crear, como expresa Juan Antonio Ramírez, un “intento de conciliación, casi imposible, entre el empirismo que atiende a los datos de la naturaleza, tal como ésta se presenta al observador, y el idealismo neoplatónico que creía en los arquetipos inmatereales de la perfección.”⁵

Sin embargo, otros han sido los cuerpos que se han producido; cuerpos que muestran la carne en su esplendorosa morbidez; desde su sensualidad hasta su tragedia y su muerte. Un “retorno al cuerpo” por el que los artistas, convertidos en auténticos caníbales, mostraron su personalidad y entusiasmo. Artistas como Georg Baselitz, Balthus, Hockney, Eric Fischl o Lucian Freud, entre muchos otros, que lo presentan como nuevos modelos orgánicos del ser humano feliz en su propia carnalidad, alejados de cualquier representación ideal y mostrando la despreocupada exhibición de un cuerpo en actitudes ociosas y resaltando la fuerza erótica de sus genitales, ya sea en piscinas, camas o divanes (fig.3) como W. Feaver expone: en “Durmiendo junto a la alfombra del león”, transforma la masa corporal en monumentalidad resplandeciente, y sus pliegues y curvas brillan ante la media luz borrosa de la

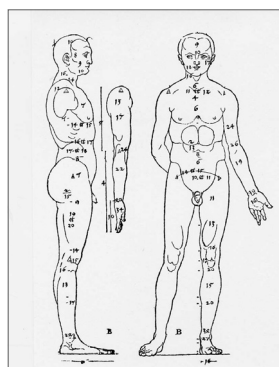


Fig. 2a. A. Durero. Proporciones. 1528.

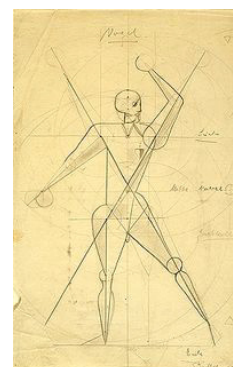


Fig. 2b. C. R. Barthelmess. Estudio de proporciones. 1922.



Fig. 3a. Baselitz. Les Jeunes filles d'Olmo. 1981.



Fig. 3b. Eric Fischl. Bad Boy. 1981.

⁵ Ramírez, Juan Antonio.; *Corpus Solus. Para un mapa del cuerpo en el arte contemporáneo*. Siruela. Madrid, 2003. (pág. 23)



Fig. 3c. David Hockney. Peter getting out of Nick's pool. 1966.



Fig. 3d. Lucian Freud. Blonde Girl on Bed. 1987.



Fig. 4. Lucian Freud. Durmiendo junto a la alfombra del león. 1996.

escena de safari colgada detrás de la silla. Big Sue podría soñar con ser Diana, o Calisto, pero no se necesita mitología para entenderla, ni ninguna alusión glorificadora.⁶ (fig.4)

En ese afán por la exhibición de la carne, se crearon auténticas metamorfosis corporales de alto carácter orgánico y “animal” que se iban convirtiendo en desvaríos que remitían a miedos y pasiones primarias; la figura ya adquiere un aire obscuro y bestial algo que el artista yugoslavo Vladimir Velickovic (1935-) argumenta de este modo: *Lo que me fascina es el vivir-sobrevivir, la muerte-obstáculo, ese combate cotidiano incluido en una problemática humana y animal. [...] Hay un extraño parecido entre el hombre y el animal. No consigo nunca desembarazarme de esos fantasmas*⁷.

Así, los instintos más primordiales toman forma en a través de los fragmentos de carne mutilada con “fauces” de Francis Bacon llenas de violencia y deseo (fig.5), o los cuerpos espasmódicos de humanos y animales heridos y cadavéricos pintados por Velickovic que se precipitan al vacío en situaciones dramáticas;

así como las perversiones anatómicas sobre alimañas y atletas que se van despedazando en su movimiento plasmadas en tétricas litografías como un feo reflejo de aquello que los tratadis-

⁶ Feaver, William; Lucian Freud: la vida convertida en arte. En catálogo Lucian Freud. Fundación La Caixa. 2003. (págs. 47 y 48)

⁷ Vladimir Velickovic en: Xuriguera, Gérard; Velickovic. Entrevista. Publicada en CIMAL. N° 23. 1984. (pág. 63)

tas impusieron a través de la construcción del canon corporal perfecto y que sucumbe a las variables individuales que resaltan las patologías desviantes a partir de anatomías imposibles que promueven un cuerpo alejado de la imagen del “cuerpo sano” y perfecto de los tratados de anatomía artística en una visión que, según el propio Velickovic, hace referencia a la belleza de la fealdad, pues la fealdad tiene su belleza⁸. (fig.6)

Es, en su carácter orgánico en donde se exalta la deformidad, lo primitivo y lo brutal contenido en el cuerpo, como escribe Bozal; *Las figuras grotescas no son figuras cómicas, son personajes trágicos, puesto que reúnen en su misma condición el desarrollo de una naturaleza que las destruye. Lo grotesco traspasa el límite de la crítica o de la sátira propio de la tradición y se afirma como una definición de la naturaleza humana.*⁹

Esa vuelta al cuerpo es, además, en donde se evidencia como un síntoma de que el arte plantea su propio término. El arte encuentra su expresión sintomática en el conceptualismo, una expresión que se halla explícita en el *Body Art* en que se exhiben tanto la idea sobre la muerte del arte como el terror hacia el cuerpo, su muerte y su dolor. El cuerpo excluido retorna a través de su rechazo; lo feo, la repulsión lo abyecto, se ve a través de las representaciones del cuerpo herido, enfermo como las del fotógrafo David Nebreda, autorretratos de su anatomía extremadamente demacrada, sucia por sus excrementos y su sangre. Sin embargo, esta

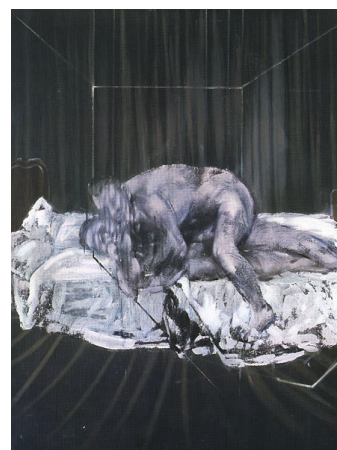


Fig. 5. Francis Bacon. Dos Figuras. 1953.



Fig. 6a. Velickovic. Exit figure 2. 1978-79

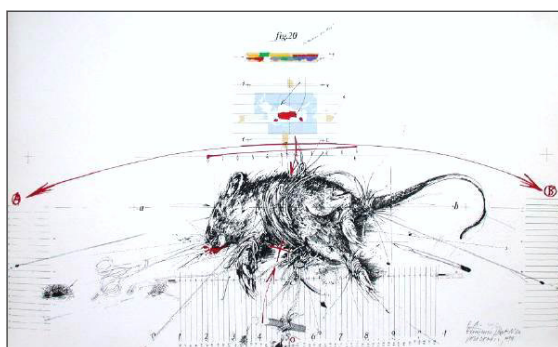


Fig. 6b. Velickovic. Experience Rat n° 20. 1974.



Fig. 6c. Velickovic. Figure athletique III. 1985.

⁸ Ibidem.

⁹ Bozal, Valeriano; *El tiempo del estupor*. Siruela. Madrid, 2004. (pág. 68)

mirada a lo real en lo corporal, termina por producir un colapso en la propia estructura del cuerpo que se ve desafiada en su carácter simbólico por el poder aterrador de lo real.

El cuerpo deviene desconocido, amenazador y es el artista quien lo materializa a través de sus desgarradoras representaciones o de las laceraciones a las que se somete. Los cortes autoinflingidos sobre el cuerpo de Gina Pane o de Franco B., por ejemplo ponen de manifiesto la llaga en el cuerpo que se exhibe sin ninguna veladura; algo que contrasta radicalmente con los planteamientos sobre un cuerpo pleno y feliz basado en el conceptualismo abstracto. El realismo psicótico del *Body Art* en que la llaga individual del cuerpo niega la teoría universal que pretende emancipar lo simbólico de lo real. Estas exhibiciones ostentosas del cuerpo y de su abyección describen, en sus formas extremas de mutilación de la carne y de su destrucción a través de la enfermedad, una polaridad sintomática que tiene una pulsión que lo acercaría a la muerte y su exclusión, algo que Juan Vicente Aliaga lo acerca a la crítica política cuando habla sobre su uso y prácticas en la década de los noventa: *La demonización de quienes eran tildados de indeseables (toxicómanos, homosexuales, negros, hispanos, personas de vida desordenada) tuvo, paradójicamente, la virtud de inyectar dosis de politización al discurso artístico [...] Así, la francesa Gina Pane escaló por un armazón metálico erizado de púas, que se clavaba en pies y manos, para llamar la atención sobre la guerra de Vietnam. Y la yugoslava Marina Abramovic en Copenhague en 1975 se peinó con un cepillo de metal hasta herirse el rostro y dañarse el pelo mientras repetía “el arte debe ser bello, la artista debe ser bella”*.¹⁰

Sin embargo, esa realidad cada vez más insoportable, se supera a través de un cuerpo que aparentemente trasciende de su final y comienza a hacerse fantasma a medida que la carne se torna virtual. Ya no se trata de una marca o de algo que fue, del modo que



Fig. 7. Yves Klein. *Antropometría n° 110*. 1960.

artistas como Ana Mendieta, Yves Klein (fig.7) o Lucio Fontana mostraron a través de su impronta como la desaparición del cuerpo y sobre lo que deja atrás; sino que se manifiesta sin haber existido, un cuerpo suplementario que se va sometiendo a los caprichos del artista que, como Cindy Sherman, pasó del despojo y del fluido como ese desecho corporal para penetrar en un cuerpo clónico y sin sombra a través de desconcertantes retratos de estética renacentista y barroca; un cuerpo difuso que aspira a ser pintura o escultura... en definitiva, en una imagen que se va descorporeizando (fig.8) si se toma en consideración las palabras de Jean Clair: *Anatomías despedazadas, fragmentadas, acompañadas de las nuevas técnicas fotográficas, cuerpos extraídos, inestables, fluctuantes por las fantasmales cinematografías, miembros*

¹⁰ Aliaga, Juan Vicente; *Cuerpo y arte en los noventa*. Artículo disponible on line en: www.ehu.es/francoiradi/DOCENCIA/APUNTES/ARCHIVOS_PDF/J._V._Aliaga_Cuerpo_y_arte_en_los_noventa.pdf

transparentes y afiligranados) por las nuevas técnicas de exploración no pasivas, cuerpos virtuales por las geometrías pluridimensionales, cuerpos desmaterializados por las telecomunicaciones, anatomías anárquicas o tetralogías de las histerias, que generan miembros olvidados y parestesias, anatomías maravillosas y desconcertantes de los sueños: en esta infinita proliferación de cuerpos posiblemente humanos que ya no se ciñen a cánones perceptibles, aunque una vez los totalitarismos intentaron contraponer la ortopedia de una Belleza fría y titánica.¹¹

Otro documento sobre el que se ha prestado especial atención ha sido el libro escrito por Juan Antonio Ramírez titulado *Corpus Solus*, el cual plantea su estudio sobre el cuerpo desde varios frentes atendidos desde su apreciación con la que se pone de manifiesto el interés que ha recaído sobre el cuerpo desde todo tipo de disciplinas como la ética, la teología, la filosofía, la antropología, las ciencias naturales o la medicina, pero como también señala Ramírez, también ha provocado la curiosidad ávida de brujos, magos o parapsicólogos.

Ya en su prefacio, Ramírez aprecia el interés que siente el sujeto por el cuerpo, pero matizando lo siguiente: [...] *cada individuo posee un cuerpo irremplazable, mediador necesario en todas las relaciones con el mundo, objeto o fuente de placer, o de dolor, e interlocutor activo y exigente de nuestra existencia.*¹²

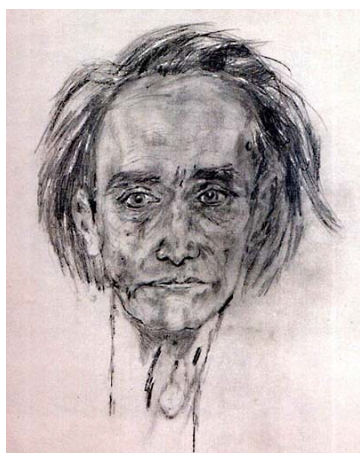


Fig. 9. Antonin Artaud. Autorretrato. 1946.

Desde el arte, el cuerpo (propio o ajeno) se torna un campo de acción muy variado y en ocasiones conflictivo en el que estudiosos, pintores o poetas han venido tratándolo como a partir de lo que ellos conciben, sienten y experimentan a través de un cuerpo íntimo como extensión de sus miedos, malestares o deseos. Autorretratos como los que Antonin Artaud dibujó entre 1946 y 1947 (fig.9) son el [...] ejemplo inmejorable de su extraordinaria capacidad: una cabeza aislada en la superficie del papel, una mirada profunda, hacia nosotros, una materialidad carnal difícilmente igualable.¹³

Son diversos los discursos o estrategias con los que Ramírez ha elaborado un interesante mapa artístico del cuerpo puro cuyo valor reside en esa pureza de las fronteras establecidas como lo artístico en el que presenta al cuerpo



Fig. 8. Cindy Sherman. S/N n° 225. 1990.

¹¹ Jean Clair cit. en: *Identità e Alterità*. (pág. 31) Traducción libre

¹² Ramírez, Juan Antonio; *ibidem*. (pág. 13)

¹³ Bozal, Valeriano; *ibidem*. (pág. 41)

como un compendio de muchas cosas que contiene la esencia del ser humano. Cuestiones como el cuerpo ideal, el cuerpo desnudo, la vejación, la piel pintada, la marca corporal o el sexo, “reinventan” el cuerpo desde el arte, el cual contempla su poética y estupor ante los ojos del espectador.

Habla de un cuerpo que crece y se expande; algo que otros autores como Pedro A. Cruz Sánchez en su libro *La vigilia del cuerpo*, ha tomado en su estudio para aplicar términos que lo ligan irremediablemente a [...] un marco de producción e interpretación como es el posmoderno, en el que la multiplicación y propagación de los mass media ha provocado que se genere una situación de “ubicuidad del cuerpo”, de exposición permanente de lo corporal ante nuestros ojos¹⁴ que expandirá los significados del cuerpo como se verá más adelante; aunque se ha optado por hacer este inciso como muestra de la continuidad existente en los discursos referentes al cuerpo en los diversos ámbitos culturales que desencadenarán lo que más adelante se conoce como “desnaturalización del cuerpo” precisamente a que en su producción a través de las nuevas técnicas de representación se tiende a la paradojismo de su origen y su destino.

En resumidas cuentas, son muchos los discursos que desde el arte se han hecho a partir del cuerpo, sin embargo, ha sido desde el cuerpo como la identidad del artista (ídolo, orgánico, fragmentado, ausente, virtual...) sobre el que se ha buscado el que la sociedad se acercara a él y a su cuerpo y experimentara sus síntomas.

Sin embargo, otras necesidades o nuevas realidades o sensibilidades, están plagando al cuerpo de nuevos sentidos que van mucho más allá de lo que el artista es capaz de abarcar dando nuevos e interesantes discursos que contribuyen a seguir reinventando el término “cuerpo”. En la era de las nuevas tecnologías y la expansión de los *mass media*, el cuerpo se convierte, progresivamente, en algo más complejo y adquiere nuevos significados que van más allá del síntoma individual (y en cierto modo egocéntrico) para ser el reflejo de lo sintomático de la sociedad en un nuevo marco sociopolítico, cultural y tecnológico que potencia o produce nuevas fobias, nuevos miedos, nuevas mitologías y que concibe nuevos cuerpos tan fascinantes en su poderío como terribles en sus metamorfosis, tal y como advierte Toni Negri del siguiente modo: *Cuando el trabajo, en el paso de la modernidad a la posmodernidad, más inmaterial, la herramienta se metamorfosea, es decir, deviene más mental. La hoz y el martillo, la azada, la pluma y en lo sucesivo también, cada vez más, la literatura y las artes plásticas (las herramientas a cuyo través éstas se expresan) son mediadas por instrumentos (¿lingüísticos?) que cada uno de los humanos promueve e incorpora a su propia existencia. Así, lo abstracto de la función se ve sometido a la singularidad de la acción o, para ser más precisos, a la determinadísima potencia del cuerpo.*¹⁵

¹⁴ Cruz Sánchez, Pedro A.; *La vigilia del cuerpo*. Tabularium. Murcia, 2004. (pág. 9)

¹⁵ Negri, Toni; *Arte y multitud. Ocho cartas*. Trotta. Madrid, 2000. (pág. 75)

2. El punto y seguido hacia lo que vendrá

Una de las ideas que han ocupado con más fuerza al imaginario del siglo XX es la que afirma que la evolución de Homo Sapiens está condicionada por agentes naturales [...] que habrán de conducir a éste a la optimización de sus capacidades intelectuales y al atrofiamiento de sus órganos físicos. El ser humano aparece, desde esta perspectiva, como el objeto de un proceso biológico de desarrollo que idealmente lo llevará a desterrar todo lo que en él hay de animal a favor de sus cualidades racionales. [...] El hombre ya no es considerado tanto el objeto de un proceso de desarrollo esencialmente biológico como un organismo sometido a una lógica evolutiva en la que también intervienen los instrumentos tecnológicos artificiales. [...] Es éste un ser en el que se experimenta una disolución gradual de las barreras que separan lo humano de lo maquinal, lo natural de lo artificial.

Eduardo Pérez Soler.¹⁶

Se trata de cartografiar, pues, una identidad nómada y múltiple en la reconstrucción del ser al interior de las biopolíticas del cuerpo para hallar una subjetividad política nueva.

Teresa Macrí.¹⁷

Para Michel Bernard, *el cuerpo es el lugar en el que la sociedad se mira, se experimenta y obra sobre ella misma*.¹⁸ La cultura “occidental” ha dado privilegio a los valores intelectuales en detrimento de los corporales, sin embargo, es cierto que la dimensión corporal ha estado presente ya fuera para fortalecer esos valores, desarrollarlos o castigarlos.

Como expone David Le Breton, el cuerpo es un modelo o tema que se presta no sólo en el arte, sino también en la antropología, ya que está ligado a la propia identidad del ser humano; sin él, el hombre no tendría rostro, dejaría de existir (al menos materialmente) De este modo, el cuerpo pasa por ser uno de los elementos que más alcance pueden tener para comprender el presente.

Cada sociedad esboza sobre su perspectiva del mundo y en su momento un saber singular sobre el cuerpo que le otorga de sentido y de valor.

Si hubo un tiempo en que no se hacía distinción entre el ser humano y su cuerpo como lo hizo el dualismo al que posteriormente se ha ido acostumbrando (y superando) también se contempló la existencia común entre ser humano/cuerpo, la naturaleza y los demás.

Sin embargo, ya desde el posmodernismo se aplican términos como “posthumanismo” o “transhumanismo” que marcan un antes y un después en las concepciones sobre el cuerpo,

¹⁶ Pérez Soler; Eduardo; *Metáforas del Cyborg*. Artículo publicado en Lápiz, noviembre 1998.

¹⁷ Macrí, Teresa; *Il corpo postorganico. Sconfinamenti della performance*. Costa & Nolan. Génova-Milán, 1996. (pág. 10). Traducción libre.

¹⁸ M. Bernard cit. en: Sassano, Miguel; *Cuerpo, tiempo y espacio. Principios básicos de la psicomotricidad*. Stadium. Buenos Aires, 2003. (pág. 52) Ref. tomada de: Bernard, Michel; *El cuerpo*. Paidós. Buenos Aires, 1980.

sus discursos y su cartografía a través de su progresiva desnaturalización. El “cuerpo posmoderno” pertenece a otro orden que implica su ruptura con los otros (un cuerpo único e individual) con la naturaleza (los materiales de ese cuerpo no se hallan en ningún otro lugar) y consigo mismo (el poseer un cuerpo más que ser ese cuerpo) según Le Breton, el cuerpo es el signo del individuo, el lugar de su diferencia y su distinción. Y en esa “liberación del cuerpo” se deja atrás la anterior condición corporal del ser humano y que era el cuerpo el que le otorgaba espesor y sensibilidad¹⁹.

El cuerpo es tratado, definitivamente, fuera de su contexto, mucho más allá de aquella primera distinción con la que se abría el tema dada por Clark referente a sus connotaciones calificativas; por lo tanto, lo que antes se identificaba como cuerpo está sometido a reglas que ya no son las de la naturaleza o del sentido que se le dé en su representación, sino las propias de la tecnología utilizada. El cuerpo se mueve, se retuerce y se rompe de una manera imposible físicamente, más allá de lo inimaginable, sin embargo, mediante la prótesis técnica puede conseguir lo que no cabe en su naturaleza, apareciendo como algo mucho más que un cuerpo orgánico.

Los nuevos discursos sobre el cuerpo pasan por la redefinición de su identidad inducido por la innovación tecnológica que le afecta de forma cada vez más interna. El cuerpo pasa por un estado de continuo rediseño que fomenta nuevas visiones de una hibridación fantástica entre lo orgánico y lo inorgánico, entre materia pluricelular y el chip de silicio. Lo concreto y lo abstracto.

Aparecen términos dados desde todos los ámbitos que nada tienen que ver con únicamente con su aspecto o que se limiten a su forma y que tienden a expresiones como “cuerpo-máquina”, “cuerpo social”, “cuerpo expandido” o “hipercuerpo”, “cuerpo post-orgánico”... que obedecen a sentidos más amplios abarcando más allá del propio cuerpo, más que el discurso en el arte y mucho más que cualquier etiqueta cultural.

La contaminación a la que se ve sometido el cuerpo multiplica sus variantes que se vuelven cada vez más impredecibles. Desde las técnicas de manipulación genética o la robótica, se incide en la renovación del cuerpo humano y de la cultura de medios se produce su explotación inmisericorde convirtiéndolo en su principal atracción especulativa. A través de las dinámicas tecnológicas y la medicina mediante los bancos de órganos, sangre o semen; debido a esto, el cuerpo se ha exteriorizado, haciéndose público lo interno, tomando para ello, las palabras de Levy: *La carne, la sangre, puestas en común, abandonan la intimidad subjetiva y pasan al exterior. Pero esta carne pública regresa al individuo transplantado, al beneficiario de una transfusión, al consumidor de hormonas... Hoy en día asociamos virtualmente en un cuerpo articulado con quienes*

¹⁹ Le Breton, David; *Antropologie du corps et modernité*. Puf. Paris, 2001. (pág. 126)

participan en las mismas redes técnicas y médicas. Cada cuerpo individual se convierte en parte receptora de un inmenso hipercuerpo híbrido y mundializado. ²⁰

Al artista y al filósofo se les une el científico y el teórico de la comunicación en las nuevas incursiones sobre el cuerpo desde una perspectiva tan imaginativa como especulativa en su proyección y su traslación más allá de sus limitaciones fisonómicas y espaciales a las que se estaba acostumbrado anteriormente a través de los anteriores discursos que sobre él se dieron.

El arte contemporáneo muestra la continuidad del cuerpo biológico al artificial con diversidad de experimentos que fomentan la idea de la concepción “cuerpo-máquina”. Las máquinas enferman con virus y el cuerpo es capaz de reformarse con la aplicación de la cirugía e implantes creando la continuidad de lo orgánico y lo inorgánico impensables fuera de la ciencia-ficción de filmes como *Blade Runner* o *Brazil* y de truculentas *performances* como los de Stelarc u Orlan. (fig.10)

El nuevo contexto ciberespacial se ha revelado tanto para científicos, ingenieros, filósofos y artistas como un universo en el que es posible dejar atrás el cuerpo blando y pesado sin importar las limitaciones o distancias físicas existentes en la “realidad”.

En un imaginario que traslada al cuerpo en el ciberespacio, le permite su plena fluctuación; no importan sus características físicas, su sexo, su edad, su apariencia... el cuerpo trasciende sus fronteras y se dispersa en el espacio virtual como el que el autor de *Neuromante* William Gibson o el director del filme *Tron* Steven Liserberg imaginan, en donde es posible “cabalgar” sobre una máquina de luz.

El ciberespacio es *un mundo silencioso donde toda conversación es escrita. Para entrar, uno debe abandonar cuerpo y lugar y devenir un asunto de palabras solamente.*²¹ Y es en ese espacio, en el que *la palabra sustituye al cuerpo y, así, el habla se torna en lo único que pervive en el sujeto*²² es en que aparece, tal y como define Piscitelli un “metahombre”²³ que trasciende el tiempo y el espacio; un cuerpo que [...] *se libera de las ataduras de la carne y se torna maleable*²⁴.



Fig. 10a. *Brazil*. Terry Gilliam. 1985.

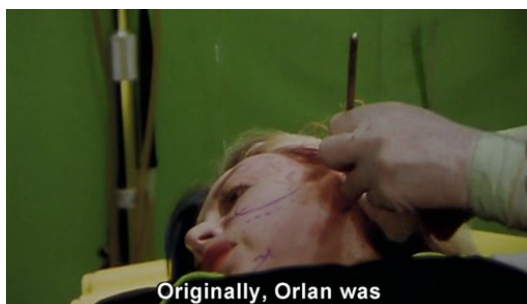


Fig. 10b. *Orlan. Carnal Art*. Stephan Oriach. 2001.

²⁰ Levy, Pierre; *¿Qué es lo virtual?*. Paidós. Barcelona, 1995. (pág. 30)

²¹ Jones, S.; *Virtual Culture Identity and Communication in Cyberspace*. Sage. Londres, 1997. (pág. 15)

²² Pérez Soler, Eduardo; *ibidem*.

²³ Piscitelli, Alejandro; *Post/Televisión Ecología de los medios en la era de Internet*. Paidós Contextos. Buenos Aires, 1998. (pág. 85)

²⁴ Pérez Soler, E.; *ibidem*.

Algo que los diversos teóricos que se ocupan del cuerpo en el ciberespacio como Levy, Arthur Kroker o Rosanne Allucquere Stone han denominado genéricamente como “cyborg”; tomando el término dado por Kline y Clynes en los años sesenta para la traslación del cuerpo a otro medio mediante las nuevas tecnologías y posteriormente socializado por Donna Haraway.

Como contrapunto, Paul Virilio, plantea un drama social tecnofóbico que es el de desear ser como paráliticos; el estar sentados frente al ordenador dejando en manos de la tecnología el movimiento que antes era posible por el accionamiento del cuerpo²⁵. Sin embargo, es Derrick De Kerckhove, seguidor de Mc Luhan, el que pone en relieve que las tecnologías (como la TV o el ordenador) producen un sinfín de sensaciones en el cuerpo; unas reacciones que, aun estando quieto, hace que en cierta medida siga accionado frente al ordenador o la pantalla del televisor.²⁶

Los nuevos discursos del cuerpo surgen con más ímpetu a medida que se diagnostican nuevos estados de la dimensión corporal, cada vez más fragmentada y desnaturalizada; ya fuera del arte o del pensamiento intelectual más elitista, resuenan culturalmente al ser llevados a la categoría de culto, llevados al extremo, al límite, tal y como rezan persuasivamente los anuncios publicitarios.

Según describe Roberto Balaguer Prestes; el cuerpo se impone como una vivencia influida por los nuevos contextos socioculturales que quedan fuertemente influidos por lo tecnológico, a lo que él mismo bautiza como “hipocuerpo” una noción que pasa del “hipercuerpo” interconectado en las redes de comunicación al propio cuerpo y al que define como *Vivencia dramática frente a la toma de conciencia de tener un cuerpo único, limitado y no múltiples o carencia del mismo. Es la contracara, el aspecto negativo de la descorporeización en las redes.*

*En las patologías psicosomáticas, una lectura social, en donde éstas podrían entenderse como un esfuerzo por volver a sentir el cuerpo liquidificado en las redes, lo que posteriormente genera la vivencia del hipocuerpo.*²⁷

Como señala Balaguer, en un momento histórico señalado radicalmente por lo “hiper” en cuanto a nivel industrial, comercial o social, se plantea como la paradoja el hallarse nuevamente ante un cuerpo conformado por la proliferación de patologías psicosomáticas, que marcarían uno de los extremos como una forma de categorizar nuevos estados del cuerpo en la posmodernidad.

Balaguer presenta un cuerpo que se reduce a una categoría limitada en un mundo marcado por la ausencia de fronteras y límites: *es la vivencia de la pequeñez, de limitación del cuerpo,*

²⁵ Virilio, Paul; *El Ciber mundo, la política de lo peor*. Cátedra. Madrid, 1997. (pág. 65)

²⁶ De Kerckhove, Derrick; *Inteligencias de conexión*. Gedisa. Barcelona, 1999.

²⁷ Balaguer Prestes, Roberto; *El hipocuerpo. El cuerpo en el discurso virtual*. Artículo disponible on line en: www.psykeba.com.ar/articulos/RBPhipocuerpo.htm. Balaguer Prestes es psicólogo clínico y educacional en la Universidad de la República de Uruguay y es el autor del libro *Internet: un nuevo espacio psicosocial*. Trilce. Montevideo, 2003.

*que es vivido como una herida narcisista frente a las nuevas dimensiones socioculturales del cuerpo, representadas por el hipercuerpo.*²⁸

En la actualidad, el ser humano se encuentra ante un desfase que lo sitúa entre lo posible tecnológicamente y lo posible corporalmente. Se halla saturado en un contexto de transición cultural en que lo cibernético todavía no palia la necesidad humana de abandonar su cuerpo sufriente, generando una vivencia tan imaginaria como castradora al demostrar que su potencial de expansión todavía lo hace más limitado y pequeño... opresivo.

Los nuevos contextos socioculturales, científicos y artísticos son los únicos reflejos, promesas futuras de los progresos de las nuevas tecnologías. En el contexto de los medios de masas, todo es continuo; la televisión, la producción y, por descontado, el cuerpo. Navegando y conectado a otros vínculos, sin embargo, el cuerpo material sigue siendo uno.

Los discursos más recientes se centran en buscar resituar el cuerpo como entidad social más que “al propio cuerpo”; las nuevas tecnologías apuntan hacia una utilización más metafórica del cuerpo y sus argumentos reanudarían las tradiciones filosóficas, tanto occidentales como orientales, y legitimándolo como objeto de estudio que expondría las nuevas aportaciones de las ciencias biotecnológicas a unas dimensiones corporales desnaturalizadas entendiéndolo como “máquina orgánica” o “conjunto de tejidos” entre otros calificativos que ayudan a contextualizar la “atomización” del cuerpo entre las diversas disciplinas y su paulatino entendimiento como producto socio-psico-orgánico/postorgánico.

El de actualizarlo frente a los nuevos y diversos patrones culturales y artísticos, ligados a los diseños de la evolución tecnológica del hombre que se encuentra abocado a una encrucijada que ya no define el aspecto o consideración de su cuerpo en sí, sino que lo conduce a nuevas y múltiples naturalezas inciertas a través de esa re-situación del mismo, obligándolo a su forzoso re-diseño a partir de sus re-planteamientos (culturales y artísticos) que continuamente van quedando obsoletos a un ritmo cada vez más vertiginoso en el fluir cibernético.

²⁸ Balaguer Prestes, R.; *ibídem*.

El cuerpo y las nuevas mitologías

I. EL CUERPO Y LAS NUEVAS MITOLOGÍAS

I.1. LOS NUEVOS MITOS “MASSMEDIÁTICOS”. De bestias, muertos, máquinas y superseres en el imaginario popular contemporáneo

El cuerpo como soporte de prácticas con dimensiones estéticas remite a la manera en que cada sociedad va construyendo el sentido de acciones sociales y representaciones plásticas cuyo significado simbólico se comparte colectivamente.

Lourdes Méndez.¹

Cómo se debe pintar un animal fingido que parezca natural.

Es sabido que no se puede pintar un animal sin que tenga todos sus respectivos miembros, y que estos correspondan exactamente a los de los otros animales.

Esto supuesto, para que parezca natural un animal fingido, por ejemplo, una serpiente (dragón), se le hará la cabeza copiándola de un mastín o perro de muestra, los ojos como los de un gato, las orejas de istrice, la nariz de lebre, las cejas de león, las sienes de gallo viejo y el cuello de tortuga.

Leonardo Da Vinci.²

Mis biomecanoides, los principales personajes de mi Mystery of San Gottardo, son organismos sin cabezas, cada uno reducidos simplemente a un brazo y una pierna. El cerebro de estos gemelos, su reemplazamiento (ordenadores alimentados por corriente eléctrica y soluciones nutritivas) que lo controlan todo están localizados en el punto de intersección entre el brazo izquierdo que seguidamente conecta la pierna derecha. Los biomecanoides están dotados de branquias y de una circulación sanguínea reducida que se autoregenera gracias a la transpiración. Tienen sensores y se comunican con otros telepáticamente. Con los humanos usan un lenguaje de signos como los sordomudos.

Hans Rudy Giger (*The Mystery of San Gottardo*)³

La anterior cita textual, tomada de Leonardo da Vinci muestra sobre lo que debe hacer para representar lo irrepresentable; en este caso, una criatura fantástica, la cual tan solo es posible hallarla en los mitos y es, en resumidas cuentas, tomar los referentes de la naturaleza. Sin embargo, P. T. Barnum, propietario de un circo de rarezas, llegó a mostrar allá por el siglo XVIII el cadáver de una extraña criatura a la que se bautizó como la “Sirena de Fiji” (fig. 1). El

¹ Méndez, Lourdes; *Antropología de la producción artística*. Síntesis. Madrid, 1995. (pág. 158)

² Da Vinci, Leonardo; *Tratado de la pintura*. (introducción por Valeriano Bozal) Departamento de Historia del Arte de la Universidad de Murcia. Caja Murcia. Murcia, 1985. (pág. 127)

³ HR. Giger cit. en: *HR Giger*. Taschen Icons. 2002. (pág. 130)

Ver ref.: *The Mystery of San Gottardo*. Benedikt Taschen Verlag GMBH, Cologne. 1998

cuerpo de este ser se convirtió en una de las atracciones más reconocidas de su época. Esta



Fig. J. P. T. Barnum. *La Sirena de Fiji*. 1948.

otra “quimera”, inspirada en las antiguas mitologías encendió el interés de las gentes; sin embargo, no se trató más que un fraude puesto que el ser exhibido era un compuesto entre el torso de un mono y la cola de un pez cosidos entre sí.

No es probable que Barnum tuviese en cuenta o que siquiera conociese las palabras de Da Vinci sobre la cuestión y aunque así fuera su objetivo no era el aleccionamiento. Era un hombre de negocios y tenía claro lo que la gente buscaba; sabía que aquello que se desconoce provoca el interés (traducido en ganancia) y la mejor forma de mostrarlo es presentándolo como real y, además, hacerlo creíble a través de su materialización.

Esto supone un ejemplo bastante claro de cómo la imagen que propone lo fantástico está constituida por una seducción que va hacia lo indecible, lo absurdo, lo desbordante y que atrapa al ser humano introduciéndolo en una nueva existencia fuera de lo común en que la fantasía y la aberración se adaptan a los distintos órdenes de la imaginación, el concepto y las necesidades humanas introducidas en los diferentes ambientes y épocas en los que se desarrollan.

Cada mitología contiene de igual modo componentes de realidad y de fantasía que le otorga de la trascendencia necesaria para convertirla en algo probable dentro de lo imposible; lo que la convierte en interesante y fascinante para la gente. Por un lado, una mitología (como la grecorromana) contempla dos reversos; por un lado, el mundo de los dioses donde todo es heroico, noble y de una “humanidad” poderosa. Por el otro, un plano por donde caminan seres fantásticos de complicados orígenes que mezclan cuerpos y naturalezas heterogéneas.

Las criaturas mitológicas se asumen desde características impersonales hasta formas cada vez más antropológicas. Los infiernos están poblados de demonios y espectros; seres celestiales juegan con el destino del universo y las variaciones y cambios en la naturaleza (como en el clima, en el cielo nocturno o diurno; o en la estabilidad del propio entorno) crean seres salvajes que preparan el advenimiento de una nueva era en que la estabilidad y las formas se alteran.

Los portentos son aquellos seres que parecen haber nacido contra las leyes naturales. No serían, en un principio, contra natura, puesto que vienen por voluntad divina. El portentoso se produce no contra toda la naturaleza, sino contra aquella naturaleza conocida. Se dice que los prodigios, también llamados fenómenos o monstruos, señalan y predicen el porvenir.

Portenta viene de “*portedere*”. El prodigio es una manifestación de algo que es venidero. Prodigios por que señalan más allá, es decir que predicen el futuro. Aquello que es portentoso sufre algún tipo de mutación como la altura, la magnitud de alguna de sus partes o el tener miembros superfluos entre otras posibilidades⁴.

Estos portentos suponen para el ser humano un sentido de lo fatal sobre lo que está más allá de su conocimiento o de su poder para controlar. Un ser que, según Héctor Ciocchini *proviene de la transgresión que un hombre opera vulnerando los límites normales de una ley interior, de una ley social o de un rito. Surge, entonces, como sanción, un ser con características monstruosas. Ese ser puede transformarse en una suerte de antología de temibles imaginaciones*.⁵

En efecto, lo fantástico puede constituir la capacidad de experimentar sensaciones fuertes y genuinas reemplazando el aburrimiento, algo que constituye uno de los rasgos principales de la época contemporánea. Tal y como señala Luigi Volta, *El gran problema de nuestros tiempos está aquí: en no saber qué desear y qué temer*.⁶

Sin embargo, en tiempos pasados, tal y como expone Volta, no existía apenas una separación definida entre la fantasía y la realidad y toma como ejemplo la iconografía medieval en donde era posible reproducir en los frescos y en los portales a todos esos monstruos como “avisos sobre la vida real” en donde el espectador no encuentra nada fantástico frente a él, sino “una dimensión casi normal de la vida”. Esto puede traducirse en un ejemplo muy significativo cuando se observan las diversas representaciones del *Leviatán*, en que el monstruo de enormes fauces llameantes (las cuales en los *Apocalipsis* son las puertas del infierno) engulle los cuerpos de los pecadores o por donde salen demonios de narices ganchudas⁷.

La criatura fantástica altera la armonía de la naturaleza. Los seres mitológicos pueden ser vistos por unos como una consecuencia del mal, otros los asociarán a la pura fantasía de los poetas e historiadores y otros, los calificarán simplemente como no humanos.

La monstruosidad es un problema teológico o moral visto a través de la alteración anatómica o fisiológica tratado a través de los siglos tanto por la escritura como por la producción artística que han tratado todo tipo de prodigios monstruosos que describen criaturas tan irracionales como el *Minotauro* o *Cerbera*, el perro de tres cabezas que representaba las tres edades del hombre; hasta transformaciones y mutaciones de hombres en bestias producidos como castigo a malos actos o por la bebida de brebajes, como aparece en los mitos sobre *Circe* que transformó a los compañeros de *Ulises* en animales.

⁴Ver Isidoro de Sevilla *Etimologías*. Libro XI, 3-4. en: Linares, Joan; *Introducció històrica a l'antopologia*. Universidad de Valencia, 1995. (págs. 201 a 204)

⁵ Ciocchini, Hector & Luigi Volta; *Monstruos y Maravillas*. Corregidor. Argentina, 1992. (pág. 32)

⁶Ver Luigi Volta en: Ciocchini, H.; *Ibidem*. (pág. 12)

⁷ Baltrusaitis, Jurgis; *La Edad Media Fantástica*. Cátedra. Madrid, 1994. (págs. 12-13)



Fig. 2. William Blake. *The Great Red Dragon*. 1806-09.

En muy resumidas cuentas, desde las gryllas⁸ góticas que combinaban cabezas con piernas u otros atributos zoomorfos, pasando por los paisajes de repletos de objetos animados y humanizados de el Bosco o Brueghel; los seres compuestos por animales, vegetales u objetos inanimados retratados por Arcimboldo; las metamorfosis sobrenaturales que William Blake representa en acuarelas como *The Great Red Dragon* (1806-1809) (fig.2) los seres fantásticos que estuvieron limitados a un contexto o un medio, han ido derivando en otros que expresan de una forma más atroz el acercamiento a la realidad a través de otros medios que van más allá de lo silencioso y aséptico de la palabra impresa o de la imagen estática como se verá a continuación.

Durante el cambio de siglo y ya iniciado el siglo XXI, lo fantástico viene a suponer un juego; apartado (tal y como antes se ha mencionado) del temor hacia lo real y se ha convertido en la feria de la sociedad del entretenimiento y la opulencia dentro de un contexto en el que el valor y el poder de la representación de lo fantástico han adquirido mayor legitimidad que el referente de la realidad (según los planteamientos del filósofo francés Jean Baudrillard) llegando a producir una excitación capaz de “envolver” al espectador en una intensa dimensión llena de sonidos e imágenes.

Lo fantástico en la contemporaneidad está compuesto principalmente de imágenes que llenan la mente a través del alcance de las tecnologías al servicio del espectáculo audiovisual en que el componente mítico viene dado principalmente por la imagen y no por la palabra que ahora tiene un carácter más primordial.

Las entidades sobrenaturales como demonios o duendes son descritas tridimensional y polisensorialmente. Los nuevos monstruos como extraterrestres, superhéroes, mutantes de cualquier tipo, o muertos vivientes se imponen con la solidez de holografías que van mucho más allá de las palabras o de las representaciones pétreas o bidimensionales de antaño.

El mito se convierte al fin en algo verdaderamente vivo; un ente dotado de movimiento y de acción por sí mismo. Ya no es un síntoma de un castigo, de delimitar el bien y el mal, ahora, esa transgresión se convierte en excitación.

La mitología contemporánea ha dejado atrás el componente mágico que proviene de lo inexplicable, del más allá y lo acerca al mundo a través de la ciencia y la tecnología (otro tipo

⁸ Estos seres monstruosos son descritos por Baltrusaitis como “monstruos definidos por combinaciones de cabezas. La cabeza con piernas. Cabezas y caras múltiples sobre diferentes partes del cuerpo.” Baltrusaitis, J.; *ibídem*. (pág. 11)

de magia si se quiere ver así) En la actualidad, estos fenómenos nacen, no de la magia mitológica, sino de la ciencia-ficción que representa la nueva mitología de la era digital basada en la integración de la fantasía y la realidad con la ciencia y la tecnología.

Producciones tan reconocidas y trascendentales dentro del imaginario popular de los últimos años como *Metropolis*, *2001*, *Matrix*, *Blade Runner*, *Star Wars* o *Dune* son para José Luís Molinuevo la *imbricación entre mística y tecnología*. En las cuales *mística y tecnología son la prueba de que los límites entre lo real y lo virtual no existen*.⁹

En ellas, el monstruo es un hombre-máquina, un *cyborg* o un ser dotado de increíbles poderes cósmicos como le ocurre al héroe de *Star Wars* en su mística de la “fuerza” universal. Estos seres trascendentales son calificados genéricamente como “el elegido”; una especie de Mesías, un héroe que asume el rol de salvador del Universo como el elegido en *Dune* o de la especie humana frente a amenazas extraterrestres como *Superman* o frente a las máquinas como vendría a ser el Neo de *Matrix* el cual lucha por liberar a los humanos de los agentes cibernéticos que asumen el papel de exterminadores (nazis) en esta mitología *cyberpunk* con fuertes reminiscencias sionistas. (fig. 3)



Fig. 3a. Wachowsky bros. *The Matrix*. 1999.



Fig. 3b. George Lucas. *The Revenge of the Sith*. 2006.

Sin embargo, después de haber culminado esa misión, cabría preguntarse sobre quién salvaría al género humano de ellos cuando sucumben en su cometido como ocurre cuando *Anakin Skywalker* se convierte en el malvado *Darth Vader* durante la saga de George Lucas *Star Wars*, concretamente en el episodio tercero (2006). Para Molinuevo son *elegidos* (no se sabe por quién), pero ellos no se han elegido ni se eligen. Su término no es la *inmortalidad cristiana individual*, sino la *fusión [...] con la divinidad o entidad supraindividual [...] en la que tiene lugar la trascendencia de su ego, y su realización como seres híbridos*.¹⁰

Toda esta serie de seres, tienen su repercusión en creaciones culturales que las nuevas

⁹ Molinuevo, José Luís; *Humanismo y Nuevas Tecnologías*. Alianza. Madrid, 2004. (págs. 147 y 148)

¹⁰ Molinuevo, J.; *ibidem*. (pág. 150)

sociedades demandan en esa necesidad de volver a creer en algo que vaya más allá de lo cotidiano. En volver a sentir el miedo ante lo desconocido. Aunque esta vez, no venga del “más allá”, sino del propio ser humano como individuo y concentrado en su cuerpo.

Los nuevos monstruos dejan de vivir en un espacio aislado y de alguna forma protegido como podría ser el Olimpo. ¿Qué peligro puede representar el monstruo encerrado en su castillo o en su nave espacial? Ahora, estos seres fantásticos quedan desprovistos de toda intención didáctica o moral, transmiten y proponen un concepto de vida cercana que reduce su aspecto perturbador haciéndolos posibles; es decir que al verlos tan de cerca excluyen totalmente su misterio y su poder de sugestión para ser transmisores de sensaciones queriendo ser más verdaderos que lo verdadero para desafiar a la mirada y a los demás sentidos. Algo que, por ejemplo tiene que ver cuando se asiste a cada una de las fugaces apariciones de la criatura en el filme de Ridley Scott *Alien* (1979).

El ser humano es, de este modo, absorbido hacia una mitología donde desaparece toda magia y superstición. Los nuevos monstruos son mucho más consistentes al conseguir incor-



Fig. 4a. Odilón Redón. *The Crying Spider*. 1881.

porarse a la realidad cotidiana pasando a ser verdaderos. De este modo es posible ver de qué modo se moverían, respirarían e interactuarían las “cabezas-araña” dibujadas por Odilón Redón al ver al parásito alienígena del filme de John Carpenter *The Thing* (1982). (fig.4)

La materia (la carne) es el centro por el que gira lo fantástico. Los extraterrestres, los *cyborgs* y los superseres representan el triunfo de la materia que va acompañada de la violencia. Si antes un vampiro, un hombre-lobo o un muerto viviente eran tanto las víctimas como los ejecutores de una maldición que esperaban a que la salvación llegara para anularlos como figuraciones ambiguas; hoy en día, son calificados como agentes mutados e infecciosos. La

maldición se convierte en una enfermedad genética o una mutación que se puede traducir como un ataque violento al cuerpo ya no dado desde los diseños divinos como señales de eventos fatales, sino del propio ser humano hacia un semejante como un acto de poder sobre la naturaleza.

Así, después del *doctor Frankenstein* todo tipo de “científicos” (en los que también entrarían los directores de cine y artistas multimedia) han producido infinidad de monstruos a través de la violencia inflingida en el cuerpo. Esto es posible ha-



Fig. 4b. John Carpenter. *The Thing*. 1982.

llarlo en los filmes de George Romero como *The Day of the Dead* donde los muertos vivientes que pululan por la tierra (zombis) distan mucho de aquellos esqueletos que bailaban de manera alegre en danzas macabras representados en la Edad Media celebrando los placeres de la carne, la alegría de vivir y advirtiendo que todo ser vivo será, inevitablemente, uno de ellos¹¹.

Estos muertos que devoran a los vivos son producto de una mutación, víctimas de una enfermedad contagiosa que declaran con su presencia el exterminio más atroz sin contar con ningún tipo de solución sobrenatural.

Con esto, el cuerpo como la materia del ser fantástico, se ha vuelto mucho más hostil, excesivo y ha sido llevado, en numerosas ocasiones, a la abyección más absurda para superponerlo a lo odioso de lo cotidiano visto a través de la monotonía corporal y el deterioro irreversible de la carne. Nuevas bestias y prodigios han ido surgiendo a partir de la frustración del ser humano en cuyo componente plástico se encuentran en las fobias y deseos reprimidos.

Las criaturas artificiales como los robots que antaño se encargaron de liberar a los humanos de las tareas más degradantes, van acercándose más a la morfología humana, siendo el icónico

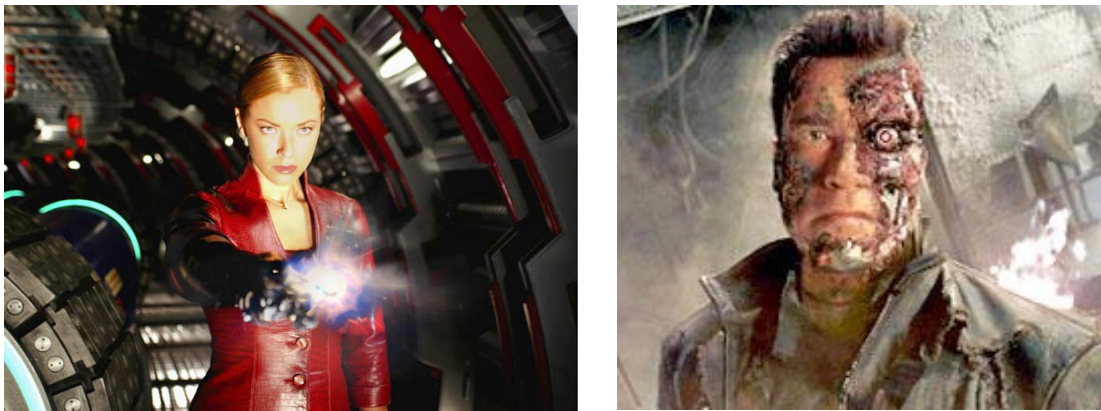


Fig. 5. Jonathan Mostow. *Terminator 3. Rise of the Machines*. 2003.

androide *Maria* del filme de Fritz Lang la primera máquina “replicante” del cine. Las nuevas generaciones de androides han ido dejando ser representadas como monstruosidades metálicas de aspecto desmesurado para resultar redefinidas, alejadas finalmente de los antiguos esclavos de apariencia neutra, como superhombres y supermujeres artificiales como pueden resultar los modelos *T-800* y *T-X* de la película *Terminator 3* (Jonathan Mostow. 2003) (fig.5)

El mismo ser humano puede ser una máquina, puede ser programado gracias a los avances tecnológicos; el metal y el silicio han penetrado en la carne y los chips implantados en las neuronas del cerebro hacen cambiar su percepción; sin embargo, es el género fantástico el

¹¹ Baltrusaitis, J.; ibidem. (págs. 237 a 249)

que convierte en mito a la criatura cibernética; cuyo cuerpo irá derivando hacia el mito divino de extenderse hasta el infinito.

Las antiguas criaturas animalizadas como hombres-lobo o mujeres-gato bien pueden ser vistos como simpáticos personajes del tipo *Mickey Mouse* y los demás animales parlantes creados por Walt Disney. Travestirse empleando máscaras que, para Herold expresan de una manera puramente artística la idea subyacente del parentesco totémico de la raza humana con un ancestro animal mítico.¹²; superhéroes tan icónicos de los cómics como *Spiderman*, *Batman* o *Catwoman* cuyas máscaras, además de explicar su origen legendario o sobrenatural tal y como aprecia Lévi-Strauss¹³, liberan a quienes se enfundan en ellas permitiéndoles transmutarse en el animal que representan además de, como afirma Augé, permitir al individuo desenmascararse sin desenmascararse (y) autoriza(r) la licencia del cuerpo, de un cuerpo que deviene por así decirlo autónomo.¹⁴ (fig.6) O también nacer después de sufrir una metamorfosis a nivel molecular.

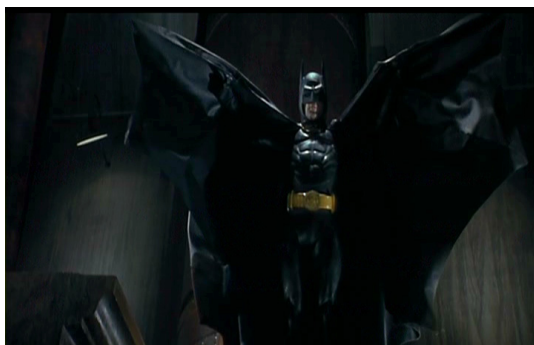


Fig. 6. Tim Burton. *Batman*. 1989.



Fig. 6b. Tim Burton. *Catwoman* en *Batman Returns*. 1992.

Atrás quedan los hechizos que convertían al humano en animal, o las anatomías fragmentarias como las que proponía Leonardo y que Barnum materializó de manera esperpéntica en su circo. La metamorfosis es global y produce un nuevo agente desconocido por la naturaleza viniendo ligada desde la ciencia, desde el experimento del cuerpo tal y como sucede en el filme de David Cronenberg *The Fly* (1986) en que el científico, como pago a su delirio de divinidad, (el maleficio se traduce aquí como error científico) queda, primero seducido por su nueva naturaleza y, posteriormente, atrapado sin remedio en la monstruosidad que él mismo ha provocado.

La nueva criatura prodigiosa ha nacido alejada de toda relación con avatares de la Naturaleza a partir de algún proceso evolutivo abyecto que, de algún modo, habría estado manipulado por el ser humano. Estos prodigios de la genética no son, únicamente la advertencia de algo que vendrá, sino que representan lo que el ser humano es verdaderamente y, sobre todo, de lo que es capaz de hacer.

¹² Herold, E.; *Les Masques*. Gründ. París, 1992. (pág. 6)

¹³ Lévi-Strauss, C.; *La Voie des Masques*. Plon. París, 1979.

¹⁴ Augé, Marc; "Corps marqué, corps masqué". En: *Le Corps Enjeu*. Hainard & Kaerhr eds, Neuchâtel, Musee d'ethnographie. (1983). (pág. 81)

El aspecto de la nueva monstruosidad ha venido marcada, sin duda, por las criaturas tecnoorgánicas concebidas por el artista suizo Hans Rudy Giger (Chur, 1940), basadas fundamentalmente en la biomecánica y en la interpretación simbólica del cuerpo humano, ha ido mucho más allá que Leonardo en su visión sobre lo fantástico tomando, de entrada, lo irreal para tornarlo real. Más que real a través de poner en crisis el propio concepto de “realidad”.

Son entes que aun siendo familiares, puesto que casi todos ellos son bípedos, tienen extremidades como brazos o piernas, una cabeza; es decir: que se si bien se tratan de seres de otro mundo, sugieren ser producto de la evolución de algún animal, ser humano o la fusión entre ambos mediante alguna tecnología arcana como el propio artista suizo asegura que: *Todo “biomecanoide” (se refiere a la naturaleza de sus monstruos) fue alguna vez un hombre normal que se desmembró en tres seres diferentes por la separación de sus miembros del todo.*¹⁵

La criatura híbrida concebida para el filme *Alien* (fig.7) representa muy claramente el nuevo terror posmoderno que proviene de una dimensión simbólica que para Fernando Savater *no estriba en lo que se presenta en la pantalla, (representación) sino en los fantasmas de la imaginación del espectador que son convocados o conjurados por la narración cinematográfica.*¹⁶ Se trata de un miedo que proviene de la carne y el hueso en forma de monstruo de extraña



Fig. 7. H. R. Giger. *Alien*. Estudios de la criatura. 1978.

fisonomía fálica, sin ojos y con mandíbulas amenazantes surgido de un mundo húmedo y oscuro; cárnico; es decir, del interior de un organismo vivo... humano. Si desde el punto de

¹⁵ Giger, H. R.; www.HRGiger.com. Taschen, Berlín. (pág. 162)

¹⁶ Savater, Fernando; *Las naturalezas en Alien*. Cuadernos del Norte, n° 4. 1980.

vista biológico es imposible que un parásito crezca en el interior de un cuerpo para destruirlo desde su interior sin que el espécimen padezca una serie de síntomas previos, en el mundo que tanto Giger como Scott muestran en el film, en donde se produce que esa ficción sea más que creíble: increíble; a partir de la aprehensión que el ser humano tiene de su cuerpo y su relación con un nuevo entorno dominado por la influencia de lo probable y fuera del influjo de lo inexplicable.

En definitiva, tal y como señala en su artículo Carlos Plasencia, estos nuevos mitos creados a partir de las necesidades y tecnologías del *mass media* se tratarían de *nuevas formas para viejos miedos*¹⁷ en cuanto a que el hombre se ha creído con la capacidad de suplantar a los dioses y el fracaso que ello representa. Leyendas románticas sobre la búsqueda de trascender sobre la propia naturaleza y el mal uso que se hacen de los avances y los inventos hacen vislumbrar ya no un mundo mágico o sagrado en que tanto las divinidades como los titanes castigaban a los humanos de manera caprichosa, sino un devenir para el ser humano lleno de nuevas fantasías que redibujan lo extraño y lo ajeno partiendo de su propio cuerpo y de lo que sucede en él cuando es manipulado por él mismo.

Monstruosos mutantes, *cyborgs* deshumanizados y tremendos superhéroes conforman, básicamente la nueva mitología posmoderna en que la combinación entre las problemáticas en torno al cuerpo y los diversos discursos que se centran sobre él y su intimidad, así como el impacto que producen las nuevas tecnologías, la biología y la genética han sido captados en estos nuevos seres legendarios, y en cierto modo visionarios, sobre las posibles nuevas formas y sentidos del ser humano en un futuro tal vez no tan lejano.

¹⁷ Plasencia Climent, Carlos; *De la imagen anatómica, la muerte y el fracaso de la realidad*. Revista Accent, nº 1. Publicacions i Edicions Universitat de Barcelona. 2004.

1.2. EL SUPERHÉROE. LOS NUEVOS OLIMPOS DE LOS DIOS, LOS PRODIGIOS Y LOS MONSTRUOS EN LA SOCIEDAD DE MASAS.

Nuestra historia comienza en los límites de la civilización, donde un joven aparentemente normal está sufriendo los tormentos de la angustia adolescente. Sin que lo sepan los patanes que le rodean (y quizá sin que lo sepa él mismo) es, de hecho, el heredero legítimo, aunque exiliado, del trono del Imperio, o un superhombre mutante de incógnito, o el propietario de poderes mágicos latentes, o un ciberbrujo portentoso, o quizá, sencillamente, un fuera de serie con la espada de doble filo.

Norman Spinrad

(Emperor of Everything. Publicado en Isaac Asimov's SF Magazine. Vol.12. #1. Enero 1988.)

En los tristes momentos del siglo XX, el superhéroe es todo hombre (Everyman).

Elliott S. Maggin (en su introducción a la novela gráfica *Kingdon Come*. 1998).

Si el hombre inventa héroes dotados de poderes superiores es para, encomendándose a ellos, poder trascender de esa mediocridad.

David Gistau. (En artículo publicado en *El Mundo*. 16/01/2006.)

Ya desde las últimas décadas, la cultura popular no solo toma como referencia a personas reales como artistas, actores, deportistas o políticos como modelos sobre los cuales centrar su atención o que les sirvan de inspiración.

Cada vez más, la creación virtual, el personaje ficticio aparece más presente en la cultura de las masas. Como una nueva mitología repleta de portentos, con sus dioses, héroes y demonios monstruosos, toma a esa representación inexistente, la hincha y la convierte en leyenda, en un icono reflejo de unos valores que, ligados a una estética *Kitsch*¹, exaltan el individualismo, la perfección física y la superioridad sobre los demás asentada en torno a la figura del superhéroe, el cual retoma la consideración clásica de que un cuerpo bello alberga un espíritu noble. (*fig.1*)

1.2.1. De cómics, cultura y espectáculo.

La cultura popular ha desarrollado una gran cantidad de leyendas; monos gigantes, *cyborgs* asesinos, seres venidos de otros mundos y demás criaturas atroces...

¹ Aquello que se considera *Kitsch* obedece a una categoría de "arte mediocre" en la que el pastiche y el mal gusto son sus principales cualidades. Hermann Broch escribe: "El kitsch copia técnicamente lo que lo precede directamente y los medios que utiliza para ello son de una simplicidad sorprendente" "Lo que ya se ha aprobado y experimentado está destinado a reaparecer invariablemente en el kitsch [...] utiliza vocablos prefabricados que con su poder se hacen rígidos hasta convertirse en clichés".

Broch, Hermann; *Kitsch, vanguardia del arte por el arte*. Tusquets. Barcelona, 1970 (págs. 11 y 10)

Para Umberto Eco, "El kitsch es la obra que para poder justificar su función estimuladora de efectos, se recubre con los despojos de otras experiencias".

Eco, Umberto; *Apocalípticos e integrados*. Lumen. Barcelona, 1968 (pág. 132)



Fig. 1. Superhéroes clásicos.

Estos mitos se han producido o se han adaptado en géneros como son la literatura, el cine o la narración figurativa; lo que se conoce popularmente como el cómic (para academicistas y profesionales “arte secuenciado”), un producto de la sociedad de masas que incide en la conformación de variados imaginarios y estereotipos sociales.

El cómic, al ser un medio de comunicación al igual que el periódico, la revista y la televisión, adquiere el valor y la importancia para ser analizado, pues todos los medios de comunicación ofrecen un mensaje con una perspectiva, la cual intentará adoctrinar o guiar a la gente hacia alguna meta o hacia alguna acción creando una forma de ver el mundo. Lo ha demostrado la psicología del desarrollo o evolutiva, la cual parte de la consideración de que “el desarrollo humano y la conducta a lo largo de todo el ciclo vital están en función de la interacción entre factores biológicamente determinados, principalmente físicos (como la estatura) e influencias ambientales que desarrollarían el temperamento (familia, escuela, religión o cultura). Los estudios sobre la interacción se centran en conocer las consecuencias que tienen ciertas actuaciones durante la vida de las personas que desde la niñez, las culturas les imprimen ciertas orientaciones, entre ellas la confianza, la seguridad o la eficacia y que con el tiempo, cada ser humano las va reforzando por medio de las prácticas e instituciones; además de esto, conforme se va desarrollando, va creando, paulatinamente, una identidad de grupo.

Con esto no se trataría de enfocar la investigación como un estudio de Ciencias Sociales o de Humanidades, pero sí que se intenta constatar la incidencia y la consideración que puede tener en la cultura de masas un planteamiento ideológico determinado y que se vería reflejado en sus actos, además del sentido de sus manifestaciones plásticas y de su proyección como señala Debord: *La ideología es la “base” del pensamiento de una sociedad de clases en el transcurso conflictivo de la historia. Los hechos ideológicos nunca fueron simples quimeras, sino conciencia deformada de realidades y, en esa medida, factores que ejercen secundariamente una acción*

*deformadora de lo real. Tanto más en el caso de la “materialización” de la ideología que comporta el particular éxito de la producción económica automatizada bajo la forma del espectáculo, pues en ella se confunden prácticamente la realidad social y la ideología que ha conseguido troquelar íntegramente lo real de acuerdo con su modelo.*²

Aquí se centrará la atención en la estética (pero teniendo en cuenta su incidencia en la cultura de los *mass media*, puesto que se trata de una parte de este aparato), del cómic sobre todo el que está dirigido a un público más amplio o aquel género más extendido entre ese público como es el de superhéroes, los cuales son el reflejo más popular de una sociedad iconoclasta que toma la apariencia física como el síntoma de búsqueda de la grandeza y el poder individual.

El *comic-book* (o libro de historietas) se ha convertido en la literatura “más popular y populista” del siglo XX (y principios de este siglo XXI) más extendida entre el público juvenil y quizás ya no tanto. Es un género que se ocupa de narrar una historia combinando el verbo con la imagen (e incluso llegando a convertir la palabra en imagen. La onomatopeya que vendría a ser la representación textual y visual de un sonido: *SPLASH. POW. SLAM*).

En una comparación histórica se les podría considerar como las novelas de caballería medievales; una literatura popular que servía para el entretenimiento de las gentes. Y como sucedió con este género literario, también el mundo del cómic existen obras referenciales que han perdido parte de su idea o función inicial de servir al entretenimiento y han pasado a significar verdaderos puntos de atención; ya no entre los aficionados o profesionales del género, sino también entre los cineastas, filósofos antropólogos o los propios artistas que lo han ensalzado al tomarlo como referencia a la hora de recurrir tanto a su estilo, soluciones gráficas o a la utilización de alguno de sus más reconocidos iconos (considerando la obra del Equipo Crónica, por ejemplo).

1.2.2. Las realidades corporales del superhéroe y su entorno.

Como se ha comentado anteriormente, el cómic ha dado a la sociedad una nueva generación de dioses que se apartan de la condición humana y que utilizan su condición superior para defender al inferior, al débil; en definitiva: al “normal”.

La figura del superhéroe ha sido potenciada por la cultura norteamericana. Los superhéroes más conocidos han sido creados allí como norteamericanos y, aunque sean extraterrestres, son habitantes de los Estados Unidos y por ello defensores de su estilo de vida.

² Debord, Guy; *La sociedad del espectáculo*. Ed. Pre-textos. Valencia, 2002. (pág. 171)

Los cómics de superhéroes presentan, según Scott Bukatman unas *narrativas del cuerpo, fantasías corporales que incorporan (encarnan) engrandecimiento y ansiedad, dominio y trauma*³.

Sin embargo, introducidos en la sociedad contemporánea, constituyen un subgénero de la ciencia-ficción y pueden ser considerados como el trasunto moderno de las historias épicas de los héroes y dioses de las mitologías clásicas, con la diferencia de que el elemento religioso ha sido sustituido por la ciencia-ficción y por su estética. Otra de sus divergencias con respecto a las leyendas mitológicas radia en que los superhéroes no suelen morir y sus narraciones se extienden de un *comic-book* a otro de manera sucesiva mientras que las ventas se mantengan, es decir, que lo único que puede matar verdaderamente a un superhéroe es el mercado y las ventas.

Sus aventuras tienden casi a estancarse y a mantenerse en un tiempo presente continuo, como ya viera Humberto Eco⁴. En esa atemporalidad, el personaje no puede envejecer y todo regresa del mismo modo que en los folletines cayendo así en una espiral en la que todo sigue igual, los villanos reaparecen y aquellos que se consideraban muertos regresan una vez más.

Pese a sus poderes, no suelen modificar de forma relevante la vida en el planeta, ni tampoco el transcurso de la Historia dedicándose a asuntos de otra trascendencia como combatir invasiones alienígenas o al súper-villano de turno.

El superhéroe tiene un momento en su vida que le impulsa a hacer lo que hace; un origen que a la vez supondría un segundo nacimiento. Ya sea por el momento en el que obtuvo sus capacidades especiales o el momento del trauma que le obligó a ello.

Estas situaciones pueden ser desde un origen no humano (como extraterrestre, mutante, deidad o demonio) pasando por el experimento científico, la obtención de tecnología avanzada o artefactos místicos o esas situaciones traumáticas anteriormente mencionadas (como el asesinato de un ser querido o el suyo propio).

Humano o alienígena, el cuerpo del superhéroe es un misterio impredecible; sus habilidades mágicas o metamórficas lo hacen marginal y aterrador, capaz de encarnar tanto el paradigma defensor como el peligro de lo inestable.

Este ser superior está caracterizado por una serie de habilidades especiales que lo hacen único y sobresaliente de entre todo el resto del género humano; los superpoderes serían aquellas capacidades superiores a las de los humanos corrientes como el poder volar o lanzar rayos viniendo a ser redefiniciones de la naturaleza del cuerpo, el cual puede, al adquirirlos, sufrir cambios morfológicos importantes como animalizaciones, deformaciones, incorporaciones de materiales extraños o cambios de aspecto (o de sexo). (fig.2)

³ Bukatman, Scott; *Matters of Gravity. Special Effects and Supermen in the 20th Century*. Duke University Press. Durham & Londres, 2003. (pág.49). Traducción libre.

⁴ Sobre el concepto de la "redundancia" como una de las claves de la narrativa de entretenimiento. "la mayor parte de la narrativa de masas es una narrativa de la redundancia". Ver Humberto Eco. *ibidem*. (págs. 276 a 281)

Sin embargo, existen otros tipos de dones que, aunque más próximos a las capacidades que un humano puede alcanzar (pero igualmente inalcanzables debido a su alto grado) como la tecnología que éste puede desarrollar, aunque sea infinitamente más avanzada que la de su época; así como el conocimiento científico que casi lo acerca a la capacidad de procesamiento del ordenador, es decir el don de poseer una inteligencia superior; o habilidades atléticas extraordinarias superiores a las de un atleta olímpico que le permitirían realizar las hazañas más imposibles, si se tiene en cuenta la limitación de las capacidades físicas del cuerpo humano; sobre todo de uno sano (percepción, agilidad, fuerza proporcional, velocidad, resistencia...).



Fig. 2. Mark Brooks.
New X-Men #24. 2006.

La figura del superhéroe es admirada (y envidiada) por el género humano al cual se le compara con un rebaño ante la grandiosidad de un ser que lucha desinteresadamente en defensa del inocente ya sea combatiendo el crimen, haciendo frente a catástrofes o impidiendo invasiones, a menudo al margen de la ley.

Su perfección anatómica suele seguir los cánones más próximos a los greco-romanos lo que le hacen suponer no únicamente un ejemplo de conducta, sino un modelo de apariencia física que se acerca al de un ídolo al que se le debe adorar. Un prototipo de perfección física que refleja la belleza, la vitalidad, la salud, la juventud y la libertad, pero también su poder.

Todo esto tiene su materialización a través de la representación física del superhéroe. Un individuo con poderes extraordinarios, que constituye la más alta realización personal a través de un poder natural y de indumentaria llamativa que simboliza, de alguna manera, todo lo anteriormente mencionado a través de su apariencia corporal, perfecta, limpia, noble y también única.

1.2.3. Superhombres y Suprahombres en las estéticas del cómic.

Podría decirse que la figura del superhéroe equivaldría al ideal de superhombre “nietszchiano” impuesto por la cultura “americanizada” en la cual estamos inmersos.

Si recordamos la figura de este superhombre, este aparecerá simplemente como un hombre superior al hombre ordinario, como una manifestación más poderosa de la voluntad de poder, una expresión saludable y sobreabundante. El origen de este superhombre estará en la fuerza creadora y agresiva de la voluntad de poder que es la verdaderamente importante en el devenir.

Pero es necesario establecer un contraste entre este “*ubermensch*” y el “suprahombre” definido por el filósofo hindú Sri Aurobindo (1872-1950); el cual se revela muy distante del hombre ordinario. Este suprahombre⁵ manifestará una conciencia supramental, es decir, una conciencia-fuerza, una conciencia que es al mismo tiempo poder. Tal ser es, asimismo, el producto natural de la evolución terrestre, un florecimiento inevitable de ella, pues es la intención de Dios y la evolución necesaria de la naturaleza.

En este ser supramental desaparecerán las limitaciones, las deficiencias naturales del hombre, llegando a ser una especie de encarnación divina sobre la Tierra.

Según el hinduismo, un avatar es un descenso directo del Ser Supremo (de la Divinidad) dentro de la sustancia humana, es decir, el nacimiento de (un) Dios en una forma humana.

El Bhagavaad Guita (una de las más importantes escrituras del hinduismo) enseña que un avatar hace su aparición en el mundo sólo cuando éste está sufriendo una crisis moral y espiritual.⁶

Por lo tanto se produce una antítesis entre el modelo narcisista que, según Nietzsche, se idealiza y el paradigma avatarizado promulgado por Aurobindo; el cual no poseía una voluntad de dominio sobre los otros y, en definitiva, sobre el mundo; sino como una voluntad espontánea y gozosa de vida, cuyo carácter fundamental era la donación de sí y que, por tanto, no deseaba el poder.

Las dos condiciones del hombre vienen a equivaler a la figura del dios, que representa un estado superior de ser concebido por el generoso ideal para el progreso de la raza humana y la del titán que está más próximo al superhombre nietschiano y sería un ser vital mentalizado como un ser regido por un pensamiento y voluntad gobernados por una identidad falsa y por la ignorancia. Sería hijo de la oscuridad y la división. Para Aurobindo es un ser feroz y arrogante y rechaza la carga y el sacrificio del servicio que demanda la elevación de la conciencia humana.

Si esto se lleva al género que nos ocupa podemos trasladar esta antítesis y plasmarla en las dos figuras principales del género superheróico: el superhéroe y el súper-villano.

El héroe, de una condición superior, intentará salvar al mundo de la voluntad egoísta y megalómana del villano en su intento de dominación que, al igual que el Narciso de la mitología que muere abrazado a su propia imagen, hará que acabe destruyéndose a sí mismo.

⁵ Sri Aurobindo en: “La vida divina”. “Evolución futura del hombre”. “La manifestación supramental en la Tierra”. Editados por la Fundación Sri Aurobindo.

Si bien estos libros tienen una filosofía profundamente hinduista y puede no tenerse en cuenta en el desarrollo del “pensamiento occidental”, es interesante la figura de superhombre que propone Aurobindo apartada de la que hizo Nietzsche y que es con la que más se ha identificado hasta el momento la figura del superhéroe.

⁶ Zarathustra, 1107.

Para esto nos centraremos en el ejemplo del superhéroe por excelencia y un icono de la cultura de masas: *Superman*⁷ (fig.2) y de su Némesis: *Lex Luthor*. Ambos son extremadamente poderosos; el uno tiene una serie de capacidades sobrehumanas activadas gracias a los efectos que el sol amarillo de nuestro planeta ejerce sobre su metabolismo alienígena; el otro es un genio criminal capaz de desarrollar los más perversos y brillantes planes para dominar el mundo y de crear los ingenios más avanzados y destructivos nunca vistos.

Superman, último superviviente del planeta *Krypton* personifica todo lo decente y elevado del género humano. Es decir, un extraterrestre llega a la Tierra, ve al ser humano y adopta su forma, sus costumbres y sus reglas de vida, conviviendo pacíficamente entre los humanos, los “otros” para un extraterrestre serían los mismos humanos, cosa que a veces ni los mismos humanos hacen entre sí. Pero hay una pregunta que cabe plantearse y es que, siendo un extraterrestre ¿cómo puede pasar desapercibido por el resto de los humanos? En el cómic crean a *Clark Kent*, un humano promedio algo torpe, sumiso y simple; el cual establece sirve de contrapunto adquiriendo el rol del ser humano vulgar. Pero como su *alter ego Superman* es capaz de hacer lo que quiera aunque se impone como misión, después de ver que el género humano no puede defenderse por sí mismo, el velar por él de los propios humanos y de las amenazas exteriores¹⁰. Es, en definitiva, un ser casi omnipotente cuya capacidad operativa se extiende a una escala cósmica y que adquiere la responsabilidad de darse al bien común como se recordaba al inicio de una de sus aventuras:

“Superman es amigo de los indefensos y oprimidos.

¡Es un hombre que posee la fuerza de una docena de Sansones!

Levanta y lanza pesos gigantescos, salta por encima de rascacielos, corre como una bala, posee una piel impenetrable, incluso para el acero:

¡Estas son sus cualidades físicas, que usa en su batalla contra el mal y la injusticia!”⁹



Fig. 2. Shuster & Siegel. *Superman*. *Action Comics* #1. 1938.

⁷ El superhéroe más célebre del cómic estadounidense. Inspirándose en la novela de Phillip Wylie titulada “*The Gladiator*”, publicada en 1930, el escenógrafo Jerry Siegel y el dibujante Joe Shuster inventaron el personaje de *Superman* que vio la luz en el primer número de la revista *Action Comics*.

⁸ Umberto Eco realiza un magistral ensayo sobre la figura de Superman y su incidencia en la cultura de masas y la comparación con otros héroes como *Batman*, *Flash* o *Green Lantern* evidencian el impacto social que ha tenido este personaje de ficción convertido en ídolo debido, en cierta medida a esa mitificación de las imágenes y, por consiguiente, afecta a la misma imagen del cuerpo, que se ha desarrollado hasta nuestros días como un fenómeno codificado desde las representaciones de los santos hasta los ídolos de las masas actuales de una forma “vulgarizada” y “sistematizada” por los medios de difusión de la época.

Eco, Umberto; *ibidem*. (págs. 257 a 300)

⁹ Apertura aparecida en el número 7 de *Action Comics* (diciembre. 1938). El guión es de Jerry Siegel.



Fig. 3. Ed McGuinness. *Lex Luthor*.
(*Superman & Batman* #6, 2004)

De entrada puede parecer paradójico que un ser de otro planeta dotado de una morfología molecular superior a la nuestra, “avanzada millones de años con respecto a la nuestra” (según los cómics) no sienta el más mínimo impulso por dominar el mundo, sino que demuestra una abnegación y un compromiso hacia esos seres inferiores a los cuales ha decidido velar y lo hace parecerse más a un dios protector o un mesías que ha bajado de los cielos.

En la figura de *Superman* vemos plasmada la voluntad de sobresalir del individuo por encima de los demás en una sociedad en la que el poder individual quedaría humillado, cuando vemos al personaje elevándose por encima de las cabezas de los atónitos viandantes.

El mero hecho de ver volar un cuerpo humanoide sin la ayuda de ningún artefacto supone un grado de estremecimiento puesto que significa una alteración y un desafío a las leyes de la naturaleza; eso provoca la admiración y la envidia de los seres inferiores que no poseen esa cualidad y buscan desesperadamente imitarle sin conseguirlo, por supuesto¹⁰. *Superman* proyecta lo que deseamos ser y hacer y se convierte por lo tanto en el fetiche, en el ídolo que es la imagen mítica en la que se condensan nuestros sueños y aspiraciones.

Por otra parte, el villano *Lex Luthor* (fig.3) es un humano si poderes especiales, pero dotado de un gran intelecto y provisto de la tecnología más avanzada (que sirven de contrapunto a la súper-fuerza del héroe), utiliza esos dones para su propio provecho y para sentirse superior sobre sus semejantes. *Luthor* ve en *Superman* su enemigo, no por que desbarata sus planes una y otra vez impidiendo que consiga la victoria (de nuevo vemos el efecto redundante de los acontecimientos en un cómic), sino porque representa todo lo contrario a lo que el es, como si se tratasen de las dos caras de una moneda. Como lo define el propio *Luthor* interpretado por Kevin Spacey en el filme del 2006 *Superman Returns*:

Los dioses son seres egoístas que vuelan con su capita roja sin compartir su poder con la humanidad. [...] No quiero ser un dios. Sólo quiero ser quien entregue el fuego a la gente y... sacar tajada.

¹⁰ las viñetas en las que aparece Superman volando supone un shock a los sentidos de la misma forma que lo hacen la imagen de Yves Klein “Leap into the Void” (1960) o la de Aaron Siskind “Terrors and Pleasures of Levitation” (1953) (concretamente la número 37), todas posteriores a la creación del personaje, el cual provocará un sentimiento de anhelo de poder desafiar la gravedad que llevará al hombre a representarse como ese ser volador; más adelante se verá en las performances de Marcel.li Antúnez Roca *Dedalus* (2003) o del artista chino Niu Bo “The Zero-Gravity Project” (1993), aunque sean en espacios cerrados como cuando Arthur Woods presentó “Space Dancer” en el interior de la estación espacial MIR también 1993, que el hombre ha dominado el espacio. Pero este grado de poder se muestra a través de imágenes truculentas o de la adaptación de un espacio reducido como esferas de aire, la (falsa) sensación de virtualidad y la neutralización de la gravedad, proyectando en ello la voluntad de adquirir un nivel superior en la evolución del ser humano equivalente a la adquisición de la posición bípeda. Ver el artículo escrito por Eduardo Kac *Against Gravitropism: art and joys of levitation*. Disponible on-line en: <http://www.ecak.org/levitation.html>

En los cómics, *Superman* es representado como un hombre en toda su plenitud física y de apariencia noble. Este aspecto no ha variado desde su creación. Ya desde los primeros dibujos de Shuster, pasando por las representaciones gráficas de los autores más relevantes de su historia como Curt Swan, John Byrne o más recientemente Jim Lee o Frank

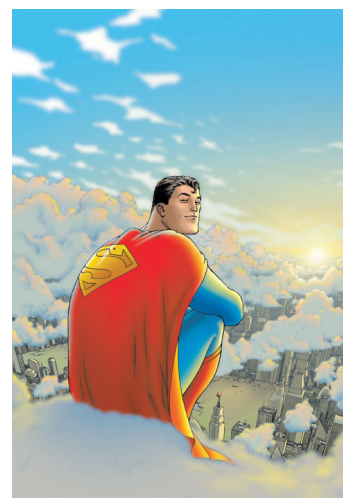


Fig. 4. *Superman*. Versiones de Jim Lee y Frank Quitely. (2005/6)

Quitely (fig.4), el icono se ha mantenido inalterable pudiéndose comparar con las representaciones de los dioses clásicos. Incluso en su caracterización asexual, puritana y conservadora hecha para la película “*Superman*” (Richard Donner. 1978) se recogieron esos ideales en las facciones y el físico del malogrado Christopher Reeve que impidió que un ridículo *Lex Luthor* (Gene Hackman) acomplejado por su alopecia (ver la escena final cuando descubre su cabeza calva delante del alcaide en medio del patio de prisión en un último alarde ridículo de superioridad) destruyera la costa californiana con misiles nucleares.

No obstante, la figura de Superman no representaría únicamente el ideal suprahumano puro argumentado anteriormente, puesto que, aunque se trata de un icono, éste está siendo reinventado por los equipos de guionistas y dibujantes que hacen cambiar el rumbo del personaje, el cual, además será un reflejo de su época, su entorno y su ideología. *Superman* supone, en más de una ocasión, una personificación del ideal totalitario e imperialista (al igual que supuso el *ubermensch* de Nietzsche) de una cultura y un sistema de valores dominante como es el norteamericano en la actualidad.

En sus primeras apariciones, *Superman* no tomaba prisioneros y dictaba su propia ley, la cual defendía con sus puños y se regodeaba cuando intimidaba a sus enemigos con una sonrisa malvada y una mirada torva. Era un *Superman* que se apoyaba en su fuerza, que disfrutaba creando pequeños infiernos y que no le importaba quien estuviese en su camino mientras él cruzaba Metrópolis distribuyendo su propia justicia.

El hecho que un ser casi todopoderoso se alió con los Estados Unidos e intervenga a su favor en los con-

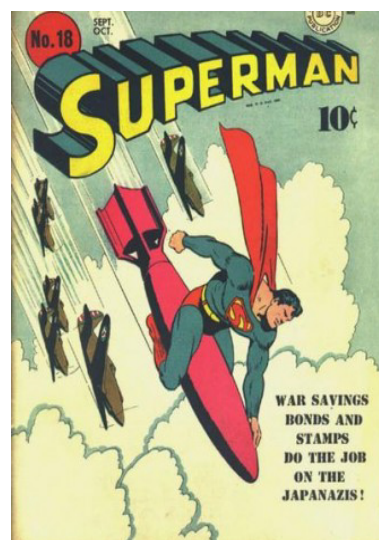


Fig. 5. *Superman* #18. 1942.

flictos (ver los cómics en los que *Superman* se enfrentaba a la amenaza nazi combatiendo del lado de los norteamericanos contra sus máquinas de guerra y, en ocasiones, contra sus “fantasiosos” robots gigantes) promovió un renovado ideal patriótico y, tras la victoria de su nación, una celebración del deseo cumplido por su parte. (fig.5)



Fig. 6. Frank Miller. *Superman*.
(*The Return of the Dark Knight*. 1986)

Norteamérica es la nueva súper-potencia mundial y *Superman* es su figura más significativa. Para los americanos *América* y *Superman* se convirtieron en líderes y guardianes. El mayor héroe de este país ha cambiado con él. Hoy predica responsabilidad a generaciones que buscan modelos de comportamiento¹¹. Pero para el resto del mundo, al igual que América, puede que siga representando aquel vigilante surgido de la rabia emocional de dos niños (sus creadores) que buscaban un vengador personal tal y como lo presentó Frank Miller durante la década de los ochenta en la novela gráfica “*The Return of the Dark Knight*” donde *Superman* estaba controlado por el gobierno norteamericano (el presidente era, también en el cómic, Ronald Reagan) y se dedicaba a aplastar al enemigo sin ninguna compasión en nombre de su país (fig.6).

Era un *Superman* temible pero limitado tanto de voluntad como de poder, puesto que dependía de la energía del planeta para poder regenerarse (como ocurre en la escena en la que es afectado por una bomba atómica y que, reducido a tan solo huesos y piel, comienza a resurgir absorbiendo la energía de la Naturaleza, casi como un vampiro).

1.2.4. Supercuerpos y X-bodies: dioses, seres cósmicos, mutantes, cyborgs y freaks.

Dentro de la industria del cómic de superhéroes nos encontramos con las dos editoriales más importantes de toda la historia del género: la *DC* y la *Marvel*. Ambas tienen en su haber a los superhéroes más famosos del mundo.

La editorial *DC Comics* es la más antigua del mercado y es la que posee a los superhéroes más emblemáticos del mundo. *Superman*, *Wonder Woman*, *Batman*, *Green Lantern*, *Flash*, *Green Arrow*, *Aquaman*, *Shazam*...; éstos son considerados como la reencarnación

¹¹ Extracto del artículo que el guionista de cómics Mark Waid escribió sobre el personaje a modo de prefacio en el tomo recopilatorio *The Archives of Superman*. *DC Comics* 1997.



Fig. 8. Bob Kane. Batman (Detective Comics #27. 1939). Gil Kane. Green Lantern #1. 1960. Wonder Woman #1. 1942.

de los antiguos dioses mitológicos y conformarían un Olimpo de Nuevos Dioses que deslumbrarían con su presencia al género humano. Son personificaciones de valores como la justicia, el valor y la libertad pasando a ser tomados como verdaderos iconos del folklore contemporáneo. (fig.8)

La otra gran editorial, la *Marvel Comics*, por su parte, desarrolló un modelo de superhéroe distinto al de su competidora y tal vez más interesante y complejo que supuso una Edad de Oro de la exhibición de atrocidades que inició en los años 60 con los personajes creados por Stan Lee y Jack Kirby.

No eran dioses reencarnados, sino seres marginados, temidos, apartados de la sociedad y, sobre todo, traumatizados por la adquisición de sus poderes, los cuales eran casi más una maldición o una enfermedad que un don divino.

Aquí se hallan seres prodigiosos como *Spiderman*, *Hulk*, *The Fantastic Four* o a *The X-Men*. Son humanos que han visto como sus vidas se han alterado debido a un momento trágico produciéndoles un cambio en su metabolismo que les ha dado unas capacidades sobrehumanas y, en algunos casos extremos, transformaciones o mutaciones monstruosas; pero éstas están más próximas de ser errores (humanos) o anomalías (naturales) que dones. El superhéroe “marveliano” es una rareza, un monstruo que debe escapar constantemente de la ley; se ve perseguido y es considerado una amenaza puesto que esa anomalía que le hace distinguirse de entre los demás produce el miedo por parte de sus semejantes que no encuentran explicación aparente a su existencia. No tiene esa apariencia luminosa de los héroes de la *DC*, son *freaks* impredecibles de aspecto inquietante y sucio.

Bien es cierto que esta editorial tiene personajes como el *Capitain America*, el súper-sol-

dado americano mejorado genéticamente. *Thor* el dios del trueno. O *Silver Surfer*¹², uno de los personajes fetiche en los años 70, símbolo del ideal máximo de libertad *hippy* que tanto se buscaba en aquella época y que equivaldrían al *Superman* de la *DC Comics*. Pero la atención se centrará en aquellos que, en cierto modo, por su origen y su condición de “outsiders” también han acaparado la atención de los fans.

Spiderman es el personaje estrella de esta editorial. Presentado por Stan Lee y Steve Ditko en agosto de 1962, (fig.9) presenta a *Peter Parker*, un adolescente de dieciséis años introvertido y dado a la ciencia, blanco de todos los abusos de su instituto, cuando es picado por una araña radiactiva, adquiere los poderes de ésta con los que espera ganarse el respeto del mundo dándose a conocer como *Spiderman*, enfundado en su característico traje azulgrana. Pero es cuando la muerte de su tío le hace recapacitar y decidir ayudar al mundo con sus poderes recordando las palabras de su tío: “*todo gran poder conlleva una gran responsabilidad*”.

Parker se repite constantemente esas palabras para no dejarse llevar por lo portentoso de



Fig. 9. Steve Ditko. *Spiderman* (*Amazing Fantasy* #15. 1962)

de sus habilidades. Debe mantener un control sobre sí mismo para evitar caer en el mal uso de su poder, aunque cierta parte de la personalidad oculta del muchacho sale a la luz alentada por la reinención de sí mismo que le produce el mero hecho de enfundarse la máscara, lo que le produce una liberación de ciertas ligaduras morales como un uso de la violencia, por supuesto, auto-justificada¹³ además de

transfigurarle en un hombre-araña anulando su otra identidad, débil y desvalida por otra más salvaje y osada. A diferencia de *Superman*, *Spiderman* es humano y siente las debilidades que cualquiera de nosotros tendríamos si se nos concediera un don semejante y estuviéramos

¹² El personaje de *Silver Surfer* (Estela Plateada) llevó al universo de los cómics la filosofía del surfista sobre la libertad y la soledad frente al mundo cuando está en el mar con su tabla.

Es un personaje austero y solitario que, sobre su tabla, vaga sin rumbo por el universo. Es, además, de carácter cósmico, pues accedió a ser transformado por el semidiós llamado Galactus para salvar su planeta, convirtiéndose en su heraldo y buscar nuevos mundos con los que saciar el hambre de su amo hasta que se reveló contra él consiguiendo huir; no sin antes pagar un precio.

Las caracterizaciones más relevantes son las del propio Kirby y la de Moebius. Una visión más espiritual del personaje el cual se ha convertido en un ser luminoso y casi inmaterial, poderoso y humilde a la vez. Es decir, en otro avatar al igual que *Superman*.

¹³ Haciendo referencia a la afirmación de León Bloy que decía: “los goces de este mundo serían los tormentos del infierno vistos al revés, en un espejo”. Ver Albert Béguin. “León Bloy, místico del dolor”. FCE (Fondo de Cultura Económica). O algunas de las obras del propio Bloy: “El desesperado” (1889). “Meditaciones de un solitario” (1917) o “En el umbral del Apocalipsis” (1912-1915).

El miedo a la ley hace que el individuo adopte otra identidad para dar rienda suelta a su auténtica libertad. Unas veces se enfunda una máscara y otras experimenta un cambio biológico que le transforma (o le reinventa) en ese ser fascinante y trasgresor que es este superhéroe “monstruoso” capaz de infringir unas leyes que conforman la “normalidad”.

reprimidos como él: dar rienda suelta a nuestros poderes sin importarnos nada como una necesidad de liberación. Pero para *Peter*, sus poderes significan una carga y se considera responsable de la muerte de su tío por haber hecho un mal uso de ellos cuando, por orgullo, no detuvo al asesino. Por lo tanto debe reprimirse, incluso cuando lucha contra sus enemigos. Esto es lo que diferencia al superhéroe del súper-villano.

El villano marveliano también ha sufrido un episodio dramático que le ha transformado en lo que es. Son científicos o personas de gran poder adquisitivo que sobresalen del resto por su posición o su intelecto y que han dado rienda suelta a su megalomanía y a sus impulsos más amorales al encontrarse provisto de poder personal, el cual, simplemente, los acaba apartando de su anterior condición humana. Encontramos en la figura del temible *Doctor Octopus* sin ir más lejos (uno de los enemigos de *Spiderman*) de cómo un científico brillante que por accidente queda fundido a unos brazos mecánicos se convierte en un criminal. Lo que le diferencia del héroe es se ha dejado llevar por el poder que ha conseguido, se ha trastornado, a perdido su anterior personalidad (o tal vez, el accidente y su nueva condición cibernética haya servido como catalizador para que aflorara su verdadero ser¹⁴) y busca venganza contra el mundo al que considera culpable de su desgracia. Es decir, que el cambio fisiológico que ha padecido el villano se ha apoderado de su personalidad convirtiéndole en un monstruo letal, de igual modo que lo son *Doctor Doom* o *Klaw* (el amo del sonido).

Pero además de este villano, uno de los primeros a los que tuvo que enfrentarse el hombre araña existen otros que no han sido alterados por la tecnología o por las drogas sintéticas (ver el otro gran enemigo de *Spiderman*: *Green Goblin*, un criminal dotado de una gran capacidad física y de un intelecto desarrollado, que le permite la creación de su arsenal de armas y su característico aéreo-deslizador con forma de murciélago y que, gracias a una fórmula que mejora el rendimiento humano se convirtió en un auténtico titán pero a cambio, perdió la cordura); los hay que han sido creados a partir de manipulaciones genéticas como es el caso de *Lizard* (un científico que perdió el brazo derecho y que se inyecta ADN de reptil para tratar de recuperarlo, pero se convierte en una especie de lagarto mutante) o que, simplemente no son humanos sino que son mezclas entre tejidos humanos (los de *Peter Parker* en concreto) y alienígenas, creando un nuevo organismo al que el héroe tendrá que derrotar para evitar que mate a la gente con la que se topa y siga creciendo (ver a los villanos-parásito *Venom* y *Carnage*), lo cual ya entraría a formar parte del más puro estilo de la ciencia-ficción y del terror fantástico que hacen remitirnos a los trabajos cinematográficos de David Cronenberg o Brian Yuzna en la que monstruosidades genéticas amenazan las vidas de los ciudadanos y es el héroe el que las debe destruir, no por hacer prevalecer la justicia, sino por la supervivencia. (fig.10)

¹⁴ En los cómics, *Otto Octavius* (*Doctor Octopus*) era un hombre entregado a la ciencia que despreciaba a sus semejantes, el quedar fusionado a esos brazos mecánicos solo amplificó su cuerpo a través de la tecnología, sin llegar a alterar su, ya perversa, personalidad. En el film de Sam Raimy (*Spiderman 2*), *Octavius* tenía un carácter afable y trabajaba por el progreso de la ciencia. Al fusionarse con esas monstruosas prótesis, éstas pasaron a controlarle, haciendo que su existencia solo tuviera una misión: seguir con su último experimento sin importarle las consecuencias. Al igual que una inteligencia artificial que está programada para una función.

Spiderman tiene el poder de trepar muros, lanzar redes y balancearse entre los rascacielos de Manhattan (pero sin llegar a volar) gracias a unos cartuchos de su invención que tiene sujetos a las muñecas, una agilidad asombrosa, reflejos tremendamente agudizados, la fuerza proporcional de una araña y un “sentido arácnido” que casi ronda la precognición avisándole de la inmediatez de un peligro.

Pese a todas estas habilidades, el cambio externo del sujeto no se ha producido, es decir, continúa manteniendo su apariencia humana, no se ha llegado a metamorfosear no ha mutado en un híbrido mitad hombre mitad araña (como ocurrió con los protagonistas de las diversas versiones de “*the Fly*” o con *Victor* y su metamorfosis en cucaracha contada por Kafka). Sino que toma al animal que le ha dado sus poderes como un símbolo o tótem y se “viste” como él. Todavía se mantiene un criterio por preservar la

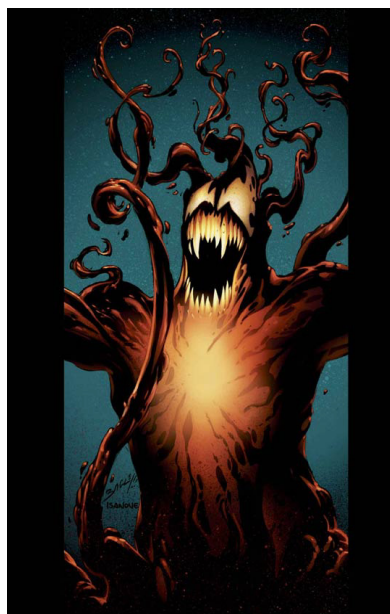


Fig. 10. Mark Bagley. *Ultimate Spiderman* #63. 2004.

integridad física del superhéroe, sobre todo como estrategia comercial. Aunque a lo largo de su historia, *Spiderman* también ha sufrido mutaciones, como su transformación en una monstruosa araña u otra en que le crecieron seis brazos (fig.11); pero se trataron de episodios aislados e incluso anecdóticos, puesto que estos cambios duraron un par de ellos y luego, todo tornó a la normalidad (lo que se conoce en el argot del cómic como “saga” o “arco argumental”).

Sin embargo esto no ocurre con otro personaje como es *Hulk*. De entrada, *Hulk* no puede considerarse un héroe, pero tampoco un villano, sino más bien una criatura desorientada y bruta que busca, sobre todo, ser libre en soledad. Es el producto de una mutación (también accidental) sufrida por un ser humano.

En el origen de este personaje se deja claro el temor hacia la energía nuclear y los posibles efectos de la radiación sobre los seres humanos (cabe recordar que la creación de estos superhéroes tuvo lugar durante la Guerra Fría, donde Estados Unidos desconfiaba de la antigua Unión Soviética y de su programa de desarrollo de la bomba atómica, lo cual supuso que la amenaza nuclear estuviera muy presente en la sociedad americana y en toda la cultura popular entre los años 1947 y 1991).

Bruce Banner era un científico que estudiaba los efectos de la radiación gamma. Durante el transcurso de unas pruebas, un chico (*Rick Jones*¹⁵) se introduce sin saberlo en el campo de pruebas para la detonación de la bomba gamma, el científico salva al muchacho de la ex-

¹⁵ *Rick Jones* apareció en el primer número de *Incredible Hulk* (mayo de 1962) y ha sido considerado el personaje secundario por excelencia dentro de las colecciones de los superhéroes de la *Marvel*. Es un humano corriente y totalmente vulnerable, que sería el testigo (y nuestro representante) de todas las proezas de estos seres; lo que le haría correr todo tipo de peligros y obligando al héroe a que vele constantemente por él, poniendo en evidencia su (nuestra) inutilidad o falta de capacidad. Supone el equivalente al rol que *Jimmy Olsen* (el fotógrafo compañero de *Superman*) representa para la competencia.



Fig. 11. Gil Kane. *Amazing Spiderman* #101.

plosión pero su cuerpo absorbe una enorme cantidad de radiación que le hace mutar convirtiéndole en un gigante de color verde (gris, en un principio) de una fuerza descomunal. (fig.12)

Hulk es el equivalente más evidente, en un principio, al personaje dual de *Jekyll* y *Hyde* de Stevenson en los cómics. Se trataría de un ser que albergaría dos cuerpos y dos mentes. Por un lado nos encontramos con *Bruce Banner*, el humano, el científico, el civilizado; mientras que por el otro tenemos a *Hulk*, el salvaje, el monstruo. Ambas personalidades entran en confrontación, de entrada, cuando una está, la otra permanece oculta, excepto cuando decide manifestarse debido a una reacción negativa (dolor, rabia, miedo...); es entonces cuando la fuerza bruta de *Hulk* se manifiesta como respuesta a esa reacción.

Hulk es temido y perseguido por que es una amenaza debido al gran poder que tiene y a su descontrol. Por lo tanto es *Bruce Banner* el que debe escapar para evitar ser capturado.

Este ser mutado, posee fuerza ilimitada que se incrementa bruscamente cada vez que aumenta la adrenalina en su cuerpo como el causado por situaciones de estrés emocional.

Además posee un factor de regeneración de tejidos acelerado de forma que es capaz de recuperar partes de su cuerpo perdidas o dañadas rápida y eficazmente. Al igual que su fuerza física, su factor de curación aumenta de velocidad cuando está enfurecido, de forma que estando en estado de ira, es capaz de recuperar órganos internos perdidos durante un enfrentamiento en cuestión de pocos minutos.

El sistema inmunológico del gigante esmeralda, al contrario que el de los humanos está constantemente regenerándose haciéndolo inmune a todas las enfermedades e infecciones existentes.

Además, también parece poseer una especie de glándula que permiten a sus pulmones respirar bajo el agua y moverse rápidamente entre diferentes presiones sin sufrir narcolepsia.

Pero todas estas asombrosas cualidades físicas desaparecen cuando *Banner* vuelve a su estado humano por lo que se puede deducir que la transformación no responde únicamente a esa liberación de los instintos reprimidos y brutales como sucediera con el mito de *Jekyll* y *Hyde* sino que la alteración vendría completada por la transformación plena del cuerpo, no tan solo en cuanto a su (monstruosa) apariencia, sino al propio nivel genético, como efecto de la radiación gamma absorbida que actúa como catalizador. No serían dos personalidades que comparten un cuerpo anfitrión sino dos seres que existen uno dentro del otro de forma física.



Fig. 12. Jack Kirby. *The Incredible Hulk* #1. 1962.

Si se siguen con las comparaciones, *Hyde* parece tan repulsivo como se pretende. Es un sádico, una criatura enferma que posee la virtud, si así puede llamarse, de no reprimir ninguno de sus más íntimos deseos, no atendiendo a reglas morales o sociales. *Hulk* es monstruoso, pero no es malvado, simplemente es un ser primordial resultante de una mutación y sabedor que es la criatura más fuerte del mundo, por lo que ni siquiera intenta contener su poder cuando es atacado sino todo lo contrario, lo muestra de la manera más salvaje posible para vencer y no ser sometido.

Hulk es un monstruo vanidoso y orgulloso de su poder que recuerda a la figura del hombre salvaje, arrogante y desviado que representó Polifemo y que ve en la figura de Bruce Banner un obstáculo para llevar una existencia plena, además de un peligro mortal, pues sabe que si el doctor muere también él dejaría de existir; por lo tanto intentará prevalecer sobre su otro ser el mayor tiempo posible.

Otro monstruo casi igual de poderoso que el anterior lo hallamos en *The Thing* miembro del popular cuarteto de superhéroes *The Fantastic Four* una familia de científicos que durante un viaje espacial absorben una especie de radiación cósmica que les proporciona extraordinarias habilidades que están relacionadas con los cuatro elementos: agua, aire, fuego y tierra. Por lo tanto tenemos a *Mr. Fantastic* con la habili-



Fig. 13. Jack Kirby. *Fantastic Four* #1. 1962.

dad de estirar (o hacer fluir) todo su cuerpo hasta distancias kilométricas; *Invisible Girl* capaz de levantar escudos de fuerza y de volverse invisible; *The Human Torch*, con el poder de inflamar su cuerpo y volar en llamas y por último a *The Thing* una especie de gólem de piedra y barro dotado de una fuerza desmesurada. (fig.13)

A diferencia del resto de compañeros del equipo, la transformación de *Ben Grimm* (es el nombre de este personaje) es permanente, mientras que los otros tres fantásticos manifiestan sus dones que alteran su cuerpo de manera voluntaria, es decir, controlan su poder y tan solo deciden estirarse, volverse invisible o inflamarse cuando deben enfrentarse a algún villano o cuando, simplemente, les apetece.

Pero el caso de *The Thing* es diverso, se trata de un humano que se ha convertido en un monstruo y, a diferencia de *Hulk*, sigue siendo la misma consciencia la que habita ese cuerpo pétreo. (fig.14)

Para *Grimm*, su poder es una maldición que le impide llevar una vida normal. No le importa la súper-fuerza que ha conseguido; solo tiene en su pensamiento el deseo de volver a la normalidad y recuperar su cuerpo, volver a ser de carne y hueso; por eso, en más de una ocasión ha caído en las manos del villano conocido como *Doctor Doom*¹⁶ el cual tienta a ese monstruo con la posibilidad de devolverle a su estado humano para, así, poder destruir al resto del equipo.

The Thing es la figura del héroe dramático que no ha tenido más remedio que cargar con el castigo de su don.

Si *The Fantastic Four* ha sido un grupo de rarezas que ha sido aceptado por la sociedad, los *X-Men*, por el contrario, no han contado con ese beneplácito popular. (fig.15)

Pero a diferencia de los primeros que son seres humanos alterados, los *X-Men* son mutantes, más que humanos, como *Bukatman* señala al jugar con la “X”: “X como un extremo; X como un “ex”: los ex-men”²¹. Son un nuevo género de la especie humana con un ADN provisto de un gen que les proporciona grades y peligrosos poderes a partir de la adolescencia, como lanzar rayos ópticos, manifestar habilidades telekinéticas, poseer cualidades animales, dominar los elementos o cambiar de aspecto.



Fig. 14. Jack Kirby. *Fantastic Four* #51. 1965.

¹⁶ Creado por Stan Lee y Jack Kirby, *Doctor Doom* apareció por primera vez en *Fantastic Four* número 5 (julio 1962). Este personaje encarna el arquetipo de personaje malvado e inteligente cuya ambición ilimitada le impulsa a hacerse con el control del mundo. Como consecuencia de un accidente en su laboratorio, su rostro quedó desfigurado y desde entonces lo cubre con una tétrica máscara de metal. Genio intelectual con profundos conocimientos científicos y de magia negra, viste una armadura de alta tecnología a modo de ampliaciones que le proporciona un gran poder. Este villano, al igual que el superhéroe *Iron Man*, suponen el abandono del hombre a la tecnología, ambos, héroe y villano dependen de la máquina la cual les hace superar sus limitaciones y debilidades humanas (como la inseguridad) aunque sin llegar a fundirse con ella.

¹⁷ *Bukatman*, Scott; *ibidem*. (pág. 74). Traducción libre



Fig. 15. Jack Kirby. *The X-Men* #1. 1963.

Las mutaciones de estos personajes no son, al contrario que los anteriores, provocadas por un accidente o un experimento radiactivo, sino que se han producido de manera natural, es decir, estos individuos poseen en su ADN un gen alterado que explota al llegar a la adolescencia provocando un cambio en su estructura y su metabolismo manifestándose de forma diferente en cada uno de ellos; es decir, que cada mutante tiene habilidades únicas haciendo que no exista nadie igual dentro de su especie.

En esta colección se ha introducido el componente de la discriminación genética en clarísima alusión a la discriminación racial y personificando en el *Profesor Charles Xavier* y en su enemigo *Magneto* los ideales de Martin Luther King y de Malcolm X.

Los X-Men lucharán por un mundo donde los mutantes (seres dotados¹⁸) y los humanos puedan convivir de forma pacífica, pero de entre los propios mutantes como por parte de los humanos existen recelos que desembocan en una serie de amenazas que suponen un totalitarismo por parte de ambas especies; por parte de los mutantes es el uso descontrolado y violento de sus poderes como es el caso de *Magneto*, capaz de controlar el campo magnético del planeta; *Juggernaut* de imparable fuerza física, *Marvel Girl* dotada de poderes telekinéticos o *Cyclops* cuyo cuerpo esconde un poder descomunal que surge a modo de ráfagas de sus ojos, debiendo ocultarlos tras un visor especial para evitar matar a la mujer que ama.

El mutante supone una nueva especie emergente y el siguiente paso evolutivo de la condición humana; por lo tanto anuncia la extinción del *homo sapiens* a favor del *homo superior*. No obstante, los humanos responden con la tecnología como defensa y arma de ataque a partir de la creación de los gigantescos robots armados conocidos como *The Sentinels*, cuyos sensores son capaces de determinar y destruir a quien posee el gen mutante.

Este cómic no supone, únicamente, la presentación gráfica de un verdadero bestiario de seres fantásticos o mostrar la gama más pintoresca de poderes especiales; trata sobre la lucha de las especies por su supervivencia y de la desviación que la propia Naturaleza comete al hacer evolucionar, de una manera caótica, una especie a través de la mutación. El “cuerpo-X” es un error categórico; transgresor e incontrolable y tiene mucho que ver con el rechazo que el ser humano tiene por las diferencias corporales (suyas o ajenas) dadas por la raza, sexo o particularidades físicas y su voluntad de trascender de sus confines para existir como puro espíritu.

¹⁸ La definición del término “mutante” en los comics de *Marvel* viene complementada por la consideración de “talento”. El mutante es un ser dotado con un talento especial.



Fig. 16a. *Spiderman*. Sam Raimy, 2002.



Fig. 16b. *Hulk*. Ang Lee, 2003.

Durante un periodo bastante reciente, se han llevado al cine las adaptaciones de superhéroes del cómic creando un nuevo género. La mayor parte de estas adaptaciones han sido de personajes de la *Marvel Comics*, tales como *Spiderman* de Sam Raimy (2002 y 2004), *The Hulk* de Ang Lee (2003), *The X-Men* de Bryan Singer (2000 y 2003) entre otros. Si ya anteriormente se hicieron adaptaciones para televisión (como *la Masa* caracterizada por Lou Ferrigno durante finales de los años setenta) en la actualidad, gracias a los efectos digitales es posible conseguir la verdadera transformación del monstruo verde o hacer que un hombre araña trepe por las paredes. (fig.16)

Estas adaptaciones han respetado los orígenes de todas estas creaciones, pero los han adaptado a los nuevos tiempos; si antes era la radiación la que proporcionaba esas alteraciones, ahora es la manipulación genética la que acapara la atención del público, es lo que está de moda; la araña que pica a *Peter Parker* no es radiactiva, sino que ha sido alterada genéticamente, por lo tanto, el veneno de la mordedura hace que el ADN de la araña se funda con el del humano otorgándole los poderes del insecto pero de una manera que sí afecta a su condición física, *Spiderman* es capaz de trepar paredes debido a cientos de diminutas garras que le salen de las yemas de los dedos y se clavan en cualquier superficie. Además, la pegajosa telaraña con la que se balancea es producida por su propio organismo y no por ingenios (o prótesis) mecánicos.

También el origen de *Hulk* se ha visto alterado en el filme ya que desde pequeño, su padre le hizo servir como experimento al inyectarle diversas sustancias químicas que al hacer reacción con la explosión gamma produjo un efecto que se completaba cuando el reprimido y traumatizado personaje se veía amenazado.

Todos estos personajes se han desarrollado durante sus casi cincuenta años desde su creación y de los cientos de cómics que han protagonizado, pasando por etapas cruciales y por el tratamiento de los variados equipos creativos que han replanteado las bases



Fig. 16. Jack Kirby. *Omac*. #6. 1975.



Fig. 17. Jack Kirby. *Machine Man*. #1. 1977.

conceptuales de estos personajes, pero para este estudio se ha ceñido exclusivamente en aquellos conceptos y bases que sus creadores les dieron por vez primera.

Si comparamos a los personajes de ambas editoriales podemos deducir que si los héroes de la DC funcionan y son reconocidos como iconos y forman parte de la imaginaria popular, los de la *Marvel* tienen una mayor cantidad de matices y contradicciones que les convierten en más humanos, cometen errores, fallan en su intento de ayudar a la gente, no pueden pagar las facturas... esto hace que el público se sienta más identificado con ellos. Cualquiera puede ser *Spiderman* bajo la máscara, sin embargo, nadie puede personificar verdaderamente la figura de *Superman* exceptuando a Christopher Reeve.

Está claro que el género superheróico fomenta una estética en la que valores morales van unidas a la representación (sublime) del cuerpo. Pero el modelo físico de superhéroe también cae víctima y se adapta de la estética de la época en la que se produce.

Durante sus primeros años correspondían a modelos físicos atléticos tales como Johnny Weissmuller (*Tarzán*) o Carl Lewis (inspirado en su figura encontramos a uno de los pocos superhéroes negros del cómic como es *The Black Panther*); encontrándolos en las representaciones gráficas de John Romita Sr, que estableció un canon para la representación de la anatomía del superhéroe, Gil Kane o John Byrne entre otros muchos. Pero en la década de los noventa, la apariencia física del superhéroe cambió de forma radical, ya no eran

figuras esbeltas, sino masas casi grotescas de músculos, excesivas en cuanto su deformidad y su desproporción. El superhéroe se convirtió en un *Body Builder*, que mostraba su poder a través de una anatomía barroca y que se auto-complacía de la portentosa visión de su propio cuerpo hiperdesarrollado y de sus capacidades.

En los inicios, Jack Kirby presentó un superhéroe poderoso de presencia, heroico por su expresión, su pose y sus formas. El estilo de Kirby era tan dinámico que rompía con muchos cánones de representación de superhéroes, debido, sobre todo a un uso del escorzo exagerado y de un uso de la anatomía no sometida a reglas de proporción sino por un sentido

de alcanzar una mayor expresividad de la figura tensándola al máximo; mostrando cuerpos desproporcionados por la fuerza del propio movimiento.

Jack Kirby fue el responsable de la imagen gráfica de la mayoría de los superhéroes de Marvel Comics a partir de los conceptos del guionista Stan Lee. Pero, además, creó de manera independiente una serie de personajes de una gran relevancia en el mundo del cómic, como *The New Gods*, *Mister Miracle*, *Omac* (fig.16) o *Black Panther*. Pero merece la pena destacar una creación (menor) de este genio como sería *The Machine Man* (fig.17) un personaje de apariencia mecánica y futurista (traducida al español como *Máquina Vital*).

Este extraño y fascinante personaje hizo su primera aparición con el nombre de *Mister Machine* en la serie dedicada a *2001: A Space Odyssey* concretamente en su número 8 (julio de 1977) donde Kirby utilizó los conceptos (visuales, principalmente) de la obra cinematográfica de Stanley Kubrik para crear el origen del personaje que, posteriormente, adquiriría su propia serie independiente (concretamente en 1977). Se trata pues de un hombre artificial cuyo cuerpo robótico esconde infinidad de artilugios (fig.18); es capaz de prolongar sus extremidades, no envejece, no se cansa ni enferma; pero, sin embargo, anhela ante todo el ser considerado como un ser humano. Es el *X-51* y se trata una máquina dotada con la capacidad de sentir emociones humanas debido a una disfunción (producida por la intervención de *El Monolito*), pero su condición mecanoide le obligará a enfrentarse a los otros robots de la serie *X* a causa de esa disfunción que le hace diferente y que, por tanto le convierte en amenaza para sus “hermanos” por lo impredecible de su voluntad.

Este androide toma el nombre de *Aaron Stack*, en memoria de su creador *Abel Stack*, en un intento de adquirir una identidad y una personalidad. Es el ser cibernético que quiere ser humano, la inteligencia artificial que desea sentir, recordando a un *Pinocho* tecnológico de la misma forma que lo hacen las máquinas que aparecen en los relatos de Asimov (*I, Robot*) y de Phillip K. Dick; o en ciertas producciones cinematográficas como es el caso del propio ordenador *H.A.L* de *2001* o el de otra máquina, *Proteo* (*Evil Seed-Engendro Mecánico*. Donald Cammell. 1977) que deseaba tener un hijo y toma como rehén al personaje interpretado por Julie Christie, utilizándola como incubadora para su gestación. Aunque el parecido más positivo lo tenemos en *Andrew*, el robot mayordomo



Fig. 18. Jack Kirby. *Machine Man*.



Fig. 19a. Alex Ross. *Kingdom Come*.



1998. Fig. 19b. Alex Ross. *Marvels*. 1994.

interpretado por Robin Williams en *El Hombre Bicentenario* (*Bicentennial Man*. Chris Columbus. 1999) que consigue, no solo convertirse en humano, sino que también acaba siendo considerado como tal.

Si Jack Kirby idealizó la figura del superhéroe a través de su barroquismo cósmico y transcendental con personajes como *Silver Surfer*, *The Eternals* o *The Inhumans*, entidades de gran poder convirtiéndolos en concepto de grandeza y autosacrificio; Alex Ross materializó al superhéroe en la Tierra a través de ilustraciones “realistas” en las que el dios se encarnaba en ser humano (ver la serie limitada editada por *DC Comics*, *Kingdom Come*. 1998) y haciendo que los prodigios se hicieran creíbles (ver la serie limitada editada por *Marvel Comics*, *Marvels*. 1994) en atmósferas y en épocas que recuerdan con nostalgia la América representada por Hopper en sus pinturas. Ross recurre a modelos reales para caracterizar a sus versiones de *Superman*, *Batman*, *Wonder Woman* o *Captain America* de la misma manera que hiciera Miguel Ángel para sus figuras de la Capilla Sixtina, dotándolas de una grandiosidad contenida y extrayendo lo mejor de cada uno de esos modelos. (fig. 19)

Sin embargo esa visión idealizada del superhéroe, de apariencia corporal medida, poco a poco, se ha ido deformando por cuestiones de estilo pero también alentada por un nuevo paradigma físico extraído de las películas interpretadas por Silvester Stallone, Arnold Swarzenegger o Jean-Claude Van Damme; o productos televisivos como *Baywatch* (*Los Vigilantes de la Playa*). Una estética hortera que fue introducida en el cómic de superhéroes en donde es fácil encontrar a auténticos paquidermos con exceso de testosterona, dientes apretados, armados y excesivamente violentos que constituyeron el nuevo modelo de superhéroe en los primeros años de la década de los noventa en donde los *Reality Shows*, la Guerra del Golfo y el culto al cuerpo hiperdesarrollado comenzaban a adquirir connotaciones cada vez más amplias.

El californiano Rob Liefeld fue el promotor de este modelo que se impuso con una rotundidad indiscutible gracias, en parte a una impecable campaña de marketing por parte de la *Marvel*. La colección que empezó a dibujar en 1991 titulada *X-Force* (fig. 20) vendió más de tres millones de ejemplares en ese mismo año. Pero además supo captar la esencia de una época y sobre todo, de una estética. Junto a los también dibujantes Todd McFarlane (*Spider-Man*.1991 y *Spawn*. 1992) Jim Lee (*Wild C.A.T.S.* 1992) y Erik Larsen (*Savage Dragon* 1992),

presentaron para la editorial *Image* que ellos mismos fundaron a principios de los noventa, un modelo de superhéroe oscuro, retorcido, recargado, atiborrado de sustancias dopantes y mutado genética y tecnológicamente; muy alejado de aquellas primeras representaciones “clásicas” ahora tan lejanas y obsoletas dejando paso, como afirma Bukatman a un superhéroe cuyo cuerpo está al servicio de la “cada vez mayor exagerada presencia corporal”¹⁹.

Este nuevo y monstruoso superhéroe entraba en contacto directo con la cibernética y la alta tecnología y dejaba atrás ese misticismo y esa magia anterior para introducirse en la era digital de la manera más violenta y adquiriendo un nuevo concepto de fantasía del exceso militar, una imagen que, como afirma Donna Haraway de todo *cyborg*, condensa elementos de ficción y de la realidad social, y que es capaz de reflejar en toda su intensidad la angustia que produce la alianza entre el capitalismo global y la carrera armamentística. *Cable*, el militarizado e hiperbolizado superhéroe creado por Liefeld para la serie *X-Force*, fue el primero de esta nueva especie y significaría la plasmación gráfica llevada al cómic del nuevo modelo estético obsesionado por el exceso muscular, la sangre y la violencia. Se trata de un mutante con poderes telekinéticos y cuyo cuerpo fue infectado por un virus tecno-orgánico, convirtiéndolo en un auténtico hombre cibernético venido del futuro, puesto que posee una tecnología excesivamente avanzada que le permite el viajar en el tiempo:

Ya no eran dioses, sino *cyborgs* y aberraciones mutantes que nutren a sus cuerpos de sustancias químicas que poco tenían que ofrecer al mundo excepto su destrucción provocada por sus enfrentamientos sin sentido. Lo cual derivó en un proceso de caricaturización (como se puede ver en los trabajos de Simon Bisley (de una estética y tratamiento sarcástico que lo acerca a una estética parecida a la de George Grosz, pudiendo destacar las miniseries dedicadas al antihéroe cazador de recompensas *Lobo*, guionizadas por Alan Grant) y de introducción de explícitos cuerpos monstruosos dentro del canon superheroico (que generalmente son los dotados por una mayor fuerza física) en la que cada vez más esa armonía e integridad corporal característica desaparece para dejar paso a un exceso corporal y un post-estructuralismo que sugiere, a su vez, un desorden del alma

¹⁹ Bukatman, Scott; *ibidem*. (pág. 59)



Fig. 20a. Rob Liefeld. *X-Force* #6. 1992



Fig. 20b. Rob Liefeld. *X-Force* #6. 2004.

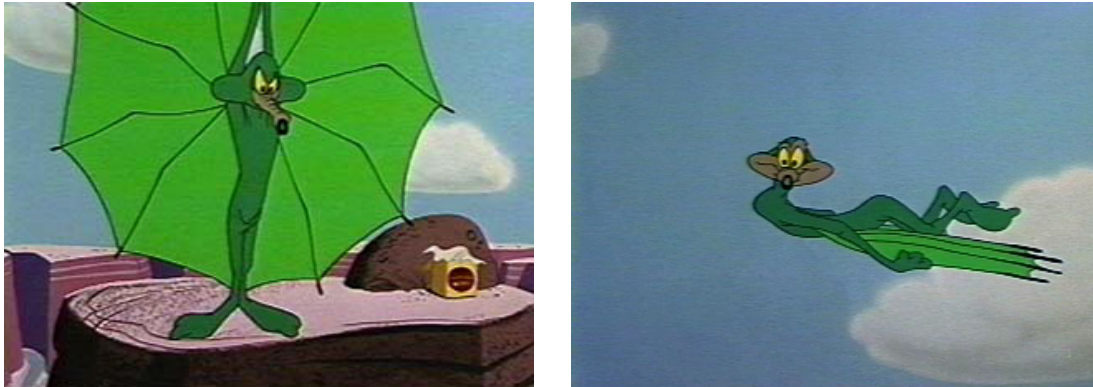


Fig. 21. el Coyote de la Warner en pleno vuelo.

que le convierte en una representación fea, terrible y distorsionada del superhéroe que se manifiesta en ese desorden fisonómico, la desarmonía y la desproporción utilizando como pretexto el alcance de sus poderes y la falta de dominio de que el sujeto ejerce sobre ellos, pero que viene a significar esa proximidad con la corriente dada desde las obsesiones por el hiperdesarrollo violento del cuerpo “supersólido” de los noventa.

En la actualidad se ha renegado de esa imagen extrema, recargada y hortera volviendo cada vez más a una representación más “humana” y “realista” del superhéroe en cuanto estética y mesura, pero su tratamiento y concepción son totalmente distintos; ahora recuerda más a la figura a la de un ser humano corriente, vulgar (con barriga, en ocasiones²⁰) o a la de tres niñas voladoras con cabezas gigantes, ojos saltones y muñones en vez de extremidades que golpean constantemente a un mono mutante (*The Powerpuff Girls* creadas por Craig McKracken y Genndy Tartakowsky).

Ahora, ese superser ha perdido su grandeza, se ha desmitificado y ha pasado a ser un mero ser humano disfrazado que, de paso, tiene algún tipo de superpoder. Ya no produce la admiración de las gentes, ha perdido su grandeza divina para pasar a ser respetado como una fuerza militar al servicio de un gobierno que despliega a sus superhéroes para controlar cualquier parte del mundo como serían los *Ultimates* definidos por Mark Millar y Brian Hitch. Pero en muchas ocasiones es un incomprendido está y considerado como un enfermo con delirios de grandeza tal y como se retrata en *Watchmen* de Alan Moore y Dave Gibbons o, simplemente, un perdedor.

Una escena significativa precedente es la que aparece el Coyote de la Warner disfrazado de hombre-murciélago para atrapar al *Correcaminos*. Salta al vacío y cuando está a punto de estamparse contra el suelo, como es de costumbre, consigue levantar el vuelo; impresionado

²⁰ La película de animación producida por Disney “*The Incredibles*” (2005) muestra en clave de humor el declive del superhéroe por excelencia encarnado en esta ocasión en la figura de *Mr. Incredible* un héroe de gran poder que antaño era considerado como el ser más poderoso del planeta; en el film, aparece como el cabeza de una familia con superpoderes, trabaja en una oficina, se desplaza en coche, ha perdido pelo y ganado peso. Por lo tanto, cuando vuelve a enfundarse el ajustado traje de batalla, asistimos a la cómica pero ridícula escena en la que intenta abrocharse en cinturón. Es la imagen de la caída de un mito, de igual modo que ocurrió con Elvis cuando envejeció y engordó.

con su logro, mira al espectador con una expresión de asombro y triunfo hasta que choca contra una pared de roca y cae, ahora sí, al fondo del precipicio. (fig.21)

¿Qué ha podido ocurrir para caer en este aparente patetismo cuando el superhéroe estaba considerado como un ser superior al resto?

Cada vez más en sintonía con el género *underground*, el superhéroe ha caído en manos de autores trasgresores, llamados por las propias grandes editoriales conocedoras del interés de este género marginal, y que lo presentan casi como un payaso en una serie de situaciones aberrantes. El ejemplo más claro lo encontramos en la colección editada por Marvel titulada *X-Statix*, guionizada por Peter Milligan y dibujada por Michael Allred. Con una estética “retro-punk”, presenciamos como un grupo de actores mutantes dotados de (en algunos casos) ridículos poderes y con nombre todavía más patéticos (*Mr. Sensible*, *El Grasas*, *U-Go Girl*, *Venus Dee Milo* o *El Vivisector*) son empleados como un producto de masas, expuestos a la luz pública como pseudos-héroes y productos de consumo; metáforas de la sociedad post-industrial. (fig.22)

Su aspecto físico es, cuanto menos, extravagante y recordarían, en cierta medida a los mutantes denominados neocárnicos²¹ que pueblan los relatos de Richard Burns. El superhéroe es aquí un ser anormal, un monstruo de feria como los que aparecen *Nightbreed* (Clive Barker.1990), y que constituirían una nueva raza de seres mutantes o de *freaks* de cuestionable superioridad e incapaces de asumir su condición divina.

A medida que avanza la colección asistimos a los conflictos emocionales de sus protagonistas así como a la muerte de los diversos miembros del grupo hasta su completa extinción.

Además, los autores introdujeron, no tan solo, a otros superhéroes de la misma editorial, sino a personajes reales como Fidel Castro o la difunta Lady Diana Spencer, en la que la princesa también era mutante, lo que le permitió el volver de la muerte²² y formar equipo con el resto de protagonistas.



Fig. 22. Michael Allred. *X-Statix*. 2002.

²¹ Haciendo referencia al fenómeno conocido como “cultura de la Nueva Carne”. Ver; VV.AA; *La Nueva Carne. Una estética perversa del cuerpo*. Valdemar 2001.

²² Los capítulos de esta serie en los que aparecía la imagen de Lady Diana (del número 13 al 16 publicados en 2003) fueron vetados en Inglaterra puesto que la Casa Real Británica los consideró ofensivos a la memoria de la fallecida; obligando a los editores a tomar la decisión de cambiar la imagen de la princesa por la de una cantante pop ficticia llamada *Henrietta Muller*, lo único que se hizo fue cambiar el peinado, pues en algunas viñetas es fácil encontrar algún parecido con la princesa.

Como *Don Quijote*, el superhéroe se ha convertido en la imagen del intento fallido del individuo por cambiar el mundo desde la inocencia, el infantilismo y el ridículo, que en cierta manera atrae y alegra debido al contraste y al disparate encontrados en un desorden existente en su conducta, en su persona, en sus vestidos o en sus palabras. Cuando se convierte en uno más, no a través de su *alter ego*, sino como él mismo, queda fuera de contexto y se equipararía al elemento discordante que finge bondad o belleza buscando seducir y que es rechazado.

La cultura de masas posee símbolos y fetiches inmersos en la sociedad industrializada y tecnificada, cuyos sujetos aún tienden a la mitificación de las imágenes, sobre todo corporales. Los *mass media* producen una serie de fábulas que especialmente la industria del *comic-book* desarrolla, adaptando el simbolismo corporal al gran público de manera cotidiana a través de la figura del superhéroe que a su vez, ya se ha visto desmitificada y ridiculizada por un nuevo proceso de vulgarización que busca la confrontación con el símbolo institucionalizado y promovido por un sistema de valores bastante sólido y universal. Es aquí cuando entra en juego la cultura *underground* la cual también está introducida en el cómic y que significará una de las nuevas formas de sentir y ver la ya destruida imagen “mitificada” del propio ser humano como unidad superior plasmada en la proyección idealizada de sí mismo. Viendo, así, la vanguardia de estilos y discursos en un producto de masas.

I.2.5. De Wonder Woman y otras *femmes fatales*.

Hasta ahora se ha hecho hincapié en la figura del superhéroe (según señala Bukatman) “hipermasculino”²³, del Superhombre. Para Miguel Ángel, el cuerpo masculino era el que reunía en sus formas la grandiosidad de la especie humana.

Pero ¿Qué ocurre con la figura de la supermujer, de la súper-heroína?

Superman, el hombre de acero equivale al máximo ideal de ser humano y más concretamente de hombre, pero también podemos hallar su equivalente femenino en figura de *Wonder Woman*, una representación popular del mito de las amazonas. *Wonder Woman* posee también superpoderes únicos, tales como la capacidad de volar o la súper-fuerza y también lucha por la justicia armada con su lazo mágico. Pero los arquetipos sobre la supermujer o súper-heroína en los cómics tienen unas lecturas muy diversas que las del superhéroe.

Superman, *Green Lantern*, *Flash*, *Aquaman*, todos ellos significaban modelos masculinos a nivel paradigmático. Sin embargo, el personaje de *Wonder Woman* (si la tomamos como el ejemplo clave para esto) adquiere un cariz más morboso e incluso sexual representando las meras fantasías masturbatorias adolescentes.

²³ Bukatman, Scott; *ibidem* (pág. 59)

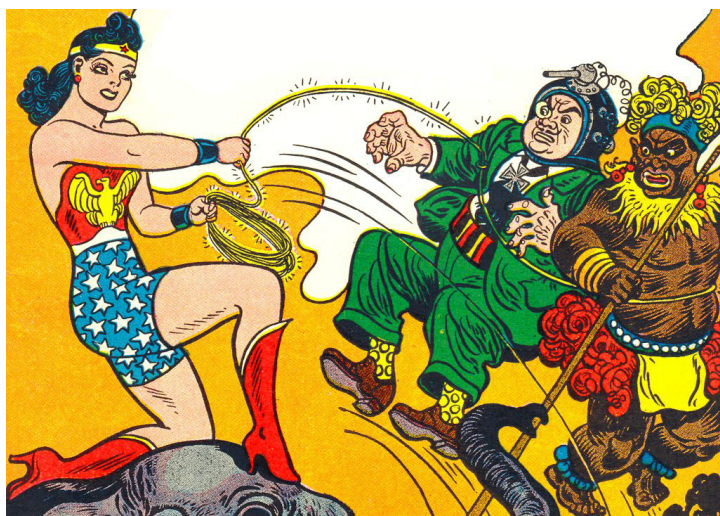


Fig. 23. Wonder Woman. 1942.



Fig. 23b. Bettie Page. (1923-)

El género del cómic de superhéroes está concebido inicialmente para un público masculino y los profesionales de la industria (dibujantes, guionistas, editores) son hombres, por lo tanto no es de extrañar que las súper-heroínas tengan más similitudes físicas con Pamela Anderson que con cualquier representación clásica de Venus.

La súper-heroína representa un cánón misógino sobre la mujer que ha sido establecido desde *Playboy*. La súper-heroína no es tratada no como una diosa espiritual sino como una *playmate*. El aspecto de *Wonder Woman* es comparable al de la modelo norteamericana Bettie Page en sus fotografías eróticas de los años cincuenta, sobre todo las realizadas por Irving Klaw (las más conocidas y exóticas), las cuales la convirtieron en un icono sadomasoquista; al igual que a *Wonder Woman* que somete y humilla a sus enemigos masculinos golpeándoles y atándolos con su lazo. (fig.23)

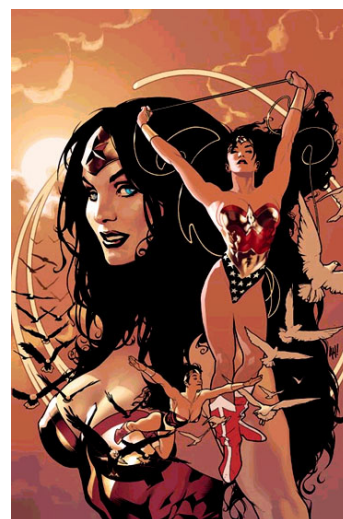


Fig. 23c. Adam Hugues. Wonder Woman. 2003.

La súper-heroína es voluptuosa, insinuante y sensual y es considerada del mismo modo que una *Pin-up*, es decir; resulta como el arquetipo de mujer ideal para el público masculino, adorador de estas otras diosas eróticas. Un espectáculo corporal lleno de fetichismos exagerados hasta lo absurdo; algo a lo que la fotógrafa Cindy Sherman trató de dinamitar desde su producción fotográfica.

Desde los años setenta lleva retratándose en diversos contextos, en ocasiones muy cinematográficos, para tratar de descubrir facetas radicalmente diferentes de la mujer plasmadas en su persona.

Muchas de ellas están centradas en la teatralización de la imagen (al igual que el *pin-up*) que convertirían su cuerpo en representaciones falseadas de lo íntimo.

Por lo tanto nos encontramos con heroínas como *Barbarella* (interpretada en el cine por Jane Fonda), *Black Canary*, *Scarlett Witch*, *the Wasp* o *Invisible Girl* que son manifestaciones de los deseos eróticos del público masculino. Un arquetipo de mujer construido por el hombre muy alejado de la mujer natural y creada para su propio disfrute.

En ocasiones, estas súper-mujeres son versiones femeninas de los superhéroes; así tenemos a *Spider Woman*, a *Supergirl*, a *Batgirl* a *Hawk Woman* o a *Hulka*. En la mayoría de los casos, estas heroínas asumirían un papel más sumiso y casi actuarían como las víctimas de algún villano del que el héroe deba rescatar finalmente.

Pero en otras, se convierten en verdaderas devoradoras y vampiresas que utilizan sus encantos para matar o someter al héroe frígido. Representarían a otro tipo de súper-heroína mucho más activa que, generalmente adquiriría un papel más desenfrenado, viéndose en ella los rasgos de la vampiro que ya visionaran en sus obras pictóricas Fernand Khnopff (*El Ídolo de la perversidad*. 1891), Jean Delville (*El pecado*, 1899), Franz von Struck (*La harpía*. 1900), o Edward Munch (*Babilonia la Grande*.1902)²⁴.

Estas heroínas/villanas/monstruo escapan al papel pasivo y dependiente dictado por el varón y no son las víctimas potenciales que dependan de la protección del héroe.

La Esfinge griega, las sirenas las amazonas o las furias³² son mitos que todavía hoy perduran en la cultura de masas como la *femme fatale* de seducción mortal que comportaría la propia autodestrucción del que las intenta someter y que las transforma en ese vampiro devorador, bellas y terribles; seductoras y ambiguas: (fig.24).

Se introduce en el término de mujer fatal *Catwoman*, la ladrona enemiga (y objeto de deseo) del oscuro *Batman*, es el máximo exponente. Este ambiguo personaje, caracterizado en el físico de mujeres tan sensuales como Julie Newmar (en la grotesca serie de los años sesenta de *Batman*), Michelle Pfeiffer (*Batman Returns*. Tim Burton 1992) o, más recientemente, Halle Berry (*Catwoman*. Pitof 2005). Enfundada en un traje de cuero negro y armada con un látigo, representa el caos y la fatalidad del mismo modo que lo hicieron Eva o Pandora. Es una destructora que se regocija en el mal que provoca.

Pero, además de esta *dominatrix* que utiliza la imagen del felino para dejar libre su desequilibrio psíquico, hallamos en el film de Jaques Tourneur, *Cat People* (1942) traducido al español como “*La mujer pantera*” que mostraba a una extremadamente sugerente Simone Simon en conflicto con sus impulsos sexuales que la conducían inexorablemente a la transformación felina y a la consiguiente destrucción del hombre amado.

²⁴ Gibson, Michael; *Il Simbolismo*. Taschen. 1997.

²⁵ Cortés, José Miguel G.; “De la Esfinge a la Medusa o la construcción cultural de la mujer como un ser devorador” en: *Orden y Caos. Un estudio cultural sobre lo monstruoso en el arte*. Anagrama. Barcelona, 1997. (pág. 44)



Fig. 24. Gil Kane. Green Lantern. #16. 1961.

Catwoman, *Vampirella*, la vampiresa venida del planeta *Draculón* que seduciría a los hombres con su exótico físico y su aparente vulnerabilidad para someterlos a sus deseos; *Tigra*, una auténtica mujer-gato, feroz y voluptuosa (miembro del equipo de superhéroes *The Avengers*), *Elektra* una asesina ninja resucitada; o las nuevas heroínas del cine descendientes de *Lara Croft* como la pistolera embutida en cuero negro *Trinity* de *Matrix*, la super-asesina del futuro *Aeon Flux* o *Ultraviolet* una vampira genética que protagoniza el filme homónimo del 2006.

Todas ellas son mujeres virtuales cuyo signo es la representación y el simulacro, idea que se enlaza con la visión de la feminidad como mascarada, como artificio, como pose.

1.3. LOS HOGARES DEL MONSTRUO Y LAS PESADILLAS COTIDIANAS EN LA CARA OSCURA DEL CÓMIC.

La relación necesaria que se establece entre lo fantástico y la infancia; la época de los terrores primordiales cuando cualquier acontecimiento que sobrepasa la capacidad intelectual del niño se convierte en fuente de fabulación o se integra en los relatos más ingenuos, propios de la niñez.

Quizá sea por esto que el adulto, revestido de la seguridad ante lo extraño que carecía en la niñez, ha despreciado por pueriles, simples y faltos de racionalidad debido a esa ingenuidad propia de la fantasía¹.

Uno de los mayores grados de sugerencia se puede encontrar en la literatura. Aún cuando el autor se atreva a traspasar la frontera de la clásica “inefabilidad” de Lovecraft, según la cual, lo terrorífico se encuentra más allá de toda definición siendo, el resultado una mera descripción de una imagen y no la imagen misma; por consiguiente no será necesario el cerrar los ojos en ese juego de querer y no querer ver lo monstruoso ante las páginas de un libro.

El cine, sobre todo el clásico de terror (el surgido a partir de la cinematografía expresionista de la República de Weimar²), tiene puntos de contacto con lo literario, fundamentalmente porque tendía a soslayar el momento cumbre (la visión del monstruo, cuya monstruosidad proviene, ante todo, de su visión; es decir, es monstruo porque se muestra).

La historieta también elabora ese sutil juego de transformaciones, no necesariamente visualizadas, así como la representación del propio sujeto; pero en un grado inferior al cine, puesto que en la pantalla se transmite la sensación que ese monstruo se mueve, vive y respira, mientras que el cómic todavía se ocupa de la descripción efectista empleando la imagen para ello.

2.4.1. Las editoriales dedicadas al género fantástico, de terror, de ciencia-ficción y de terror como creadoras de las monstruosidades contemporáneas.

Como se ha podido demostrar anteriormente, el mundo de los comics; entendido como la literatura más popular de los últimos años; es campo fértil para la proliferación de nuevos

¹ Bettelheim, Bruno; *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Crítica. Barcelona, 1977.

² El expresionismo alemán es una de las piezas clave de la historia y el desarrollo del lenguaje cinematográfico, así como un elemento esencial para entender su incorporación a las manifestaciones artísticas y a las reflexiones sobre el ser humano que consiguieron atraer el interés de los intelectuales sobre lo que contaba la pantalla grande. El cine alemán de los años veinte, década que acoge el nacimiento de esta escuela, coincidiendo con la denominada República de Weimar (el periodo que comprende desde la caída del régimen imperial al ascenso del nacionalsocialismo, esto es de 1919 a 1933), gozaba de unas excelentes condiciones de exportación al extranjero.

Sin el expresionismo resulta imposible pensar en el cine negro y mucho menos en el cine de terror estadounidense que trabajaría la *Universal* y, por lo tanto, el lenguaje del cómic, muy unido al del cine tampoco habría adquirido esa riqueza y solidez en cuanto a recursos y tratamiento de la imagen entre otros aspectos.

Algunas de las películas más importantes fueron *El Gabinete del Dr. Caligari* (Robert Weine. 1920) las dos versiones de *Der Golem* (Paul Wegener. 1915 y 1917) *El Doctor Mabuse* (1922) o *Metrópolis* (1926) ambas de Fritz Lang.

mitos que tratan de inspirarnos a través de sus poderes superiores, así como por un físico imponente, cuyo prototipo se puede localizar en *The Phantom*, creado por Ray Moore y Lee Falk durante la década de los treinta (concretamente en el año 1936) o en el *Flash Gordon* de Alex Raymond (creado en 1934) y que artistas como Jack Kirby se encargaron de elevarlo a las cotas más sublimes de perfección física y moral a partir de los años cincuenta hasta nuestros días con personajes como *Capitain America*; esto hace que, inevitablemente, el ser ordinario se vea obligado a confiarse a ellos con el fin de trascender en su mediocridad.

Pero pese a que las historias sobre *Superman* o *Spiderman*, entre muchos otros, nos muestran a los nuevos dioses de la sociedad del espectáculo y a monstruos bondadosos e incomprensidos; también existen otros que en su furia y en su brutalidad supondrían un verdadero embate para el género humano que, en su insignificancia, se vería indefenso ante criaturas de pesadilla dispuestas a sembrar la destrucción, el terror y el caos a su paso.

De nuevo fue la *Marvel Comics* la que revitalizó el género dedicado a los monstruos ciclópeos editando varias colecciones de corte fantástico o de ciencia-ficción durante los años sesenta y setenta; y en cuyos números aparecerían un amplio abanico de criaturas mutantes, dragones, gárgolas y robots que, en algunos casos tendrían su aparición en números esporádicos dedicados a los superhéroes de dicha editorial.

Strange Tales, *Tales of Suspense*, *Tales to Astonish* o *Where Monsters Dwell* supusieron una aportación determinante a un género tan interesante como es el de terror, sea cual sea su formato (cómic, cine o novela).

Estas colecciones cuyo equipo creativo más relevante fue, sin duda, el formado por el guionista Stan Lee junto con los dibujantes Jack Kirby y Steve Ditko; funcionaron a modo de relatos independientes o historias cortas, presentando en cada uno de ellos a una criatura más extraña y maligna que la anterior cuyo máximo propósito era aniquilar la humanidad.

A diferencia del gran gorila que es llevado a la fuerza a la civilización, como se ve en el film *King Kong*, donde se ve a una bestia salvaje, atrapada en un lugar que no es el suyo y que es constantemente atacada por el desastre que produce aunque no sea verdaderamente consciente de ello,; estas verdaderas monstruosidades, que lo son tanto por lo grotesco y desmesurado de su aspecto como por sus motivaciones oscuras, su violencia deliberada e intencionada; muestran una inteligencia malévola y una arrogancia acorde con su apariencia colosal provocando el horror de sus indefensas víctimas que huyen despavoridas a su paso.

Rommbu. *Gorgolla*. *Googam*. *Titano*. *Vandoom*. *Orogo* o *Fin Fang Foom* son los rugientes nombres de algunas de estas titánicas criaturas surgidas de los abismos, los cuales demuestran el poder y la desmesura de estos megalómanos seres que son casi tan antiguos como la Tierra y que se han despertado de su letargo para volver a poner orden en el planeta barriendo toda vida existente como los portadores del Apocalipsis; pudiendo ser, además, el producto de alguna extraña mutación debida a la radiación a la que se han visto expuestos (al igual que el

monstruoso dragón *Godzilla* creado en 1954 el cual fue producto de la radiación y reflejo del terror a la energía nuclear producido por los desastres de Hiroshima y Nagasaki y un verdadero icono popular de la cultura japonesa) o manifestarse como seres llegados del espacio profundo con la intención de conquistar este mundo. (fig.1)



Fig. 1. Jack Kirby. *Where Monsters Dwell*. Décadas de los sesenta y setenta.

Y aunque la década de los setenta y los ochenta fueron épocas fértiles en el desarrollo de un nuevo bestiario fantástico, el interés por el género del terror o la ciencia-ficción en los comics ya se produjo anteriormente (de igual modo que lo hizo en la literatura y el cine) con resultados tan impactantes que trascendieron al panorama tanto político como social. Por lo tanto, sería necesario encauzar esta investigación partiendo de un breve pero intenso recorrido por la historia y por el afianzamiento de estos géneros, localizándolos, principalmente en Norteamérica, para poder hacer un análisis riguroso sobre la nueva estética (o cultura) de lo macabro y trasgresor que hoy en día prolifera dentro del panorama del *comic-book* alternativo que tanta repercusión y relevancia tiene en numerosos estudios sociológicos aplicados a la producción artística, popular y del entretenimiento.

Fue al inicio de la década de los años treinta cuando los comics en Norteamérica ya habían alcanzado una madurez formal, con todos los recursos de su lenguaje perfectamente definidos y desplegando un amplio abanico argumental. Dejando de lado la rica y abundante corriente del cómic humorístico, el de “carácter naturalista” (considerado así por su grafismo y no tanto por las historias narradas), la aventura medieval (*Prince Valiant* de Harold Foster), el relato policiaco (*Dick Tracy* de Chester Gould), el *western* (*Red Ryder* de Fred Harman), el género de aventuras (el *Tarzán* de Burne Hogart) que dejaba paso a las primeras series dedicadas a los héroes de la ciencia ficción entre los que brillarían ante *Rogers* o *Flash Gordon*, los cuales darían vía libre al posterior género de superhéroes.

Pero si se vuelve a dar un vistazo a la apresurada lista confeccionada anteriormente, se aprecia que la mayor parte de los géneros cultivados en aquellos años por la literatura y el cine tenían una representación en el arte de las viñetas; aunque se deja constancia de una notable ausencia: el género del terror.

Aquello que pudiera causar ese vacío no era la falta de interés del público. Los treinta son los años de esplendor de revistas de literatura sobrenatural como *Weird Tales*, mientras Boris Karloff, Bela Lugosi y Lon Chaney Jr recreaban para el disfrute de los espectadores a todos los monstruos clásicos, a través de las producciones cinematográficas de la *Universal*. Incluso la radio, el medio más poderoso de influencia de la época, contaba con programas como *Lights Out*, *Witch's Tale* o *Quiet Please*, donde se interpretaban historias de terror en episodios de media hora de duración.

El por qué el terror quedó fuera del repertorio temático de los dibujantes y guionistas de comics habría que buscarlo en el medio utilizado para su difusión. En aquellos años no existían revistas especializadas; las historietas se publicaban dentro de la prensa diaria en forma de tira (*daily strip*) en blanco y negro, y en planchas completas a todo color en los suplementos dominicales. En un principio fueron concebidas como un pasatiempo más de igual modo que lo eran los crucigramas y los horóscopos; aunque no tardarían en tener su público asiduo, haciendo que las propias cadenas de prensa acabaran por usar como reclamo a dibujantes reconocidos como Milton Caniff o Al Capp, para aumentar el número de lectores.

En su consideración pública, el cómic se limitaba a ser una diversión blanca e inocente para toda la familia, esa página que siempre acababa en manos del niño mientras que el padre repasaba las crónicas deportivas. Ante tal concepción no era probable que a ningún dibujante se le pasara por la cabeza iniciar una tira dedicada a espectros, vampiros u hombres lobo... Y si se le llegó a ocurrir, no pasó por el filtro de ningún editor. Por el contrario, una película o una revista de contenido terrorífico eran perfectamente toleradas, pues se las suponía dirigidas exclusivamente a un público adulto.

Para poder publicar el primer cómic de terror habría que esperar a que ese nuevo arte popular y populista se independizara de la prensa y pudiera gozar de la libertad que le otorga un medio propio de expresión como es el *comic-book*.

En 1947, el mismo año en el que Joseph McCarthy es elegido senador y tiene lugar la fundación del Comité de Actividades Norteamericanas que desataría la "Caza de Brujas" sobre Hollywood, un estudiante de pedagogía norteamericano, William Gaines, se vio sorprendido por la repentina muerte de su padre, Max Charles Gaines, editor de comics. Como consecuencia de ello, William recibió en herencia la ruinosa empresa de su progenitor: la "*Educational Comics*", una editorial llena de deudas que contaba con publicaciones tan banales como, por ejemplo, una serie de adaptaciones al cómic de pasajes bíblicos. Convertido a pesar suyo en el nuevo editor y rebautizó el sello como



Fig. 2. *Crime SuspenStories*, *The Haunt of Fear* y *Tales from The Crypt*. Década de los cincuenta.

Entertainment Comics. Redirigió las publicaciones que anteriormente condujo su padre hacia el género policiaco y el *thriller* en donde el protagonismo recaía cada vez más en los criminales, haciendo que las historietas se tornaran más violentas como fue el caso de *Internacional Crime Patrol*.

Fue en abril de ese mismo año cuando apareció *Crypt of Terror*, la cual fue rebautizada más tarde con el título definitivo de *Tales from the Crypt*, que pasó a ser considerada como la primera revista especializada en comics de terror.

Seguidamente vieron la luz dos nuevos títulos, en este caso, de ciencia-ficción: *Weird Science* y *Weird Fantasy*, que en marzo de 1954 se fundirían en un único título: *Weird Science-Fantasy* en cuyas páginas se adaptaban relatos del popular escritor de ciencia-ficción Ray Bradbury.

En 1952 otros dos títulos más aparecieron fruto de la imaginación de Gaines; cuyos títulos fueron *Crime SuspenStories* y *Shock SuspenStories*, también dedicadas al género de crímenes como la ya desaparecida *Crime Patrol* pero esta vez mucho más sangrientos y con argumentos más duros, a menudo incluso llegando a una crueldad que anteriormente no se había considerado que apareciera en los cómics almibarados que se publicaban en la época³. En estas historias, casi como en la vida real, ya no eran los héroes quienes ganaban, los asesinos se revelan como seres amenazadores que se ciernen sobre la aparente seguridad de la rutina cotidiana, amable y luminosa, dejando entrever sombras que provienen de mundos “subterráneos” antes ignorados. (fig.2)

³ Estas historias giraban en torno a crímenes atroces y violentos los cuales, en algunos casos, se inspiraban en las crónicas de sucesos de la época. En 1947 la opinión pública quedó conmocionada por el asesinato de Elizabeth Short (1924-1947), una hermosa joven que llegó a Los Ángeles con la intención de convertirse en actriz y que ha pasado a la triste historia de la crónica negra por convertirse en la víctima del más brutal y misterioso de los asesinatos cometidos en los Estados Unidos después de la Segunda Guerra Mundial. El 15 de enero de 1947 fue encontrado su cuerpo, desnudo y despedazado.

Años después, en 1987, fascinado por tal suceso, el novelista estadounidense James Ellroy escribió “La Dalia Negra”; urdiendo una excelente trama, totalmente inventada, donde se mezcla el “porno” clandestino, las drogas y la corrupción del más alto nivel.

Pero la *E.C.* continuó explotando el género de escalofrío y para completar el repertorio dedicado al horror crearon en 1950 las revistas *The Vault of Horror* y *The Haunt of Fear* que, junto a *Tales from the Crypt* completaron el grueso de comics dedicados al género sobrenatural.

Las tres tenían características estilísticas y de presentación comunes, así como un mismo plantel de dibujantes y guionistas. Las historias solían ser breves, de seis o siete páginas a color y estaban presentadas por un mismo personaje monstruoso, pero a su vez cómico que asumía la función de narrador llamado *Crypt Keeper*. Los guiones solían correr a cargo de Albert Feldstein y Harvey Kurtzman.

En cuanto a la parte gráfica, existe un gran número de dibujantes, algunos de los cuales han sido tomados como fuente de inspiración por las nuevas generaciones de artistas vinculados con el terror gráfico. Así pues, junto a Feldstein y Kurtzman cabe señalar a Bernard Krigstein, Graham Ingels, Wally Wood, Reed Crandall, Jack Davis, Joe Orlando, John Craig o el genial Frank Frazetta que en la actualidad es uno de los ilustradores más reconocidos del mundo gracias a un tratamiento impecable de la figura, tanto humana como monstruosa, y de la atmósfera a través de pinceladas sueltas y colores vivos y vibrantes.

Pero pese a la proliferación y el desarrollo del género del terror, entre otros que ponían en entredicho algunos de los pilares, considerados fundamentales, por las autoridades norteamericanas y, sobre todo por el senador McCarthy se vieron obligados a abandonar el cómic para dedicarse a otras funciones como la enseñanza o la pintura.

Graham Ingels fue considerado el maestro de lo macabro de su época. Sus dibujos, de marcado carácter expresionista por su línea quebrada y suelta mostraban la decadencia de los personajes con sus rostros atormentados; sus monstruos putrefactos y sus paisajes repletos de lápidas y mausoleos derruidos; todo ello exhala la morbidez y el hedor de la carne pútrida. Hasta el seudónimo que utilizaba es de lo más revelador: "*Ghastly*", que significa horrible o cadavérico.

Por otra parte, Bernard Krigstein se preocupó por la innovación de un estilo más sintético, alejado de la morbosidad de Ingels y apostó por una puesta en escena que introducía ciertos aspectos del lenguaje cinematográfico.

Lo cierto era que la América de la época no estaba preparada para unos cómics que criticaban el racismo, la corrupción de la justicia, o el patriotismo histriónico. En su cruzada por preservar la moral y las costumbres del pueblo americano, el senador McCarthy acabó desatando una persecución de desastrosas consecuencias para las mentes creadoras e intelectuales más lucidas de entonces. Al igual que el cine y la literatura, el cómic fue sometido a revisión. Los *E.C Comics* fueron los que más soportaron la persecución, siendo considerados como "muy peligrosos"; sobre todo el sector dedicado a la ciencia-ficción, el *thriller* y el terror que dirigía Albert Feldstein y que significaría la futura desaparición de este sello editorial

(incluso las publicaciones humorísticas como la mítica revista *Mad* que se dedicaba a arremeter contra políticos, actores e intelectuales se vio en el ojo del huracán, aunque consiguió sobrevivir a la quema y en la actualidad continúa existiendo)

Aquí se proponen una serie de títulos de historias que muestran la osadía y el vigor creativo de sus responsables:

“*A Kind of Justice*”: el Sheriff de un pequeño pueblo sureño viola a una adolescente y detiene a un forastero al que, mediante todo tipo de torturas, obliga a confesarse culpable del delito. Posteriormente, incita a la población a que irrumpa por la fuerza en la cárcel y le mate. La última viñeta muestra al sheriff, ya libre de toda sospecha, recordándole a la chica que si se atreve a decir la verdad firmará su sentencia de muerte.

“*Under Cover*”: un grupo del KKK asesina impunemente a una joven y al periodista que ha sido testigo del crimen.

“*The Executioner*”: un inocente es ajusticiado en la silla eléctrica al no haberse presentado a declarar el testigo que podría haber probado su coartada. Este testigo no es otro que el propio verdugo, que por su costumbre de no leer el periódico no se entera de que su declaración podría haber salvado la vida a su víctima.

“*Two of a Kind*”: un actor y una actriz, ambos jóvenes y apuestos, se enamoran sin que ninguno le revele al otro su horrible aspecto. Bajo su forma humana, ella es una vampiresa y él, un demonio caníbal. Atrapados en una cabaña a causa de una nevada, sin comida y sin la menor posibilidad de recibir ayuda, cada uno hace por amor el mayor sacrificio por el otro: al sentir la desesperación del hambre, él se automutila y come su propia carne y ella muerde sus propias venas. Ambos morirán. De haber luchado entre sí, uno de los dos podría haber sobrevivido a costa del otro; pero ambos prefieren perecer antes que hacerle daño al ser que ama.

“*Master Race*”: un superviviente del holocausto reconoce entre los pasajeros del metro al jefe del campo de concentración nazi que le torturó sin piedad, viviendo tranquilamente en una gran ciudad norteamericana.

“*For Us the Living*”: un científico cuenta con una máquina del tiempo que le permitiría impedir el asesinato de Lincoln y modificar, así, la Historia y convirtiendo a los Estados Unidos en una utopía sin guerras ni desigualdades sociales. Al enterarse de ello, el FBI confisca la máquina y detiene a su creador y enterrando el asunto. Sus motivaciones se expresan en las últimas viñetas: “Bueno o malo, este mundo es nuestro. Quien sabe, quizá la gente como nosotros no podría existir en ese mundo alternativo”.

Este breve listado de títulos muestra de una manera rotunda la imaginación prodigiosa de una serie de dibujantes y guionistas que no tuvieron miedo en exhibir todo tipo de atrocidades en las páginas de un cómic; en cierto modo visionarios que marcaron una tendencia que, años más tarde, se vería, ya no como dañina ni peligrosa, sino fascinante.

Violencia social, monstruos ocultos, ingenios mecánicos prodigiosos, todo ello significaba un paso hacia algo que todavía no se sabía lo que era o que, simplemente, se tenía miedo de llegar, por la sacudida a lo que se daba por establecido y seguro a través de la representación de lo irrepresentable.

El libro publicado por el psiquiatra austriaco Frederic Wertham *The Seduction of the Innocent*, publicado en la primavera de 1954 donde se aseguraba que la violencia que aparecía en los comics era el causante, entre otras cosas, de la delincuencia juvenil; esto hizo que la sociedad más puritana y conservadora presionara al Senado para que el Comité sobre la Delincuencia Juvenil emprendiera una investigación sobre Gaines y su editorial. El propio Gaines es citado a declarar y se convierte en objeto de toda una campaña de descrédito.

A pesar de que el Comité no consigue detener a Gaines ni a sus publicaciones, el escándalo hace que la industria del cómic, temiendo un boicot general, siga el ejemplo de la cinematográfica y establezca su propia forma de autocensura.

Así, a imagen y semejanza del “*Hays Code*”, se crea el “*Comics Code*” que estableció una serie de normas de obligado cumplimiento por todas aquellas publicaciones que quisieran salir a la luz. Estos son algunos parámetros que establece el *Comics Code*:

1. las fuerzas del orden nunca podrán mostrarse de forma negativa que induzca a criticar su labor.
2. los criminales siempre recibirán su merecido castigo al final de la historia.
3. la unidad familiar ha de ser siempre presentada desde un punto de vista positivo, decente y moral.
4. ningún cómic llevará en su portada palabras como “Terror”; “Horror”; “Crimen” o similares que puedan herir la sensibilidad de sus jóvenes lectores.
5. ningún cómic mencionará en sus argumentos temas como la homosexualidad o las drogas que puedan contribuir a fomentar el vicio entre la juventud.

⁴ La MPAA (*Motion Picture Association of America*) fue creada en 1922 por los grandes estudios de Hollywood ante las demandas de censura de los sectores reaccionarios de la sociedad por los contenidos de las películas y también por los escándalos relacionados con la vida privada de los actores del cine mudo.

La propia industria decidió autorregularse y crear un código de producción que decidiría qué y qué no podía verse en las películas. Dicho código (creado por uno de los líderes del partido republicano de la época, Will H. Hays, cabeza visible de la MPAA) se conoció como Código Hays. Entre otras cosas se prohibía cualquier mención en una película a temas como el tráfico de drogas, el aborto, las relaciones entre personas de distintas razas o las “perversiones sexuales”.

Estas normas fueron hechas efectivas en 1934 y condicionaron toda la producción hollywoodiense hasta 1966.

En definitiva se trató de un código especialmente diseñado contra los *E.C Comics* en cuyas explícitas portadas se representaba la sangre y la violencia en escenas llenas de muertos vivientes, torturas, lujuria, vampiros, demonios necrófagos, canibalismo y licantropismo. (fig.3)

Con esto, la industria pretendía acallar las críticas de aquellos sectores más reaccionarios de la sociedad que amenazaban con emprender una campaña en contra del cómic que podría haber supuesto grandes pérdidas económicas a las grandes editoriales; además de eliminar a un peligroso competidor que en un tiempo récord alcanzó unas notables cifras de ventas.

A partir de ahí, los kioscos y las librerías se niegan a vender cualquier cómic que no lleve en su portada el sello de aprobación del Comics Code; incluso el Parlamento Británico prohibió la importación de revistas de terror en 1955. Los ejemplares no vendidos se acumulan en los almacenes de la *E.C*, su distribución se paraliza y la empresa no tuvo más remedio que cerrar.

Aquellos artistas y profesionales simplemente desaparecieron. Muchos de ellos ni siquiera intentaron buscar empleo en otras editoriales. Unos se dedicaron a la publicidad, otros a ilustrar libros y los que continuaron en el oficio tuvieron diversa fortuna; siendo el caso más extremo el de Wally Wood, que en sus últimos años tuvo que dibujar pornografía para sobrevivir.

Tuvo que transcurrir casi toda una década hasta que el editor neoyorkino James Warren, inspirado por los largometrajes sobre monstruos clásicos realizados por la productora inglesa *Hammer Films*, decidiera crear una nueva publicación dedicada al cine de terror: *Famous Monsters of Filmland*. En 1964 y desafiando al *Comic Code Authority*, le siguió *Creepy*, la primera revista de comics de terror desde 1955.

El primer número lucía una portada de Jack Davis y reunió a antiguos dibujantes de la difunta *E.C* junto a nuevos valores. Al Williamson, Joe Orlando, Frank Frazetta, Reed Crandall, Roy Krenkel, Angelo Torres, Gray Morrow, George Evans, Russ Jones y Archie Goodwin; y al contrario del resto de comics, sus páginas eran de mayor tamaño (de formato *magazine*, para ser exactos) y estaban reproducidas en blanco y negro.

La *Warren* se consolidó y lanzó otras publicaciones, similares en cuanto a formato, pero



Fig. 3. A.C. Comics.

con una cierta variedad temática. En 1965 surgió *Blazing Combat*, revista de narraciones bélicas de corte optimista que no tuvo demasiado éxito. Pero también aparecieron otra serie de revistas ya míticas como *Eerie* (1966) de temática similar a *Creepy* y *Vampirella* (1969) que narraban las terroríficas historias de una vampiresa extraterrestre llegada a la Tierra y que combinaría el terror con el erotismo, localizado, sobre todo en la figura de la heroína que pronto se convertiría en uno de los iconos sexuales y más representativo de *femme fatale* dentro y fuera del cómic.

Ya en 1978 surgió la revista *1984* (rebautizada como *Zona 84* por la editorial *Toutain*, la responsable de publicar en España casi todo el material de la *Warren*) que se ocupaba de narrar historias auto-conclusivas de ciencia-ficción.



Fig. 4. Frank Frazetta.

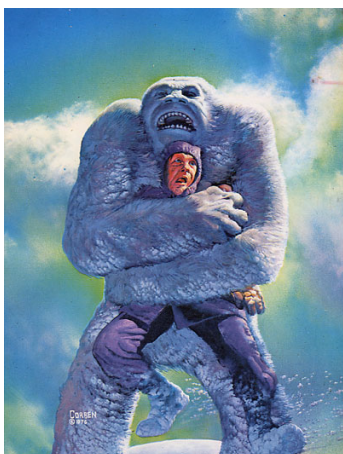


Fig. 5. Richard Corben.

Todas estas narraciones eran más largas que las anteriormente publicadas por la *E.C Comics*, introduciendo historias seriadas por capítulos que más tarde serían recopiladas. Aquí, el género fantástico (ciencia-ficción y terror) no estaba tratado de la forma tan crítica y descarnada como hizo su predecesora, pero a cambio introdujeron mayor contenido erótico en sus páginas, llenas de peligrosas mujeres que se dedicaban a destruir a todas las deformes criaturas que se les ponían por delante.

Uno de los mayores éxitos de estos *magazines* fueron, sin lugar a dudas, sus espectaculares portadas, consideradas como algo más que meras ilustraciones, llenas de un colorido y vigor que han inspirado a las siguientes generaciones de artistas de la ilustración fantástica y cuyas imágenes ya forman parte de la imaginaria clásica de la cultura del cómic.

Frank Frazetta (fig.4), Ken Nelly, Boris Vallejo, Richard Corben (considerado como el “rey del *underground*” gracias a su polémico *Den*) (fig.5) o el español Enrich llevaron al cómic para adultos a unas cotas de popularidad que durante toda la década de los setenta, muchos dibujantes (entre ellos una gran cantidad de españoles como José María Bea, Esteban Maroto, José Ortiz, Luís Bermejo, Víctor de la Fuente, Fernando Fernández o José González entre otros) muy condicionados por la censura, pudieron dar rienda suelta a su creatividad

trabajando para estas revistas a las que pronto les surgiría toda una serie de publicaciones imitadoras de inferior calidad como *Psycho*, *Monster Unleashed* o *Tales of the Zombie*.

Pese a ello, la creciente decadencia que se producía en el mundo del cómic y, sobre todo, para las revistas de historietas que se vieron obligadas a competir con la enorme cantidad de colecciones de *comic-books*, mucho más baratos y coloristas.

La editorial *Warren* cerró definitivamente su producción en 1985. Y con ello la mayoría de las revistas especializadas en estos géneros también cerraron.

La mayor parte de los dibujantes que publicaban sus siniestras historias en revistas como *Creepy* dedicaron su trabajo a la ilustración artística o a los grandes *magazines*. Estas lujosas publicaciones, de impecable presentación, surgieron en Europa, principalmente y fueron, esta vez, los Estados Unidos los que asumieron el modelo.

Reivindicaban el cómic de autor, para adultos, de calidad e independiente.



Fig. 6. P.Druillet *Petite Femme dans la Nuit*. 1973.



Fig. 6b. Enki Bilal. *Inmortel*. 2003.

Productos como *Metal Hurlant* (francesa), *Heavy Metal* (americana) o *Epic Illustrated* (de la *Marvel Comics Group*) albergaron en sus páginas trabajos de artistas como los galos Moebius, Druillet o Bilal (fig.6) o los norteamericanos Richard Corben, creador de obras como *Den*, *Mutant World* o *Jeremy Brood*, pudiendo destacar para estas publicaciones la historia corta *The Fall of the House of Usher* según el texto de Edgar Allan Poe; Berni Wrightson dibujó *Freak Show*, (con el guión de Bruce Jones) una espeluznante narración que gira en torno a un circo de monstruos, muy semblante a la clásica *Freaks* (Tod Browning.1932) y más adelante, la adaptación de la película de George Romero (sobre el guión de Stephen King) *Creepshow*.

Con esto se llegaron a las últimas creaciones en el marco de los *magazines* en cuanto al género de lo fantástico y el terror se refiere (por lo menos en Estados Unidos, ya que en Europa se siguen editando álbumes dedicados, sobre todo a los autores más consagrados), forzado por la competencia a ceder ante el producto más extendido entre las masas y que terminaron por absorber al monstruo, domesticarlo y adaptarlo a las necesidades del consumo y a la Cultura Pop; sometiéndolo, finalmente, a la censura del *Comic Code* que en tantas ocasiones había tratado de evitar. De igual manera, y por hacer un paralelismo poético, que le sucedió al indómito *King Kong* cuando, encadenado e indefenso fue expuesto ante el público como una atracción y muriendo por tratar de volver a ser libre.

Durante la década de los sesenta, el cómic de terror estuvo localizado, principalmente en la revista especializada; pero fueron las dos grandes editoriales norteamericanas *Marvel Comics* y *D.C Comics* las que lo llevaron al formato del *comic-book*.

Ambas editoriales eran famosas por editar las aventuras de los superhéroes más famosos del mundo; introdujeron el componente de lo sobrenatural al género de los súper-poderes.

La *Marvel* revisitó a los clásicos del horror con series de una gran calidad artística. *Drácula*, *The Werewolf* o *Frankenstein* encontraron su lugar en los kioscos a través de colecciones como *Werewolf by Night*, dibujada por Mike Ploog, *Son of Satan* o la magistral *Tomb of Drácula* (1971) dibujada por Gene Colan y guionizada por varios de los escritores más habituales de la época como eran Gerry Conway, Archie Goodwin o Marv Wolfman; y que retomaba las situaciones y personajes que el creador del vampiro, Bram Stoker, ya relatara en su popular obra y trasladándolas a una época más actual.

Pero fueron las series de principio de los sesenta que publicó dicha editorial dedicadas a los monstruos ciclópeos (las comentadas al principio) las que demostraron una mayor creatividad y un mayor impacto visual a través de toda una legión de criaturas “gargantuescas” tomadas, ya no de las películas clásicas del horror, sino de las de aventuras y ciencia-ficción.

Estas series tenían un marcado estilo fantástico que las aproximaba a las producciones que se iniciaron en los años cincuenta tales como *The Beast from 20,000 Fathoms* de 1953 (basada en el relato corto de Ray Bradbury titulado *The Foghorn*); *20 Million Miles to Earth* (1957); *The Animal World* (1957) o *First Men in the Moon* (1964). Todas ellas hijas de la mítica *King Kong* (1933).

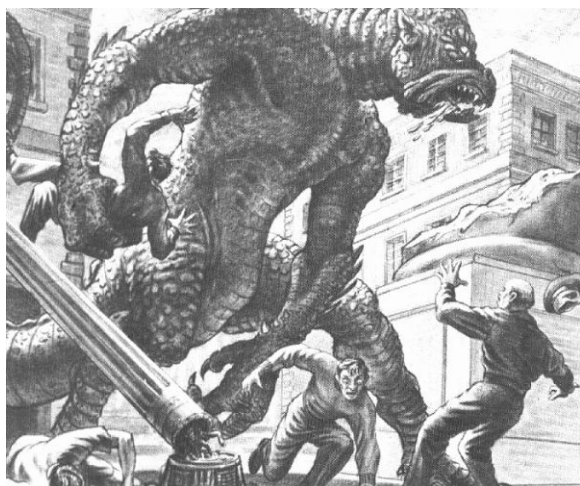


Fig. 7. Ray Harryhausen. *20 Million Miles to Earth*. 1957.

Jack Kirby materializó una gran cantidad de monstruos gigantescos, de igual modo que hiciera el genial Ray Harryhausen en buena parte de estas producciones (de las que se ocupó de los efectos especiales, es decir del diseño y la animación en *stop-motion* de esos “seres”) llevó al monstruo a la categoría de fuerza desconocida y desatada, muy alejada del zombi y el no-muerto que pululaba dentro del género. (fig.7)

A partir de ahí, la criatura enorme y monstruosa fue tratada por Kirby de una

manera imponente, poderosa y magnífica en cuanto a tamaño, aspecto y capacidad destructiva, más próxima al género superheroico (del cual fue uno de sus máximos exponentes) y alejándolo definitivamente de la visión lúgubre y mórbida que tenían los dibujantes y guionistas, tanto de la *E.C Comics* como de la *Warren*.

Jack Kirby guionizó y dibujó series dentro de la editorial *Marvel* independientes al resto de su “universo”, todas ellas de corte fantástico. Fue él el que adaptó para el cómic la obra cinematográfica de Stanley Kubrik *2001: A Space Odyssey* y creó, partiendo de los conceptos que aparecían en el film y en la obra literaria escrita por Arthur C. Clarke, una nueva colección que narraban historias totalmente independientes y autoconclusivas. Suyas fueron *Devil Dinosaur* (1978) (fig.8) ambientada en un mundo pre-histórico parecido al del film protagonizado por Rachel Welch *One Million Years B.C.* (1967) o *The Valley of Gwangi* y que narraba las aventuras de un enorme Tiranosaurio Rex que se diferenciaba del resto por su color de la piel que era de un rojo intenso. Le acompañaba un pequeño hombre-mono al cual le consideraba su hermano y juntos debían enfrentarse a las tribus salvajes, a otras criaturas monstruosas como insectos gigantes e, incluso, a androides venidos del espacio que ya pretendían conquistar el planeta.

Esta serie fue editada en España por la editorial *Vértice*, aunque tan solo fueron sus primeros números.

De igual modo sucedió con la serie titulada *Machine Man*, que ya guardaría mayor relación con el género de la ciencia-ficción, o *The Eternals* una epopeya cósmica en donde el mundo estaba amenazado por unos gigantescos titanes llamados *Celestiales* (fig.9) tan imponentes como el “Coloso de Rodas” al que Harryhausen dio movimiento en *Jason and the Argonauts* (1963).

Pero mientras la *Marvel Comics* explotaba la grandilocuencia y la exageración, su competidora, la *D.C Comics*, continuó explorando el género del terror desde un punto de vista más “conservador”, manteniendo al monstruo en las sombras de la noche. Aunque también se apostaba por el monstruo de corte superhéroe como *The Demon* (otra creación de Jack Kirby) una gárgola demoníaca que se enfrentaba a las más horripilantes criaturas del averno. Esta serie duró de 1972 a 1974. (fig.10)

Por las páginas de los comics de esta editorial proliferaron todo tipo de héroes con características sobrenaturales o monstruosas. Uno de esos primeros héroes fantasmales fue *The Spectre*, (fig.11) un detective asesinado que regresa de la tumba para vengarse y cuyas aventuras se remontan a 1940. En la misma línea están *Deadman* (fig.12) creado en 1967 por Arnold Drake y Carmine Infantino. Este tipo de héroe inspirará a otros que, muy alejado de los parámetros establecidos, serán los considerados como “monstruos justicieros” tales



Fig. 8. Jack Kirby. *Devil Dinosaur*. 1978



Fig. 9. Jack Kirby. *Eternals*. 1977



Fig. 10.

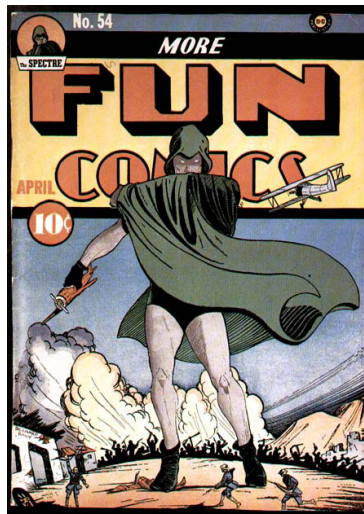


Fig. 11.

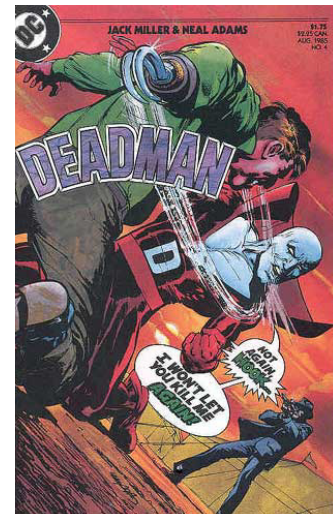


Fig. 12.

como *The Crow* creado por James O’Barr a principios de los años ochenta (e inspirado, además por la estética gótica y punk de Joy Division o el grupo musical *The Cure*) o *Spawn* de Todd McFarlane, ya en plenos noventa.

Pero si se debe nombrar a otro personaje monstruoso, uno de los más interesantes del panorama, ese es *Swamp Thing*, publicado a partir de 1972. Tal era su poder de atracción que la *Marvel Comics* hizo su propia versión del mito con *Man-Thing* creada por el guionista Roy Thomas. (fig.13)

Esta criatura fue en realidad un científico que, tras una explosión en su laboratorio se ve transformado en una pesadilla de barro y musgo. Nació a partir de una historieta corta dibujada por Bernie Wrightson sobre un guión de Len Wein y que apareció en la revista *The House of Secrets* (concretamente en su número 92) un año antes. La similitud del argumento en comparación con la serie posterior es mínima, pero la idea principal, de gran atractivo (la tragedia de un hombre inteligente condenado a vivir en el cuerpo de un monstruo) continuó prácticamente intacta.

En las páginas de *Swamp Thing* se representaron toda clase de monstruos, desde clásicos como el Hombre-Lobo y algo muy parecido a la criatura de Frankenstein, hasta una gelatinosa criatura gelatinosa claramente “lovercraftiana”. Cada uno de los episodios era un homenaje a los viejos mitos del horror, recreados por el estilo gráfico de Wrightson de una manera magistral.

Con un estilo detallado y artesanal, se prodigó en el manejo de la plumilla y el pincel que se asemeja al resultado de

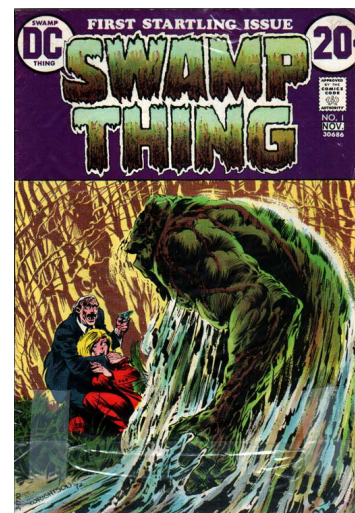


Fig. 13. Bernie Wrightson. *Swamp Thing* #1. 1972.



Fig 13b. Bob Wiacek. *Man Thing* #1. 1979



Fig. 14. Gil Kane. *Ghost Rider* #24.



Fig. 14b. Crain. *Ghost Rider* #1. 2005.

los grabadores del siglo XIX consiguiendo atmósferas nebulosas que dotan a la acción del misterio que requiere. Pero los rígidos plazos de entrega comenzaron a agotarle y dejó la serie después de realizar diez números. El título recayó en varias manos hasta que poco a poco fue perdiendo el interés de los lectores y cerró en 1976.

Posteriormente, en 1982, la *D.C Comics* volvió a lanzar al personaje (incluso se produjo una película sobre el monstruo en ese mismo año) que, gracias a los guiones de Alan Moore y a los dibujos de John Totleben y Stephen Bissette afianzaron el género de terror y dieron pie a que, en los años noventa, la editorial decidiera a inaugurar el sello *Vertigo* en el que los personajes más extraños tales como *Sandman*, *Hellblazer* o el propio *Swamp Thing* encontraron su lugar.

La creciente violencia en los comics producido por la influencia del cine de acción y el *thriller*, ha contribuido a que retornen ciertas imágenes (o diálogos) de contenido explícito que las editoriales advierten en algunas de sus publicaciones “recomendadas para lectores adultos”.

Durante estos últimos diez años, en que la violencia volvía a las páginas de un cómic, era lógico que las editoriales recordaran un género, por naturaleza violento, como es el terror y decidieran recuperar aquellos personajes monstruosos (y ya clásicos) como *Ghost Rider*, (fig.14) *Werewolf by Night* o *Blade*, (el caza-vampiros que apareció en *Tomb of Drácula* y que contó con varias versiones cinematográficas), por parte de la *Marvel* y *Deadman* o *Demon* por la *D.C.*

Aunque casi todas esas restauraciones no tuvieron demasiada fortuna, sí cabe destacar un hito dentro del *comic-book* como fue *Sandman* escrita por el británico Neil Gaiman para *D.C Comics* y que abriría el sello *Vertigo* donde guionistas de la talla de Grant Morrison, Garth Ennis, Alan Moore o Brian Azzarello y dibujantes como Glenn Fabry, Teddy Kristiansen, Kent

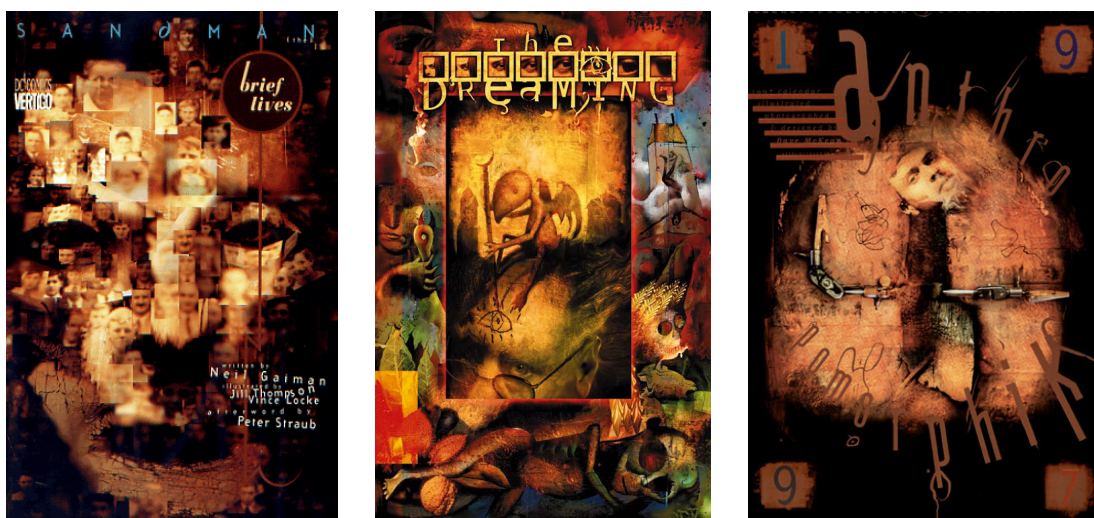


Fig. 15. Dave McKean. DC Comics. Vertigo portadas.

Williams o Jon J. Muth se encargarían de ampliar hasta la actualidad con colecciones como *Hellblazer*, *House of Secrets*, *Swamp Thing* o *Preacher* entre otras.

En la tradición germánica, *Sandman*, el hombre de arena, es el responsable de traer los sueños espolvoreando arena sobre los párpados de los durmientes. Pero en la historia de Gaiman, es mucho más: es uno de los Eternos (como su hermana *Death*), entidades más poderosas que los mismos dioses, pues estos mueren cuando desaparece su último adorador y los Eternos, en cambio, existirán mientras haya vida. El pálido príncipe de los sueños es hecho prisionero por un hechicero que pretendía atraer a *Death* para conseguir la inmortalidad, tras medio siglo de cautiverio consigue escapar y comienza con la tarea de recuperar sus objetos de poder perdidos y restaurar, así, su reino. Pesadillas, ocultismo, lirismo, humor y una cautivadora escenografía gótica corren de la mano de los guiones de Gaiman y, sobre todo, de las sugestivas portadas del artista Dave McKean que marcarían la tónica de casi todas las colecciones antes mencionadas. (fig.15)

Pero fueron otras editoriales, las independientes como *Dark Horse*, las que también retomarían el género de una manera muy acertada y con un mayor entusiasmo.

Esta editorial llevó a las páginas del cómic a monstruos como el *Alien* de la película de Ridley Scott y *Predator* (1987) enfrentándose entre sí y demostrando que las nuevas leyendas del horror y la ciencia-ficción tenían, nuevamente, asegurado el puesto en las historietas, de igual modo que se hizo con dos de las creaciones más importantes y morbosas del director de cine Clive Barker: *Hellraiser* y *NightBreed* en 1990.

Por lo tanto un nuevo repertorio de criaturas que estaban mucho más próximas a los terrores actuales (y también a la actitud tomada recientemente, la cual se reflejaba en las tramas que se proponían) surgían de nuevo de las páginas de los comics, estableciéndose como nuevos mitos dentro del terror.

The Crow de James O'Barr que apareció en 1981 editado por Pocket Books. Es el personaje fetiche de la cultura gótica (junto al *Jack Skellington* de *Nightmare before Christmas*. Tim Burton 1993), tanto en los comics como en su versión cinematográfica en el que su protagonista, Brandon Lee, murió durante el rodaje.

Spawn de Todd McFarlane editado por Image en 1992 y que mostraba la resurrección de un mercenario del gobierno y su transformación en una criatura necroplásmica por la intervención del demonio *Malebolgia*. Este título comenzó siendo de carácter superheróico pero poco a poco se convirtió en un título localizado dentro del género de terror urbano gótico con regusto *cyberpunk* (aunque la tecnología pasara en ocasiones a un segundo plano a favor de la magia se aprecian muchos de los aspectos del género como la alta tecnología, las ciudades oscuras y la aparición de seres mutados y *cyborgs* ocasionales) gracias a la orientación que le dieron al personaje el guionista Brian Michael Bendis y, sobretodo, el artista Ashley Wood en la colección *Hellspawn* (1999), mucho más tétrica y angustiosa que la serie original; del mismo modo que la digna adaptación al cine hecha por Mark Dippé en 1997 deviniendo en el nuevo superhéroe de la *Dark Culture*. (fig.16)

Evil Ernie (fig.17) el zombi adolescente y gamberro creado por Steven Hughes para la editorial *Chaos Comics* junto a



Fig. 17. Greg Capullo. *Evil Ernie*. 2002.



Fig. 16. Todd McFarlane. *Spawn* #4. 1992.



Fig. 16b. Ashley Wood. *Hellspawn* #1. 1999.

Lady Death (una especie de diosa de la muerte todavía más voluptuosa que la nuevamente reciclada *Vampirella* y candidata a arrebatarle la hegemonía como “mujer fatal por excelencia” a esta última) representaría un nuevo arquetipo de antihéroe adolescente capaz de transgredir tanto leyes morales como naturales e, incluso, religiosas, al hacerse valer de su estado de no-muerto para cometer las acciones más descabelladas.

Breed del escritor y dibujante Jim Starlin para el sello *Bravura* que mostraba a un ser mitad hombre mitad demonio y que se percata de su doble naturaleza en plena guerra de Vietnam cuando cae en una emboscada del enemigo y se ve



Fig. 18. Mike Mignola. *Hellboy* #1.

como ha ido evolucionando el género del horror a través de las nuevas representaciones de engendros antinaturales que, de un modo u otro, han puesto a prueba los sentidos de todo aquel que se considera a él mismo “normal”, “proporcionado” “ íntegro” o “conocedor de sí mismo” a partir de una serie de visiones y situaciones cuya característica general sería la de enseñar (o describir) de una forma explícita lo horrible a través de una imagen y que tan poco tienen que ver con aquellas hazañas increíbles que producían la admiración del incrédulo lector.

Ya iniciado el siglo XXI, el monstruo goza de un espacio seguro en el mundo del cómic, así como en el cine. Criaturas extraterrestres, muertos vivientes o demonios de todo tipo pululan por los kioscos y las carteleras como resultado de la fascinación y la curiosidad que siguen produciendo al ser corriente y monótono.

forzado a luchar por su supervivencia o *Rune*, el vampiro extraterrestre de Barry Windsor-Smith.

Todos ellos han creado nuevas tendencias dentro del terror acercándolo a los géneros cinematográficos que triunfaban en la época como el de terror para adolescentes (*Scream*. Wes Craven 1996 o *Idle Hands*. 1999 que tomaron el relevo de las producciones de la década anterior como *Nightmare on Elm Street*.) o el de acción. Siendo *Hellboy*, la creación de Mike Mignola para *Dark Horse*, el monstruo más entrañable de todos. Este demoníaco investigador de lo paranormal, cuenta con guiones repletos de reminiscencias a los relatos de Lovecraft así como con situaciones del tipo de *Indiana Jones*.

Fue convocado por los nazis y por el mismísimo *Rasputin* durante la Segunda Guerra Mundial para utilizarlo como arma definitiva contra el ejército aliado; pero por la intervención de los norteamericanos terminó siendo adoptado por el *Doctor Brattenhol*, un científico inglés que le instruye como investigador. Provisto de todo un arsenal de amuletos y una enorme pistola se dedicará a luchar contra el brujo y los nazis que lo trajeron a la Tierra y con toda una legión de monstruosidades como cadáveres de macabro sentido del humor, duendes, vampiros, arpías o bestias gigantes. (fig. 18)

Hasta aquí se ha realizado un exhaustivo (pero a su vez sintético) recorrido por la historia del monstruo en el folklore de los comics, relacionada con otras artes y que abarca más de setenta años en donde se puede apreciar

Pero en la época en que todo es posible gracias a las nuevas tecnologías visuales y de producción se produce una contradicción aparente.

Es hoy cuando la criatura fantástica y terrible ha adquirido mayor presencia y es más orgánico que nunca (aunque siga partiendo de una ilusión, ya no animatrónica sino digital) invadiendo con figura su pero el resultado, aunque visualmente impactante, es efectista recreándose en una estética banal de aquella criatura caótica, invasora y malvada, haciéndola presa de un universo plano y limitándola a “la pantalla del espectáculo tras la cual ha sido deportada su propia vida”.

En muchas ocasiones se ha llevado a la pantalla grande adaptaciones de comics de cualquier género; de humor, de aventuras, de superhéroes o de monstruos.

En 1972 se adaptaron para el cine aquellas historietas de terror de *Tales from the Crypt*, *Swamp Thing*, *Toxic Avenger*, *Spawn*, *Blade* o las recientes *Constantine (Hellblazer)*, *Ghost Rider*, *Man-Thing* todos estos monstruos del cómic, han contado con su adaptación cinematográfica que, pese a su mejor o peor calidad como producto cinematográfico evidencian un descuido en profundizar en la psicología del monstruo a favor de una presentación condimentada por el brillo del espectáculo.

En el 2004 se estrenó la película basada en el personaje *Hellboy* y que estuvo dirigida por el mexicano Guillermo del Toro (*Mimic*. 1997, *The Devil's Backbone*. 2001) admirador de la obra de Mignola, hasta el punto de trasladar su estética oscura y expresionista de las viñetas a la gran pantalla gracias al avance de los efectos digitales y, pese a que se trata una buena adaptación, acabó convirtiendo a ese demonio detective de lo paranormal y portador del Apocalipsis, en la atracción principal de una película de aventuras concebida para sus *fans*.

Pese a que existan ciertas excepciones como el film dirigido por Sam Raimy *Darkman* (1990) que se centra en la psicología de su protagonista, el doctor *Westlake* un científico especializado en regeneración molecular interpretado por Liam Neeson que, víctima de los efectos de la explosión provocada por unos criminales acaba totalmente desfigurado pero con la incapacidad de experimentar ningún dolor físico. En su angustia, utilizará sus conocimientos para asumir las identidades de sus atacantes para, así, poder vengarse de ellos. Raimy, director especializado en *films* de terror como *Evil Dead* (1981), supo mantener la esencia de este otro “Fantasma de la Ópera” vengativo y deforme en una película localizada dentro del género de acción.

En la actualidad, se aplica el “*Parental Advisory*”, que no censuraría de la manera tan brutal que hizo el *Comic Code* en su tiempo, sino que más bien advertiría que ese cómic en concreto tiene algún tipo de contenido explícito, como escenas de violencia, desnudos o diálogos controvertidos.

Ciertas historias se han tornado más oscuras y a pesar que algunas de ellas son de superhéroes, un género más cercano al público infantil y adolescente, su planteamiento y su estética las aproximaban al género de terror.



Una de ellas fue la miniserie *Banner*; una historia dedicada a *Hulk* guionizada por Brian Azzarello y dibujada por el revitalizado Richard Corben (que también dibujaría la serie *Hellblazer: Hard Time* (2000) y la adaptación al cómic en 2003 del relato de terror escrito por William Hope Hodgson *The House on Borderland*) en donde se ve, por primera vez, la verdadera destrucción, y los muertos, que deja el monstruoso gigante verde a su paso. (fig.19)

Pero existen otras publicaciones que no están ligadas a estas normas reguladoras y que significarían el verdadero lado tenebroso y auténtica guarida del monstruo. Estas publicaciones llamadas *underground*⁵, “contraculturales” o “alternativas” que a finales de los años sesenta y durante los años setenta se dedicaron a reflejar los diversos temas considerados cuanto mínimo escabrosos, tales como los diversos tabúes sexuales (ciertas prácticas sexuales consideradas aberrantes o tendencias como la homosexualidad y la transexualidad), la interracialidad, la experimentación con drogas y su relación con los estados de la mente o la ridiculización del sistema de valores del conservadurismo, principalmente del norteamericano a través de la representación del cuerpo degradado⁶.



Guionistas y dibujantes como Robert Crumb, Robert Williams, Gilbert Shelton, Art Spiegelman, Kim Deitch, Justin Green, Ric Griffin, o Trina Robbins, contribuyeron con publicaciones como *Bijou Funnies*, *Coochie Cootie's Men's Comics*, *Corn Fed*, *The Fabulous Furry Freak Brothers*, *Tales from the Tube*, *Skull Comix* o *Zap Comix* al Nuevo desarrollo de la caricatura

Fig. 19. Richard Corben. *Hulk: Banner*. 2002.

y de lo grotesco a través de una estética y una parafernalia feístas y psicodélicas. (fig.20)

Y aunque muchos de estos “artistas alternativos” todavía continúen produciendo su trabajo, para muchos historiadores, el *comix underground* finalizó en 1976 dando paso a la época de los *comics independientes* (aunque se siga con la aplicación indiscriminada del término *underground* para estas publicaciones de género cada vez menos determinada) no ligados al *Comic Code* que se inició en 1980 y que durante toda la década de los noventa, autores como Peter Bagge, Charles Burns, el francés Stephane Blanquet (fig.21) o el autor espa-

⁵ El término “*underground comix*” fue creado por el escritor y editor Bhub Stewart durante la convención de cómics de Nueva York en el 23 de julio de 1966; donde predijo el nacimiento de un nuevo tipo de cómic: “Quiero decir que el cine que sigue una corriente principal promueve el cine “*underground*” y creo que lo mismo va a ocurrir con los cómics. Habrán cómics *underground* como cine *underground*. Esto vendría a ser como tener a James Joyce en formato cómic. Ya se puede ver el comienzo de todo esto en algunas de las viñetas que han estado apareciendo en el “*East Village Other*”.

⁶ Rosenkranz, Patrick; *Rebel Visions: the Underground Comix Revolution, 1963-1975*. Ed. Fantagraphics Books. 2002.

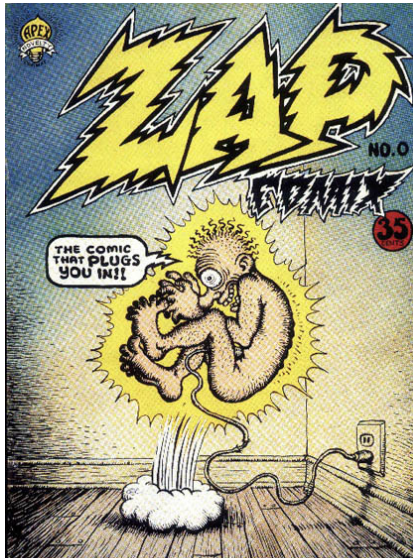


Fig. 20. Robert Crumb. Zap Comix.

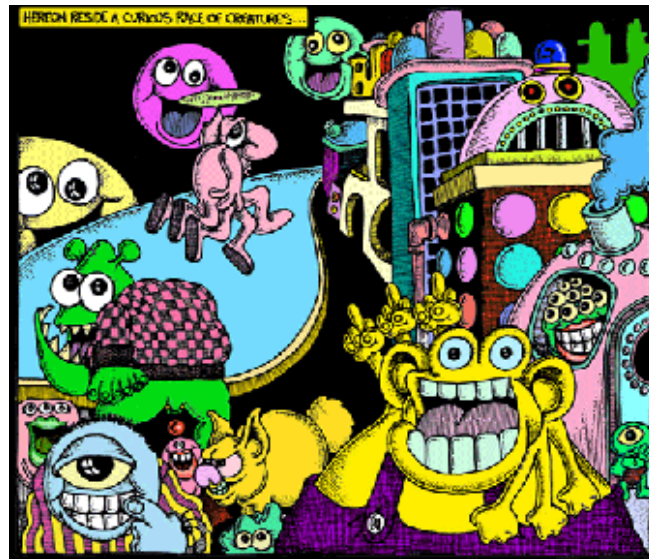


Fig. 20b. Skip Williamson.

ñol Miguel Ángel Martín han sido considerados como algunos de los autores *underground* más interesantes de este periodo.

Pero es necesario el reencauzar con ello el ritmo y volver a retomar al monstruo donde se dejó: en la jaula del zoo del mercantilismo. Si la cultura globalizada y del espectáculo se ha cebado en la criatura monstruosa presentándola



Fig. 21. Stephane Blanket.

como un ser de gran impacto visual al que se le ha dotado de un embellecimiento, además de espectacularidad y sirviéndola en bandeja a la vida social, la cual, Boorstin califica como “el reino superficial de las imágenes”⁷; existen otras producciones que no utilizan al monstruo con el fin único de aterrorizar o maravillar al lector/espectador con una visión horripilante y artificiosa sino que se encarga de cuestionar nuestra propia naturaleza partiendo del monstruo escondido tras la fachada de la normalidad y la moralidad.

A estos monstruos que en realidad son criaturas malformadas que les atenaza el pavor sólo de pensar qué sería de ellos si cayeran en manos de los “seres comunes”; como si supieran que el Hombre-Elefante y la Mujer-Barbuda existieron una vez. Por lo tanto prefieren el anonimato a la celebridad de los anteriores, convertidos ya en simples *freaks* despojados de toda dignidad, en blancos de la violencia justificada y en los ejemplos de lo maligno y

⁷ Debord, Guy; “La sociedad del espectáculo”. Ed. Pre-Textos. En “la negación y el consumo de la cultura”. (pág. 162)

abyecto⁸ de la misma manera que lo hizo la propaganda nazi con los enfermos mentales y los que padecían alguna enfermedad degenerativa, los cuales, calificados como “vidas lastre” eran presentados como verdaderas monstruosidades grotescas utilizando efectos de luces y sombras.

Está claro que se mantienen escondidos por temor a un destino incierto pero contra el cual reaccionan finalmente, impulsados por la necesidad básica de integración que se han negado, inicialmente, ellos mismos, simplemente saliendo a la luz para poner en evidencia que no hay mayor monstruosidad que la intransigencia y la dictadura de la masa uniforme y común que se muestra en el terror que René Girard argumenta cuando dice que “la diferencia al margen del sistema aterroriza porque sugiere la verdad del sistema, su relatividad, su fragilidad, su fenecimiento”⁹.

Esta otra consideración, patética, del monstruo, es la que dibujantes como Charles Burns, Miguel Ángel Martín o Hideshi Hino han mostrado en cada una de sus historietas.

A partir de aquí, se centra la atención en la obra de estos tres autores del cómic alternativo y de terror; un norteamericano, un japonés y un español, tres visiones distintas pero muy convergentes que han profundizado sobre el monstruo solitario, miserable y que se oculta bajo la capa aparentemente limpia de las sociedades (y quienes las forman) que instauran un sistema de control para mantener el orden moral.

2.4.2. Los engendros neocárnicos ilustrados por Charles Burns, Hideshi Hino y Miguel Ángel Martín.

Las obras de estos autores convergen, sobre todo, en una estética que toma el cuerpo humano como un concepto muy vago o difícil de determinar y que muchos analistas han denominado como “La Nueva Carne”¹⁰; la cual aboga por la mutación del ser humano, en cuanto a criatura material se refiere y su conjugación con el entorno, entendiendo, precisamente, el cuerpo como entorno; el monstruo ya deja de ser foráneo para ser una parte de la propia condición humana, localizado en su propio cuerpo; su propia carne, la cual se torna desconocida, traidora y siniestra; pero familiar a la vez.

Estos monstruos neocárnicos, mucho más refinados y complejos que las anteriores criaturas ingenuas que pululaban por el imaginario fantástico (debido a un discurso intelectual, en ocasiones, recargado de calificativos y de referencias tomadas de toda aquella sub-producción que ha

⁸ “Abyecto”. (definición de la R.A.E). Del lat. *Abiectus*. Despreciable, vil en extremo. Humillado, abatido.

Según Julia Kristeva (Bulgaria. 1941) lo abyecto sería aquello que “perturba la identidad y el orden. Aquello que no respeta las fronteras o los roles”. Ver: Kristeva, Julia: *Pouvoirs de l'horreur. Essay sur l'abjection*. Hazan. París. 1985.

⁹ Girard, René; *El chivo expiatorio*. Ed. Anagrama, 1996. Barcelona.

Cita tomada de: Cortés, José Miguel G.; *ibidem*.

¹⁰ Navarro, J.A.; “La Nueva Carne. Una estética perversa del cuerpo”. VV.AA. Ed. Valdemar Intempestivas 2002. (pág. 11).

sido recuperada y llevada a un contexto cultural mucho más elevado) desatarían la confrontación que existe *entre los que pretenden huir a toda costa de las penurias y rigores, pero también de las incitaciones y placeres de la (nuestra) carne, y todos aquellos que persiguen formas cada vez más extremas de incrementar las relaciones y vivencias que se derivan de la (nuestra) frágil constitución carnal*¹¹ provocando con ello la inevitable ambigüedad moral y la ironía más descarnada a la que David Cronenberg se refiere cuando afirma: *No creo que la carne tenga que ser necesariamente traicionera, perversa, mala. Es irritable y es independiente. La idea de independencia es la clave*¹².

Con estos tres autores, el nuevo cómic de terror puede obtener la atención que merece y que retorna el género, aprovechando un discurso que se nutre de la consideración posmoderna del cuerpo para crear nuevas monstruosidades presentadas mediante malformaciones y tumores; siendo más creíbles, tangibles. En definitiva: más humanas.

Charles Burns (Washington, 1955) conocido autor entre los aficionados a lo que se sigue denominando como “cómic alternativo o *underground*” consigue con sus series de comics el trascender las fronteras del género de terror (y del cómic) con un estilo “enfermizo”¹³ a través del cual, Burns ha desarrollado un universo peculiar donde sus personajes monstruosos son esclavos de una naturaleza caprichosa que adolece de la deformidad y lo morboso, provocando la ansiedad y el miedo a través de la representación de las situaciones más sórdidas combinando espacios y ambientes cotidianos (fig.22); de igual modo que hace Thomas Ott¹⁴ en sus historietas mudas y opresivas.

Burns creció con los comics de *Batman* dibujados por Bob Kane, del que le atraían sus villanos (*Joker*, *Two-Faces* o *Penguin*) maliciosos y grotescos, deudores de aquellos *gangsters* a los que el heroico *Dick Tracy* combatía. Pero la influencia más rotunda y definitiva fueron, sin duda, los comics de la *E.C Comics* de William Gaines y la revista *Mad* de Harvey Kurtzman comenzaron a marcar una futura inclinación por el género de terror.

Publicaciones como *Eerie*, *Creepy* o *Monsters of Filmland* (todas ellas de la *Warren Comics*) o películas de la serie B y Z como *Giant Gila Monster* (Ken Curtis. 1959) o *The Amazing Colossal Man* (Bert I. Gordon. 1957) fueron algunas de las referencias que Burns tomó y que le marcaron posteriormente.

En la entrevista que Óscar Pálmer le hizo, confesó: *Hubo una película en particular que tuve que dejar de ver y salir de la habitación. Era una mala película de William Castle llamada The Tingler (1959). Había una escena en que el tipo inyecta algo a su mujer, quería asustarla hasta matarla. Ella*

¹¹ Extracto textual del ensayo escrito por Juan Francisco Ferré: “Carne de catástrofe; una estética de lo real” publicado en: *Index Català*, nº38, septiembre-octubre de 2003 a propósito de la publicación del libro “La Nueva Carne” editado por Valdemar.

¹² Rodley, Chris (ed): *David Cronenberg por David Cronenberg*. Alba editorial. Colección Trayectos. Barcelona. 1997. (pág. 132).

¹³ El calificativo de “enfermizo” guarda relación con la técnica de Burns, detallada y viscosa; capaz de retratar cada uno de los síntomas mutacionales y deformidades corporales de una manera particular para cada uno de sus personajes.

¹⁴ Thomas Ott, historietista suizo, reconoce entre sus influencias el trabajo de Charles Burns y de su compatriota H. R. Giger. Es el autor de *Greetings from Hellville* editado en la Cúpula dentro de su serie *Brut Comix*. Sus imágenes, ausentes de palabras, son oscuras y sus personajes, movidos por las bajas pasiones son encerrados en ambientes cargados y acechados por una iluminación brutalmente efectista. Los rostros desencajados y los cuerpos, tratados como marionetas, hacen el resto.



Fig. 22. Charles Burns. *Retratos Mutantes*.

es muda y no puede gritar. Va a morir. Luego está esa escena en la que él corre por la habitación como un maniaco, lleva un hacha y ella huye hasta el lavabo. Cuando se gira ve una bañera llena de sangre y una mano empieza a emerger. Tuve que irme de la habitación. Aquello iba de peor en peor... Más de lo que podía ver, era lo que imaginaba. Si hubiera sido un monstruo cualquiera habría sido divertido, sin problemas; pero era esa especie de situación psicológica...¹⁵.

Charles Burns siempre estuvo interesado en las artes gráficas; tomó clases de arte en la Universidad de Washington y en el Evergreen Collage, donde conoció a Matt Groening (el más tarde popular creador de *The Simpsons*). Antes de comenzar a trabajar en los comics de manera profesional, expuso sus trabajos de pintura y fotografía en varias galerías de arte; durante esa época realizó alguna historieta corta como *Pornographic Computer*.

Continuaría experimentando con la música y el vídeo conceptual hasta que conoció a Art

¹⁵ Ver Richard Burns cit. en: entrevista de Óscar Palmer para la revista *U, el hijo de Ulrich* n° 17, julio de 1999. Madrid.

Spiegelman, el editor de la vanguardista revista *Raw*, el cual estaba expandiendo el horizonte del *underground* y dando a conocer la obra de dibujantes como Jacques Tardi, Joost Swarte o Miguel Ángel Martín.

Era el año 1981 y ya en sus primeros trabajos, Burns centró su estilo mórbido y detallista en historias de horror.

En 1991 publicó en *Raw* historietas cortas como “*Dog-Boy*”, “*Big Baby*”, “*A Marriage made in Hell*” o “*The Voice of Walking Flesh*”. Anteriormente, en 1983, publicó para la revista *Heavy Metal* “*El Borbah*” unas historietas que en 1998 se recopilarían en el libro “*Hard Boiled Histories*” editado por *Pantheon Books*.

El Borbah ha sido el personaje fetiche de Burns y se trata de un detective privado que pesa más de cien kilos, calza mallas y oculta su rostro tras una máscara de luchador mexicano. Alimentándose de cerveza y comida basura, este mastodonte se abre paso en sus investigaciones reventando puertas y cráneos en un mundo sórdido y deshonesto. Su primera historia se tituló *Robot Love*.

Durante ese mismo periodo, Burns creó “*Mutantis*” una serie de ilustraciones publicadas en la revista *Rocket*.

Entre 1984 y 1996, Charles Burns vivió en Italia. En esa época, su trabajo fue conocido en Europa y fue publicado en revistas como *Frigidaire* (Italia), *El Víbora* (España) *Schawermetall* (Alemania) y *Metal Hurlant* (Francia).

Su trabajo también puede verse en publicaciones como *Time Magazine* y *Squire* y en carátulas como el álbum de Iggy Pop *Brick by Brick*. (fig. 23)

Sus comics no se limitarían a recrear el estilo de aquellas historietas de terror que la *E.C* editaba; Burns hace una lectura social muy inteligente donde busca una sincronización con los sentimientos del monstruo, que recrea con todo tipo de disfunciones del cuerpo y de la mente. Como él mismo aclara: *son historias que no tienen gran cosa en común, al margen que sus protagonistas habitan el mismo planeta. Y, excepciones aparte, es un mundo cruel y despiadado*¹⁶.

Así pues, en la historia *Dog Days*, presenciamos la historia de un muchacho cien por cien americano, enfermo del corazón, le han transplantado el corazón de un perro, porque, según el cirujano “*si le han transplantado corazones de monos a humanos, ¿por qué no uno de perro?*”. Lo



Fig. 23. Charles Burns. Cubierta para el disco de Iggy Pop “*Brick by Brick*”.

¹⁶ Extracto de los comentarios que hace el autor en el epílogo del tomo *Skin Deep* que recopila las historias publicadas entre 1988 y 1992 y que está publicado por Ediciones La Cúpula. 2005.

que le hará comportarse de una peculiar manera, cuando deja libre sus impulsos caninos; así que no puede evitar el roer huesos, o lamer la cara de aquellas chicas que le gustan, incluso duerme en una caseta de perro dentro de su propia casa.

Ante ese drama, solo recibe el desprecio y las burlas de sus compañeros de trabajo y demás gente con la que interactúa que le tratan como a un animal

Burn Again narra la historia de *Bliss Blister* que afirma ser el mensajero de Dios. Según el propio Burns: *La inspiración para Burn Again surgió leyendo un artículo del periódico que contaba cómo un agente de una aseguradora de New Jersey tomó la foto de un gallinero ardiendo y, tras revelar el carrete, vio la imagen de Jesucristo en las llamas. Era el punto de partida ideal para la ficción sobre fervores religiosos retorcida y extraña que siempre había deseado escribir. Además, siempre quise tener a Dios como protagonista. Mi Dios es un Dios colérico... En realidad, está muy, muy cabreado*¹⁷.

En efecto, Burns otorga a Dios (al que se cree, además un extraterrestre) la apariencia de un monstruoso gigante ciclópeo que tomó al esquizofrénico *Blister* como su Mesías para que difundiera su mensaje de caos.

No obstante, uno de sus relatos más escabrosos es *A Marriage made in Hell* donde una abnegada esposa descubre que su amado ya no es el hombre que conocía antes de volver de la guerra, donde fue herido de gravedad. La esposa, angustiada, descubrirá que su marido estuvo con una actriz el momento justo del ataque, y que fue esta última la que sobrevivió y le suplantó debido a le reconstruyeron la cara y partes de su cuerpo a imagen del marido.

Burns indaga aquí sobre la paranoia ante la pérdida del “yo” de igual modo que películas como *I Married a Monster from Outer Space* (Gene Fowler Jr. 1958), *Body Snatchers* (Abel Ferrara. 1993) o *The Astronaut's Wife* (Rand Ravich. 1999) indagaron sobre la monstruosidad que no se es. El ser sustituido por otro ser, máquina o ente significa la pérdida de la identidad individual, marital o, incluso, patriótica, produciendo la desestabilización de los individuos y su “estado de bienestar”, es decir, el terror a la alienación total. El terror a no ser uno mismo.

Su obra más reciente es la serie *Black Hole* en la cual, las circunstancias sí centran el núcleo de la trama (a diferencia de las anteriores) al tiempo que las convierte en algo metafórico. Así, una extraña enfermedad de transmisión sexual que afecta solo a los jóvenes y les convierte en monstruos, sirve para desarrollar las angustiosas experiencias del paso por la adolescencia como son el descubrimiento del sexo o los cambios en el metabolismo.

El siguiente autor sobre el cual se centra la investigación es el japonés Hideshi Hino. Nacido en Manchuria en 1946, Hino pronto se trasladó con su madre a Tokio, donde el clima de posguerra que se respiraba en Japón marcó profundamente su niñez. La destrucción que asoló el país hizo que aplicara al género el horror de la experiencia atómica.

¹⁷ *Ibidem*.

Tras ver *Seppuku*, la película de Masaki Kobayashi, Hino decidió que quería ser director de cine, pero la fascinación que sus compañeros de clase sentían por sus dibujos le llevó a compaginar su carrera como cineasta con la de artista de cómic.

Su primer trabajo, *Tsumetai Ase* (Sudor Frío) vio la luz en 1967. Tras publicar en varias revistas y formar parte de diversos colectivos, en 1978 apareció su primera novela gráfica.

Su inimitable estilo le ha puesto a la cabeza del *manga* de terror y ha influenciado a las nuevas generaciones de dibujantes (*mangakas*) y consiguiendo la consideración de la crítica especializada.

En el *manga*, que es lo equivalente en Japón a lo que en Estados Unidos y Europa supondría el cómic (en una definición muy escueta) y que significó la adaptación del *ukiyo-e* a los nuevos modos de expresión traídos del extranjero como las revistas satíricas a lo largo de la segunda mitad del siglo XIX y los cómics de la prensa norteamericana a principios del XX; se pueden encontrar todo tipo de géneros y para todos los públicos; desde el *shonen* cuyas historias están enfocadas a un público más joven; hasta el *sheinen*, que abarca aquella producción destinada a lectores mayores de edad. En Japón, el *manga* ha tenido mucho más calado social y no ha sido considerado únicamente como un género que fuera dedicado al público infantil, principalmente.

Son muchos los géneros que se han cultivado dentro de este arte; la aventura histórica, el humor, el romance, las artes marciales, el género policíaco... pero han sido dos géneros los que han despuntado de forma significativa y que han calado, no solo en el cómic europeo y norteamericano, sino en toda una estética que abarca cualquier producción dentro del cine o del diseño a nivel mundial; éstos han sido el de la ciencia-ficción (sobre todo el *cyberpunk*) y el de terror, muy cercano a la estética *gore* o *splatter* por lo explícito y visceral que resulta. Aquí se centrará la atención en éste segundo.

El *manga* de horror japonés se puede centrar en la venganza o el castigo que impone un ser marginado y angustiado que se ve obligado a desprenderse de su humanidad y convertirse, así, en un monstruo agresor que hace culpable al mundo de su desgracia.

Ya no se trata del monstruo pasivo y víctima de los desprecios de “sus semejantes”; aquí, se trata de un ser, ya no únicamente horripilante por fuera, sino también en su interior.

Ese ser marginado y reprimido que buscaba el respeto y la aceptación en vano ha sido “tocado” por algo que lo ha desviado de su naturaleza haciéndolo verdaderamente diferente al resto. Después de asimilar y comprender su nuevo estado vería cumplido el deseo de poder vengarse.

La realización del deseo es siniestra y también fulminante. Freud escribe en 1919 su ensayo *Lo Siniestro*, un texto clave para indagar sobre la impresión terrorífica. Freud parte del exhaustivo análisis de una palabra alemana “*heimlich*” (lo familiar o perteneciente a la casa) cuya acepción evoluciona hacia una cierta ambivalencia que termina por coincidir con la de su antítesis “*unheimlich*” (lo oculto y secreto). Aquí se transcriben dos formulaciones básicas del texto: ...

Si la teoría psicoanalítica tiene razón al afirmar que todo afecto de un impulso emocional, cualquiera que sea su naturaleza es convertido por la represión en angustia, entonces es preciso que entre las formas de lo angustioso, es algo reprimido que retorna. Esta forma de la angustia sería precisamente lo siniestro, siendo entonces indiferente si ya tenía en su origen ese origen angustioso o si fue portado por otro tono afectivo... Si está es realmente la esencia de lo siniestro, entonces es comprensible que el lenguaje corriente pase insensiblemente de lo "heimlich" a su contrario, lo "unheimlich", pues esto último, lo siniestro, no sería realmente nada nuevo sino más bien algo que siempre fue familiar a la vida psíquica y que solo se tornó extraño mediante el proceso de su represión. Y este vínculo con la represión nos ilumina ahora en la definición de Schelling, según la cual lo siniestro sería algo que, debiendo haber quedado oculto, se ha manifestado¹⁸.

Así nos encontramos al destructivo Tetsuo de Katsuhiko Otomo un joven pandillero preso de la gran urbe que es Neo-Tokio y relegado a un segundo plano a favor de su amigo y líder Kaneda y que, al desarrollar un increíble poder paranormal, ve cumplido su deseo de poder que le lleva a convertirse en una gigantesca aberración de carne y metal y de ese modo a su propia muerte.

Otra de las singularidades del monstruo en el género de terror en el *manga* es su grado de juventud.

La infancia es la pureza. Un cuerpo joven es limpio e inmaculado; por eso no se puede evitar el sentir terror cuando ese cuerpo es infectado (bien sea por un trauma emocional, una posesión demoníaca o una mutación) y se ve como esa invasión se hace más evidente debido a la velocidad alucinógena con la que se produce, tanto en el plano físico como en el psíquico.

El monstruo que surge de un cuerpo adolescente lo aniquila sin vacilaciones. La inocencia y lo macabro se funden en uno; los niños mutantes con síndrome de Matusalén en *Akira* de Otomo; la escalofriante joven vampiro en *Blood* de Benkyo Tamaoki; las hermosas y a la vez espeluznantes jóvenes colegialas en *Uzumaki* o *Toomie*¹⁹ de Junji Ito, (fig.24) los adolescentes convertidos en enloquecidos asesinos en *Fortified School* de Shinichi Hiromoto (fig.25) o esos pequeños cuerpecitos retorcidos, visiones atroces sobre los cambios y la confusión experimentados en el camino que lleva de la infancia a la adolescencia; que, en vez de crecer, un día cualquiera comenzaron a mutar y a pudrirse como se ve en los relatos de Hideshi Hino.

Una vez hechas estas apreciaciones es necesario volver a centrar la atención en la figura y la producción de este último creador que, además de ser dibujante de cómics, ha dirigido películas como *Chiniku no Hana* (1985) y *Manhorn no Naka no Ningyo* (1998) den-

¹⁸ Freud, Sigmund: Lo Siniestro, en Obras Completas III. Biblioteca Nueva (3ª edición). Madrid, 1973.

¹⁹ Sobre este manga se ha realizado una adaptación al cine con el título de "Tomie: another face" en 1999; dirigida y escrita por Ataru Oikawa y el propio Junji Ito.



Fig. 24. Junji Ito. Uzumaki.

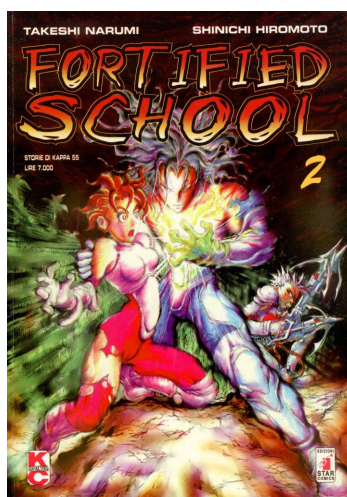


Fig. 25. Shinichi Hiromoto. Fortified School.

tro de la serie *Guinea Pig*²⁰; ambas muy bizarras y ligadas al género *gore* que, junto con sus *mangas*, le llevarían a ser considerado dentro de lo que se podría denominar como “artista orgánico”²¹.

El monstruo que representa Hino es deforme, inmundado, putrefacto, malicioso y se adentra en la exploración malsana de los miedos humanos. Es un ser que no ha perdido ser un monstruo, el cual es incapaz de comprender o detener su deterioro físico y mental, siendo condenado por su propio cuerpo y por sus semejantes a llevar una vida miserable que le empuja a cometer actos atroces para poder subsistir. (fig.26)

Su estilo gráfico acentúa el aspecto vomitivo de estas criaturas mutantes casi post-atómicas partiendo de un uso de la textura muy orgánico y viscoso.

Para Hino, toda mutación es inevitable y como puede verse en sus historias, el cuerpo es el campo de batalla.

Entre su obra gráfica cabe destacar títulos como *The Red Snake*. *Oninbo and the Bugs of Hell*. *Living Corpse*. *Bug Boy*. *Ghost School*. *Death's Reflection*. *Skin and Bone*. *Panorama of Hell*. *Hell Baby* o *The Experiment*²².

De este amplio listado de novelas gráficas de terror se rescata el título *Bug Boy* (El Niño Gusano²³) (fig.27) que narra la terrible historia que aconteció a cierto niño de aspecto enfermizo al que no le gustaba la escuela. Tanto su hermano mayor como su hermana pequeña eran muy buenos estudiantes; de esa manera, siempre que era regañado por sus padres le comparaban con ellos.

Al niño (*Sampei Hinomoto*) le encantaban los animales de todo tipo, desde perros, gatos y pájaros hasta serpientes e insectos, llegando al punto que su afición le impedía

²⁰ *Chiniku no Hana* (Flor de carne y sangre, 1985); es la reconstrucción de la mutilación y desmembración de una joven secuestrada por un maníaco vestido de samurai que pretende con ello crear una obra de arte, una “flor de carne y sangre”.

La segunda película *Manhoru no Naka no Ningyo* (La Sirena de las Alcantarillas, 1988) narra la historia de un pintor que, abandonado por su esposa, busca la inspiración en las cloacas que hay bajo su casa donde de niño creyó ver una sirena. En una de sus excursiones, descubre a la sirena, ahora enferma y recubierta de llagas debido a la podredumbre. Conmovido, el pintor la traslada a la bañera de su casa y ésta, viendo que la muerte es inevitable, le pide que la pinte. Todo el proceso de deterioro físico es ilustrado en sus dibujos.

²¹ Óscar Pálmer en “El Horror Ilustrado”; cuando se refiere a Hideshi Hino y a su trabajo en: VV.AA.; *El Día del Niño; la infancia como territorio para el miedo*. Valdemar Intempestivas. Madrid, 2003.

²² La mayoría de estos títulos permanecen inéditos en España, aunque sí existe la edición norteamericana realizada por la editorial *Dh Publishing*; especializada en el género de terror. Entre los títulos que publican se pueden encontrar los trabajos de Ashley Wood o Ben Templesmith entre otros nuevos talentos del cómic norteamericano.

llevar una vida social y familiar normal. Todos sus compañeros del colegio le sometían a humillaciones constantes y brutales.

Fue entonces cuando le picó un extraño insecto al cual vomitó momentos antes.

En ese momento, comenzó a gestarse una extraña enfermedad en el cuerpo de *Sampei* el cual no dejaba de deteriorarse.

Por fin, llegó el día en que su propia familia, asqueada, decide dejarlo morir de hambre y el cuerpo del niño se secó. Pero éste no murió, salió de ese cuerpo convertido en un enorme gusano.

A partir de ahí, se inicia una vida de continuo rechazo y de marginación. Ante el *intento* de acabar con su vida por parte de su familia, el pequeño monstruo se verá obligado a vivir apartado en las cloacas donde se alimentará de la basura y de animales muertos.

Cuando parece que ha encontrado su lugar en la existencia, es capturado por unos lugareños que pretenden enriquecerse a costa suya al planear mostrarlo en la televisión como un *freak*.

El Niño Gusano consigue escapar pero los lugareños le persiguen hasta hacerle enfurecer y es entonces cuando comienza a atacar y a conocer su verdadera naturaleza.

Desde ese momento, es cuando aflora la verdadera naturaleza del monstruo desbocado, el cual ha enterrado finalmente cualquier vestigio de humanidad, iniciando una serie de horribles crímenes hasta que su propio padre terminó con él. Y en su agonía, el Niño Gusano pudo encontrar su libertad.

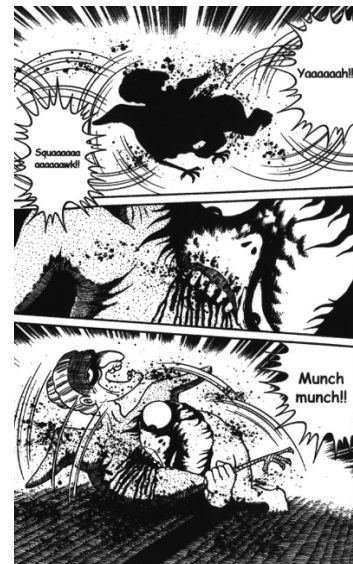
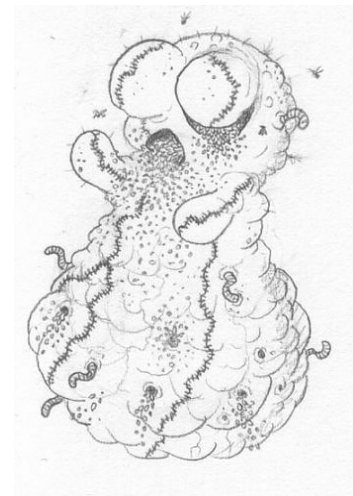


Fig. 26. Hideshi Hino.

Esta terrible fábula remite directamente al surrealista relato de Franz Kafka *La Metamorfosis*. del que aquí se rescata este párrafo:

*Sus muchas patas, ridículamente pequeñas en comparación con el resto de su tamaño le vibraban desamparadas ante sus ojos <“¿Qué me ha ocurrido?”>, pensó. No era un sueño. Su habitación, una auténtica habitación humana, si bien algo pequeña, permanecía tranquila entre las cuatro paredes harto conocidas.*²⁴

²³ Hino, Hideshi. *El Niño Gusano*. Ediciones La Cúpula. Barcelona 2005.

²⁴ Kafka, Franz. *La Metamorfosis*. Alianza Editorial. Madrid. 2006.

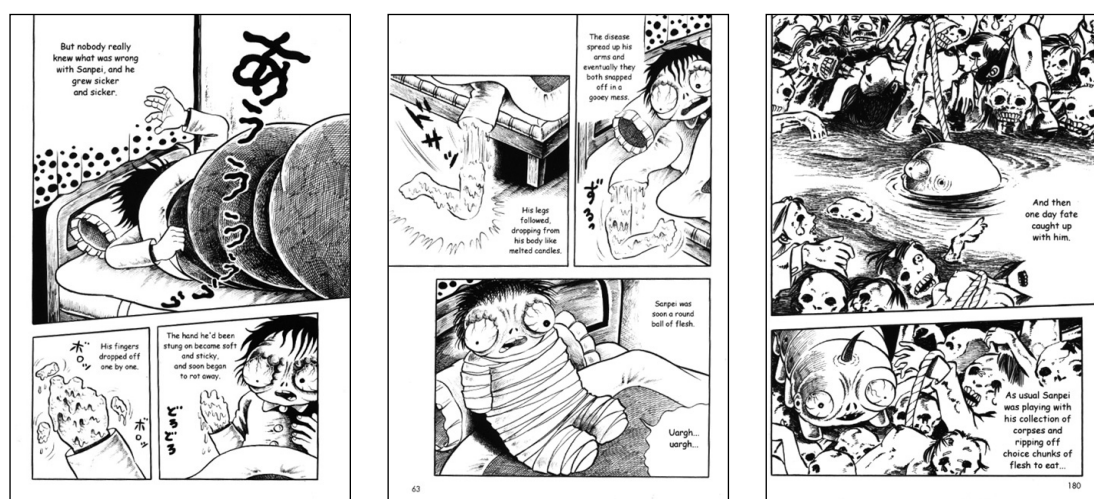


Fig. 27. Hideshi Hino. *El niño gusano*.

De igual modo que le sucedió a *Gregorio Samsa* en su metamorfosis a insecto, la deshumanización de *Sanpei* viene dada, primero, por la pérdida de su propio nombre al ser denominado como “Niño-Gusano” antes, incluso de su transformación.

Este monstruo será interpretado como una amenaza para su propia familia, la cual lo considerará un intruso, así como para la sociedad, por lo que su entorno se irá haciendo cada vez más pequeño y degradado hasta transformarse en una caverna.

Su cuerpo le es extraño; él mismo se ve como un bicho, pero todavía le quedan los recuerdos y vivencias de su anterior etapa, hasta que es el “monstruo” el que asume el control de ese cuerpo de insecto matando al “humano”²⁵.

Un insecto viene relacionado con la podredumbre y con la suciedad. El insecto monstruoso aparece tanto aquí como en los dibujos de Odilón Redón²⁶ o en el cine de Cronenberg (*The Fly*, 1986) como un fetiche, una promesa, como el siguiente paso hacia una vida mejor que se desvanece por momentos.

Putrefacción, carne muerta, metamorfosis, detritos, sangre, muerte... todo ello se encuentra en la páginas de Hideshi Hino a través de sus dibujos orgánicos y mórbidos que evocan el tacto u olores de aquello que se está viendo. Pero... ¿qué ocurre cuando se abre un cómic de Miguel Ángel Martín y vemos, entre dibujos limpios, sencillos (y que remiten más bien a la estética del *cartoon*) a mutantes, conejos fluorescentes, enfermos infecciosos y las escenas más abyectas de violencia y sexo?

Miguel Ángel Martín (León, 1960) es uno de los autores españoles dentro del cómic más

²⁵ Cortés, José Miguel G., “La revolución darwiniana y el temor a la regresión animal: Odilón Redón y Franz Kafka” en: *Ibidem*. (pág. 151)

²⁶ Se hace referencia a dos dibujos de Redón “*The Crying Spider*” y “*The Smiling Spider*”; ambos dibujos, pertenecientes a la serie que él mismo denominó *Negros*, hechos con barra grasa y que fueron realizados en 1881, muestran la imagen “pesadillesca” del insecto con rostro humano, como imagen del miedo del ser humano a la regresión animal y a su vuelta a la barbarie.

respetados tanto a nivel nacional como internacional. Entre los galardones que ha cosechado a lo largo de su carrera se cuentan el Premio *Yellow Kid* al mejor dibujante europeo (1999) y el Gran Premio Attilio Micheluzzi en la Comicon de Nápoles (2003).

Su trabajo ha aparecido en publicaciones históricas como *Tótem*, *Makoki*, *Zona 84* o *El Víbora*. Ha creado la imagen de *Subterfuge*, la discográfica independiente más importante de España y la mascota de *Festimad*; también realizó el cartel de la película de Jess Franco *Killer Barbies* y las ilustraciones del *press-book* del film *La Lengua Asesina* (Alberto Sciamma.1995). Ha colaborado, además, con el periódico español *El País* y con las revistas *Primera Línea*, *GQ* o *Rolling Stone* entre otras.

Partiendo de aquí se dejará de lado su lado más conocido o comercial de su trabajo y se incidirá sobre sus publicaciones más personales, que se iniciaron con *Crónica Negra* un cómic que apareció publicado en 1986 y que fue encargo de Benigno Castro, director del periódico *La Crónica* de León. Un trabajo rompedor para su época e incluso para hoy, ya que dieciséis años después resulta difícil imaginarse a un periódico el atreverse a publicar un cómic tan duro y desgarrador como fue esta tira diaria que ilustraba la sección de sucesos del periódico.

Para continuar con esta investigación centrada en la representación del monstruo en el cómic se tomarán una serie de títulos que han supuesto un punto de interés debido a la nueva dimensión que ha adquirido lo monstruoso a través de sus viñetas.

El estilo de dibujo de Miguel Ángel Martín es totalmente diverso tanto al de Charles Burns como al de Hideshi Hino y no se ceba en la morbosidad y el efectismo en el detalle para ilustrar al monstruo.

La carne monstruosa, la deformidad y la mutación son presentadas de una manera limpia, la cual se inserta, se normaliza con el entorno, algo que hasta ahora se ha considerado como imposible o inaplicable dentro de la propia naturaleza del monstruo. (fig.28)

Los “cómic” de Martín podrían definirse como los resultados de un proceso de observación que se nutre de todo cuanto le rodea. Su trabajo es como una ventana al mundo; una visión del mismo hecha sin pudor. Sus historias, desarrolladas en el marco de ciudades asépticas y futuristas, de atmósferas surreales y luminosas; a pesar de estar protagonizadas por un niño con el cerebro por fuera, por sórdidas que parezcan en ocasiones, tienen siempre una profunda unión con la realidad cotidiana que cómodamente se trata de negar; aceptando con ello que son el producto de una



Fig. 28. Miguel Ángel Martín. *Brian the Brain*. Ilustración.

mente tan fantástica como perversa; lo que le puede conferir a su trabajo esa consideración relativamente identificativa y truculenta con respecto a una sociedad y su sistema de valores, algo sobre lo que Ballard escribe en sus relatos: *Film sobre la mutilación óptima. Valiéndose de una serie de fotos sobre atrocidades, grupos de amas de casa, estudiantes y pacientes psicóticos idearon la tortura infantil óptima. La violación y las quemaduras de NAPALM fueron una preocupación constante, y se construyó un modelo de herida de estímulo máximo. A pesar de la repulsión que mostraron los distintos grupos, exámenes posteriores indicaron beneficios sustanciales en el rendimiento laboral y los niveles de salud. Los efectos de los filmes de atrocidades también tuvieron resultados positivos en los niños con perturbaciones mentales: indicándose que el público de televisión en general podría obtener beneficios parecidos. Estos estudios confirman que sólo en términos de un módulo psico-sexual, como el proporcionado por la guerra de Vietnam, pueden los Estados Unidos establecer con el mundo una relación generalmente caracterizada por la palabra “amor”*²⁷.

La sociedad que describe Martín ya es el propio monstruo en el que la barbarie humana es representada con todo lujo de detalles evidenciando una y otra vez la crueldad y la brutalidad de la naturaleza humana; pero tan familiar al mismo tiempo que el rechazo que produce no lo provoca el terror “al otro” sino a desaparición de la falsa imagen idealizada que se tiene sobre la misma. Lo aberrante, lo monstruoso, ya sea moral o físico se ha asimilado como algo natural, cotidiano e implícito dentro de un estilo de vida. El aislacionismo y la pérdida de la identidad del individuo como parte de un grupo, las disfunciones en la familia, el vicio y la depravación en el sexo, la tortura, la manipulación genética, la cibernética; es decir, la deshumanización (si se parte de la consideración más extendida que se tiene del término “humano”) que se produce, aquí, dejaría paso al “fin de la humanidad” abriendo las puertas del cuestionamiento sobre la naturaleza y la finalidad de “lo humano” localizado en movimientos con diversos nombres: transhumanismo, posthumanismo, ultrahumanismo; los cuales ya entrarían en el marco restringido de la posmodernidad. (fig.29)

Como Molineuvo señala: *Los dos polos mayoritarios en torno a los que giran la ciencia y la ficción sobre el “fin” son el de la aniquilación y el de la deshumanización. La aniquilación por una amenaza exterior o por la autodestrucción de la misma. El otro, el de la deshumanización, viene dado por la pérdida de identidad o por ganar una nueva*²⁸.

Así pues, *Keibol Black. Rubber Flesh. The Space Between* son títulos que están, aparentemente, ligados a la ciencia-ficción, pero cuyo trasfondo es mucho más oscuro y complejo que las

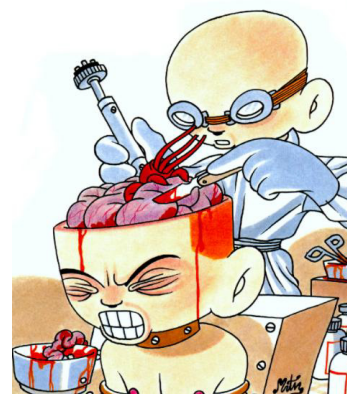


Fig. 29. Miguel Ángel Martín. Ilustración.

²⁷ Ballard, J. G. *La exhibición de atrocidades*. Minotauro. Barcelona 2001.

²⁸ Molineuvo, José Luis; *Humanismo y Nuevas Tecnologías*. Alianza Ensayo. Madrid 2004. (págs 92 y 93)

otras producciones del género. Como se puede ver en alguna de las frases que aparecen en alguna de sus portadas, se tratan de “historietas de violencia psicológica para jóvenes europeos”.

Keibol Black es un frío mercenario que se desenvuelve fuera de la vida cotidiana, en un sub-mundo *hardcore*, propio de una sociedad consumista y anglosajonizada. Son múltiples las referencias tomadas al cine, desde la serie-B de los años cincuenta, hasta el género de terror pasando por la ciencia-ficción. De Dario Argento, Cronenberg, David Lynch, e incluso George Romero, la viscosidad y la carga *kitsch* que posteriormente se recrea en todo tipo de criaturas extrañas y voraces. De Tobe Hooper y Wes Craven, la violencia gratuita y los baños de sangre; o de John Carpenter la ciencia-ficción combinada con el terror. Otra fuente a la que se alude, de manera indirecta, es la pornografía, sobretodo cierta parafernalia del sadomasoquismo gay, como el caucho y la goma negros, y que son utilizados para definir la estética personal de alienígenas y de humanos sometidos.

Rubber Flesh indaga sobre la posibilidad del humano sintético y de la clonación. Su protagonista, *Monika Ledesma* es una *silicoide* que intentará sobrevivir ante otros como ella.

Su cuerpo está hecho de silicona, con lo cual, si se le corta un pedazo, se puede clonar a sí mismo. Además, el *cyber-arma* que utiliza tiene un cable que se inserta directamente a su cuerpo, algo muy parecido a aquellos implantes orgánicos vistos en *eXistenZ* (David Cronenberg. 1999) disparando una sustancia capaz de disolver la carne.

La historia no se centra sólo en la protagonista, sino que expande la trama mostrando otros seres igual de artificiales como su propio hijo, *Alex*, producto de la violación que sufrió *Monika* a manos de otro *silicoide*, el cual se clonará a él mismo al amputarse los dedos de la mano.

The Space Between se centra en las vivencias en el espacio de la familia *Chambers*. Sobre todo de los hijos: *Frida* y *Chris*, que recuerdan a los monstruosos niños que contemplaban la proyección de una *snuff movie* en el relato de Easton Ellis *Menos que cero*.

En la soledad de la estación espacial donde se encuentran, no solo deberán hacer frente a extrañas enfermedades víricas o a parásitos espaciales; la verdadera amenaza supondrá la propia pérdida de los lazos afectivos, el nihilismo y la deshumanización que se produce frente a las nuevas tecnologías. Esta ausencia de tejido social que se apoderó de su existencia acabó por convertirles en sujetos autistas ensimismados. Así pues, la sangre fría que les hacía afrontar las situaciones límite fue la que, de la misma forma, les llevó al suicidio; terminando con sus vidas carentes ya de sentido y finalidad. (fig.30)



Fig. 30. Miguel Ángel Martín. *The Space Between*. 1994.



Fig. 31. Miguel Ángel Martín. *Snuff 2000*. 2000.

centrado aquí en *Riki*, un joven que perdió las piernas en un accidente de coche al que se le han proporcionado unas patas biónicas y que recuerda al personaje del film interpretado por Rosanna Arquette en 1996) o el inquietante *Neuro Habitat: crónicas de Aislacionismo*; vendrían a completar la mayor parte de la obra gráfica de Martín.

Estos relatos, algunos más desenfadados, aunque igual de mordaces, como *Kirie* o *Días Felices* contrarrestan el impacto que supone adentrarse en el vacío mundo de un ser sin nombre y de “rostro minimal” en *Neuro Habitat*.

Pero cabe hacer mención aparte una de sus obras más descarnadas pero quizás la más sensible de este autor en cuanto al tratamiento de la naturaleza monstruosa se refiere: *Brian the Brain*, el único niño del mundo que tiene una masa encefálica por cabeza. (fig.32)

Brian Brain es un mutante con poderes telekinéticos muy desarrollados. El hecho de tener la masa encefálica por fuera le hace diferente a los ojos de sus compañeros de clase,

Otros “cómic” de este controvertido autor ya tocan géneros, tales como el *hardcore* o la pornografía. Tanto en *HardOn* como en *Snuff 2000* (fig.31) o *Psychopatia Sexualis*, Miguel Ángel Martín se adentra en lo más profundo de las prácticas sexuales más abyectas, donde la depravación y el vicio adquieren aquí un nuevo grado de experimentación corporal entre el placer y el dolor extremos.

Uno de los fetiches recurrentes en estas historias es la máscara de gas que portan, tanto castigadores como sufridores, produciendo así el efecto de la total pérdida de la identidad e incluso del género, quedando el cuerpo reducido a la categoría de un mero autómatas cárnico.

No se aplica, por tanto, el discurso que establece Clyde Barker sobre el placer del dolor en la carne que hay implícito en su filmografía básica (*Hellraiser*. 1987). Aquí no se contempla esa consideración romántica sobre el sadismo. El cuerpo violado, sucio, mutilado, muerto, es, simplemente, el centro de un espectáculo pornográfico destinado a un público (que comprende todas las edades) cada vez más exigente con “la basura” que consume y que pasa horas delante del televisor.

Kirie, nuevo europeo. *Anal Core*. *Big Whack*. *Días Felices*. *Cyberfreak* (que retoma los planteamientos de la película *Crash* dirigida por Cronenberg, e inspirada en el relato de Ballard, sobre la combinación entre lo biológico y lo mecánico cen-

los cuales, entre burlas, no terminan de aceptarle a causa de esa deformidad, lo que dificulta su voluntad de ser considerado como uno más.

Poco a poco, *Brian* irá integrándose en el mundo que le rodea y descubriendo que, además de él, existen otros “monstruos” que, como él, son el objetivo de las burlas, la violencia y la mezquindad de la gente e incluso de sus propios familiares; niños tetraplégicos con implantes que les permiten movimientos muy forzados, o con tumores y atrofas corporales que son olvidados o asesinados por sus padres.

Pero pese a ser el producto de la experimentación genética y pasar a ser un cobaya sometido al análisis y a la experimentación; la actitud de este pequeño mutante hacia la vida es positiva, ha asimilado su condición monstruosa y eso le convierte en un ser libre y feliz.

Brian the Brain hace cotidiana la monstruosidad en plena era tecnológica, la convierte en un estilo de vida, localizada, en esta ocasión (y nuevamente), en la infancia; como si se tratara de la advertencia previa a toda una serie de nuevas “identidades terminales “*producto de lo que nos hacemos con las nuevas tecnologías y de lo que ellas hacen con nosotros.*”²⁹ que, a través de la propia anomalía y de la metamorfosis quedarían reflejadas en los mutantes, los *cyborgs* o la nueva carne; naturalezas transgénicas, dudosas y carentes de todo origen. Si anteriormente la mirada se apartaba de estos monstruos, es ahora cuando estas mutaciones reclaman esa mirada que considera al ser humano más que un ser dual, un ser híbrido que significa aquello que está por llegar; lo nuevo.

Los “cómic” de Martín son verdaderos manifiestos que evocan la concepción posthumana en la que está inmersa una parte importante del pensamiento y el arte europeo. En numerosas ocasiones toma como referencia las obras literarias de Ballard o Burroughs o se remite a la producción plástica de Gunther von Hagens, Orlan y Damien Hirst o transgénica de Eduardo Kac³⁰.

Son muchos los guiños a escritores, artistas, psicólogos o científicos que han indagado en la consideración posmoderna de la concepción y la representación de las nuevas naturalezas del cuerpo que aparecen localizados en la producción de este dibujante. Por lo tanto, ya no se hablaría, en esta ocasión, del cómic (a través de estos cómic) únicamente como un entretenimiento, sino que ya sería tomado como una parte potencial de una

²⁹ Molinuevo, José Luis; *ibidem*. (pág. 123)

³⁰ En la historieta de *Brian the Brain* titulada *Glowing in the Dark*, es utilizada por Miguel Ángel Martín como excusa para adentrarse en el “Bio Arte” tomando el proyecto de Eduardo Kac “Génesis”: “una obra de arte transgénico cuyo elemento clave consiste en un gen inventado que no existe en la naturaleza. Este gen fue creado traduciendo un fragmento del Libro del Génesis al Código Morse y convirtiendo este código en ADN”. El producto (u obra) del mismo: una coneja albina modificada genéticamente, a la que se ha introducido una proteína fluorescente verde aislada del alga “*aequorea victoriana*” que iluminada con luz azul emite una fluorescencia verde.

Brian tomará como mascota a esta conejita, de nombre “Alba” que le acompañará durante el resto del relato.

Ver: Martín, Miguel Ángel; *Brian The Brain*. La Cúpula. 2005.

Ver: www.ekac.org

Ver: Kac, Eduardo; *Telepresence and Bio Art: Networking humans, rabbits and robots*. University of Michigan Press. 2005

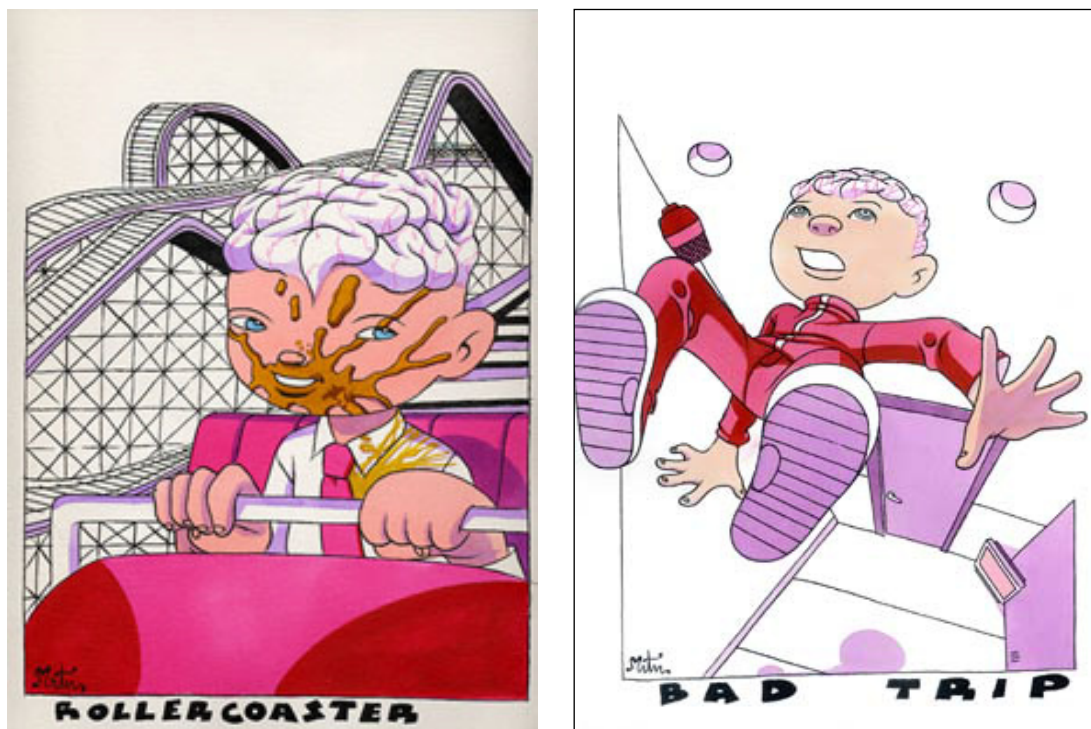


Fig. 32. Miguel Ángel Martín. *Brian the Brain*. Ilustraciones.

corriente que ya engloba el cine, la literatura, el multimedia, o el arte en la actualidad.

El monstruo ha encontrado finalmente su lugar dentro de la sociedad a través de las viñetas de un “inofensivo tebeo” como demuestra esta cita del asesino Ed Kemper rescatada por Martín en uno de sus comix: *Sé cómo encontrar a mis víctimas, pero no quiero tener nada que ver con esas sucias hippies que se ven por todas partes: Hubiera podido matar fácilmente a un montón, eso es muy fácil pero éste no es mi objetivo. Quiero herir a la sociedad donde le haga más daño, quitándole lo que tiene más precioso: los futuros miembros de la elite, las hijas de los ricos, con sus aires superiores de zorras altivas*³¹.

³¹ Cita textual del asesino en serie Ed Kemper aparecida en el cómic *Snuff 2000* y utilizada por Miguel Ángel Martín para la apertura a las posteriores historietas.
Martín, Miguel Ángel, *Snuff 2000*. Ediciones La Factoría de Ideas. 1998.

I.4. LA OMNIPRESENCIA DEL CYBORG. MITO POSMODERNO SOBRE LAS NUEVAS NATURALEZAS TECNOLÓGICAS DEL SER HUMANO. Orígenes, culturas, derivaciones y reciprocidad entre el pensamiento, la estética y el arte en la cultura de masas en la contemporaneidad.

La maquinaria que proporciona abundancia, nos ha dejado en la indigencia. Nuestra ciencia nos ha hecho cínicos; nuestra inteligencia, duros y faltos de sentimientos. Pensamos demasiado y sentimos demasiado poco. Más que maquinaria necesitamos humanidad. Más que inteligencia necesitamos amabilidad y cortesía. Sin estas cualidades, la vida será violenta y todo se perderá.

Charles Chaplin en "The Great Dictator". 1940.

Con estas frases lapidarias, se advierte sobre un futuro en el que el ser humano se ha abandonado a la ciencia y a la tecnología, las cuales se determinan como el punto y final de la humanidad entendida como un concepto antaño grandioso e inevitablemente obsoleto en plena posmodernidad.

La desesperanza con el que Chaplin vaticina el futuro del hombre desde el punto de vista del determinismo tecnológico que augura la destrucción del "hombre" por la máquina y que no deja ver más allá de la catástrofe que se avecina producida por la amenaza mecánica que ha sido creada por el propio ser humano. (fig. 1)

Sin embargo, existe, como todo final, un nuevo comienzo en el que la especie volverá a redefinirse a sí misma; ya no se hablará de seres humanos o de humanismo, a partir de ahora se contemplará la posibilidad de un "humanismo tecnológico" basado en "seres tecnológicos" que dejarían paso a un futuro utópico con incontables variables que rechazan, sobre todo, el término de "condición humana" así como su consideración esencial e inalterable, afirmando, de este modo, que una identidad hipotética no conocería límites en su evolución. Tanto se creería en eso, que se consideraría, esa evolución, insuficiente como motor del progreso humano y que el hombre, por tanto, no sería el término de la misma.

Éste constituiría uno de los puntos clave de la ideología transhumanista que aboga, entre otras cosas, por el cambio que puede producir las nuevas tecnologías a la condición humana; convirtiéndola en posthumana, es decir, más que humana con la esperanza y el optimismo de mejorarla a través de su expansión ilimitada¹. El desarrollo tecnológico experimentado a partir de la Revolución

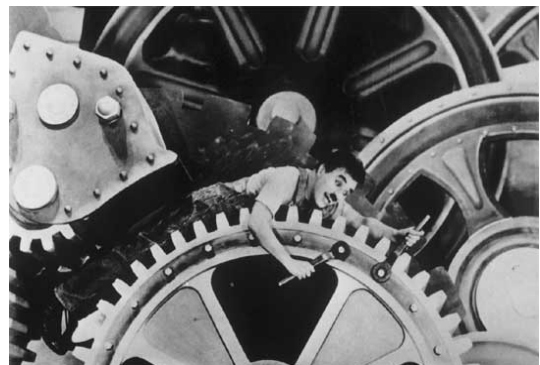


Fig. 1. Modern Times. Charles Chaplin. 1940.

Industrial ha ido favoreciendo una nueva cultura de progreso y de ciencia donde la máquina pasó a significar la materialización del deseo del ser humano por conseguir la inmortalidad.

Este “postulado tecnológico” otorgará al ser humano las adecuaciones necesarias para vencer la edad o de aumentar tanto las facultades físicas como mentales hasta conducirlo a un grado de conciencia superior.

Algunas de estas posibilidades todavía pueden resultar bastante exóticas y en la actualidad, para la mayoría de los estudiosos, parecen extraídas de novelas de ciencia-ficción.

Las tecnologías son concebidas para la mejora y la expansión de la propia naturaleza humana; así pues, máquinas superinteligentes capaces del autoaprendizaje o redes neuronales artificiales serían capaces de superar a los mejores cerebros humanos en prácticamente cualquier disciplina, incluyendo creatividad científica, sentido común y habilidades sociales. Los neurotransmisores que podrían producir un mayor bienestar emocional a través del control de los centros del placer que, al contrario que los antidepresivos o los narcóticos, no inducirían al caos en la química cerebral causando, de esta forma, un corto periodo de euforia seguido de otro de depresión. La Nanotecnología Molecular que permite la construcción de cualquier estructura químicamente posible partiría de la producción de dispositivos llamados “ensambladores” y poco a poco se hace cada vez más plausible la posibilidad de crear vida inteligente no biológica.² Y aún con el incompleto entendimiento de la fisiología y la naturaleza humana, los científicos ya implantan, desde hace años, marcapasos, oídos electrónicos, corazones artificiales, así como prótesis mecánicas de brazos y pies.

Pero, además de considerar únicamente la mejora del cuerpo, se contempla la expansión del mismo fuera de las fronteras de su propia carne; así, en la actualidad se puede pensar no solo en la colonización espacial (que todavía resultaría excesivamente cara) sino que el espacio, el tiempo y la materia se tornen virtuales a partir de las redes de interconexión que afectan tanto a la comunicación como en la forma de vida de la gente. La *World Wide Web* se convierte en el nuevo universo virtual que abriría las puertas a la época de lo interpretable, de la identidad como puro artificio, todo ello configurado por las nuevas circunstancias: la expansión de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación que harían real el mundo virtual de la red.

En los últimos años ese nuevo paradigma sobre el futuro del hombre, el cual desecha el

¹“El Transhumanismo es más que apenas una creencia abstracta y que está a punto de superar nuestras limitaciones por medio de la tecnología; es, además una tentativa para reevaluar el humanismo concebido tradicionalmente y una oferta para llevar a un acercamiento clarividente y constructivo nuestra nueva situación”.

Bostrom, Nick; *What is transhumanism?*. Departamento de Filosofía y Método Científico de la Escuela de Economía de Londres. 1998. Disponible *on-line* en <http://www.nickbostrom.com>

² *Ibidem*.

postulado fundamental, está cada vez más implícito en la futurología tradicional y prácticamente en todo el pensamiento político actual. El paradigma anteriormente mencionado parte, siempre, de que la “condición humana” básicamente es constante y que los procesos tecnológicos pueden ser mejorados, la riqueza puede ser incrementada y redistribuida, nuevas herramientas pueden ser desarrolladas, la cultura puede cambiar, inclusive, a veces, drásticamente, pero la naturaleza humana sigue siendo la misma.

Para Bostrom, filósofo del transhumanismo, innovaciones como el habla, el lenguaje escrito, la imprenta, los motores, la medicina moderna y las computadoras, todos los cambios, en su momento, causaron un profundo impacto en cuanto a la forma de vida del hombre, en cuanto lo que es y lo que hace. Estas innovaciones, comparadas con las que se avecinan, se las podría considerar como lentas y poco profundas; señalando que cualquier tipo de innovación que cause un cambio tan profundo como las anteriormente mencionadas, alcanzan para invalidar las proyecciones futuristas ortodoxas.

El futuro es visto de una forma extraña y confusa, aunque lleno de posibilidades muy excitantes, las cuales son prácticamente inimaginables. Materializando las pesadillas que aguardaban en el nuevo milenio en la que solo una parece cumplirse: la humanidad es una especie en extinción; pero a diferencia del augurio que hizo Chaplin en sus películas³, es el ser, esta vez posthumano, el que se redefine diariamente mediante la tecnología. En definitiva, es la época en que nacería un nuevo ser utópico: el *Cyborg*; que aparece donde el límite entre humanos, animales y máquinas es transgredido, tomando la idea que el cuerpo es imperfecto y que la ciencia⁴ contribuirá a su mejora.

El ser cibernético o *cyborg*⁵ es presentado como el último y definitivo mito posmoderno; el cual recogería todos los sueños de libertad, la ilusión emancipada de la frustración cotidiana de un sujeto pleno y feliz; aunque ese sueño sea equívoco y falaz. Según Donna Haraway, el *cyborg* es un *organismo cibernético, un híbrido de máquina y organismo, una criatura de realidad social y también de ficción*⁶. Con esto, pasaría a convertirse, sin duda, en una de las

³“*Modern Times*” de 1936. y “*The Great Dictator*” de 1940; dos visiones catastróficas (e irónicas) de un futuro dominado por el Imperialismo y la producción en cadena que convierten al ser humano en esclavo de la máquina la cual acaba por devorarlo, en una pieza más del proceso mecanizado, anulando su consideración de ser humano libre y autónomo y reduciéndolo a la categoría de un autómatas conectado a una inteligencia superior y global.

⁴“Para la mente posmoderna, la ciencia, incluyendo la tecnología de forma más amplia, no es sino una manifestación de la fe modernista en la progresión humana hacia la verdad. Al deconstruir esta fe, los teóricos posmodernos han caracterizado a la ciencia como una institución fuertemente alienante e inaccesible, que pretende aparentar que busca la verdad pero sigue estando motivada únicamente por una dogmática filiación al *status quo*. El trabajo de Michel Foucault sobre la relación entre el poder y el conocimiento (científico) es representativo de la crítica posmoderna”.

Foucault, Michel. *Power/Knowledge*. Pantheon. Nueva York 1980. Y en Taylor & Winkist; *Enciclopedia del Posmodernismo*. Ed. Síntesis 2001.

⁵“Un *cyborg* es un ser vivo creado a partir de la fusión de sistemas orgánicos y tecnológicos. El término fue usado por primera vez por el investigador australiano de la NASA Manfred Clynes y el psicólogo clínico norteamericano Nathan Kline para definir un organismo cibernético, es decir, un ser humano conectado a una serie de dispositivos tecnológicos con el objetivo de viajar en el espacio. Más tarde, Donna Haraway introduciría dicho concepto dentro de los estudios feministas sobre la tecnociencia para evocar la naturaleza del sujeto posmoderno, que según Haraway se caracteriza por aunar múltiples ontologías, siempre cambiantes y contradictorias entre sí. Desde entonces, la teoría *cyborg* se ha convertido en una metáfora de uso frecuente dentro del feminismo, los estudios fílmicos y los estudios culturales. El *cyborg* es también el concepto teórico central de una subdisciplina antropológica naciente, la antropología *cyborg*”.

Taylor & Winkist; *ibidem* (págs 79 y 80). Definición dada por David McKee.

⁶ Haraway, Donna. *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*. Cátedra. Madrid, 1995. (pág. 253)

figuraciones más brillantes de la identidad posthumana, en tanto que se trata no únicamente de un híbrido entre tejido vivo y aparato tecnológico o mecánico, sino que se adentra en la consideración de lo postgenérico, en lo virtual y en la contemplación del ser humano como una quimera.

1.4.1. Definiciones y discursos paradigmáticos sobre el cyborg dadas desde diversas concepciones de la cibercultura.

Organismos cibernéticos, androides, replicantes, humanos biónicos, hombres-máquina e híbridos; los *cyborgs* representarían ese frente a la estabilidad de la identidad humana. Al cuerpo cibernético se le considera como un agresor a todo orden predeterminado y dominante, sea natural o cultural y social, precisamente por su diseño híbrido, el cual deja abiertas todas las posibilidades del ser.

No se tratan de seres que procedan de la transmisión específica de un código heredado, sino que es el resultado de una ingeniería, del laboratorio, de una aplicación del conocimiento al deseo o a la voluntad.

Es por esta razón por la que el *cyborg* proporciona, además, un contexto privilegiado para estudiar la identidad como resultado de una producción simultánea entre materia (cuerpo) y ficción (cultura o mitología) tal y como Haraway señala al decir que *El cyborg es una criatura en un mundo postgenérico (...) no existe una historia del origen del cyborg (...) una ironía final, puesto que el cyborg es el terrible telos apocalíptico de las crecientes dominaciones occidentales de la abstracta construcción de individuos.*⁷

Haraway visiona al *cyborg* como un concepto (feminista) liberador fundamental para la liberación de los límites tradicionales. Según Haraway, el *cyborg* deshace tres oposiciones diferentes. Primero, la oposición entre ser humano y animal: *Lejos de señalar una separación entre la gente y otros seres vivos, los cyborgs señalan apretados acoplamientos inquietantes y placenteros. La bestialidad ha alcanzado un nuevo rango en este ciclo de cambios de pareja*⁸. Segundo, la de ser humano y máquina: *La determinación tecnológica es sólo un espacio ideológico abierto para los replanteamientos de las máquinas y de los organismos como textos codificados*⁹. Y finalmente la de entre lo material y lo virtual: *La gente, a la vez material y opaca, dista mucho de ser tan fluida. Los cyborgs son éter, quintaesencia*¹⁰.

Ante esto no se asistiría a una mera desintegración del ser humano ni tampoco de su cuerpo. En la era de las nuevas tecnologías, éste se resistiría más que nunca a desaparecer;

⁷ Ibidem. (pág. 255)

⁸ Ibidem. (pág. 259)

⁹ Ibidem. (pág. 258)

¹⁰ Ibidem. (pág. 261)

produciendo más bien el efecto contrario¹¹. Los avances en biotecnología, ingeniería genética o en las técnicas para la transformación del cuerpo desnaturalizado que barrería con la mayor parte de los desechos del pasado de una manera más eficaz que otras reconstrucciones posmodernas; haciendo posible la creación y la reconstrucción de más y nuevos cuerpos: cuerpos soñados (o conectados)¹², fabulados, imaginados o prometidos; más sanos, bellos y felices. En definitiva “más cuerpos”.

Pero ¿cuál sería el género de esos “cuerpos”, cuando se hace referencia a la intervención sobre los mismos? ¿Cuál es la relación entre las partes del cuerpo (o cuerpos) producidas/reconstruidas y la identidad de género? En la mayoría de los casos, la tendencia primaria es la reproducción de la tradicional lógica binaria de la identidad y del género, pero esto supondría limitar los potenciales de las nuevas tecnologías, cuyo fin es, justamente, subvertir esa paridad. La introducción del cuerpo, según Sandy Stone en uno de sus primeros ensayos¹³, en el espacio virtual puede generar significados imprevistos a través de la articulación de diferencias entre cuerpos y no-cuerpos, espacios y no-espacios. En ese sentido se insiste en que las nuevas tecnologías no son agentes transparentes que eliminan el problema, sino medios que promueven la producción y la organización de cuerpos en el espacio. Ese espacio virtual, por consiguiente, se presenta como otra prótesis, como una enorme extensión del propio cuerpo.

Algo que Marshall McLuhan (1911-1980) anticipó en el “tránsito a la aldea global” afirmando

¹¹ Las tecnologías digitales hacen creer al ser humano que, en un futuro, podría librarse del desdeñado cuerpo buscando refugio a su deterioro en el espacio virtual y tratando de corregir defectos genéticos a través de la manipulación del ADN. No es casual que la ciencia haya evolucionado en este sentido; Platón ya creía que la corrupción del cuerpo impedía alcanzar las cotas más altas del conocimiento; el rechazo a la carne pecadora se incorporó en el cristianismo y todavía sobrevive en la cultura que ha creado las comunicaciones digitales, la bioingeniería y la energía atómica.

El cuerpo humano no desaparecerá a causa de la tecnología, sino que está destinado a mejorar superando su condición mortal. Yehya, Naief. *El cuerpo transformado. Cyborgs y nuestra descendencia tecnológica en la realidad y en la ciencia-ficción*. Paidós. Colección Amateurs. 2001.

¹² Patricia Káiser analiza la consideración que el teórico Arnold Mindell hace sobre lo que él mismo denomina el *dreambody* (o cuerpo de ensueño) partiendo de la dualidad del hombre compuesta por mente y cuerpo establecida desde Descartes. Para Mindell, el “cuerpo soñado del mundo” puede ser visto como la red socio-cultural en la que el sujeto vive, ya que el teórico incluye dentro de las acepciones de “*dreambody*” el mundo de las fantasías creadas por el individuo, no solo la realidad que le circunda, sino también las representaciones del mundo y de sí mismo. Káiser toma los planteamientos de Mindell sobre terapia *psychoplasmic* (la cual propone que es factible dar forma a la psique a través del cuerpo del sujeto) para llevarlos al campo de la tecnología y de las redes virtuales de comunicación derivando la consideración de “cuerpo inmaterial” en lo que se conoce como *cyberbody*, el cual ya no corresponde a la visión soñada del cuerpo, sino de uno conectado a un *software* que le permita moverse en el ciberespacio. “El *cyberbody* es un organismo que vive en la simulación, un cuerpo mediado por la computadora. Sin ella, él no tiene existencia”.

En la ponencia presentada en los Espacios Vargas, de la escuela de Medicina Vargas, Facultad de Medicina, Universidad Central de Venezuela, marzo 2002 por Patricia Kaiser, Licenciada en Artes Cinematográficas de la Universidad Central de Venezuela (1997) y profesora de cine de la Escuela de Artes de la misma institución.

Ver. Mindell, Arnold. *Il Corpo che Sogna. La scienza del dreambody*. Red Edizioni. Colección L'altra medicina Studio 27.

Ver. Casilli, Antonio. *The search for the new body: The discourse of body protocol regeneration in the Internet Era*. (1992-2000). Acceso: 8 nov. 2001.

En ensayo Patricia Káiser: *VideoDrome y la nueva carne: Mente/ Cuerpo/ Enfermedad*. En www.otrocampo.com

¹³ Stone, Allucquere Rosanne. *The War of Desire and Technology at the Close of the Mechanical Age*. MIT Press. Cambridge. 1995.

Allucquere Rosanne Stone es profesora adjunta en la Facultad de Radio-TV-Cine en la Universidad de Texas en Austin, donde realiza investigaciones relacionadas con el interfaz, la interacción y el deseo. Es directora de Advanced Communication Technologies Laboratory. Ha impartido numerosas conferencias en las facultades de Ciencias de la Información y de Sociología en la Universidad de California en San Diego. Fue miembro del grupo Bell Telephone Laboratorios Special Systems Exploratory Development Group; ha sido asesora, programadora de ordenadores, escritora técnica y directora de ingeniería en Silicon Valley; también trabajó con Jimi Hendrix en la grabación de música. Fue presidenta y organizadora del Segundo Congreso Internacional sobre el Ciberespacio (1991).

Entre sus numerosas publicaciones de destacan: “*Will the Real Body Please Stand Up?: Boundary Stories About Cultures*”. En “*Cyberspace: First Steps*” (MIT Press); “*Sex, Death and Architecture*”, en *Architecture-New York (ANY)*; “*Virtual Systems*” en ZONE 6: “*Incorporations*” (MIT Press); “*The Sexual Abiguity*” (Routledge); “*The Empire Strikes Back: A Posttranssexual Manifesto*” en “*BodyGuards: The Cultural Politics of Sexual Ambiguity*” (Routledge).

En la actualidad actúa en un *performance* en solitario sobre el ciberespacio y lo transhumano titulado *Theoryperformance*.

que el medio sería el mensaje (como una manifestación virtual) y que las tecnologías admitirían ser consideradas como prolongaciones del cuerpo y los sentidos del ser humano; pasando a ser, los medios de comunicación electrónica, extensiones del sistema nervioso central: *Después de tres mil años de explosión por medio de técnicas fragmentarias y mecánicas, el mundo de Occidente entra en implosión.*

Durante las eras mecánicas prolongamos nuestros cuerpos en el espacio. Hoy en día, después de más de un siglo de técnica eléctrica, hemos prolongado nuestro propio sistema nervioso central en un alcance total, aboliendo tanto el espacio como el tiempo, en cuanto se refiere a nuestro planeta. Estamos acercándonos rápidamente a la fase final de las prolongaciones del hombre, o sea, la simulación técnica de la conciencia, cuando el desarrollo creador del conocimiento se extienda colectiva y conjuntamente al total de la sociedad humana, del mismo modo en que ya hemos ampliado y prolongado nuestros sentidos y nuestros nervios valiéndonos de los distintos medios.¹⁴

Esto es un hecho que Arthur Kroker pone también de manifiesto en sus teorías sobre el cuerpo cableado con su *micro-carne*, sus *puertos de canales multi-media*, sus *dedos cibernéticos*, y su *espumoso neuro-cerebro sutilmente conectado al sistema operativo estándar de Internet*¹⁵ y su emancipación final de las conexiones y cables para convertirse en el cuerpo inalámbrico, en “carne encriptada” en un cuerpo totalmente libre de todo vínculo puesto que “el cuerpo sin cables fusiona la velocidad del cambio virtualizando su estructura celular y su información genética que es directamente transferida para convertirse en carne conectada” que circula por el espacio virtual de Internet enlazando con otros cuerpos (lo que Kroker define como el cuerpo hiperenlazado, valiéndose del calificativo expresado por Baudrillard) que se convierten en el propio sistema operativo en un nuevo mundo repleto de nuevas *políticas multimedia*, *economías fractilizadas*, *personalidades fabricadas* y *relaciones interconectadas (cibernéticamente)*¹⁶.

Es aquí donde se encuentra la más bella utopía que la humanidad haya podido concebir: la de poder darse forma y destino a sí misma. El *cyborg* olvidaría el pasado construyendo el futuro; asociado inevitablemente a la representación de lo monstruoso, de la construcción antinatural y liberada de la norma convirtiéndose en la encarnación de la diferencia y en la herramienta conceptual para subvertir los límites de las teorías totalizadoras.

Por consiguiente, el *cyborg* ensambla en un mismo cuerpo (siempre en continua reestructuración y redefinición) el mecanismo y el organismo, la naturaleza y la cultura, el simulacro y el original, o como Kroker señala: *virtualidad pura/carne pura*¹⁷, la ciencia-ficción y la realidad social.

¹⁴ McLuhan, Marshall, *La comprensión de los medios como extensiones del hombre*. Ed. Diana. México 1977 (págs 26 y 27).

¹⁵ Kroker, Arthur & Michael Weinstein; “El cuerpo hiperenlazado, o Nietzsche se consigue un “MODEM”. Artículo disponible on-line en: <http://www.aleph-arts.org/pens/nietzsche.html>

¹⁶ *Ibidem*.

¹⁷ *Ibidem*.

Este nuevo mito, tal vez el definitivo, se halla en esa cultura mediada por tecnologías electrónicas de comunicación, en particular Internet, la cual se ha bautizado como “cibercultura”¹⁸; dentro de la cual predominan dos cuestiones fundamentales: por un lado, el nuevo dibujo del cuerpo y la identidad a través de la distorsión, cada vez más borrosa entre el ámbito artificial y el natural y por otro, el esbozo de unas nuevas estructuras globales que regulan las relaciones sociales, culturales y de mercado que ha sido provocado por los modernos sistemas de comunicación de los cuales se puede extraer y renovar información de manera instantánea.

Fue Mark Dery en su ensayo sobre cibercultura¹⁹ el que definió el término como *un complejo de grupos de muy amplio espectro y escasamente interconectados, formado por diversas subculturas de oposición o de carácter alternativo*.

La noción comentada anteriormente sobre la trascendencia corporal es ciertamente predominante en muchos ámbitos de la cibercultura, desde los pronósticos, a menudo inquietantes, de la ficción *cyberpunk* a las visiones utópicas de tecnófilos como Bostrom, Stone o Kroker.

Pese a que el deseo de escapar de los límites corporales es un concepto predominante en el discurso de la cibercultura, no supone un dogma imprescindible. Las críticas feministas²⁰ a la cibercultura, en particular las que surgen a partir de la teoría *cyborg* de Haraway, se caracterizan por mantener una posición completamente escéptica sobre las ideas de trascendencia corporal y de abstracción final²¹.

Aquí, los diversos posicionamientos, algunos de ellos confrontados, acerca de la interpretación del “fetiche tecnológico”, evidencian que las diversas naturalezas y planteamientos que se efectúan sobre el mismo cuerpo, pueden resultar fallidos en cuanto al intento de la mente por representar lo infinito a través ese ser sublime y colosal que es el *cyborg*: el monstruo del siglo XXI; el cual haría estallar los límites que pretendían controlarlo y que intentan concebir o describir aquello que todavía es inconcebible o indescriptible.

Lo sublime traducido en el *cyborg* se localiza precisamente en su falta de forma. La forma se distingue por poseer un límite demarcado; así que su carácter ilimitado se lo debería a que es un ser sin forma.

¹⁸ Taylor & Winkist; *Enciclopedia del Posmodernismo*. Término “Cibercultura” dado por David McKee en página 63. “...el concepto tiene ya una larga historia que podríamos dar por iniciada con la publicación de 1967 del ensayo *The Medium Is the Message: An Inventory of Effects* del pensador canadiense Marshall McLuhan (1911-1980). En esta obra, McLuhan describe un mundo redefinido por los medios electrónicos, en el que nos vemos bombardeados por un inagotable flujo de información”.

¹⁹ Dery, Mark; *Velocidad de escape. La cibercultura en el final de siglo*. Ed. Siruela. 1998.

²⁰ Existen corrientes dentro de la cibercultura que abogan por la feminización del *cyborg* superponiendo la identidad de la mujer sobre la imagen del *cyborg*; este “ciberfeminismo” estuvo impulsado, sobre todo, por las consideraciones que hizo Donna Haraway sobre las políticas capitalistas y tecnológicas a los estudios sobre la mujer.

Aquí, la mujer es, como el *cyborg*, ensamblaje, mascarada y ficción, pura construcción artificial.

Haraway, Donna; “Manifiesto para cyborgs: ciencia, tecnología y feminismo socialista a finales del siglo XX” en: *ibidem*.

Ver: Balsamo, Anne; *Technologies of the Gendered Body. Reading Cyborg Women*. Duke University Press. 1997.

Ver: Plant, Sadie; *Ceros+Unos, Mujeres digitales+ la nueva tecnocultura*. Ed. Destino. 1998.

“Y cuando el ordenador era un término que se aplicaba a trabajadores de carne y hueso, los cuerpos que los componían eran mujeres.

Hardware, software, wetware... antes de sus comienzos y más allá de sus límites, las mujeres han sido las simuladoras, ensambladoras y programadoras de las máquinas digitales” (pág. 3).

²¹ Haraway, Donna; *ibidem*. (págs. 364 a 369).

Un juicio acerca de una nueva existencia (que todavía no se ha producido) implica una libre interacción de la imaginación y del entendimiento, siendo, este juicio, necesariamente subjetivo, puesto que carece del concepto o contenido esencial plenamente objetivo; haciendo que el rigor del entendimiento desaparezca y sea la imaginación la que tome el timón. Lo que produciría un conflicto entre la razón y la imaginación que sería imposible de resolver, causando la tensión que surge cuando se trata de captar algo que todavía sobrepasa el poder de comprensión del entendimiento²².

El *cyborg* todavía no existe. Se trata de una mascarada, de un simulacro y de una (tal vez falsa) promesa.

Pese a ello, la cibercultura está insertada en la vida cotidiana de una manera cada vez más profunda, considerando los estudios sobre la legislación en el ciberespacio o la nueva economía tecnológica, con lo que suele prestar menos atención a aquellos temas considerados como más “fantasiosos” o “pueriles” que trata el *cyberpunk*, ese fenómeno nacido en los años ochenta que revolucionó, no solo la ciencia-ficción, sino a toda la cultura contemporánea (entiéndase también la artística) por su estética y la descripción descarnada del futuro/presente, como se verá más adelante en esta misma investigación.

Pero sería, precisamente, el género *cyberpunk* el que se acerca de una manera más intensa a las representaciones del *cyborg*, más incluso que las diversas teorías posmodernas sobre la consideración del ser tecnológico/virtual que se ceban constantemente de lo que la “elitista” cibercultura ha tratado con un cierto desdén y que ha proporcionado, en cierto modo, una base sobre la cual teorizar o llevar a cabo nuevos desarrollos en los que la propia imaginación se ha visto forzada a reflexionar.

El teórico social Arthur Kroker, ha desarrollado en sus escritos sobre determinismo tecnológico, conexiones muy cercanas a la ficción *cyberpunk* que investiga las ramificaciones tecnológicas de la experiencia en la sociedad postindustrial. Sus reflexiones teóricas se entremezclan con comentarios sobre arte visual, la televisión y el vídeo, así como con pequeños ensayos y reportajes. Kroker se comprometió activamente en el proyecto de reconstrucción de la tecnocultura, de la que surge un nexo de unión entre el movimiento *cyberpunk* y el posmodernismo. Su obra incluiría colaboraciones multimedia con músicos y artistas que, a veces, toman la forma de conferencia-*performance*²³. (fig.2)

²² El *cyborg* funciona todavía como un concepto o como una/s serie/s de teoría/s que miran un futuro que aunque contemple el tiempo presente, no deja de ser futuro. El *cyborg* todavía está por venir y se trataría de una reflexión sobre la propia capacidad del ser humano para alcanzar lo infinito. Por tanto obedecería a una consideración sublime, como lo expresó Kant, llevado a un sentido monstruoso y colosal sostenido por Lyotard y Derrida dentro del pensamiento posmoderno.

Kant, Emmanuel; *Crítica del juicio*. Espasa-Calpe. Madrid 1987.

Derrida, Jacques; “*Parergon*” en *The Truth in Painting*. University of Chicago Press. 1987.

Lyotard, Jean-François; *Lessons on the Analytic of the Sublime*. University Press. 1991.

²³ *Telebody* es una *performance* escrita y concebida por Steve Gibson, compositor, teórico y artista multimedia canadiense que es considerado como uno de los que a través de su labor creativa ha revolucionado el concepto de la *performance*, arte y maestría musical. Este espectáculo

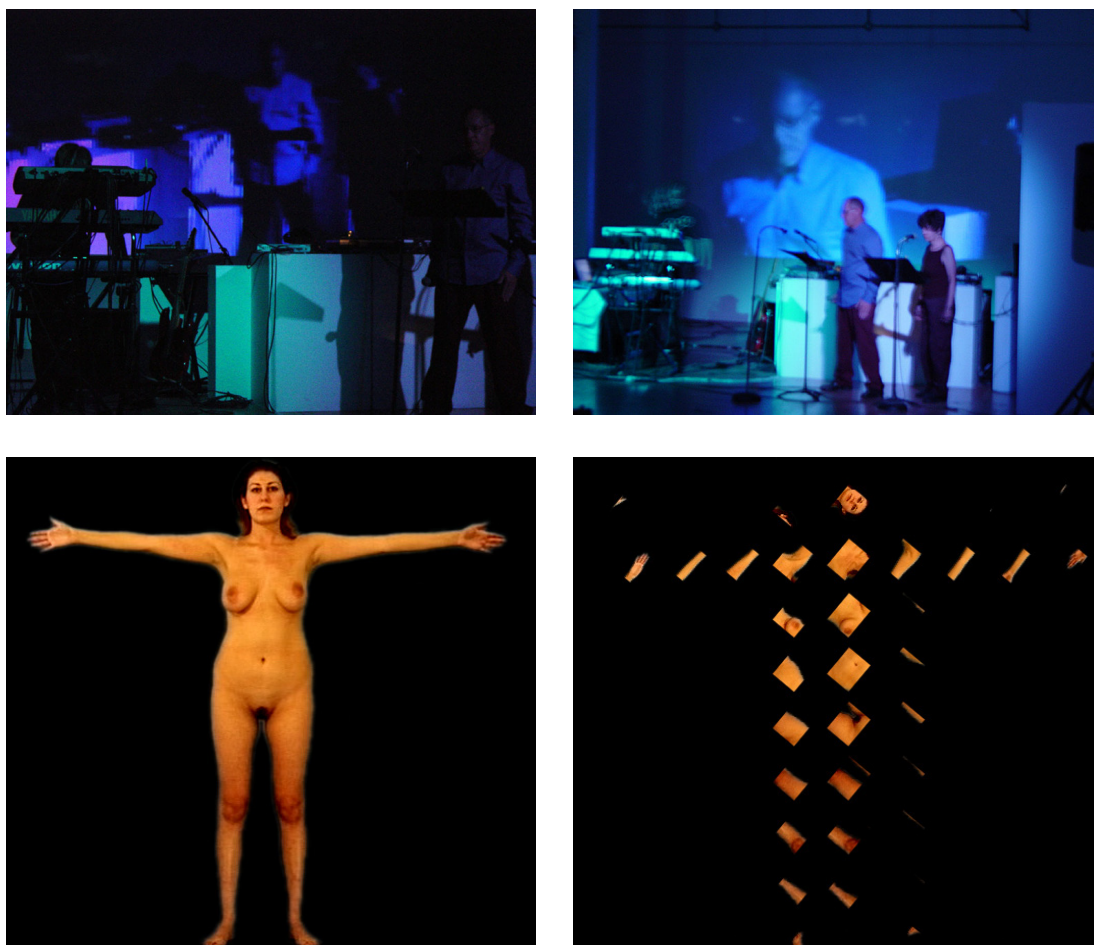


Fig. 2. Steve Gibson, Arthur Kroker. *Telebody*. 1998-2003.

Es en este terreno, el de la fusión entre el discurso y la estética, la institucionalización del movimiento y la “producción palomitera”, la cultura y la moda donde se pretende incidir las repercusiones, usos y visiones que se han producido sobre el *cyborg*; un personaje que habita en la cultura posmoderna apareciendo como metáfora del ser humano con cuerpo indefinido; que es y, a la vez, no es.

Con esta directriz, el anterior análisis no tendría un carácter meramente justificativo ante el tema que se dispone abordar, sino que mostraría como esa serie de términos y criterios filosó-

fue concebido como una serie de piezas multimedia que optan por una interactividad que se basa en el juego y la subjetividad. Gibson ha programado y desarrollado nuevas aplicaciones que permiten a los músicos y audiencia usar su cuerpo o instrumentos musicales para ejecutar ambientes visuales en tiempo real, en sincronía con una ejecución musical. Este trabajo experimental se muestra en piezas como *Cut to the Chase*, *Telebody*, *Virtual DJ*, *CONTACT* y *When the ghosts will die* que han sido presentadas en varios festivales de Europa y Norteamérica. Su tema central *Telebody* refleja las relaciones entre hombre y máquina, así como los *interfaces* (“término informático que designa a los componentes lógicos y físicos que comunican al ordenador con el exterior y viceversa”. En Haraway, Donna; *ibidem*. Pág. 278 (*N. del T.*) entre máquinas y cuerpo humano. Imagen digital y efectos 3D procesan la figura humana (partiendo de dos cuerpos íntegros: uno masculino y uno femenino) como una descripción potencial del ser digital. En *Telebody*, los *performers* actúan como bio-genitistas controlando y manipulando perfectamente imágenes del cuerpo humano.

Steve Gibson completó su investigación postdoctoral en multimedia y tecnología con Arthur Kroker en la Concordia University de Montreal; el cual define esta *performance* como “el arte de la figura humana en el mundo digital”.

ficos que han conformado esos discursos serían deudores, en cierta forma, de aquellos sueños ilusorios que tuvieron visionarios como Poe, Verne, Verne, Merrit o Wells que fueron capaces de imaginar un futuro donde el ser humano deja de lado la magia y la superstición abriéndose a la ciencia y a la tecnología como fuente de conocimiento y como un nuevo paso en su evolución; y, de esta manera, abrir la Caja de Pandora a toda una serie de posibilidades tecnológico-científicas y teóricas que el *cyberpunk* se encargaría de transformarlas en la revolución contracultural, en casi una religión de los ochenta con su pirotecnia verbal y visual, trascendiendo del “ghetto” de la ciencia-ficción y de su intrascendencia que lo presentó como una etiqueta, para formar parte de uno de los últimos movimientos culturales, estéticos y artísticos de finales del siglo XX que se ha transformado en un fantasma que retroalimenta y modela el principio del XXI a través de la literatura popular, los iconos mediáticos, las tendencias musicales y las nuevas concepciones artísticas tales como el “BioArt” o arte trasgénico que esperan con anhelo la venida del nuevo dios cibernético con su “cuerpo protésico”, “clónico” o “postgenérico”; su “cuerpo cableado” o “hiperenlazado”, su *cyberbody*, su “*teletbody*” o lo que sea. Pero en definitiva un “cuerpo en blanco” construido desde la abstracción y la pérdida de todo artificio que eliminará todo recuerdo de la naturaleza y de lo conocido que hace posible toda idealización.

1.4.2. De la ciencia-ficción al *cyberpunk*; cuerpos, *aliens*, máquinas y *cyborgs* en la fantasía y la especulación.

Uno es una falsificación teatral, un hombre mecánico de relojería [...] El otro está dominado por el principio tecnológico, la máquina está sobre todo lo demás, y su principal parecido es con las máquinas. El autómatas es un cortesano y una buena compañía, participa en el teatro y en los juegos sociales. El robot es un trabajador, lo teatral le es ajeno y su dominio es el del hombre mecánico. El autómatas es la analogía del hombre [...] mientras que la máquina es su equivalente e incluye al hombre en la unidad de su propio proceso operacional. Esta es la diferencia entre un simulacro de primer orden y otro de segundo.

Jean Baudrillard²⁴.

Nuestras máquinas están inquietantemente vivas y, nosotros, atterradoramente inertes.

Donna Haraway²⁵.

Es necesario, nuevamente, recuperar la fantasía y el folklore para dar un sentido a una corriente estética aunque, principalmente, teórico-filosófica muy incisiva en la sociedad del siglo XXI que se basa en el uso especulativo de la ciencia; tal y como lo concibió la

²⁴ Baudrillard, Jean; “Automotion and the robot” en: *Symbolic Exchange and Death*. Sage publications. Londres, 1993. (pág. 53).

²⁵ Haraway, Donna; *ibidem*. (pág. 258)

ciencia-ficción en su visión del futuro (convertida en la actualidad en ciencia-realidad: el futuro es ahora), en la cual, esa especulación forma parte fundamental en una nueva concepción del ser humano alejado de la naturaleza o la magia y concentrado en la ciencia y la máquina como extensiones simuladas de su cuerpo; tal y como exige la mitología *cyborg*.



Fig. 3. Stelarc. *Last Suspensión*. 1998.

En 1543, Copérnico especuló con la idea de que la Tierra no era más que uno de los muchos cuerpos planetarios que giraban alrededor del Sol; esta teoría fue confirmada por Galileo con la ayuda de uno de los primeros telescopios.

Estos descubrimientos eclosionaron en una evolución de la imaginación. A partir del siglo XVII aparecieron una serie de historias sobre viajes espaciales entre los que se encontraba “*Viaje a la Luna*” (*The Man in the Moon*)²⁶, obra datada en 1657 significando la plasmación del sueño de volar del Hombre, en el que el héroe, por medio de un ingenio mecánico, se ata a una bandada de pájaros que le conducen a la Luna mostrando de esta forma (y de una manera todavía muy superflua y remota) una de las visiones sobre el hombre biónico o amplificado, según planteó Stelarc en sus *performances*²⁷ (fig.3) y que proporcionaron la futura idea de acoplar hombre y máquina para conseguir, en este caso, poder despegar sus pies del suelo y trasladarse a otro mundo. Pero, pese a la ayuda del aparato, que teóricamente debería propulsarse tanto a sí mismo como al cuerpo tripulante, casi parecería dar la impresión que ese armatoste tendiera a levitar, a flotar²⁸: *Hice construir una máquina de hierro muy ligera, en la cual me instalé... y cuando ya estuve bien firme y bien apoyado en su asiento tiré mi bola de imán con violencia y hacia lo alto. Entonces, la máquina de hierro que intencionadamente había hecho yo más maciza en el centro que en las extremidades, se fue elevando con un perfecto equilibrio porque por ese sitio ascendía siempre más deprisa.*

²⁶ Savinien de Cyrano de Bergerac; *Viaje a la Luna*. Espasa. Barcelona 2003.

²⁷ Desde 1976, el artista australiano Stelarc ha ido amplificando su cuerpo, al cual lo ha ido revistiendo de artilugios mecánicos y de prótesis tales como brazos biónicos o manos artificiales dotadas de mecanismos eléctricos como se ha visto en sus *performances* “*Amplified Body*” (Cuerpo amplificado), “*Third Hand*” (Tercera Mano) (1981-1994).

Macri, Teresa; *Il corpo postorgánico. Sconfinamenti della performance*. Costa & Nolan. Génova, 1997.

²⁸ Sobre la idea de “volar” que Savinien de Cyrano expondría en su historia y sobre las características de sus máquinas, casi se podría pensar que el “conductor” de las mismas las utilizara para, en cierta forma, poder levitar en el aire; algo que el propio Stelarc experimentó en la serie de *performances*: *The Body Suspensions* (entre 1976 y 1988) en las que, por medio de estructuras metálicas y ganchos de hierro atravesados en su carne (*Seaside Suspensión: Event for Wind and Waves*, 1981), consigue transmitir la desestabilización sensorial cuando se ve un cuerpo desafiar la ley de la gravedad. De la misma forma que sucede en el relato de Cyrano:

“En torno a mi cuerpo me había atado bastantes frascos llenos de rocío, sobre los cuales, el Sol proyectaba tan ardientemente sus rayos, que su calor los atraía como hace con las más grandes nubes, me levantó a tanta altura que por fin llegué a encontrarme por encima de la primera región”.

Pese a ello, el componente científico no existía y esa máquina casi funcionaba “por arte de magia”. Cabe decir que ninguna de estas historias (también se debe mencionar otra novela fantástica y con un planteamiento igual de crítico a la sociedad de clases como fue *Los Viajes de Gulliver* de Jonathan Swift²⁹) alcanzaban un grado “de ciencia” definido o tratado desde una cierta “verosimilitud” y no será hasta 1918 cuando se aplicará esa consideración fundamental a partir de entonces; concretamente con el pesadillesco relato del *Monstruo de Frankenstein* (posiblemente la primera creación cibernética) escrito por Mary Shelley; aunque fuera tratado, primeramente, dentro del género de terror.

Esta historia es conocida por todos y muestra cómo el *Doctor Victor Frankenstein* devuelve la vida a un cuerpo formado por partes de cadáveres por medio del impacto de un rayo sobre esa carne muerta, algo sobre lo que Luigi Galvani ya indagó en una serie de experimentos reales³⁰ en la década de 1780.

El relámpago no especulaba, únicamente, sobre un proceso científico real, sino que también ayudó a crear el primer arquetipo de la ciencia-ficción: el del científico loco y arrogante el cual, en un momento de euforia no controlada se sentía protagonista de un logro que concebía como insuperable.

Tal y como señaló Paul Levinson, autor de “*Corrientes Prestadas*” (*The Silk Code*³¹) *Antes de Frankenstein no habían historias de científicos que trabajaran en un laboratorio, eso fue una absoluta creación de Mary Shelley. Los acontecimientos fantásticos que sucedían en las historias anteriores eran el resultado de la intervención de magos, clérigos o semidioses como los de la mitología clásica. Por lo tanto, el Frankenstein de Mary Shelley puso en funcionamiento ese enfoque.*

Este monstruo podría, en la actualidad, ser considerado como un hombre artificial, un cuerpo nacido de la ciencia, en un laboratorio, taller o en una probeta; tal vez, el primer intento *cyborg* que se pueda concretar. Apartado, finalmente, de la intervención divina o mágica como se pudo ver en la leyenda hebrea sobre el despertar del *Gólem*, el hombre hecho con barro y cuyo cuerpo fue animado gracias al sortilegio cabalístico de un hechicero³².

Se trataría, no obstante, de una masa conglomerada, rehecha a partir de fragmentos de diversos cadáveres (que podrían haber sido de ambos sexos), ensamblados y cosidos a

²⁹ Swift, Jonathan; *Los Viajes de Gulliver*. Ed. Espasa Calpe. Colección Austral.

³⁰ Luigi Galvani (1737-1798) comenzó su formación en teología y se graduó, finalmente en filosofía y medicina en 1759.

Galvani trató temas como la anatomía descriptiva y la comparada; sin embargo, las contribuciones por las que es más conocido se relacionan con la electricidad y su aplicación en un cuerpo. Interesado en la fisiología del sistema nervioso y muscular, desarrolló la teoría de que el cerebro enviaba señales eléctricas al cuerpo y para probarlo comenzó una serie de investigaciones sobre las respuestas obtenidas a partir de suministrar descargas eléctricas a cadáveres de animales, cuyo resultado fue el ver cómo sus músculos temblaban y se movían como si el cerebro todavía estuviera en funcionamiento.

Shelley dejó constancia de su conocimiento sobre esas teorías y especuló sobre esos experimentos en los hechos de su novela cuando la potencia del rayo dio vida al cuerpo inerte que *Victor Frankenstein* construyó en su laboratorio.

³¹ Levinson, Paul; *The Silk Code*. Editorial Tor Books.

Paul Levinson fue presidente de la *Science Fiction Writers of America* y profesor del Departamento de Comunicación y Estudios de los Medios en la Universidad Fordham (Nueva York).

Emprendió un riguroso análisis sobre la contribución del pensamiento de McLuhan a la interpretación de las comunicaciones digitales en *Digital McLuhan. A guide to the information millenium*. Ed. Routledge 1999. Londres-New York.

³² *Der Golem* dirigida por Paul Wegener en 1920. Nacionalidad alemana.

modo de piezas para conformar esa falsa unidad; un cuerpo-tramoya que parece anticiparse en mucho a las primeras consideraciones de “humano artificial”, “autómata” o “cyborg” que existen desde hace casi dos siglos y que ha traspasado los límites de la propia fantasía literaria y cuya condición de “organismo-collage³³” ha dado nacimiento a otros “monstruos” de cuerpos igualmente reconstruidos como el de la *performer* francesa Orlan, la cual, por medio de la cirugía aplicada en sí misma (como si de un macabro experimento se tratara), ha tratado de recomponer su carne en un proceso continuo de reestructuración (o de reencarnación, como la propia artista pretende dejar constancia al presentarse a sí misma como una santa en varias ocasiones: *Sainie Orlan*) que convierten a ese cuerpo en un ente físico indeterminado, travestido, alejado de la consideración anteriormente mencionada sobre la “inalterabilidad de la condición humana” y que lo acercaría inexorablemente a la condición de “cuerpo futuro”, es decir a un cuerpo que puede continuar redefiniéndose a través de la implantación de nuevos fragmentos insertados en su fisonomía mediante la intervención quirúrgica.

Está claro que Orlan ha sido seducida por el mito de *Frankenstein* con su cuerpo imperfecto e inacabado que eludía su unidad original y su identificación con la naturaleza; un cuerpo sin género, sin génesis. Viéndose a ella misma como su novia, en una imagen en la que aparece peinada como la actriz Elsa Lanchester cuando interpretó al icónico personaje en *La novia de Frankenstein* (1935)³⁴.

Con esto, se podría dejar constancia de cómo un mito de la literatura fantástica, o al menos su concepto, ha traspasado tal plano para incidir en los conceptos sobre “fragmentación” y lo aproximarían a naturaleza “cyborg”. Pero, pese a estas consideraciones, si mantenemos la atención sobre lo que es la “ciencia-ficción”, el relato de Mary Shelley todavía no podría ser tratado como tal aunque augurara el nacimiento del género, puesto que todavía carecía del elemento de verosimilitud que otros autores como Edgar Allan Poe o, Julio Verne que proporcionaron a sus relatos, los cuales encauzaron el género de la ciencia-ficción y se

³³ Ramírez, Juan Antonio “Omnipresencia de Orlan (Frankenstein, Jeekyll, panóptico); en *Corpus Solus*. (Pág. 315).

La consideración que Ramírez le otorga al término, aplicado a la figura del monstruo es el de un concepto (el del cuerpo fragmentado) el cual “parece anticiparse en un siglo, como fantasía literaria, a las esculturas-collages dadaístas de Raoul Hausman, John Heartfield y George Grosz”. La idea del cuerpo fragmentado es utilizada y aplicada en el *cyborg*; el cual es ensamblaje y construcción artificial nacido en la era de las tecnologías en la que todo cuerpo es una construcción artificial, desmontado y vuelto a montar de una forma aleatoria, sin preocuparse si correspondían al mismo cuerpo o al mismo sexo; lo que también lo aproxima, desde la fractura del cuerpo y su despedazamiento, a la indefinición, no únicamente morfológica (donde entraría en juego la cirugía generalizada), sino de los estereotipos de identidad, género o sexualidad. (algo que el ciberfeminismo mantiene en su apuesta por la alianza de mujeres, máquinas y la nueva tecnología como clave para la explosión del individuo (virtual): muchas especies, identidades o sexos).

“El sujeto nómada que propongo es una figura que enfatiza la necesidad de actuar a la vez al nivel de identidad, de la subjetividad (...). Son exigencias diferentes que corresponden a prácticas diferentes. La multiplicidad aparece en una secuencia desplegada en múltiples capas, en las que las discontinuidades e incluso las contradicciones pueden encontrar su lugar”.

Braidotti, Rosi; *Nomadic Subjects. Embodiment and Sexual Difference in Contemporary Feminist Theory*. Columbia University Press. New York. 1994. (pág. 171)

³⁴ *Ibidem*.

Juan Antonio Ramírez relaciona la producción artística de Orlan con el mito romántico de *Frankenstein* (entre otros) llevado a la posmodernidad y su consideración postestructuralista (que parte de la deconstrucción derridiana) de los discursos tanto, literarios, filosóficos o de representación de la imagen; o, en este caso la propia materia, el cuerpo “que tiende a multiplicarse en una infinita reencarnación”.

Sus *performances* hablan sobre la “aspiración blasfematoria” de la resurrección de la carne (como la que tuvo el científico) a través de su recomposición, midiendo sus fuerzas tanto con Dios como con la Naturaleza.

La poesía y la ciencia/cirugía se encuentran en la sala de operaciones convertida también en plató, como sucede en la novela de Shelley en el que el oscuro laboratorio es un escenario donde tiene lugar esa otra “performance” descrita en el famoso relato.

nutrieron de los logros tecnológicos de la Revolución Industrial, época en la que se instauró el término de “hombre-máquina”. Su optimismo creador y la confianza en el progreso y en la razón, hizo creer que la especie humana podría mejorar muchas cosas (como el planeta y el cosmos). Pese a ello, no había implicación en ello por parte de la sociedad, solo tecnología por tecnología.

La utilización de hechos reales o inventados por el autor para convencer de que lo imposible resultaría imposible fue una constante que se iría manteniendo a lo largo de los años y que otros escritores posteriores como H.C. Wells trataron de conseguir cuando la Revolución Industrial comenzaba a mostrar su lado oscuro: chimeneas humeantes, marginación social, explotación de los recursos naturales y del ser humano, delincuencia, prostitución... Wells comenzó a plasmar en sus obras la lucha de clases en la novela *La Máquina del Tiempo* de 1895 (*The Time Machine: an Invention*; también *The Time Traveller's Story*) o los imperialismos que blandían su superioridad tecnológica llevada al armamento como sucedía en *La Guerra de los Mundos* de 1897 (*The War of the Worlds*).

Era tal el grado de “implicación social” en sus obras, que Wells tuvo el conocimiento y la lucidez de vislumbrar “el futuro” en obras “proféticas” como “*El Mundo Liberado*” de 1914 (*The World Set Free*) donde se “predice” la energía nuclear y su utilización en una bomba destructora en una guerra contra Alemania.

Si se retoman las consideraciones propias de la ciencia-ficción, se aprecia el uso especulativo de la ciencia, pero esa especulación también afecta a la visión de futuro, la cual consiste en una “síntesis de experiencias textuales y visuales a través de las cuales se exploran (ciencia) unas posibilidades (ficción) más allá de las limitaciones espacio-temporales actuales”³⁵.

Es, de esta forma, que el futuro se presenta como esa proyección de los problemas y miedos del tiempo presente.

Son varias las visiones que se tienen del futuro y por consiguiente del destino del hombre en relación con sus actos: uno sería utópico, en el que el progreso tecnológico significa la verdadera salvación humana (algo sobre lo que se sostiene la corriente transhumanista promulgada por Bostrom³⁶) y otra oscura y entrópica en la que el ser humano es sometido, reemplazado o aniquilado por la máquina como se aprecia en las novelas del escritor Phillip K. Dick (uno de los máximos gurús de la contracultura *cyberpunk*).

³⁵ Molinuevo, José Luis; *De la ciencia ficción a la ciencia especulación*. En *Humanismo y nuevas tecnologías*. Alianza Ensayo. Madrid, 2004. (pág 76)

³⁶ Bostrom, Nick; *The Fable of the Dragon-Tyrant*. Relato aparecido en *Journal of Medical Ethics*. Volumen 31 n° 5. 2005. (págs. 273-277). (Traducido por Pierino Forno para *World Transhumanist Association*). Relato de ideología transhumanista en clave de fantasía científica que mantiene el propósito de la mejora de la especie humana a través de la tecnología y su correcto uso:

“El sufrimiento causado por el dragón tirano era incalculable. Además de los diez mil que diariamente sufrían una muerte horrenda, estaban sus madres, sus padres, sus esposas, sus maridos, sus hijos y sus amigos, que seguirían viviendo sólo para llorar la pérdida de sus seres queridos.”

El envejecimiento es tratado aquí como un mal, como el “dragón” enemigo de la humanidad.

“Algunos intentaron combatir al dragón, pero si fueron valientes o necios no es fácil de decir.”

Se pone de manifiesto la falta de sentido y la visión estática de la tecnología.

“Hoy hemos vuelto a ser como niños. El futuro se extiende ilimitado ante nosotros.”

Se prevé, con esto, una nueva organización social (que, tal vez, podría pasar por evitar la superpoblación) y el desarrollo de nuevas tecnologías en función a nuevos ideales de progreso.

Pero mucho antes que estas afirmaciones o análisis sobre la magnitud y variables antes contempladas cabe decir que el término “ciencia-ficción” sobre el cual se ha construido toda esta filosofía no existía como tal.

En el siglo XIX este tipo de relatos recibían el nombre de “Romances científicos”; no porque hubiera “romance” en sus historias, sino que obedecía a una consideración de “noveloso” o de “folletinesco” mucho más banal e intrascendente.

Cuando este género comenzó a importarse a Estados Unidos. Los escritores e ilustradores norteamericanos no pareció interesarles lo que pensarán los intelectuales y comenzaron a publicar historias de acción y aventuras que aparecían en los comics y las novelas “pulp”, las cuales eran consumidas por los lectores de clase media y trabajadora.

Poco a poco, la ciencia-ficción comenzó llegar al gran público comenzando la andadura de la publicación “pulp” *Amazing Stories* editadas por Hugo Gernsback que comercializó con el género convirtiéndolo en el entretenimiento del público más joven. Sus primeras historias se basaron en reediciones sobre relatos de los mismísimos Poe, Verne o Wells hasta que en 1927 Gernsback comienza a publicar relatos originales, nuevos y creados exclusivamente para su revista. Fue entonces cuando este género comenzó a elevarse.

Además de *Amazing Stories*, Gernsback expandió sus publicaciones con *Science Wonder Stories* y *Air Wonder Stories* cuyos primeros números llevan las fechas de junio y julio de 1929 respectivamente o *Astounding Stories* en enero de 1930. A partir de aquí, el género comenzó a expandirse hasta ese mismo año cuando se inició una situación de crisis general que afectó a estas revistas, producida, precisamente, por una saturación de relatos de calidad cada vez más inferior. (fig.4)

Pero fue en 1934 cuando John W. Campbell Jr. asumió la dirección de *Astounding* desarrollando la publicación hasta que en 1938 su publicación, rebautizada como *Analog Science Fiction* marcó la tendencia que ya se seguiría a partir de los años cuarenta, asentando todas sus bases y produciendo que la ciencia-ficción trascendiera de las publicaciones *pulp* a medios de difusión “más serios” como su edición en libros³⁷ con historias más serias y con una mayor extrapolación de rigor científico (o especulación científica) o sociedades probables en un futuro.

Todas las producciones sobre ciencia-ficción (no solo literarias o gráficas, sino también cinematográficas) se desarrollaron desde el entretenimiento y el espectáculo. Cuando la sociedad norteamericana vio *Metrópolis*³⁸, no reparó, inicialmente, que se trataba de una visión terminal sobre la sociedad de la pre-guerra o del esclavismo industrial. El público quedó fascinado por la magnífica ciudad que se mostraba, llena de titánicos edificios, de las infinitas

³⁷ Isaac Asimov, autor de relatos tan relevantes como las historias sobre robots tales como: *The Complete Robot* un compendio de treinta y una historias cortas publicadas entre 1940 y 1976 (1982). *The Caves of Steel* (1954). *The Naked Sines* (1982). *The Robots of Dawn* (1983) o *Robots and Empire* (1985); algunos de los cuales se han llevado a la pantalla grande como *I, Robot* o *The Bicentennial Man*. Comenzó su andadura escribiendo en la revista *Astounding Stories* que según Asimov:

“tenía los mejores relatos, los portadistas más atrayente y la más ágil sección de “Cartas al Director”.

³⁸ *Metrópolis*. Fritz Lang. 1927. Nacionalidad alemana.

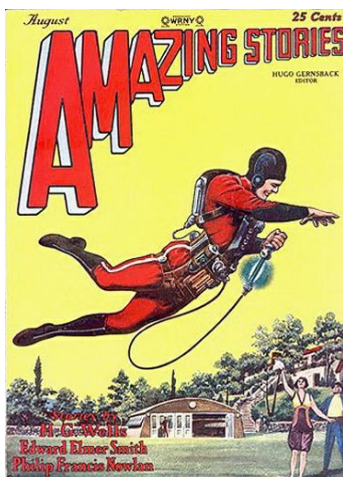


Fig.4. Hugo Gernsback. Science Fiction-Robots, Hombres-Máquina y Ovnis.

legiones de obreros con las cabezas afeitadas mirando al suelo, los artilugios casi mágicos (como una especie de video-teléfonos) y, sobre todo con la visión de *María* el androide que es creado como sustituto de un ser humano. (fig.5)

La ciencia-ficción se encargó de desarrollar visiones (tan fascinantes como “chafarderas”, en ocasiones) de seres con cuerpos extraños, desconocidos, foráneos, artificiales e, incluso, enemigos representados en toda una galería de alienígenas y robots.

Algo desconocido es, generalmente, tomado como una amenaza precisamente por aquello que resulta “potencial” en ello (entendido como probabilidad, como hipótesis).

El alien materializó el miedo ante lo desconocido a través del monstruo venido del exterior, aquel que amenaza con su naturaleza y tecnología al expuesto ser humano.

Pese a ello, existen muchas similitudes entre el humano y el alienígena (así como con otros seres vivos del planeta), sobre todo fisiológicas, como el hecho de ser orgánicos, tener extremidades, esqueleto o, en algunos casos, ojos o boca; algo que lo puede ser considerado como una especie desviada o una metamorfosis del propio cuerpo humano (o animal) en cuestión. Los alienígenas que aparecían en la película *Men in Black*³⁹ mantenían esa serie de similitudes cuando trataban de disfrazarse de humanos; lo que abre a otra cuestión clave cuando de habla de invasión, pero esta vez de la carne.

En *Men in Black*, el extraterrestre se travestía de humano para poder integrarse en la sociedad como humano. Sin embargo, el organismo extraterreno puede invadir un cuerpo humano tomándolo como únicamente como recipiente o bien para destruirlo. En ambos casos, ambos seres convivirían compartiendo un mismo receptáculo: el cuerpo entendido como contenedor que transportaría ese mundo desconocido y ajeno al interior de la carne, del cuerpo humano. En el film *La invasión de los ladrones de cuerpos*⁴⁰, el ente domina la voluntad humana; pero tanto en *Vinieron de dentro de...*⁴¹ como en *Alien*⁴² (por citar otros dos ejemplos de películas muy concretos), el sujeto invadido es destruido desde el interior; algo que, desde el punto de vista biológico es improbable, puesto que el propio organismo infectado habría detectado al cuerpo extraño, además de resultar imposible el albergar algo tan grande dentro del vientre sin que su aparien-

³⁹ *Men in Black*. Barry Sonnenfeld. 1997. Nacionalidad USA.

⁴⁰ *Invasion of the Body Snatchers*. Don Siegel. 1956. Nacionalidad USA.

⁴¹ *Vinieron de dentro de...* David Cronenberg. 1975. Nacionalidad USA.

⁴² *Alien*. Ridley Scott. 1979. Nacionalidad USA.

cia cambiara; pero que provocaría el terror irracional ante la pérdida de la “condición inalterable” del propio cuerpo frente al nacimiento de esa verdadera “nueva carne” que ha nacido nutrida por la vieja.

Un planteamiento similar puede hacerse con el impacto que produce la máquina en el espécimen (aunque con matices puesto que no se trataría de un ente orgánico, sino mecánico) el cual, al unirse con un

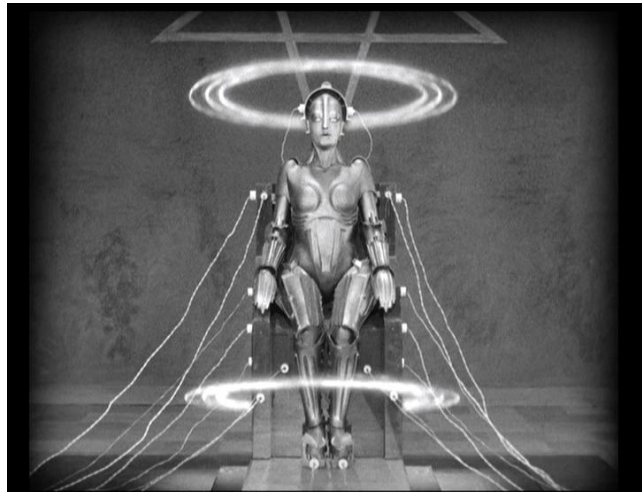


Fig. 5. *Metropolis*. Fritz Lang. 1927.

organismo vivo, penetra en él; rasga su indefensa y mórbida carne, la invade, la viola y la degrada creando, no exactamente, una “nueva carne”, puesto que ésta todavía sigue siendo la misma (la carne siempre será carne a no ser que sea creada artificialmente); pero sí un nuevo cuerpo, que se ha expuesto a su invasión⁴³, considerada ésta, como la penetración furtiva de la máquina (como un ente alienígena) en el espacio anatómico a través de estrategias quirúrgicas, con violencia en cuanto a la incisión practicada, dando esa recomposición cárnico-mecánica que es el *cyborg* en la ciencia-ficción.

Pero antes de contemplar siquiera la simbiosis entre un organismo vivo con una tecnología o, mejor dicho, que esa tecnología invadiera la morfología humana se contemplaba la posibilidad que las máquinas precibernéticas estuviesen encantadas; con esto, y según Haraway “existía siempre el espectro del fantasma en la máquina”.

Pese al aparente dualismo que hay entre el materialismo y el idealismo, estas máquinas no procedían por sí mismas, no tenían capacidad de decisión ni autonomía. No podían materializar plenamente el sueño humano.

El ingenio mecánico; el autómeta⁴⁴ o robot fue considerado como una transcripción de su

⁴³ En el término “invasión, la cirugía como” planteado por Cristóbal Pera, toma la cirugía como agente invasor del cuerpo, puesto que lo penetra. Por lo tanto, es inevitable trazar un paralelismo al dar a la máquina el mismo carácter invasor, puesto que la cirugía sería el método (o estrategia) empleado. La máquina se abriría paso desde el exterior a través de incisiones producidas por un escalpelo o un láser (pudiendo, en algunos casos ser mínimas) en las partes blandas o a través de orificios y vías naturales.

Pera, Cristóbal; *El cuerpo herido. Un diccionario filosófico de la cirugía*. Editorial El Acanalado. (pág. 216).

⁴⁴ “Autómata”: del lat. *Autómata-tus*. Instrumento o aparato que encierra dentro de sí el mecanismo que le imprime determinados movimientos. Máquina que imita la figura y los movimientos del ser animado.

NOTA. Se tiene en cuenta el término “robot” para complementar la definición:

Robot: del ing. *Robot* y éste del checo *Robota*. Ingenio o prestación personal. Servidumbre, trabajo forzado o esclavitud, especialmente los llamados “trabajadores alquilados” que vivieron en el imperio Austrohúngaro hasta 1848. Ingenio electrónico que puede ejecutar automáticamente operaciones o movimientos varios. Autómata.

El término “robot” fue utilizado por vez primera por Karel Capek en su obra teatral titulada “*R.U.R. (Rossum’s Universal Robots)*” escrita en 1920 e interpretada por primera vez en Nueva York en 1922; aunque los robots de Capek fuesen humanos artificiales orgánicos (*cyborgs*), la palabra robot es utilizada para referirse a estos mecanoides.

constructor; una entidad que “imita” al ser humano en apariencia. En definitiva, una mera copia del hombre como éste es de Dios⁴⁵.

La idea sobre la creación de cuerpos artificiales se ha venido dando desde la mitología clásica con los humanoides fabricados en metal por el artesano y herrero de los dioses Hefesto. Pasando por la leyenda de *Cadmo* (quien sembró dientes de reptil que se convirtieron en soldados clónicos), el mito de Ovidio sobre *Pigmalión* y de su estatua de *Galatea* que cobró vida, el *Hombre de Hojalata* habitante del *País de Oz* o el mismo *Monstruo de Frankenstein*: ...los terrones empezaron a moverse, y primera de los surcos el filo apareció de un asta, las coberturas luego de sus cabezas, cabeceando con su pintado cono, luego los hombros y el pecho y cargados los brazos de armas sobresalen, y crece un sembrado, escudado, escudado, de varones.⁴⁶

Fue Karel Capek⁴⁷ el que en 1920 el que introdujo la palabra “robot” (recuperada del checo *robota*) para su conceptualización de un dispositivo bio-mecánico con forma humana en la obra teatral *Rossum’s Universal Robots*. Un inquietante relato sobre la utopía tecnológica impulsada por los científicos que sueñan con liberar al hombre de la maldición del trabajo y los robots constituyen el primer experimento hacia ese loable fin. Estos autómatas ya poseían un alarmante parecido con los humanos, pero han sido creados para servirlos; siendo, en definitiva, una mano de obra esclava, sometida a la voluntad de sus creadores.

Para los científicos de la compañía “*Robots Universales Rossum*” (*RUR*), su sueño comienza a cobrar fuerza y en la isla lejana donde habitan, la producción de robots no haría más que aumentar para satisfacer la imparable demanda de esta mano de obra barata y sumisa.

Sin embargo, ante la proliferación de robots, millones de personas en todo el planeta pier-

⁴⁵ Molinuevo, José Luis; *ibidem*.

En el primer capítulo “Excedentes culturales”. (pág. 17) se indaga sobre los fundamentos condición humana basándose en tres relatos básicos: 1º “El pecado original de las imágenes”. 2º “Prisioneros de las imágenes”. 3º “El Narciso tecnológico”.

Si se centra la atención en el primer relato, éste comienza citando al Génesis: “Dijose entonces Dios: “Hagamos al hombre a nuestra imagen y nuestra semejanza, para que domine sobre los peces del mar, sobre las aves del cielo, sobre los ganados y sobre todas las bestias de la tierra y sobre cuantos animales se mueven sobre ella.”.

Con estas frases, el ser humano cae en la tentación de “ser como Dios”. Pero en su desconocimiento de saber si era o no como Dios y el desencanto que le produce el saber que se trata una copia de algo que no ha visto, le llevaría a producir copias de sí mismo (copias de copias) del mismo modo que hizo el Creador, empleando la tecnología para equipararse a él.

Por lo tanto, un robot o androide vendría a ser un simulacro del ser humano del mismo modo que el propio ser humano es un simulacro, es decir la copia que no tiene un original, tal y como propone Baudrillard.

Desde el posthumanismo y el transhumanismo se aboga por la auto-creación partiendo sobre la idea de copia y de simulacro que Phillip K. Dick muestra con la creación de unas entidades (los replicantes) que son copias creadas por los humanos “a su imagen y semejanza”.

Dick, Phillip K; *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* Edhasa, Barcelona. 1999.

Así como su adaptación al cine: *Blade Runner*. Dirigida por Ridley Scott. 1982.

⁴⁶ Las Metamorfosis de Ovidio. Alianza. Madrid, 1999.

En el relato de *Cadmo*, se hace referencia al hombre hecho artificialmente, pero no desde su construcción a través del metal o el mármol, sino a partir de una creación que mantiene una semejanza a la de la clonación humana.

A partir de una unidad, el diente que equivale a la célula, se desarrollarían nuevos seres humanos que, supuestamente, serán idénticos entre sí.

⁴⁷ Karel Capek (1890-1938) cursó estudios de filosofía en la Universidad de Praga y fue uno de los pilares en la recuperación de la lengua checa mediante sus escritos en prensa y ensayos.

Fue considerado como una de las figuras más importantes de la nueva Checoslovaquia destacando como ensayista, dramaturgo, poeta y novelista.

Entre sus obras cabría citar “*La fábrica del Absoluto*”, “*La Guerra de las Salamandras*”, “*Meteoro*”, “*Una vida ordinaria*” y “*R.U.R.*”; siendo ésta última (obra de teatro) pieza clave para el desarrollo de la ciencia ficción, tanto por su valor literario como por la concepción de ser humano automático o protésico plasmado en el “robot”.

Capek, Karel; *R.U.R. La Fábrica de lo Absoluto*. Editorial Minotauro (traducción de Consuelo Martínez de Parga) 2003.

den sus puestos de trabajo al no poder competir frente a las incansables máquinas; y hasta los gobiernos abastecieron sus ejércitos de soldados-robot.

Todo esto hasta que en la sede *R.U.R* los científicos concibieron una nueva generación de androides capaces de sentir el dolor, una sensibilidad física que haría aparecer en los robots algo similar al “alma” de los humanos.

El robot es, inicialmente, una creación del hombre (aunque existan, en la ficción, androides alienígenas como *Gort*, (fig.6) que pretendía destruir la Tierra tras ser asesinado su amo por los humanos⁴⁸), el cual le ha proporcionado un mecanismo bajo su caparazón que le da la capacidad de reproducir ciertos movimientos, similares a los humanos, miméticos en su ejecución, pero que están totalmente descontextualizados de emoción, como se puede apreciar en los androides *Cog* y *Kismet* fabricados en el *M.I.T* por Rodney Brooks⁴⁹; para pasar a ser considerados meras secuencias interminables hasta que, por fin, es desconectado en un alarde de poder por parte del ser humano, eliminando, así, toda posibilidad de rebelión.

Pero la ciencia-ficción, en su efervescencia, ha especulado infinidad de veces sobre la hostilidad de la máquina y de la posibilidad de su rebelión cuando se le hace, precisamente, “más humano” al introducirle un “espíritu” que ser definido como “inteligencia artificial”; la cual reproduciría o copiaría los sentimientos humanos (miedo, amor, venganza...) y los procesaría como directrices.

La máxima directriz que tendría una máquina, al igual que una persona, es la de la autoprotección. De esta forma, el ser artificial adquiriría una capacidad letal que representará una amenaza a la que se verá obligado a enfrentarse su creador para tratar de sobrevivir. El *Terminator*⁵⁰ interpretado por Arnold Schwarzenegger (fig.7) o el pistolero biónico encarnado por Yul Brynner en *Almas de Metal*⁵¹, serían los ejemplos más claros de máquinas ejecutoras, de zombis mecánicos; mientras que el robot al que presta su aspecto Harvey Keitel en el film *Saturno 3*⁵² estaría movido por un “impulso maniaco-sexual” que le empujaría a

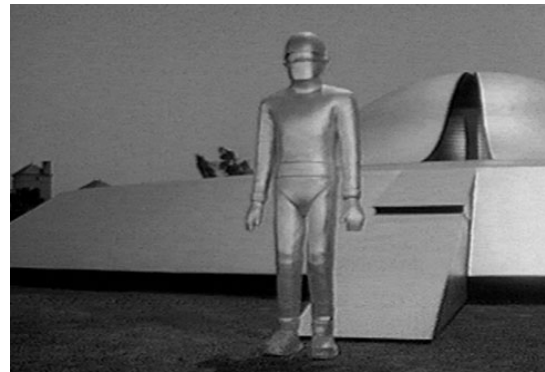


Fig. 6. *The Day the Earth Stood Still*. Robert Wise. 1951.

⁴⁸ *The Day the Earth Stood Still*. Robert Wise. 1951. Nacionalidad USA.

⁴⁹ Rodney A. Brooks es director del Laboratorio de Inteligencia Artificial del M.I.T (Massachusetts Institute of Technology) en los Estados Unidos y destaca por su trabajo en ingeniería de robots humanoides que “expresan” emociones.

Cog y *Kismet* son robots denominados “humanizados” que fueron concebidos, no como sistemas plenamente desarrollados, sino para que aprendieran a partir de la interacción con humanos; aunque ese aprendizaje sea únicamente una respuesta refleja obtenida a partir de las directrices de su programación.

Brooks, Rodney A. *Robot, the future of Flesh and Machines*. Ed. The Penguin Press. 2002.

⁵⁰ *The Terminator*. James Cámeron. 1984. Nacionalidad USA.

⁵¹ *West World*. Michael Crichton. 1974. Nacionalidad USA.

⁵² *Saturn 3*. Stanley Donner. 1980. Nacionalidad GB.



Fig. 7. *The Terminator*. James Cameron.



Fig. 8. *I, Robot*. Alex Proyas. 2003. 1984.

perseguir a la *sex symbol* de moda en aquel momento Farrah Fawcett. Por otra parte, *Sonny*⁵³, el *NS-5* (fig.8) inicia un levantamiento contra la clase humana dominante y produciendo una desestabilización en la estructura de la sociedad⁵⁴. Y finalmente, el replicante *Roy* de *Blade Runner*, que mata a su padre/ creador por la frustración de su naturaleza artificial:

De nuevo se asistiría a la rebelión de la creación frente al creador (como la que el hombre hizo contra Dios anteriormente) así como su miedo a ser reemplazado por su obra. La máquina se escapa al control del ser humano dejando definitivamente de ser un sirviente y pasaría a ser un agente predador y destructivo; un peligroso ingenio metálico armado que amenaza con someter de manera violenta, la frágil carne con sus músculos hidráulicos y desgarrarla con sus mandíbulas de hierro. No por que sea intencionalmente asesina, sino porque simplemente puede hacerlo desde su exhibición armamentística como Pauline, DeLanda y Dery señalan a continuación cuando advierten que *Los sistemas (máquinas) se están volviendo demasiado complejos. Esto hace que estén fuera de control desde un sentido racional. Para evitar la autodestrucción, debemos comenzar a pensar sobre nuestra interacción con la tecnología bajo términos intuitivos.*⁵⁵

Pese a ese futuro amenazador que se encuentra implícito en la naturaleza del *cyberpunk*, se abrirían, de esta forma, las puertas a la unión entre el humano y la máquina.

El hombre se ha visto protegido por la máquina y la ha utilizado como coraza defensora para ir a la Luna, trasladarse 20.000 leguas por debajo del mar o para ser liberado de la carga del trabajo a partir de mecanismos fabricados a su imagen. Pronto comprenderá el creador

⁵³ *I, Robot*. Alex Proyas. 2003. Nacionalidad USA.

⁵⁴ Isaac Asimov, en su saga *La Fundación*, deja constancia de su visión pionera del robot que quiere ser humano y es sometido por su creador mediante "las Tres Leyes de la robótica: 1. Un robot no debe dañar a un ser humano ni, por inacción, permitir que un ser humano sufra daño. 2. Un robot debe obedecer las órdenes impartidas por los seres humanos excepto cuando dichas órdenes estén reñidas con la primera Ley. 3. Un robot debe proteger su propia existencia mientras esa protección no esté reñida ni con la Primera ni con la Segunda Ley". Ver. Asimov, Isaac. *¿Qué es el hombre?*, en *El Hombre Bicentenario*. Ediciones B, Barcelona 1999. (pág. 331)

El deseo del robot por ser humano puede hacer que la máquina consiga una apariencia humana para conseguir el reconocimiento y la libertad como sucede en *El Hombre Bicentenario* o por el contrario, reivindique su condición mecanoide sobre la humana como sucede en *Yo, robot*.

En ambos casos, lo que hace humano al androide no es su condición o apariencia sino su comportamiento.

Molinuevo, José Luis; "El Futuro es (ya) lo que era". En *ibidem*. (pág. 115)

⁵⁵ Artículo *Out of control. A dialogue on machine consciousness with Mark Pauline, Manuel De Landa and Mark Dery*. Entrevista copyright 1995

Wired Venture Ltd.

que su “esclavo” robot es más portentoso que él mismo e intentará su unión o su combinación activa con él buscando, de este modo, amplificar su cuerpo de forma directa; primero con prótesis y pesadas carcasas que, acopladas a su anatomía le harían ser un auténtico hombre-máquina, pero solo en apariencia. De tal modo que *Rocketeer*⁵⁶, un héroe de ficción que, gracias a una mochila propulsada (ingenio muy recurrido en los relatos de ciencia-ficción que aparecían en las publicaciones de Hugo Gersnback y John W. Campbell), podía propulsarse a grandes velocidades como una verdadera bala humana (fig.9). O el personaje interpretado por Sigourney Weaver en *Aliens*⁵⁷, que al instalarse en una especie de exoesqueleto, éste le permite enfrentarse al monstruo alienígena; un modelo que posteriormente se ha utilizado en el film *Matrix Revolutions*⁵⁸ para las ciclópeas unidades de combate tripuladas por hombres que defendían *Sion* del enemigo cibernético. (fig.10)

La prótesis funcionaría como un interfaz⁵⁹ para ejecutar cualquier tipo de orden, o de movimiento además de, a su vez, poder conectar a su portador a otros periféricos como computadoras o robots (mediante el mando a distancia).



Fig. 9. *Rocketeer*. Joe Jonson. 1995.

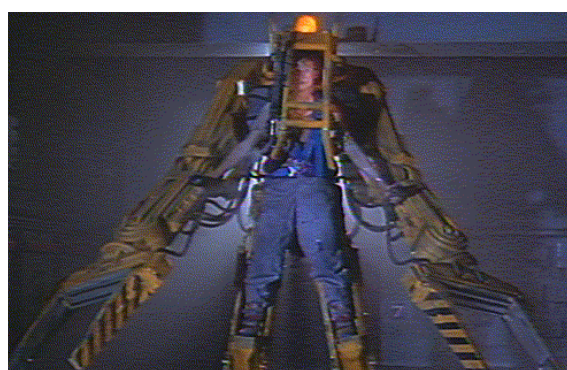


Fig. 10. *Aliens*. James Cameron. 1986.

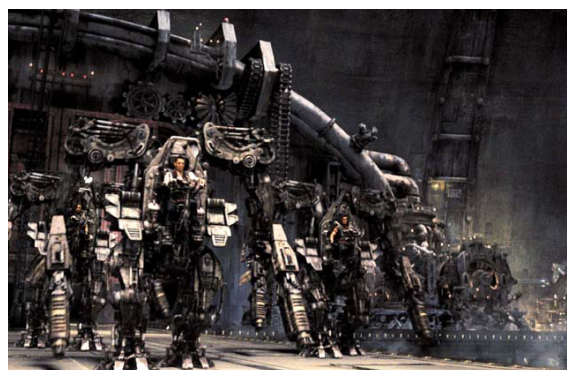


Fig. 10b. *Matrix Revolutions*. Wachowsky bros. 2003.

El humano revestido tiene su carne todavía íntegra y los componentes mecánicos serían meras prótesis que pretenderían, desde el exterior, mejorar la maquinaria corporal: el cuerpo protésico. A través del reloj de pulsera, el teléfono móvil, el ordenador portátil o el joystick, que permitiría la transfiguración del controlador en el héroe virtual de un video-juego;

⁵⁶ *Rocketeer*. Joe Johnson. 1991. Nacionalidad USA.

⁵⁷ *Aliens*. James Cameron. 1986. Nacionalidad USA.

⁵⁸ *Matrix Revolutions*. Larry & Andy Wachowsky. 2003. Nacionalidad USA.

⁵⁹ Definición *interfaz* en nota a pie de página número 19.

se iniciará un proceso de relación cada vez más estrecha entre los individuos y los ingenios tendiendo a la simbiosis entre ambos, algo que Antonio Rabazas trata al recurrir a Latour diciendo que: *Latour denomina al resultado de esta unión “unidades complejas” que producen “agentes colectivos”. Así, el hombre que conduce un automóvil puede estudiarse como un agente formado por partes humanas y partes artificiales, pero con una sola “subjetividad” que da lugar a comportamientos muy específicos. Las performances “The Third Hand of Stelarc (1977-80) intentan responder a la pregunta si “un cuerpo que respira, bípedo, de visión binocular y un cerebro de 1400 cm³ es una estructura biológica aún viable*⁶⁰.

La novela de ficción científica *Neuromancer*⁶¹ está repleta de seres que han implantado en sus cuerpos diversos tipos de dispositivos cibernéticos, desde los ojos electrónicos y las garras de navaja de la heroína hasta la piel y los dientes de tiburón injertados en la cara de un punk de la nueva era. En ese mundo es práctica común el hacerse injertar detrás de la oreja un terminal del que pueden conectarse chips de ordenador a fin de crear ese interfaz directo entre la memoria humana y la de la máquina; de tal modo que, si el usuario asiste a una exposición de obras de arte, al conectarse al chip apropiado de pasa a ser un experto de la materia.

El implante es recurrente en el mundo *cyberpunk*. Los conectores en la nuca como se muestran en el film *Johnny Mnemonic*⁶² son puertos instalados en el sistema nervioso del individuo, que interactúa entre la red y el humano.

Estas fusiones entre organismos humanos con mecanismos cibernéticos pueden resultar descabelladas, pero en realidad ya existen y no son particularmente raros; son gente con marcapasos incorporados, miembros ortopédicos o articulaciones y piel artificiales. La evolución de estos implantes puede llevar a la suposición que el ser humano puede evolucionar incluso hacia “una infraestructura global de base biológica, que sustituirá primero al carbón y al acero y luego al plástico y al silicio”⁶³. El implante se adaptaría al organismo; ya no serían agentes mecánicos sino bioconectores orgánicos como los que David Cronenberg muestra en el film *eXistenZ*⁶⁴ donde no existen monitores, ni teclados, ni guantes o cascos de realidad virtual. Los implantes, e incluso las armas que aparecen son orgánicas, como la pistola que empuña *Pikul* hecha con cartílagos y carne y que dispara dientes humanos; o los propios cables de conexión que tienen la forma y textura propias de un cordón umbilical.

Las máquinas de fin de siglo, ya han convertido en algo ambiguo la diferencia entre lo natural y lo artificial, entre el organismo y el mecanismo, entre el desarrollo personal y el establecido desde el exterior.

⁶⁰ Rabazas, Antonio; La “fisura anatómica”. Breve introducción a algunos modelos de trabajo con el cuerpo en el arte contemporáneo”. En: *El dibujo de anatomía: tradición y permanencia*. Facultad de BB.AA de Madrid. Universidad Complutense, 2001. (pág. 152)

⁶¹ Gibson, William. *Neuromante (Neuromancer)*. 1984). Ed. Minotauro. 1996.

⁶² *Johnny Mnemonic*. Robert Longo. 1995. Nacionalidad USA.

⁶³ Brooks, Rodney; *ibidem*.

En el siglo XXI, los límites entre orgánico y tecnológico parecen diluirse del mismo modo que se desvanece la idea del ser humano como ser “natural” al identificarse con la propia máquina; esto es palpable en el hecho de emplear o aplicar términos en el lenguaje para determinar acciones cotidianas o, incluso, estilos de vida al afirmar que: “soy un *cibernauta*” o decir que “estoy *conectado* “. Al mismo tiempo que se le otorga a la máquina consideraciones propias de un ser vivo: “El ordenador está *infectado* por un *virus*” o “el ordenador está *pensando*”. Incluso se llega al término máximo de asimilación al concebir a la propia máquina como parte de uno mismo o, demostrando, así la dependencia de la persona por ella: uno “está *infectado*” si el ordenador también lo está.

Esta nueva visión que tiene el ser humano de sí mismo: como una parte integrante de la red de circuitos cibernéticos, aún cuando su organismo continúe intacto; un jugador, por ejemplo, ya sería un *cyborg* puesto que estaría unido al ordenador por una continua interacción de su sistema nervioso y los circuitos de la máquina a través de implantes desmontables que ya unen a los seres humanos con la red informática pretendiendo emular a *Case*, el vaquero electrónico protagonista de *Neuromancer* y que sueñan con implantarse electrodos en el cerebro-computadora. Sin ratón, sin guantes de datos, sin manos.

Esa interacción es lo que el género denominado (según el escritor Norman Spinrad⁶⁵ con connotaciones peyorativas) *cyberpunk* ha llevado al límite en un estilo donde las diversas configuraciones entre cuerpo y máquina, mente y *software* derivan en una nueva fauna tecnomorfa compuesta por infinidad de seres híbridos a los que se les conoce vulgar e indiscriminadamente como *cyborgs*.

1.5.3. Cyberpunk: filosofía, ficción, cuerpo y tecnología.

El cyborg y su paisaje.

En un análisis cyberpunk, Frankenstein es ciencia-ficción “humanista”. Promueve el dictamen romántico de que hay cosas que el hombre no debe conocer. No hay mecanismos meramen-

⁶⁴ eXistenZ. David Cronenberg. (1999). Nacionalidad USA.

⁶⁵ Norman Spinrad (1940-), escritor de ciencia-ficción, ha sido asociado con lo que se conoció como “Nueva Ola” (*New Wave*), también denominada “Nueva Cosa” (*New Thing*) la cual fue una corriente literaria ubicada dentro de la ciencia-ficción surgida durante las décadas de los sesenta y setenta.

Esta “Nueva Ola” tuvo sus orígenes en la revista británica *New Worlds* dirigida por Michael Moorcock desde 1964 hasta 1971. En ella aparecieron relatos de algunos de los autores que luego serían referentes de este movimiento: Brian W. Aldiss, J.G. Ballard, John Brunner o el propio Moorcock.

Cuando esta corriente se exportó a los Estados Unidos, otros escritores se sumaron a ella: Harlan Ellison, Thomas M. Dish, Robert Silverberg o el propio Spinrad.

Este movimiento fue determinante para el desarrollo de la cultura y la estética *Cyberpunk* que se daría posteriormente, afectando, no solo a escritores, sino también a cineastas, músicos o artistas plásticos.

Entre las novelas de Norman Spinrad destacan:

Jinetes de la Antorcha (Riding the Torch) 1974. Ediciones B. Colección Libro Amigo n° 20

Pequeños Héroes (Little Heroes) 1987. Editorial Acervo. Colección Ciencia-Ficción n° 95. Edición 1991.

En este relato se muestra la panorámica de un posible futuro donde millones de personas viven en las calles. Las ciudades están llenas de vigilantes armados, de vagabundos y de drogas electrónicas.

te físicos para esta ley de la alta moral, su alcance trasciende el entendimiento de los mortales, es algo emparentado con la voluntad divina...

Ahora imaginemos una versión cyberpunk de Frankenstein... el Monstruo podría ser el bien costeadado proyecto de Investigación y Desarrollo de alguna corporación global. El Monstruo podría llevar a cabo sangrientas incursiones, preferentemente contra transeúntes ocasionales. Pero incluso así, nunca le permitirían escaparse a pasear por el Polo Norte, profiriendo profundidades byrónicas. Los monstruos del cyberpunk nunca se desvanecen tan convenientemente. Ya están sueltos por las calles... El Monstruo tendría un copyright, a través de las leyes genéticas y sería producido en todo el mundo a muchos miles. Pronto los Monstruos tendrían piojosos trabajos nocturnos, atendiendo restaurantes de fast food.

Bruce Sterling⁶⁶. *El Cyberpunk en los 90*.

Según Verónica Hollinger: la ficción cyberpunk es... posthumanismo vengativo, un posthumanismo que en su representación de "monstruos" producidos por el interface del humano y de la máquina, desvían el cuerpo humano, el icono sagrado de los valores esenciales del mismo modo que la realidad virtual del ciberespacio lo hace para desviar las nociones del humanismo convencional sobre la realidad idónea.⁶⁷

La mitología cyberpunk ha estado amparada (eso sí, desde muy lejos) por la filosofía posmoderna que cuestiona de modo radical las bases en las que se asientan los absolutos que regirían el espíritu humano; por lo tanto está ligada a un sentido de liberación de las prácticas limitadoras previas a este nuevo punto de partida.

⁶⁶ Bruce Sterling (Browsville, Texas) es considerado como uno de los principales abanderados del movimiento cyberpunk. Sus novelas (*The Artificial Kid* 1980. *Cristal Express* 1989. *Islands in the Net* 1988. *Schismatrix* 1985. *Mirrorshades: The cyberpunk anthology* 1986) presentan una gran seriedad a la hora de tratar los elementos políticos, económicos y sociológicos que concurren en los mundos del "futuro cercano" y de la cibersociedad dejando a un lado el excesivo individualismo localizado en la figura del joven inadaptado que escritores como William Gibson han mantenido para ofrecer una visión más completa de una sociedad futura en la que destaca el peso de las grandes corporaciones multinacionales y la importancia de la política. En *Islands in the Net*, la trama argumental gira en torno al intento de los países del tercer mundo por "robar" información de las grandes redes informáticas.

Su primera novela *The Artificial Kid* muestra cómo el control del entorno y la posibilidad de prolongar la vida han afectado de manera drástica los convencionalismos sociales en un continuo enfrentamiento entre el cambio de cada día y la necesidad de un sistema de valores estable. *Schismatrix* presenta el enfrentamiento entre los *Mechanist* (mecanistas) antiguos aristócratas cuya vida se dilata por efecto de la tecnología de los implantes protésicos; y los *Shapers* (los que dan forma) que son revolucionarios alterados genéticamente con nuevas habilidades, fruto del entrenamiento y acondicionamiento artificial.

⁶⁷ Hollinger, Verónica; *Cybernetic deconstructions: cyberpunk and posthumanism*. Artículo aparecido en *Mosaic. A journal for the interdisciplinary study of literature*. 23:2. 1990. (págs 29-44)

Verónica Hollinger es profesora de Estudios Culturales en la Trent University en Peterborough, Notario. Es co-editora de la revista *Science Fiction Studies* y vice-presidenta de la International Association for the Fantastic in the Arts.

Ha publicado diversos artículos sobre ciencia-ficción y literatura especulativa, especialmente feminista y de ficción fantástica posmoderna. Con Joan Gordon ha co-editado *Blood Read: the Vampiro as Metaphor in Contemporary Culture*. University of Pennsylvania Press. 1997 y *Edging into the Future: Science Fiction and Contemporary Cultural Transformation*. University of Pennsylvania Press. 2002.

Sobre el artículo que se menciona cabe decir que concierne sobre la idea de que el cyberpunk es posmoderno y, por lo tanto, y por su propia investigación, "anti-humanista".

Trata temas sobre la invasión del cuerpo mediante transplantes cibernéticos; sobre la realidad alternativa o VR y sobre las tendencias generales del género cyberpunk, las cuales "difuminan los límites" entre tecnología y naturaleza humana. Su discurso contempla, además, la sugerencia que el cyberpunk representaría "la apoteosis de la *bad faith* y el posmodernismo" mostrando una "humanidad caída" comandada por una tecnología desenfrenada.

Hollinger también centra su atención en el posmodernismo queriendo demostrar cómo la ruptura de la distinción entre hombre y tecnología prueba que el cyberpunk "glorifica" el posmodernismo.

Respecto al término "anti-humanismo", es considerado como un intento de etiquetar la literatura cyberpunk, sugiriendo que los personajes cyberpunks son "anti-humanos". Para Hollinger, el mundo cyberpunk es "anti-humano".

Si se toma el texto de Jean-François Lyotard (1924-1998) “La condición posmoderna”⁶⁸, en él se evidencia que la ciencia está en conflicto con la ficción de relatos medidos de acuerdo con sus propios criterios que se revelan a sí mismo como fábulas. En tanto que la ciencia no se limita a enunciar regularidades y tiene como única directriz la búsqueda de la verdad, por esto debe legitimar su discurso; pero cuando ese metadiscurso intente justificarse a otro que contemple la posibilidad de la existencia de absolutos más o menos consensuados, también se podrá poner en duda esa capacidad sobre la búsqueda de la verdad que propondría la ciencia en sí misma.

Básicamente, la posmodernidad reivindica que el saber cambia de estatuto en el momento en que las sociedades ingresan en lo que se designa como era postindustrial.

Lyotard también incide en el hecho que la relación con el conocimiento o la producción de saber se modifica en tanto que dicha actividad se transforma en un bien capaz de generar una serie de beneficios económicos; además de considerar a la propia información como otro bien, se producen una sucesión de alteraciones que tienen que ver con la intervención directa de las fuerzas económicas en la producción, almacenamiento y difusión del conocimiento, que pasaría a convertirse en material sensible y estratégico.

Estas ideas que rechazan el llamamiento a la universalidad se relacionan muy estrechamente con los postulados y los tópicos clave del *cyberpunk* sobre ... *la mercantilización del saber no podrá dejar intacto el privilegio que los Estados-naciones modernos detentaban y detentan aún en lo que concierne a la producción y difusión de conocimientos. La idea de que éstos parten de ese “cerebro” o de esa “mente” de la sociedad que es el Estado se volverá más y más caduca a medida que se vaya reforzando el principio inverso según el cual la sociedad no existe y no progresa más que si los mensajes que circulan son ricos en informaciones y fáciles de decodificar. El Estado empezará a aparecer como un factor de opacidad y de “ruido” para una ideología de la “transparencia” comunicacional, la cual va a la par con la comercialización de los saberes... Ya en decenios precedentes, las primeras (las exigencias económicas) han podido poner en peligro a las segundas (la exigencias estatales) gracias a formas nuevas de circulación de capitales, a las que se ha dado el nombre genérico de empresas multinacionales. Estas formas implican que las decisiones relativas a la inversión escapan, al menos en parte, al control de los Estados-naciones. Con la tecnología informacional y telemática, esa cuestión amenaza con convertirse en más espinosa aún*⁶⁹.

El *cyberpunk*⁷⁰ aborda de manera contextual (es decir como fondo y nunca de modo explícito) la desaparición de los Estados-naciones y su reemplazo en el poder por las empresas

⁶⁸ Lyotard, Jean-François; *La condición posmoderna: informe sobre el saber*. Cátedra. Madrid, 1987.

⁶⁹ *Ibidem*.

⁷⁰ Definición de “*Cyberpunk*” en www.wikipedia.org la enciclopedia libre: *Cyberpunk* (de *cyber(netics)* + *punk*) se trata de una corriente (para algunos un subgénero) aparecida en los años ochenta dentro de la literatura de ciencia-ficción, pero que se ha trasladado posteriormente a todo tipo de artes plásticas, especialmente las audiovisuales.

Se caracteriza por utilizar elementos de las novelas policíacas, la novela negra, el anime y la prosa posmoderna. Describe el lado oculto y nihilista de la sociedad digital que empezó a evolucionar en las dos últimas décadas del siglo XX. A los mundos distópicos del *cyberpunk* se

multinacionales. Esto se ha reflejado en un paisaje enemigo que es el territorio donde sobrevive el *cyborg*. Pero estos lugares no son únicamente terrenos inertes, formarían parte del propio *cyborg* como si se tratara de una extensión de su naturaleza simulada; significarían el motivo de su existencia; sin estos espacios favorables (incluso en su hostilidad) que contemplan la forma humana como algo provisional, la mera previsión del ser cibernético no se habría producido siquiera; queriendo decir con esto que para que cuerpo y máquina se integren en el híbrido que se propone, es necesaria la presencia de un cierto entorno favorecedor, integrado por pacientes pero también por equipos de cirugía, clínicas o factorías, redes de proveedores, procedimientos, instrumental, etc.

Las ciberciudades se extienden como infinitas redes de comunicación. Son urbes superpobladas y altamente tecnificadas que ocultarán la contradicción existente entre la hipertecnología y la marginación; haciendo, además, alusión a un medio ambiente devastado y a la tecnologización creciente de los espacios antes considerados naturales donde se experimenta la subordinación cada vez mayor de seres no humanos a las necesidades de la información, del conocimiento y de la extensión mecánica y biológica.

Cuando el entorno ha mutado también lo ha hecho el que allí habita; en su intento de poder medrar, se debe adaptar a las nuevas condiciones, las cuales han podido ser, en la mayor parte, producidas por él mismo: *La ciencia-ficción contemporánea está llena de cyborgs, criaturas que son simultáneamente animal y máquina, que viven en mundos ambiguamente naturales y artificiales*. Con esta mención a la fantasía, Haraway⁷¹ hace una referencia mucho más visual si cabe al concepto de la integración en un contexto (social) desnaturalizado como propone el posmodernismo.

La perfecta fusión entre la naturaleza y la tecnología, entre organismo y aparato, se puede hallar en los “paisajes biomecánicos” de H.R. Giger⁷², los cuales, pueden describir tanto otros mundos como una visión muy futura y a la vez de surrealista del mismo así como de sus habitantes *biomechanics* que no deberían ser considerados como “*aliens*” tan a la ligera, sino que bien podrían ser visiones o versiones sobre el ser humano adaptado a ese improbable paisaje mecánico cuyas enormes estructuras parecen enormes cuerpos de los que emanan fluidos a

les ha llamado la antítesis de las visiones utópicas y positivas de la ciencia ficción de mediados del siglo XX, ejemplificadas en el mundo de *Star Trek* o las novelas de Isaac Asimov.

Buena parte de la acción ocurre *en línea*, en el ciberespacio, donde la frontera entre lo real y lo virtual se difumina. Una característica frecuente es la conexión directa entre el cerebro humano y los sistemas informáticos. Además suelen aparecer Inteligencias Artificiales (entes cibernéticos pensantes), en ocasiones con oscuros designios o abiertamente rebeldes.

El mundo *cyberpunk* es un lugar oscuro y siniestro en que redes de ordenadores dominan todos los aspectos de la vida. Corporaciones multinacionales gigantes han sustituido a los gobiernos como centros de poder.

La batalla del marginado alienado contra un sistema totalitario es un tema común en la ciencia-ficción; sin embargo, en la tendencia convencional, estos sistemas suelen ser estériles, planificados y controlados por el estado. En el *cyberpunk*, por el contrario, se muestran “corporatocracias” invulnerables y la batalla contra su poder a cargo de renegados desencantados.

Los sociólogos suelen ver estas historias como predicciones imaginarias de cuál puede ser la evolución de Internet, cuyo mundo virtual aparece en el género bajo distintas acepciones, como “ciberespacio”, “metaverso” (en la novela *Snow Crash*) y “matrix” (en el film *The Matrix* y la novela *Neuromancer*).

⁷¹ Haraway, D.; *ibidem*. (pág. 253)

⁷² Hans Rudy Giger en: www.giger.com. Editorial Taschen.

Arenas, Carlos; “H.R. Giger: visiones de la Nueva Carne” en: VV.AA; *La Nueva Carne. Una estética perversa del cuerpo*. Valdemar-Intempestivas. Madrid, 2002. (pág. 325)



Fig. 11a. H. R. Giger. Diseño para el "mundo de Alien". 1978.

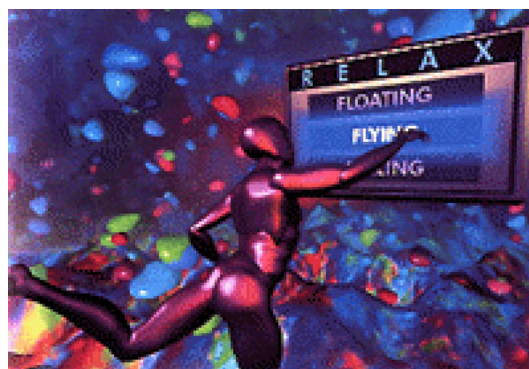


Fig. 11b. The Lawnmower Man. Brett Leonard. 1992.

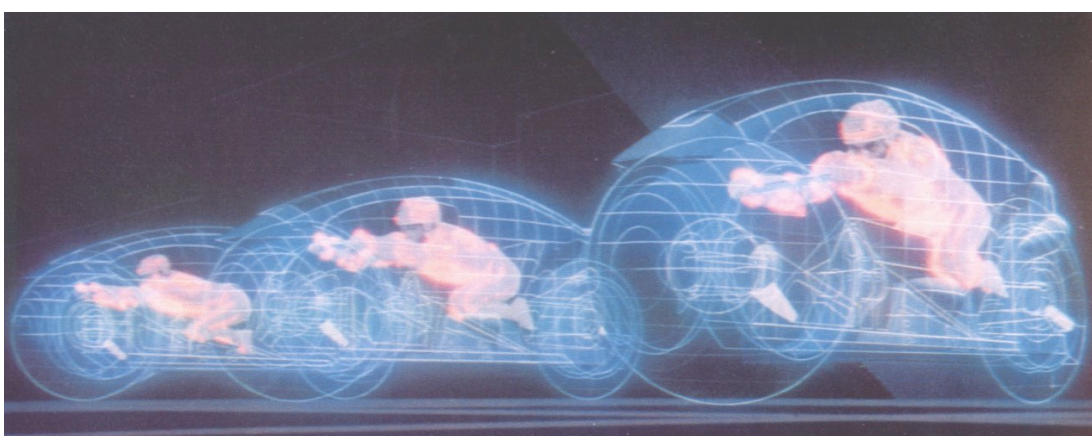


Fig. 11c. Tron. Steven Liserberg. 1982.

través de los orificios procedentes de máquinas y tubos que se insertan en la morbidez de lo orgánico (fig.11) y que Giger describe diciendo que: *Existe un universo, una dimensión todavía aparte, un susurro salido de nuestro ser; una civilización vieja y maligna, una raza de aberraciones engendradas a partir de la grotesca unión entre humano y máquina.*⁷³

Se trataría del paisaje metamorfoseado “anti-humano”, de una naturaleza irreal en donde se ha desarrollado una subespecie de *cyborg*: el *biomechanoiden*, un ser de anatomía trasmutada a partir de la simbiosis de tejido somático y piezas mecánicas las cuales se insertarían en carne en un proceso de asimilación perpetuo que consiente esta fusión alejada de la punzada traumática, de la incisión del metal en el músculo; lo que ha conformado un “tejido tecno-orgánico” puro, acorde con el mundo en el que se encuentra.

Equivaliendo esta perfecta armonía entre ser desnaturalizado y entorno desnaturalizado, se atendería a la que se produciría en otro espacio igual de virtual: el ciberespacio, una nueva

⁷³ Giger cit. en: Tietelbaum, Sheldon; *H.R. Giger: The Mirror*. Artículo publicado en *Cinefantastique* nº4. vol.18 mayo 1988.

⁷⁴ *Tron*. Steven Liserberg. 1982. Nacionalidad USA.

especie de mundo cerrado que roza el convencional pero que es totalmente diverso a este (lo que William Gibson ha descrito como una “alucinación consensuada” entre droga y sexo, espacio y no-espacio, materia y espíritu) en que la carne digital podría moverse con total libertad a la velocidad de la luz, de igual modo que los *cowboys* del ordenador cabalgaban por el ciberespacio conectados a la red vía su sistema nervioso en la novela *Neuromancer*; de igual modo que se ha presentado en diversos filmes como *Tron*⁷⁴ y *The Lawnmower Man*⁷⁵ (en que los humanos penetran en el mundo virtual hasta el extremo de ser incapaces de distinguirlo de la realidad (*fig. 11*), o la propia *The Matrix*⁷⁶.

Estas hiperrealidades⁷⁷ (concebidas a partir de experiencias tales como las alucinaciones o las conexiones tomadas como posibilidades visionarias de nuevas realidades) presuponen la erosión del contexto debido a la conversión del ser humano en un simulacro (por el hecho de la falta de original al cual remitirse) que dará un nuevo contexto que modificará, no solo el significado de estar en el mundo, sino también el del propio ser humano como mundo.

El planeamiento que se ha hecho sobre el paisaje posmoderno se ha ido convirtiendo en algo puramente estético en las producciones tanto literarias como cinematográficas de este género que refleja la evolución que tiende a reflejar la relación entre tecnología y ser humano y de cómo afectaría tanto a su naturaleza, morfología o a su relación con su entorno y con un sistema social.

*Blade Runner*⁷⁸, la adaptación cinematográfica del relato del escritor Phillip K. Dick titulado *Do androids dream of electric sheep?* marcó un punto de atención en la concepción del mundo cibernético a través de su visión de la civilización del año 2019.

La imaginaria futura ciudad de Los Ángeles era un auténtico *collage* que combinaba elementos de alta tecnología con detritos del pasado, construcciones derruidas y basura en las calles. La vida cosmopolita de la ciudad se muestra asfixiante con una variedad racial importante y un mestizaje de lenguas y costumbres que se refleja, sobre todo, en las calles permanentemente bañadas por lluvia ácida pero totalmente al margen de cualquier orden o regulación dictatorial. (*fig. 12*)

Es en ese marco donde transcurre la historia de *Deckard* (interpretado por Harrison Ford) componente de la unidad especial de *Blade Runners* encargada de “retirar” a los *cyborgs* que han entrado ilegalmente en el planeta. Lo que significa que el ser humano ha podido colonizar el espacio exterior.

A estos *cyborgs* se les conoce con el nombre de *Replicantes* y eran considerados como máquinas esclavas creadas en serie para cumplir con funciones específicas y dotados de una inteligencia, en algunos casos, superior a la humana. Como productos del último capitalismo

⁷⁵ *The Lawnmower Man*. Brett Leonard. 1992. Nacionalidad USA.

⁷⁶ *The Matrix*. Larry & Andy Wachowsky. 1999. Nacionalidad USA.

⁷⁷ Baudrillard, Jean; *Cultura y simulacro*. Ed. Kairós. Barcelona 1978.

⁷⁸ *Blade Runner*. Ridley Scott. 1982. Nacionalidad USA

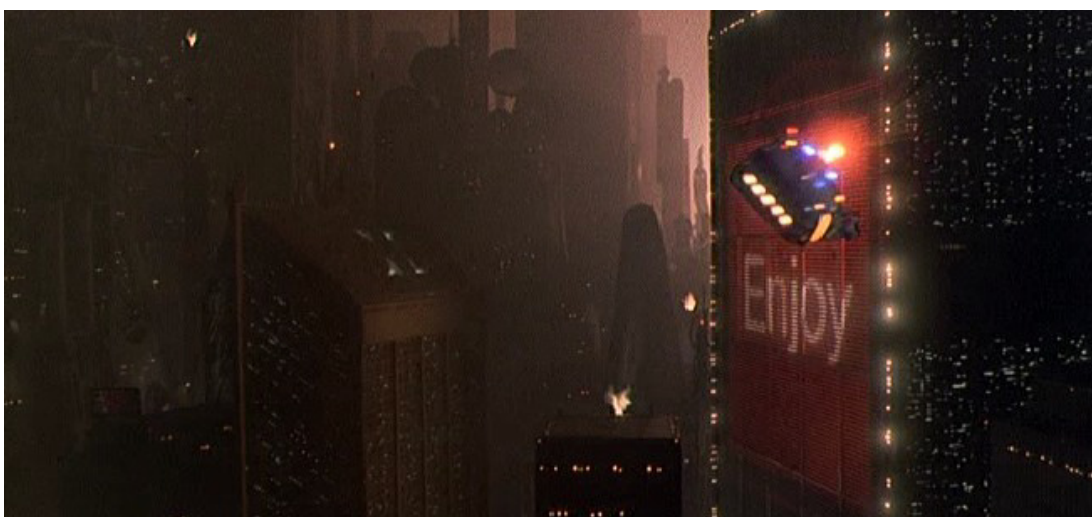


Fig. 12. *Blade Runner*. Ridley Scott. 1982.

que son, estos replicantes tienen programada su propia muerte (a modo de fecha de caducidad) lo que aseguraría la continuidad de la especie humana.

Con estas bases, se asiste al romance entre *Deckard* y *Rachel*, una de las últimas replicantes y de su enfrentamiento con *Roy*, el líder de los replicantes rebeldes donde finalmente, los roles se intercambian y las naturalezas se entrelazan; el humano se convierte en asesino y la máquina lucha por su supervivencia sintiendo con ello una empatía por cualquier tipo de vida (como se pudo ver en la escena en que el androide salva la vida al detective antes de morir); así como la sugerencia de que el propio *Blade Runner* sea otro replicante al finalizar la película (en su versión *director's cut*).

Pero pese a lo trascendental que pueda parecer desde el punto de vista del drama humano, las situaciones se ven absorbidas por los conglomerados comerciales que controlan desde lo alto a humanos y replicantes, envueltos en acciones inútiles y, casi siempre, violentas.

Este film marcó la imagen descriptiva sobre la decadencia que combina la presencia de lo nuevo superpuesto a lo viejo en decorados donde conviven la alta tecnología con la pobreza más extrema, lo que demuestra que todo progreso puede ser limitado y que el beneficio que puede representar no es democrático.

Pero otro rasgo importante a destacar es que estos paisajes tremendistas casi nunca están iluminados por la luz del Sol, por lo que se encuentran sumidos en las tinieblas, en la sombra, disipada por los destellos parpadeantes del neón; lo que reaviva, de nuevo, la sensibilidad por “la vida secreta de las sombras” que Goethe propuso con *Fausto*.

Nuevamente, se incide en la búsqueda (alejada, en esta ocasión, de la relación entre hombre y magia propia del romanticismo) de lo subterráneo y oscuro de la condición humana instalado en el monstruo-*cyborg*, habitante de ese mundo sucio y oscuro al cual, el humano deberá eliminar en su intento por continuar existiendo como tal.

Esto es algo que se ha mantenido constante en la representación de las ciudades cibernéticas de enormes estructuras deudoras de las ideadas por Piranesi; como se puede demostrar en posteriores filmes del género tales como la satírica *Brazil*⁷⁹, *Dark City*⁸⁰ o más recientemente en el film europeo *Inmortel*⁸¹, basado en la serie de novelas gráficas del dibujante francés Enki Bilal.

Pero es necesario el centrar la atención en la película *Brazil* (fig. 13) y tomarla como ejemplo ilustrativo de cómo se aplicaría el concepto de la ciberciudad y de su relación con el habitante, la cual no funcionaría únicamente como decorado para la acción, a diferencia de las anteriores siendo por lo que resulta de interés. No es, siquiera una cárcel, sino más bien es el carcelero; el propio *cyborg* que somete al ser humano identificado en la figura de *Sam Lowry*.

Su director Terry Gilliam se basó en un paisaje industrial existente al que describe como una auténtica ciudad *cyberpunk*: *Port Talbot es una ciudad metalúrgica. La playa está totalmente negra por el polvo de carbón. Los buques entran en los cayos y unas cintas transportadoras llevan el carbón, el cual lo cubre todo, así que la playa está negrísima.*

Ví la imagen de un tío sentado en aquella playa mirando la puesta de sol, con una radio de la que salía una extraña música romántica, como de Brasil, latinoamericana.

Sam es esclavo de esa tecno-ciudad personificada en sus jefes y en su madre (una verdadera dependiente de la cirugía reconstructiva)

Es así como esa despótica e inhumana ciudad la que le asigna un puesto dentro de su

⁷⁹ *Brazil*. Terry Gilliam. 1985. Nacionalidad GB.

⁸⁰ *Dark City*. Alex Proyas. 1998. Nacionalidad USA

⁸¹ *Inmortel*. Enki Bilal. 2004. Nacionalidad FR. ITA. GB. Esta película está basada en la obra del propio Bilal *La Foire aux Immortels*.

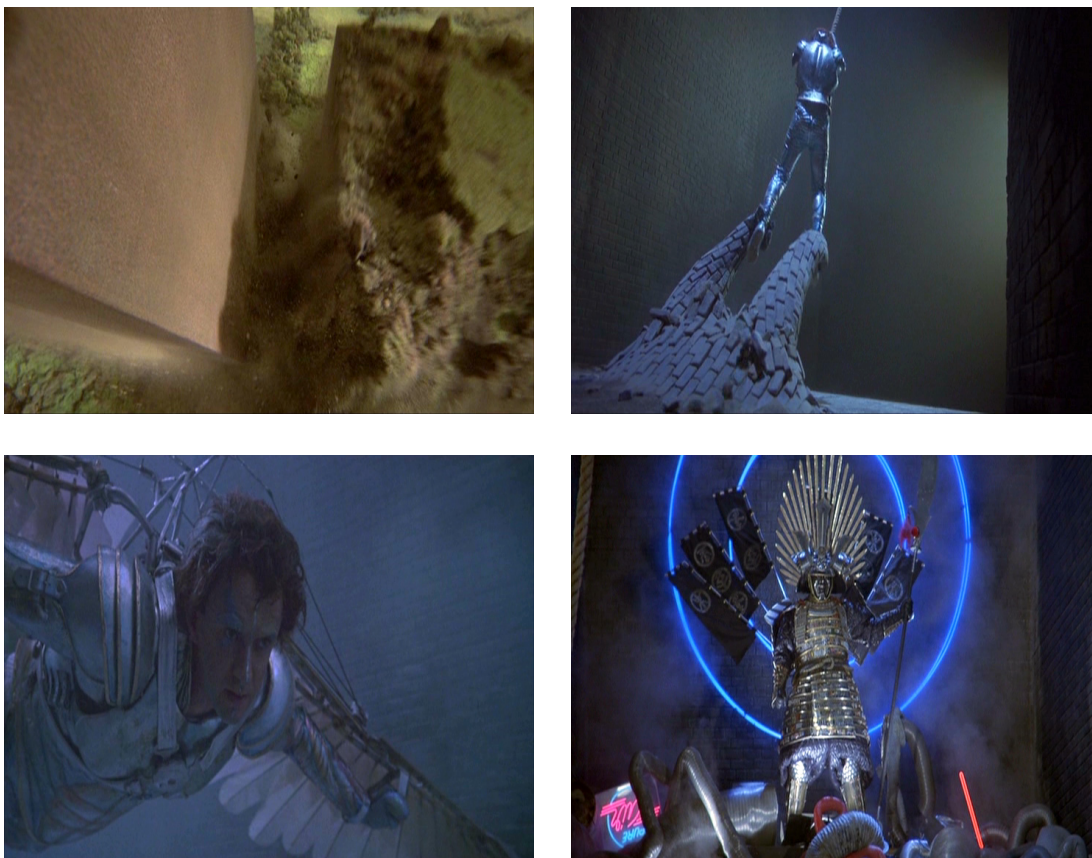


Fig. 13. *Brazil*. Terry Gilliam. 1985.

maquinaria corporativa:

Ante la condena a la que se ve sometido y su condición de “fragmento” insertado en la gran maquinaria, el protagonista “sueña con otra vida, con ser una especie de heroico superhombre que rescata a señoritas en apuros” (tal y como describe el propio actor que interpreta el papel, Jonathan Pryce).

En esa lucha, *Sam* deberá hacer frente a ciberguerreros samurai y engendros con cara de bebé (parecidos a los que Giger muestra en sus tierras biomecánicas) en oscuros callejones laberínticos y a la propia ciudad destructora de la naturaleza cuando monstruosas torres de ladrillo y cemento brotan de las profundidades rompiendo el bucólico paisaje impidiendo llegar al “héroe” hasta a su amada.

Finalmente, *Lowry*, en su intento por hacer prevalecer al individuo sobre el sistema, consigue su objetivo: el escapar de la metrópolis.

En su huida, el hombre abandona su cuerpo ante la angustia del entorno y penetra en una realidad virtual (en el film es tratada como enajenación mental). Esta disociación cuerpo-mente que bien puede tratarse tanto de una alucinación provocada por las drogas o un choque

emocional, así como la propia muerte del cuerpo lo que podría significar el equivalente del salto al ciberespacio a través de la conexión experimentado por el cibercuerpo al abandonar la materia y del que el Neo de *Matrix* regresó para avisar al género humano sobre esa dulce fantasía engañosa⁸². Un mundo de momentos presentes que representaría la realidad del esquizofrénico que viviría en un espacio y en un cuerpo no formulado ni construido⁸³ (como se demuestra en la escena final de la película). En definitiva, en un cuerpo sin órganos, un CsO⁸⁴.

Estas visiones sobre el paisaje *cyberpunk* bien pueden llevarse a la representación del propio cuerpo cibernético adoptado como producto de esas ciberciudades donde las tecnologías están produciendo grandes cambios en la forma en que se conciben ciertos límites de representación. *Objetos y personas* escribe Haraway, *pueden ser considerados en términos de desmontar y volver a montar; ninguna arquitectura "natural" obstaculiza el diseño del sistema. Los distritos financieros en todas las ciudades del mundo, así como las zonas de elaboración de exportaciones y de libre comercio, proclaman este hecho fundamental del "capitalismo tardío"*⁸⁵. Con esto, Haraway argumentaría el hecho que la tecnología ha conseguido que tanto los objetos como los seres humanos puedan ser separados, combinados con nuevos elementos y armados nuevamente sin respetar los límites tradicionales, amoldados a su sistema a través de un cuerpo deconstruido, en que la carne (lo viejo) se fusiona con la tecnología (lo nuevo) de un modo caótico y violento que propone un nuevo orden basado en la anarquía y la no-norma; y que, desde cierto punto de vista se podría considerar a esa violación como liberadora, pues permitiría, de ese modo, la propia deconstrucción de las normas opresoras reemplazándolas por nuevas especies de entidades más abiertas a las nuevas condiciones; como puede apreciarse en la estética que dominó la mayor parte de la producción artística (o pseudo-artística) en las décadas de los ochenta y noventa y *Desde una perspectiva, un mundo*

⁸² En el film *The Matrix*, los humanos son esclavos de las máquinas y son conectados desde su recolección a un programa de realidad virtual que reproduce "el apogeo de la civilización de *Matrix*" a partir de la ciudad tecnificada de 1999.

Es en esa realidad virtual, los seres humanos son sometidos al sistema de *Matrix* y sólo si escapan de su tiranía pueden volver a ser libres, pero en un mundo devastado y en constante huida de robots-centinelas.

En el plano real, el humano es conectado a partir de enchufes implantados en su cuerpo a la red de aparatos para alimentar al sistema.

Cuando un humano sale de *Matrix*, deja de lado su vida sumisa, aunque acomodada para llevar una vida todavía más desesperada y claustrofóbica en la realidad, como sucedería en el despertar de un sueño; por lo que la conexión momentánea a *Matrix* supondría a ese humano la posibilidad de volver a soñar con otra realidad, época, momento o lugar.

⁸³ Tal y como Antonin Artaud (1896-1948) que padecía una esquizofrenia aguda, relataba sobre sus terapias:

"...el electrochoque, señor Latrémolière, me desespera, me roba la memoria, entumece mi pensamiento y mi corazón, hace de mí un ausente que se conoce ausente y se ve durante semanas a la búsqueda de su ser, como un muerto al lado de un vivo que ya no es él."

Cortés, José Miguel G.; "el sujeto esquizoide: Artaud, Michaux, Bergman y Tournier". En: *ibidem* (pág. 119)

Aquí se entraría en el juego de simulación donde el hombre es un ser incompleto que debe reconstruirse, no solo a sí mismo, sino también a su entorno. La VR es, de este modo, la reconstrucción definitiva y el último refugio para el esquizofrénico, convertido aquí en el *cyborg* insertado en el ciberespacio.

⁸⁴ "El cuerpo sin órganos es un concepto *intensivo* del cuerpo que debe ser distinguido del cuerpo *extensivo* de la biología. El término procede de Antonin Artaud y fue adoptado por Gilles Deleuze y Félix Guattari en su volumen doble llamado *Capitalism and Schizophrenia*; usan(do) la expresión para desarrollar un concepto filosófico de la esquizofrenia que tiene en consideración la experiencia del cuerpo".

"[...] los esquizofrénicos frecuentemente tienen la sensación de que sus órganos son poderes heterogéneos que entran en contacto con otros órganos y con objetos externos".

"[...] En el polo opuesto, reside lo que Artaud definió como "el cuerpo sin órganos" (CsO), un cuerpo al que le faltan los órganos, en el cual las funciones de dichos órganos-máquina o montajes se detienen en una suerte de catatonía que puede durar unos días o incluso algunos años".

Taylor & Winquist; *ibidem*. (págs. 76, 77). Extractos de la definición dada por Dan Smith.

⁸⁵ Haraway, Donna; *ibidem*. (págs. 277 y 278)

de cyborgs es la última imposición de un sistema de control en el planeta (...) Desde otra perspectiva, un mundo cyborg podría tratar de realidades sociales y corporales vividas en las que la gente no tiene miedo de su parentesco con animales y máquinas ni de identidades permanentemente parciales ni de puntos de vista contradictorios.

Donna Haraway⁸⁶.

1.5.4. El artista *cyberpunk*. Guerrillero urbano y poeta terrorista.

How fast are you? How dense?

Rudy Rucker⁸⁷.

“El cyborg no es únicamente un hombre con accesorios tecnológicos incrustados en la carne y el hueso, el cyborg podemos ser todos aquellos que hemos sido moldeados y conformados por la cultura tecnológica”.

Naief Yehya⁸⁸.

Larry McCaffery⁸⁹ comenta lo siguiente a propósito de esta corriente que se ha producido a partir de un llamado “estilo de crisis” que viene a reflejar una visión negativa de lo urbano y que supone el reverso (por otra parte contracultural) o la propia derivación del pensamiento optimista Transhumanista traducido no desde la filosofía o el concepto, sino desde la propia manifestación plástica, la cual fue muy bulliciosa sobretodo, en la década de los ochenta: *Los artistas punk y cyberpunk han creado un significativo “corpus” de trabajo que explora las nuevas y vitales relaciones que existen entre el arte y la basura, la belleza y la fealdad, la vanguardia y lo popular, la delicadeza y la violencia, lo ampliamente programado y la espontaneidad, y quizás, su más acabada síntesis: la tecnología y el humanismo.*

Como otras expresiones artísticas posmodernas, el cyberpunk está fascinado por la superficie y la textura de la vida diaria, no tanto por su “liviandad” intelectual o estética, sino por la convicción de que los artistas, como cualquier otro ciudadano común, no puede obviar la heterogénea superficie de las actividades cotidianas, que son demasiado reales y deben tomarse como tales, del mismo modo

⁸⁶ *Ibidem*. (pág. 263)

⁸⁷ ¿Cómo eres de rápido? ¿Cómo de denso? Traducción libre. Rudolf von Bitter Rucker (Louisville 1946) es científico matemático y profesor en la San Jose State University desde 1986, además de autor de relatos de ciencia-ficción y uno de los fundadores de la literatura *cyberpunk*. Es autor de una veintena de novelas, destacando *Software* (1982) y *Wetware* (1988) dentro de la *Ware Tetralogy*. Como su “propia alternativa al *cyberpunk*”, Rucker desarrolló un género que denominó “Transrealismo” a partir de su ensayo, aparecido en 1983 *The Transrealism Manifesto*.

⁸⁸ Yehya, Naief; “Cyborgs en la realidad y la ficción”. En: *El cuerpo transformado. Cyborgs y nuestra descendencia tecnológica en la realidad y la ficción*. Paidós. Colección Amateurs. 2001. (pág. 44)

⁸⁹ Larry McCaffery es crítico literario, editor y profesor de lengua inglesa y de literatura comparativa en la Universidad de San Diego (USA). El trabajo de McCaffery se centra en la literatura posmoderna, la ciencia-ficción y la ficción contemporánea. Es reconocido por publicar *Storming the Reality Studio*, una antología sobre el posmodernismo recopilando escritos de autores como William Gibson, Verónica Hollinger, Samuel Delany, Don DeLillo, Kathy Acker o Harold Jaffe. Además, contiene reseñas y escritos de escritores fuera del género de la ficción como Jean Baudrillard, Jacques Derrida o Arthur Kroker.

McCaffery, Larry; *Storming the Reality Studio: A Casebook of Cyberpunk and Postmodern Science Fiction*. Duke University Press. 1992.

que deben tomarse las tecnologías computacionales o cibernéticas que invaden nuestras vidas. Los autores cyberpunk, como los músicos punk hace una década atrás, están creando una forma de arte que reconoce que esos sistemas de signos y esas tecnologías necesitan ser habitadas por seres humanos antes que por los simulacros sin sangre que comandan las decisiones políticas y corporativas hoy en día.

En este sentido, ambos movimientos son formas artísticas posmodernas por antonomasia en lo que hace a su aceptación del principio que asegura que sólo está jugando y transformando esos signos y esas tecnologías, así podremos evitar ser utilizados por ellos.

En otras palabras, hay que utilizar la propia humanidad o perderla definitivamente.⁹⁰

Quando se habla de un “estilo de crisis” (*style of crisis*) se refiere a la crisis experimentada por la juventud inmersa en un entorno saturado por las tecnologías y la gestión racional de la vida social.

Como expone McCaffery, el movimiento *cyberpunk* se basaría en una serie de rupturas radicales entre los planteamientos estéticos que hay en una cultura dominante; introducida, además, en el nuevo sistema socio-económico y multimedia (lo que puede conocerse como esa sociedad postindustrial antes mencionada) en la que el ser humano está atrapado⁹¹.

Autores como Lyotard, Fredric Jameson o Jean Baudrillard, analizaron las diversas interrelaciones entre la sociedad posmoderna con el desarrollo de las tecnologías por lo que el término posmodernismo queda ligado a esa relación que también contempla el *cyberpunk*.

Los *cyberpunks*, serían la primera generación de artistas fascinados por los satélites, los ordenadores, las redes informáticas, la MTV o el video, junto a las obras literarias de William Burroughs o J.G. Ballard y la cultura popular (el *rock*, el *punk*, los estilos urbanos, los videojuegos o las drogas) que muestran a un ser humano potenciado y degradado indistintamente debido a una actitud auto-destructiva a través de la experiencia en el propio cuerpo.

Según McCaffery, los *cyberpunks* se presentan a sí mismos como “guerrilla tecno-urbana”, artistas que anuncian esa combinación de sueños y pesadillas tecnológicas producidas por las visiones de aquellas primeras generaciones de artistas de la ciencia-ficción y de los escritores que crearon formas de usar esa tecnología para sus propósitos, antes que todo se convirtiera en software de fácil supresión para la vasta red principal del multinacionalismo.⁹²

La cultura *cyberpunk* deviene un movimiento importante dentro de la posmodernidad que

⁹⁰ Moreno, Horacio; *Cyberpunk. Más allá de Matrix*. Círculo Latino.

Cita de Larry McCaffery aparecida en este libro que ha sido reproducida íntegramente y que pertenece al artículo *Cutting Up: Cyberpunk, Punk Music and Urban Dexcontextualizations*. En McCaffery; *ibidem*.

⁹¹ McCaffery, Larry; *ibidem*.

⁹² *Ibidem*. (pág. 12)

busca introducirse en la vitalidad de la dimensión del presente, afrontando de una manera irónica su batalla contra los miedos de las grandes corporaciones multinacionales apelando a la adquisición de una postura radical frente a las nuevas tecnologías que viene a constituir la característica posmoderna más importante a destacar dentro de la cultura *cyberpunk*, considerada como tal debido a (nuevamente McCaffery) su visión formada (un estilo apropiado) y concreta (una visión socio-cultural) de la vida social. La corriente *cyberpunk*, además, ha mantenido otra característica común con el posmodernismo; su mezcolanza de géneros (cine, *MTV*, *rock*, informática) la utilización del pastiche⁹³ a través de otras obras, géneros u otras corrientes.

Así pues, inmersos en este “movimiento” se encuentran obras de la literatura como los relatos de Gibson o Sterling, películas como *RoboCop* y *Blade Runner*, incluso de la filosofía como los escritos de Baudrillard, Deleuze, Lyotard o Kroker.

Además de incorporar figuras icónicas a nivel mundial como Michael Jackson, Madonna en los ochenta o, ya en la siguiente década, Marilyn Manson; todo esto vendría a legitimar de alguna manera al *cyberpunk* como *un estilo artístico internacional con profundas premisas filosóficas y estéticas*⁹⁴.

En definitiva, el artista *cyberpunk* se siente fascinado por los iconos de la cultura electrónica localizados en la televisión, el cine y el vídeo como una forma de desplazamiento tecnológico de la producción analógica (escultura, pintura, literatura impresa...) a la electrónica y la maquinaria. El arte *cyberpunk* revela la suposición básica que la vida, pudiendo ser representada en la imagen del cuerpo, de igual modo que una película, un vídeo, un sonido o los datos informáticos pueden ser editados para convertirse en algo “posthumano”, radicalmente reprogramado a través de la evolución artificial o rediseñado por la tecnología.

Dentro de las artes electrónicas citadas más arriba, también puede considerarse entre ellas la música generada y manipulada por los ordenadores a través de efectos y sonidos electrónicos, la cual no debería ser concebida únicamente como una adaptación de la narrativa *cyberpunk*, sino más bien como, según afirma Brooks Landon como una invocación a la

⁹³ Este término es aplicable “a la tendencia presente en numerosas obras posmodernas de imitar el estilo de otros periodos históricos. Dentro de los textos posmodernos, Linda Hutcheon califica el pastiche y la parodia como maniobras que sirven para afirmar y subvertir las condiciones de la historia, es decir, que la historia se expone como una narrativa contingente, al tiempo que se confirma el deseo de articular dicho relato histórico. Fredric Jameson, en cambio, percibe el simulacro desde una postura menos positiva. Partiendo de la idea de “simulacro” que propone Jean Baudrillard (esto es como una copia que no tiene un original) Jameson percibe el retorno a los antiguos estilos culturales no como una vuelta a la historia sino, como poco, como el deseo renovado de disponer de una historia después de que el capitalismo tardío haya vaciado de contenido a la misma historia.”

Taylor & Winquist; *ibidem*. (pág. 335) y

Jameson, Fredric; *Posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo tardío*. Paidós. Barcelona, 1991.

⁹⁴ McCaffery, Larry; *ibidem*. (pág. 12)

A partir de esta posición de McCaffery, se debería tener en cuenta la reflexión, bastante negativa, hecha por Debord que pondría en entredicho el hecho de que una corriente basada en la imagen y el espectáculo contenga una posible base teórica o filosófica:

“El espectáculo es heredero de toda la *debilidad* del proyecto filosófico occidental, que no consistió sino en una interpretación de la actividad humana dominada por las categorías del ver, al mismo tiempo que se apoyaba en el despliegue innecesario de la precisa racionalidad técnica surgida de tal pensamiento. No es que realice la filosofía, es que “filosofiza” la realidad. Es la vida concreta de todo hombre la que se ha degradado al convertirse en un universo *especulativo*”.

Debord, Guy; *La sociedad del espectáculo*. Ed. Pre-textos. Valencia, 2002. (págs. 43-44)

technosphere tan crucial como lo que se escribe.

Landon propone que la escritura *cyberpunk* es la convergencia cultural y mediática que reuniría a los escritores, los video-artistas, los infografistas, los *performers*, además de la propia televisión y el cine en *la arena global de la cultura electrónica*⁹⁵.

Por lo tanto, partiendo del discurso de McCaffery que explora las diversas conexiones entre el *cyberpunk* y el *punk*, del mismo modo que Bruce Sterling haría dentro del prefacio de su libro *Mirrorshades*, mostrando los paralelismos entre el *cyberpunk* y el *pop underground*, se podrían reunir como pilares de esta cultura la literatura (Burroughs, Ballard, P. Dick) el vídeo (Annabel Jankel y Rocky Morton con sus video-clips para la serie británica *Max Headroom*) y el cine (George Romero, David Cronenberg, Ridley Scott) las tendencias musicales (Laurie Anderson, *Sonic Youth*, *The Residents*, la *New Age* o el *rock post-industrial*) la *performance* (Mark Pauline y sus esculturas robóticas destructivas o Stelarc con su cuerpo amplificado por prótesis) además de personajes dentro del *punk-rock* como Patty Smith, Lou Reed, Iggy Pop, Billy Idol, *Sex Pistols*, *The Clash* o el escatológico pseudo-cineasta Nick Zedd que, por su actitud desafiante ante las normas culturales y estéticas; marcaron un estilo de desconfianza frente el lenguaje racional y todas las formas de discurso regularizadas.

Los *cyberpunks* son así, los últimos de una larga lista de artistas “*undergrounds*” que se derivaron de los *punk*, los cuales, significaron el movimiento más importante de la década de los setenta y tuvieron en común con sus “descendientes” el uso de la tecnología como arma; la estética de lo grotesco, de lo bizarro y de lo hiriente; la constitución de una subcultura basada en las drogas y la violencia y en contra de las autoridades; el uso de la obscenidad y de lo escatológico, inmunes a las críticas racionalistas. Tal y como explica McCaffery: *Sus trabajos están saturados con muchos de los mismas preocupaciones temáticas y simbólicas (paranoia, violación sexual, manipulación psíquica, el deseo de transcendencia mediante drogas, religión o el baile de informaciones generado por computadoras*⁹⁶.

La premisa “todo el mundo puede hacerlo” es nexo común de estos movimientos; la rebelión *punk* ha estado presente en el espíritu de revolución *cyberpunk*

Los dos movimientos nacieron en la calle, viniendo a significar “formas de arte urbano posmoderno altamente estilizado”, encontrando bastantes similitudes con el *graffiti* y el *rap*, los cuales son reivindicados como “*Terrorismo Poético*” por Hakim Bey en su *Manifiesto of Poetic Terrorism*⁹⁷: *El*

⁹⁵ Landon, Brooks; *Bet On It: Cyber/video/punk/performance*. En: *Storming the Reality Studio: A Casebook of Cyberpunk and Postmodern Science Fiction*. Editor: Larry McCaffery. Duke University Press. 1992. (pág 239).

Brooks Landon imparte clases de cine y ficción contemporánea en la Universidad de Iowa y es autor de numerosos ensayos sobre ciencia-ficción, *cyberpunk* y posmodernismo.

⁹⁶ McCaffery en: *ibidem*. (pág. 12)

⁹⁷ Bey, Hakim; *T.A.Z.; The Temporary Autonomous Zone, Ontological Anarchy, Poetic Terrorism*. Ed. Autonomedia. 1991.

Hakim Bey (Señor Juez en turco) es el seudónimo de Peter Lamborn Wilson (New York, 1945); escritor, ensayista y poeta estadounidense se describiría a sí mismo como un “anarquista ontológico”. Es reconocido por desarrollar en los años 70 la teoría de las Zonas Autónomas

Graffiti ha dado algo de gracia a los feos pasos subterráneos y a los rígidos monumentos públicos. El arte Poético-Terrorista puede también ser creado para emplazamientos públicos: poemas garabateados en los retretes del palacio de justicia, pequeños fetiches abandonados en parques y restaurantes, xerox-art bajo los limpiaparabrisas de los coches aparcados, grandes slogans pegados en los muros de los patios, cartas anónimas enviadas de forma aleatoria o en recipientes elegidos (fraude postal), transmisiones de radio piratas, cemento fresco...⁹⁸

Para Bey tanto el artista marginal punk como el *cyberpunk* buscan provocar con sus obras un impacto a los sentidos a todo aquel que las mira sin importar si la sensación que pueda producir es positiva o negativa en el espectador y dice a este respecto que *la reacción del público o el impacto estético producido por el Terrorismo Poético deben ser, por lo menos, tan fuerte como la emoción de terror o de intenso asco, excitación sexual, temor supersticioso, súbito adelanto intuitivo, angustia dadaesca; no importa si el Terrorismo Poético está dirigido a una persona o a muchas, no importa si está "firmado" por anónimos, si no cambia la vida de alguien (aparte de la del artista) falla.*⁹⁹

La visión de un cuerpo revestido por carcasas mecánicas, de máquinas destructivas, de cuerpos enfermos y que execran todo tipo de fluidos producen una imagen del ser humano desnaturalizado y monstruoso; una figura esperpéntica que aterroriza a través de su presencia.

El cuerpo tiende a ser dañado, insultado, vejado y presentado como carne a merced de lo externo, ante esto, es lógico, en cierto modo, que la humanidad haya invertido fuertemente en cualquier vía que ofrezca una escapatoria del cuerpo, de una realidad material estropeada:

El odio excesivo hacia el cuerpo y de salir de él para alcanzar la inmortalidad es lo acumulando muy gradualmente (como el envenenamiento por mercurio) hasta pasar a ser patológico. Para Bey, "el dualismo Gnóstico es un ejemplo de esta posición extrema de repudio al desplazar todo el valor desde el cuerpo hacia el "espíritu", caracterizando con esta idea lo que se conoce como "civilización".

Esta posición, entra en conflicto, incluso con ciertas consideraciones dentro de la cibercultura e incluso esenciales dentro del propio *cyberpunk*, como aquellas a las que contemplan al cuerpo trasladado a las realidades virtuales que promueven, sobre todo, desde la Ciencia¹⁰⁰,

Temporales (TAZ), ideología fundamental de los grupos que actúan en y desde la red.

Ha escrito los siguientes libros y panfletos, entre otros:

CAOS: *Los pasquines del anarquismo ontológico*. (1985).

ZAT: *La Zona Autónoma Temporal, Anarquía Ontológica, Terrorismo Poético* (1991). Que recopilaría una serie de ensayos aparecidos en diversos fanzines underground y organizados bajo un sistema de pensamiento que busca el desarmar lo que considera el nuevo totalitarismo enmascarado bajo el distintivo de "Economía de la Información", equivalente a un nuevo credo y su consecuente opresión/persecución del cuerpo material.

⁹⁸ Bey, Hakim; *ibídem.* (pág. 11)

⁹⁹ Bey, Hakim; *ibídem.* (pág. 12)

¹⁰⁰ Bey, Hakim; *ibídem.*

Algo que el Obispo Hoeller de la Iglesia Gnóstica también contempla cuando afirma: "La Tierra no es el único hogar para el ser humano, que no crecimos como malezas desde el suelo. Mientras nuestros cuerpos desde luego pudieron haberse originado sobre esta tierra, nuestra esencia interna no. Pensar de otra forma nos excluye de todas las tradiciones espirituales conocidas y nos separa de la sabiduría de los profetas y sabios de todas las épocas." Ver: Hoeller, Stephan A. *Freedom: Alchemy for a Voluntary Society*. Wheaton, IL: Quest. 1992. (pags. 229-230).

calificada por Bey como “práctica sacerdotal”, como “un brazo de la cosmología”.

La concepción del *cyborg* virtual promovida por Arthur Kroker o Sandy Stone, entre otros desde la alta cibercultura y el transhumanismo; la versión del “*teletbody*”, de la carne secuenciada fugada, es desechada aquí a favor de la reivindicación que recuperaría la unidad cuerpo-espíritu antes promulgada por Nietzsche.

Hakim Bey pone de manifiesto en el texto “*La Guerra de la Información*” la aparente creciente espiritualidad que ha adquirido la “Nueva Ciencia” donde se podría localizar el Transhumanismo o la *New Age*, que proponen una nueva visión espiritual del mundo donde meditación y cibernética estarían íntimamente relacionados.

En ese rol, parece que se ofrezca un camino fuera del cuerpo al redefinir el “espíritu-como-información” lo que desembocaría en la Imagen, en el propio simulacro que “usurpa la primacía del “principio material-corporal” como vehículo de la encarnación, reemplazándolo con un éxtasis descarnado que existe más allá de la corrupción”. Lo que Marshall McLuhan inició como “Aldea Global” y Arthur Kroker calificó de “Imagen Matriz” que derivaba en “la muerte de lo analógico” y convirtiendo al cuerpo en una imagen de sí mismo hecho de “carne libre” como Kroker afirma que *La carne humana no existiría más sino como un corte en el mundo sin cables. Rechaza entonces la nostalgia del pasado superado de la carne permanente e hiperconduce tu camino hacia el cuerpo del (World Wide) web (...) De ese modo, el cuerpo hiperenlazado es el pionero de nuevas políticas multimedia, economías fractilizadas, personalidades fabricadas y relaciones interconectadas (cibernéticamente)*¹⁰¹.

Sin embargo, para Bey, *no hay cuerpo sin espíritu, no hay espíritu sin cuerpo. Los Dualistas Gnósticos están equivocados, y también los vulgares “materialistas dialécticos”. El cuerpo y el espíritu juntos hacen vida. Si algún polo falta, el resultado es la muerte. Obviamente estoy evitando cualquier definición estricta del cuerpo y espíritu. Hablo de experiencias “empíricas” diarias. Experimentamos el “espíritu” cuando soñamos o creamos; experimentamos el “cuerpo” cuando comemos y cagamos (o a lo mejor al revés); sentimos los dos al mismo tiempo cuando hacemos el amor*¹⁰².

Con sus manifiestos, Hakim Bey dinamita muchos de los pilares que han sustentado no solo las bases teóricas de la cibercultura y del *cyberpunk* tales como el concepto de ciberespacio que Gibson aportó, sino también criterios de asimilación, de representación y entendimiento sobre un cuerpo basado únicamente en la no-carne (que en realidad, nunca llegó a ser descrito); en la no-imagen, en el cuerpo “en blanco” y deconstruido que busca alejarse cada vez más de toda ligadura física argumentando que *Nos gustaría proponer ahora la identificación del “yo” con el cuerpo. No estamos negando que el “cuerpo es también espíritu”, pero deseamos restaurar en algo el balance de la ecuación histórica. Consideramos a todo el odio y la difamación del cuerpo como nuestro “mal”. Insis-*

¹⁰¹ Kroker, Arthur & Michael Weinstein; *El cuerpo hiperenlazado o Nietzsche se consigue un “MÓDEM”*. Disponible on line en: <http://www.aleph-arts.org/pens/nietzsche.htm>

¹⁰² Bey, Hakim; *La guerra de la información*. Pliego T.A.Z. editorial La Marca. 1998. (pág. 12)



Fig. 14. Max Headroom.



Fig. 15. Guillermo Gómez-Peña. El Nafazteka. 1994.

timos en el revival (y mutación) de valores “paganos” en cuanto a la relación cuerpo-espíritu. No sentimos gran entusiasmo por la “economía de la información”, porque la vemos como una nueva máscara para el odio del cuerpo.”¹⁰³

El artista *cyberpunk* en su pasión, su rabia, su anhelo o en su miedo, crea materia, se ceba en la materia, el cuerpo y su carne son utilizados como arma y culminación de esos sentimientos, sensaciones y experiencias; siendo aplicadas en consecuencia.

El artista no debe conocer necesariamente u obligatoriamente esas confrontaciones ideológicas anteriormente planteadas (aunque puedan llegar a afectarle aunque sea de modo condicionante en su estética o en los recursos que pueda aplicar) y se basará en la materia para llegar a presentar lo inmaterial. El ciberespacio será, pues, una ciudad tecnológica llena de abismos de cemento y vidrio o un decorado neutro con estructuras poligonales. Del mismo modo que el cuerpo virtual, aunque sea una imagen del mismo, se ha partido de la propia materia y se conserva la visión de la misma, de la carne. Estos artistas utilizarán indistintamente las concepciones materiales o simuladas del cuerpo para, en definitiva, crear. Considerarán tanto aplicaciones tan “virtuales” como los *fractals* de Benoit Mandelbrot; y “carnales” como de los *performances* de Orlan (si se citan dos de los polos más opuestos del espectro) para dar con el *Videodrome* de Cronenberg o con *Max Headroom* (fig.14), rostro de la inteligencia artificial y padre virtual de la estética del *videoclip* más contemporánea, llevada a la galería de arte por Tony Oursler en sus pantallas con ojos y bocas para hallar al artista mejicano Guillermo Gómez-Peña que enlaza directamente las nuevas tecnologías (vídeo, radio e instalaciones) con la tradición del *Accionismo* de los años 60 y 70 como demuestra en la web que sirve de inspiración y guión a *El Nafazteca: Cyber TV for 2000 A.D.* retransmitido en noviembre de 1994 (fig.15). Una *performance* interactiva que consiste en una incursión a una exposición de seres humanos que reflejan los estereotipos de las minorías en Estados Unidos: los *ethno-*

¹⁰³ ibídem. (pág. 13)

cyborgs como representantes de diversas especies en vía de extinción. *La Súper-Chicana, El Tecno-Zapatista, Mad-Mex* o *El Naftazteca*; según Gómez-Peña, *un azteca hig-tech renegado que comanda una señal televisiva comercial y que retransmite su máquina de realidad virtual chicana desde el tecno-altar en el que se sienta en su búnker subterráneo*.¹⁰⁴

De forma irreversible, el *cyborg* es representado por estos artistas, poetas del cemento y de la electrónica, como un fetiche para la subversión, la reinención y el placer excesivo de su carne; sacrificada a un alto propósito derivado en la concentración de todo el dolor del género humano, tanto físico como emocional y utilizándolo para representar el terror psíquico a partir de la expresión reconvertida en agresión.

Un cuerpo tecnificado y de manufacturación basura, en continua expansión; un monstruo biomecánico surgido de alguna oscura dimensión de atmósfera postindustrial repleta de sonidos fabriles.

Su corazón protésico se mueve al ritmo de percusiones bombeantes. Por sus venas correrían todo tipo de sustancias tóxicas y sus ojos electrónicos verían más allá de la realidad material, sintiendo, al mismo tiempo, que todavía no está listo para trascender al ciberespacio y fundirse en la entropía, el cual parece ser su próximo destino.

El *cyborg* habla desde el conocimiento intuitivo, sabe que el postverbalismo y el irracionalismo son nuevos territorios para explorar y que la ruptura de un código de comunicación establecido ya viejo, dando la oportunidad para el advenimiento de otros, nuevos, diferentes y destrutturados.

Grita y aúlla, golpeando con sus brazos-martillo sus cuerpos marcados por el continuo conflicto que es su propia existencia, divisando desde lo alto de las torres de cemento que son las mega-corporaciones y de entre la polución producida por el humo y los gases, las galaxias de luces de neón.

Es un conglomerado de emociones y definiciones que varía y muta constantemente; que se prolonga y se expande de manera estridente explorando las heridas del cuerpo o del anti-cuerpo, del orden y el caos, del terror y la dicha, de la belleza y la bestialidad. Es, en verdad, algo sublime.

¹⁰⁶ Gómez-Peña, Guillermo cit. en: Kac, Eduardo; *Telepresence & BioArt. Networking Humans, Rabbits & Robots*. The University of Michigan Press. 2005. (pág. 83)
Ver: [www.vdb.org/smackn.acgi\\$apedetail?ELNAFAZTE](http://www.vdb.org/smackn.acgi$apedetail?ELNAFAZTE)>

I.5. EL MITO DE WOLVERINE EN OBRAS SELECCIONADAS: EL ANTI-SOCIAL, EL ANTIHÉROE, EL MUTANTE, LA BESTIA, EL CYBORG.

El mejor en lo que hace es Lobeznó, conocido como Logan. Antiguo soldado, espía y agente secreto. Ahora miembro de la Patrulla X. Mutante con asombrosos poderes de recuperación y regeneración y sentidos animales completamente agudizados. Su esqueleto está forrado del indestructible metal conocido como Adamantium y del reverso de cada una de sus manos pueden surgir tres afiladas garras capaces de rebanar cualquier elemento. Su esqueleto irrompible y su factor de curación le hacen muy difícil de matar. Su carácter es completamente imprevisible.¹

Eduardo de Salazar

Mark Oehlert, acerca al superhéroe a la mitología tecnológica señalando que el origen del *cyborg* en los comics se remontaría desde la década de los años treinta con la aparición de los dos paradigmas de superhéroes².

Así, *Superman* (1938) y *Batman* (1939) pese a que ninguno de los dos era un *cyborg* (el primero era un extraterrestre y el segundo un millonario equipado con todo tipo de artilugios) abrieron el camino al primer héroe considerado como un *cyborg*: el *Capitain America* (1941) considerado como un vehículo de propaganda antinazi. Un soldado llamado *Steve Rogers* que fue sometido a un tratamiento experimental para fortalecer de manera prodigiosa el cuerpo.

Entre 1961 y 1970 tiene lugar la aparición de héroes como *Spiderman*, *Hulk* o *The Fantastic Four*, los cuales pertenecen a una categoría de humanos convertidos en seres con superpoderes debido a la exposición a la radiación.

Desde entonces hasta principios del siglo XXI el número de *cyborgs* se ha multiplicado y no hay aventura dentro de la ciencia-ficción que no involucre su presencia, pasando a ser iconos indispensables de la ecología del futuro.

Para Oehlert, el *cyborg* en los comics utiliza sus poderes para defender la justicia (o una idea simplista de ella que puede protegerse con actos prodigiosos de fuerza o destreza física) mientras que los otros seres modificados (los villanos) las emplean para cometer crímenes.

Oehlert divide a los *cyborg* de los comics en varias categorías (que podrían extenderse a la literatura y el cine), de acuerdo con sus aditamentos tecnológicos del siguiente modo:

De un lado están los “Integradores biotecnológicos” que representan la relación entre

¹ Extracto inicial del artículo escrito por Eduardo de Salazar en la línea de cómics editada por Panini “Biblioteca Marvel: Lobeznó” aparecido en noviembre de 2005 que sirve para presentar al personaje ante los seguidores de la colección.

² Yehya, Naief; *El cuerpo transformado. Cyborgs y nuestra descendencia tecnológica en la realidad y la ficción*. En *Cyborgs en la realidad y la ficción*. Paidós. Colección Amateurs. 2001. (págs 68 a 72)

Ver: Chris Gray; “*Cyborg Citizen. A genealogy of cybernetics organism in the Americas*” *The Cyborg Handbook*. Routledge. Londres 1995.

Ver, además, referencia: en “Delirios metálicos” de Jordi Sánchez Navarro. *La Nueva Carne. Una estética perversa del cuerpo*. Valdemar Intempestivas. Madrid, 2002. (pág.82).



Fig. 1. John Romita jr. *Cable*.1993.



Fig. 2. Adi Granov. *Iron Man*. 2005.

tecnología y organismo es más estrecha que el paso anterior. Aquí los sistemas cibernéticos del personaje tienen una estrecha simbiosis con el cuerpo, en ocasiones incluso su estructura molecular ha sido alterada de manera irreversible. Ejemplos de éstos serían el *Tetsuo* de *Akira* o el personaje de *Cable* (fig.1) de los *X-Men*, todos víctimas de tecnoinfecciones que alteraron para siempre su morfología.

Los “Cyborgs genéticos” cuyos poderes dependen de la modificación deliberada de su código genético. Estos personajes pueden o no tener implantes y en ocasiones pueden alterar su sistema biológico como el *Captain America*.

Y por último, los “Controladores simples”, quienes tienen accesorios, especialmente armas, removibles y/o implantados quirúrgicamente y conectados a su sistema nervioso. Ejemplos de este modelo de *cyborg* pueden ser *Iron Man* (fig.2) (1965) o *Wolverine*, personaje sobre el que trata este tema.

Wolverine (o *Lobezno* traducido al español) es un personaje de ficción perteneciente a la editorial norteamericana *Marvel Comics* y que en los años 80 y 90 en pleno oscurantismo del género de los superhéroes, en cuyas duras historias y tramas se trataban cada vez más los temas de la actualidad: la lucha racial, el crimen, las drogas, las guerras, las tendencias sexuales, religiosas o políticas... aunque en la mayoría de los casos de una manera algo extrema e infantil, se convirtió, junto con el siempre eterno *Spider-Man* en el personaje más popular de “*La Casa de las Ideas*”.

Wolverine fue el personaje creado por Len Wein y John Romita Sr.; además de recibir alguna influencia puntual en el diseño del uniforme por parte de Herb Trimpe y tuvo su primera aparición en el número 180 de la colección *The Incredible Hulk* (octubre de 1978), donde se enfrentaba al monstruo genético en un combate épico. (fig.3)

Poco se sabe del verdadero origen de este complejo personaje, del cual se han mostrado aquellos eventos que han marcado lo que le define y que lo hace interesante y atractivo al público.

Se trata de un mutante de origen canadiense y de oscuro pasado que responde al nombre de *Logan* como parte de un cierto grado de humanización. *Wolverine* posee sentidos animales muy agudos como el olfato o los reflejos; además de un factor de curación a nivel de regeneración celular capaz de hacerle recuperar de cualquier herida, enfermedad en su organismo o del deterioro físico (por esto no se puede precisar su edad exacta ubicándole incluso en la época del *Far West*)³. Además de esta cualidad, *Wolverine* posee unas impresionantes garras retráctiles que se activan desde sus antebrazos y que están compuestas por un metal indestructible (y ficticio) llamado *Adamantium*, al igual que toda su fisonomía ósea, la cual está recubierta por una aleación del mismo metal convirtiéndolo en ese *cyborg* genético descrito por Oehlert.



Fig. 3. Herb Trimpe. *The Incredible Hulk* #180. 1978.

Desde su creación, el personaje demostró que no dejaba indiferente; rudo, macarra, fumador empedernido, bebedor y bronquista, no fue del total agrado de los editores ni del público que no lo concibieron como integrante de un equipo de superhéroes como eran los *X-Men* y no fue de extrañar que los editores de la época tuvieran en mente el eliminar al personaje haciendo que muriera en alguna misión. Pero gracias al guionista Chris Claremont y al dibujante John Byrne, que reemplazó a Dave Cockrum, al cual el personaje le despertaba cierta antipatía, hicieron que el personaje no solo tuviera continuidad en la colección sino que además le confirieron un potencial enorme esperando para ser explotado. Se le otorgaron varias identidades; para los amigos era, simplemente *Logan* (en alusión al monte más alto de Canadá), en su rol de superhéroe fue conocido como “*Wolverine*”, como matón de los bajos fondos respondía al mote de “*Patch*” y como resultado del peligroso experimento militar secreto al que se vio sometido, se le etiquetó como “*Weapon-X*”.

A partir de ahí, el personaje se fue expandiendo y enriqueciendo, tanto en la colección en la que formaba parte como en sus apariciones como invitado especial en otros títulos; por lo tanto no es de extrañar que pronto le dedicaran series limitadas e incluso una colección

³ En 2002 apareció la miniserie de cinco números *Wolverine: Origin* que narra el origen de este personaje desde su infancia y que transcurría en el siglo XIX en Alberta, Canadá. En esta historia se descubre que su verdadero nombre es *James Howlett* y era el hijo de unos terratenientes hasta que una tragedia familiar y la manifestación de sus poderes le obligaron a marchar de su hogar. Pero pese a lo que puede significar el desvelar el verdadero pasado del personaje, no aporta demasiado al mito que ya está consolidado y ante la disputa de los editores de *Marvel* pasaría a narrar el origen del *Wolverine* del universo *Ultimate* (una línea paralela de cómics que la editorial utiliza para actualizar a algunos de sus personajes). Por lo tanto se trataría más bien de un drama en la mejor tradición folletinesca sobre un hijo no querido, una herencia (de sangre) maldita, amores imposibles y los propios problemas (licantropía incluida) que desencadena ese mutante de garras retráctiles.



Fig. 4. Kent Williams. *Meldtdown*. 1989.

propia que se estrenó en noviembre de 1988 guionizada por Chris Claremont y dibujada por John Buscema y que continúa editándose en la actualidad.

En la existencia de este personaje, han contribuido primeros nombres dentro de la industria del cómic y de la ilustración como, además de los citados anteriormente, Sal Buscema, Bill Sienkiewicz, Mark Texeira, Sam Kieth, Mark Silvestri, Barry Windsor-Smith, Kent Williams o Frank Miller entre otros que a través de su trabajo tan personal, alejado de las convenciones del mercado, otorgaron al personaje de una solidez y trascendencia que lo han llevado a ser considerado como icono popular, sobresaliendo de entre sus compañeros mutantes y demás anti-héroes. Algunas de estas historias han sido consideradas como verdaderas obras de referencia, no solo en la historia del peligroso mutante, sino dentro del género de los cómics. Como la primera serie limitada de *Wolverine: Honor* publicada en los años ochenta (de septiembre a diciembre de 1982) con guión de Chris Claremont y dibujos de Frank Miller donde se presentaba una

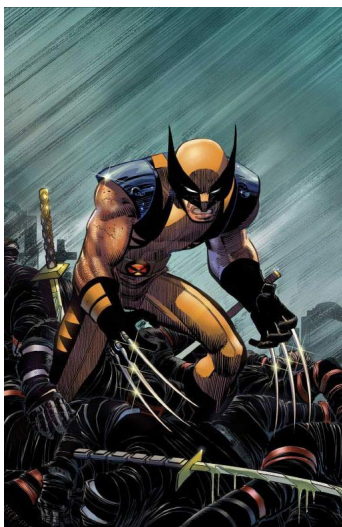


Fig. 5. John Romita jr. *Enemy of the State*. 2005.

aventura ambientada en Japón donde *Wolverine* se enfrentaba a una mortal secta ninja. Otra obra referencial titulada *Meldtdown* (1988) muestra al mutante bajo un aspecto zoomorfo gracias a la interpretación del ilustrador Kent Williams (fig.4). La saga *State of Grace* (1993), guionizada por Larry Hama y dibujada por Mark Texeira en la que el mutante debe reconfigurar los restos de su memoria fragmentada para concluir una antigua misión; la surrealista *Sediento de Sangre* (*Marvel Comics Presents* 1991; del número 85 al 100) de Sam Kieth, en la que los recuerdos distorsionados y la realidad conformarían una brutal trama de venganza; o la reciente *Enemy of the State* (2005) por Mark Millar y John Romita Jr (fig.5) que narra la frenética carrera de *Wolverine*, reprogramado y convertido en un arma viviente por la organización terrorista más poderosa del mundo con el fin

de conseguir una serie objetivos para atacar a los Estados Unidos.

Pero, pese a que se trata de un personaje de cómic, no se debe omitir la versión que el director Bryan Singer realizó para la pantalla grande de las dos películas sobre los X-Men (en el 2000 y en el 2002 respectivamente) donde *Logan* estaba interpretado por el actor australiano Hugh Jackman de forma convincente aunque bastante edulcorada. (fig.6)

Este resumen sustancial de los treinta años de existencia de este controvertido y deconstruido antihéroe no serviría únicamente como una presentación del mismo sino que

también significaría el punto de partida en la labor que ocupa esta investigación.

Uno se encuentra ante una creación ficticia que ha superado los planteamientos iniciales de sus creadores y que ha ido desarrollándose y alcanzando una solidez que otros personajes de la literatura popular no poseen.

Aunque el aspecto psicológico que se le ha ido otorgando al personaje merece una consideración especial, no es el objetivo fijado en esta tesis y será necesario centrarse en las consideraciones físicas, estéticas y visuales, aunque bien es cierto que la psicología que se le ha ido dando ha favorecido en mucho algunas de las representaciones más interesantes

del mismo siendo la gran obra maestra firmada por el autor inglés Barry Windsor-Smith⁴ titulada simplemente *Weapon-X* (*Arma X*) la que significaría el punto de inflexión más sólido del personaje, mostrando el momento más horrible de su pasado y convirtiendo al héroe en monstruo desatado partiendo de una estética completamente *cyberpunk*. (fig.7)



Fig. 6. X-Men. Brian Singer, 2000.



Fig. 7. Barry Windsor-Smith. *Weapon X*. 1991.

Esta miniserie apareció por primera vez en la colección *Marvel Comics Presents* durante 1991, está dividida en trece actos que se desarrollaría entre los números 72 al 84 de dicha

⁴ Barry Windsor-Smith, extraordinario ilustrador británico, es considerado uno de los impulsores de la evolución de los comics en los últimos veinte años. Nacido en 1949, Barry Smith (el Windsor llegará más tarde) trabaja como publicista en Inglaterra en Yorkshire. Su sueño siempre fue el dibujar *comic-books*, pero el mercado inglés no le dio la oportunidad. En 1968 entra en Marvel como dibujante con un estilo inicial muy influenciado por Jack Kirby y Jim Steranko que luego irá desarrollando en obras tan personales como *Machine Man* (una versión *cyberpunk* del personaje creado por Jack Kirby que apareció por vez primera en los cómics inspirados en *2001: A Space Odyssey*) o este *Weapon X*. Además de su producción dedicada a la industria del cómic también es valorado en la pintura con obras de estilo “pre-rafaelista”.

colección y significó una revolución que convulsionó el mundo de los cómics por el tratamiento casi cinematográfico de su trama argumental así como por la excepcional calidad del dibujo a todos los niveles: composición, tratamiento del entintado y el color, nivel de descripción de imágenes, narratividad, contenido....

La trama transcurre en una época anterior a que el protagonista establezca contacto con los *X-Men* y su entorno superheróico.

Logan pasa sus días en uno de tantos recónditos y fríos poblados canadienses preguntándose la razón por la que continua viviendo mientras piensa que quizá debería escribir a la “vieja cabra” de su madre. Se emborracha con frecuencia, pelea en las tabernas y fuma puros de manera constante. Tiene un carácter muy irascible y no tiene ganas de hacer amigos, ni de hablar; tan solo siente una cierta relajación viendo la lluvia golpear los cristales de la ventana de su habitación donde pasa la mayor parte del tiempo. Es una persona que no se encuentra en armonía con el resto y que sufre un sentimiento de soledad y aislamiento desesperantes, sintiéndose como una persona entera pero, a la vez dividida, como dos seres diferentes⁵.

Pero su vida, por decirlo de alguna manera, ordinaria y sin rumbo se desvanece cuando pierde la consciencia. Al despertar, se encuentra en un enorme tanque de contención y con su cuerpo cubierto por extraños tubos que penetran en su carne. El dolor es indescriptible. Vendría a significar el nacimiento de un nuevo ser.

Logan fue elegido contra su voluntad para participar en un abominable experimento gubernamental secreto dirigido por el enigmático *Profesor* y el *doctor Cornelius*. Ambos científicos (y criminales) intentan realizar en el interior de un organismo vivo, la fusión entre huesos y *Adamantium*; un metal casi indestructible que hará al sujeto imbatible.

Pero *Logan* desarrolla otras cualidades; como la de poder regenerar los tejidos con sorprendente velocidad (lo que hace que el experimento sea un éxito, pues otros sujetos no soportaron la inyección del metal y gracias a ello es capaz de resistir tan agresivo implante) o la de expandir unas afiladas garras de sus manos (lo cual demuestra que ya las tenía desde su nacimiento).

Poco a poco su aspecto se va pareciendo más al de una bestia feroz, salvaje y con el impulso de escapar del lugar en donde se encuentra.

Los continuos experimentos a los que se ve sometido (en numerosas ocasiones lo hacen luchar contra osos o tigres siberianos en la nieve para comprobar su resistencia) no hacen más que alimentar su odio y su rabia hacia los responsables de su dolor y que muy pronto lo conducirá de manera sangrienta y brutal a la fuga. Pero, ¿A dónde ir?

Este es el argumento de la novela gráfica en donde advertimos todos los ingredientes de los relatos de ciencia ficción y *cyberpunk*: laboratorios de alta tecnología, experimentos an-

⁵ Laing, R.D. *The Divided Self: An Existential Study in Sanity and Madness*. Londres. Penguin Books. 1975. Reseña tomada de José Miguel G. Cortés Orden y Caos. *Un estudio cultural sobre lo monstruoso en el arte*. Ed. Anagrama. En “el sujeto esquizoide” (pág.115).

tinaturales, verborrea científica, situaciones límite al estilo *Alien* (Ridley Scott. 1979) con un protagonista marginado y sin rumbo que de repente se ve sacudido por un acontecimiento extraordinario que le cambiará la vida.

Aquí es posible apreciar cómo la alteración del cuerpo humano y su violación por parte de la tecnología hace que la propia naturaleza contraataque y se rebele de una manera más feroz que la propia invasión que ha padecido el organismo por el agente externo; produciéndose una mutación que actúa como revulsivo a la agresión sufrida en el intento de adaptación ante la nueva configuración.

Además, la intervención quirúrgica en la que se le inyectó a Logan el ficticio *Adamantium* y que recubrió su estructura ósea parecida a la del robot interpretado por Arnold Schwarzenegger en *Terminator* (James Cameron. (1984). Un ingenio mecánico recubierto por tejido vivo) puesto que se produce una asimilación del material externo por parte del organismo mutante del protagonista y que hace posible la fusión entre el metal y el hueso y la carne. Una vez más la tecnología y el implante sirven para la mejora de la condición física del ser humano, aunque en esta ocasión tenga unos fines más oscuros: la creación del arma viva perfecta. Esta mejora tecnológica se une a la cualidad mutante del personaje que es la de la regeneración de su cuerpo que propicia el desarrollo de la intervención y es la razón por la que fue elegido.

La cirugía reconstructiva a la que se ve sometido *Wolverine* es un reflejo bizarro de la dirección que está tomando la ciencia en los últimos años; distorsionado, eso sí, por la propia consideración irreal del género. No existe rigor en las afirmaciones o en los términos científicos empleados lo cuales son inventados o están empleados de una forma bastante banal y bastante despreocupada (algo que ya se daba en las obras literarias del *cyberpunk*, en las que autores como el escritor William Gibson (*Neuromancer*. 1984) reconocieron que no eran especializados en informática y que empleaban la terminología sin un conocimiento preciso o incluso la inventaban) y se acercaría más bien al planteamiento recogido como tendencia artística conceptual así como visual por el *Body Art* que promueve la visión posmoderna del ser humano.

A la mejora del organismo se le añade, además, la incorporación de unos ingenios mecánicos que se ocuparían de controlar y analizar la evolución del mutante, como en la escena donde aparece luchando en la nieve contra un enorme oso y que hace posible que los científicos cotejen las reacciones físicas o la resistencia del sujeto tanto a los factores climatológicos como al combate. Por lo tanto estas aparatosas carcasas y el casco monitorizado le darían al personaje

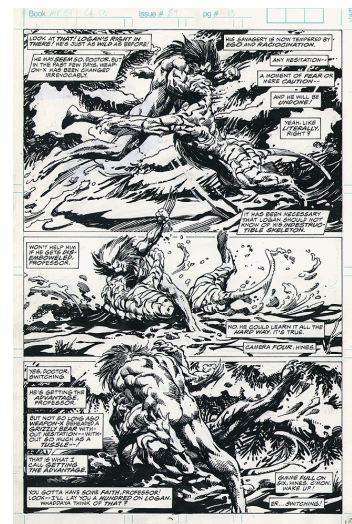


Fig. 8. B. W. Smith. *Weapon X*. 1991.

la apariencia de una cobaya a la que se está estudiando y serían utilizadas como las prótesis, no del propio sujeto, sino de los científicos, significando una prolongación de ellos mismos haciendo que las acciones del mutante sean las suyas a través del aparato, además de permitir estar “al lado” de la criatura en todo momento sin correr peligro. (fig.8)

El empleo de la prótesis y del ingenio mecánico implantado en el cuerpo también tiene su estética en el campo artístico que puede llegar a sacrificar el verdadero sentido práctico por la aparatosidad y la vistosidad de las mismas. Si comparamos las viñetas en las que se ve a *Wolverine* en su fuga, enloquecido y provisto únicamente de los arneses unidos por los cables a su cuerpo con las imágenes y vídeos de los espectáculos multimedia de *performers* como Stelarc o Marcel-lí Antúnez Roca (uno de los fundadores de *La Fura dels Baus*), encontramos notables (así como aparentes) similitudes estéticas y de planteamiento en cuanto al discurso: la evolución del organismo gracias a la tecnología. Pero la intención es diversa y el alcance (en su proporción) también. Las *performances* de Stelarc, así como las de Antúnez escenifican un discurso, sus trajes biónicos y sus implantes que los acercaría a la categoría de *simple controllers* (conexiones hombre-máquina directas como los exoesqueletos militares de vanguardia) que, aunque funcionen, se conecten e interactúen con el cuerpo, no son más que aparatosas carcasas amplificadoras en un escenario y sus actuaciones; interpretaciones de comportamientos mecánicos que imitarían a los de un autómatas. Si las introducimos en el contexto de nuestra realidad (al menos en nuestros días y de lo que ofrece la tecnología actual) se convierten en vistosos espectáculos multimedia que tienen su punto de encuentro en las galerías de arte en el que el *performer* “jugaría” a experimentar sensaciones como el moverse sin gravedad o de manera automática originada por impulsos eléctricos. Todo un teatro llamado por Artaud “de la crueldad”⁶:

“El Teatro de la Crueldad ha sido creado para devolver al teatro una concepción de la vida apasionada y convulsiva; y en ese sentido de violento rigor, de extrema condensación de los elementos escénicos, ha de entenderse la crueldad de este teatro”.

Visto de ese modo, todo lo que transcurre en la dimensión del cómic sería real; el experimento, las máquinas, los implantes, todo ello funciona, si nosotros apareciéramos, aunque fuera en una sola viñeta, formaríamos parte de una dimensión en la que todo lo acontecido sería real. La *performance* estaría ejecutada en el interior de un laboratorio donde la integridad física del *performer* sería sometida a una intervención más radical que supondría la violación (a nivel interno) de su fisonomía y de su mente.

Stelarc se reviste de máquinas para aparentar un ser cibernético, pero si retomamos las definiciones sobre el término acuñadas por Manfred Clynes y Nathan Kline, se

⁶ Artaud, Antonin; *El teatro y su doble*. Pocket Edhasa. Barcelona. 1997. (pág.139)

comprende que la morfología del ser debe ser alterada, invadida por el agente mecánico; las *performances* de Sterlac o de Antúnez solo muestran al *cyborg* en su apariencia a partir de exoesqueletos mecánicos y como un espectáculo multimedia (fig.9); a diferencia que en la dimensión del cómic de Barry Smith, en la que su protagonista sí se transforma en un verdadero ser cibernético.(fig.10)



Fig. 9. Stelarc. *Third Hand*. 1980.



Fig. 10. B. W. Smith. *Weapon X*. 1991.

El metal ha sido introducido en el sujeto a nivel subcutáneo; la carne ha sido abierta y el organismo alterado de una manera brutal y desgarradora; hasta tal punto que, durante el proceso, el sujeto ha olvidado su identidad e incluso su humanidad dejando libre la verdadera naturaleza de su ser; un ser primordial sin ninguna atadura moral y que solo reacciona por instinto. Es destacable el hecho que el protagonista no tenga casi diálogos durante todo el relato; tan solo al final, cuando concluye la masacre y comienza a ser consciente de lo que ha podido ocurrir, pero solo por los resultados sus propios actos que, por supuesto, no recuerda, como si se hubiera despertado de un sueño: (fig.11)

Wolverine perdió la capacidad de hablar y de comunicarse debido al trauma extremo al que se vio sometido y pasó a ser considerado un “animal”, un “objeto”, un “monstruo” sin identidad y totalmente deshumanizado. Primero es un autómata que solo obedece a órdenes externas; un arma letal (de ahí el nombre del experimento) y luego se desata en una furia totalmente irracional. El uso del verbo es síntoma de razonamiento y lo que tenemos ante nosotros no razona; una máquina no siente, obedece a una programación, no habla, no piensa ni se emociona, sólo actúa y ejecuta su función. Una bestia no conversa, no dialoga, sino que ruge y gruñe demostrando actitudes básicas de rabia, superioridad o miedo.

En este caso, la confrontación no viene dada por un problema de doble personalidad que indicaría un conflicto interno en el subconsciente del sujeto; sino por un impulso primario de supervivencia frente a la invasión cibernética.



Fig. 11. B. W. Smith. *Weapon X*. 1991.



Fig. 12. B. W. Smith. *Weapon X*. 1991.

El monstruo oculto del que se refería Freud se ha manifestado para destruir a aquellos que le intentan someter. y que se ha descontrolado no por la voluntad humana sino por el instinto animal de supervivencia que demuestra el origen natural-selvático del Hombre, el cual prevalece sobre todo lo artificial e impuro creado por él mismo. (fig.12)

El monstruo oculto del que se refería Freud se ha manifestado para destruir a aquellos que le intentan someter.

La creación del monstruo puede ser natural como una mutación (de carácter fantástico como de la de los personajes del cómic) o una malformación física ya de nacimiento como la de los habitantes de un circo en *La Parada de los Monstruos* (*Freaks*. Tom Browning.1932), pero también artificial y provocada, donde el ser que nace es concebido de forma antinatural, o rehecho; fabricado en un laboratorio por un científico que actúa a modo de creador. Pero en ambas concepciones se contiene el origen desviado de una criatura que no será

El hombre y la bestia. Si la otra cara del bien es evidentemente el mal, la otra cara del hombre es la del animal, lo que al margen del significado claramente relacionado con lo diabólico (la representación del propio diablo siempre recurre a la figura de algún animal).

El *Wolverine* de Barry Windsor-Smith pierde todo rastro de humanidad y se ha eclipsado en lo bestial y falto de conciencia, lo cual lo acerca todavía más a la leyenda del licántropo, el hombre-lobo, pero introduciendo, además, elementos del *cyberpunk* más puro para fundir dos mitos: el de las terroríficas transformaciones de seres humanos en lobos dando rienda suelta a sus instintos más primarios (un ejemplo análogo podría ser la película *The Curse of the Werewolf*. Terence Fisher. 1961, con el actor Oliver Reed; o las interpretaciones de la bestia hechas por el actor español Paul Naschy (*La Marca del Hombre Lobo*. Enrique López Eguiluz. 1968). Y la rebelión de la máquina o del producto que, pese a lo avanzada de su morfología y su concepción intelectualizada utilizaría la violencia como la vía más práctica cuando su existencia se ve amenazada como hace el replicante *Roy Batty* interpretado por Rutger Hauer en *Blade Runner* de Ridley Scott (1982). O el NS5 llamado *Sonny* en su intento de desafiar a sus superiores humanos en *I Robot* (Alex Proyas. 2003).

En este cómic vemos como es la máquina la que se animaliza; puesto que no existe ningún vestigio de humanidad en ese cuerpo mutante que ha sido programado para matar

jamás aceptada, ni por la sociedad o por la Naturaleza. El ejemplo más claro está en el *Frankenstein* de Mary Shelley, que ha inspirado a otros, algunos de naturaleza mágica como *El Gólem* (*Der Golem*. Henrik Galeen & Paul Wegener. 1915) o el androide *María* (*Metrópolis*. Fritz Lang. 1927) pero existen otros como el siniestro personaje de *Garras Humanas* (*The Unknown*, 1927) o este *Weapon X* que retoman los componentes básicos de estas obras reconocidas en sus respectivos géneros (literatura y cine) y las adapta a la estética propia del cómic produciendo, al igual que las anteriores, una referencia en su ámbito y entre sus seguidores. Pero con la diferencia sustancial que en esta presentación del monstruo no se haya el patetismo ni la tragedia (*The Fly*. David Cronenberg 1986), con su desplazamiento de la naturaleza humana por la animal ante los ojos impotentes del ser querido. Sino una voluntad de rebelión y una supremacía del ser monstruoso que se adapta a su condición y que comenzaría a buscar su destino.

Weapon X, supone un punto de atención sobre muchos aspectos interesantes que tienen que ver con la proyección posthumana (o transhumana) del ser humano en cuanto a su mejora, su alteración física a través de la implantación de la tecnología cibernética y su recreación dentro de una nueva naturaleza (o civilización) que le es hostil por que no considera al propio ser humano⁷. Presenta el nacimiento de un mito contemporáneo como sería el de *Wolverine* el cual sobresale de lo que se puede encontrar en las páginas de un cómic convencional por lo intrincada de su evolución y su tratamiento a lo largo de los treinta años de historia y definiría la trayectoria de este icono de la cultura popular impuesto desde los *mass media* estadounidenses enlazándolo, además, con una estética posmoderna y con el sentimiento de inquietud que provocan cuestiones como la manipulación genética o la experimentación con seres humanos o la cibernética; tomando reminiscencias de un pensamiento que aboga por la necesidad de evolucionar ante lo obsoleto de nuestra especie al igual que lo hacen Marcel.Í Antúnez y Sterlac como propuesta artística en sus impresionantes espectáculos visuales y multimedia; en los cuales ya se aboga por este planteamiento conceptual darwiniano pero acelerado por la mano del hombre a través de la cibernética y los implantes y no por el curso natural. Barry Windsor-Smith es capaz de introducir todos estos ingredientes para crear un producto destinado al consumo masivo que, por su categoría y calidad, se ha convertido en obra maestra del género a nivel internacional ayudando con este trabajo a considerar al cómic, un género considerado en numerosas ocasiones “poco relevante” como obra de arte o un género que no solo está destinado al público infantil como se puede presuponer, sino que forma parte de la literatura moderna.

⁷ Finalizando una reseña exacerbada sobre la novela *El Cielo Protector*, Norman Mailer aseguró que Paul Bowles (su autor) permitió que entrara a la literatura “el fin de la civilización”.

Por su parte, la reseña del mismo libro, publicada en el *New Yorker* en 1949, resumía que en todo su suspenso “no quedaba viva una chispa de sentimientos humanos”.

En décadas recientes, un número creciente de artistas de las más variadas disciplinas ha mostrado una postura similar respecto al hombre: neutra en el mejor de los casos, despiadada en los peores.

El cuerpo, sus transgresiones y el espectáculo

2. EL CUERPO, SUS TRANSGRESIONES Y EL ESPECTÁCULO.

2.1. TRANSGRESIONES CORPORALES EN LAS ARTES Y EN EL ESPECTÁCULO, SUS REFLEJOS EN LA ESCATOLOGÍA DEL CUERPO. SUS ANTESALAS PARA SU INSERCIÓN Y SU PROYECCIÓN EN LOS MASS MEDIA.

Antes de descender hacia vosotros para arrancaros los dientes cariados, las orejas suplicantes, las lenguas llenas de llagas, antes de romperos los huesos putrefactos, antes de abriros el vientre infestado de cólera y de sacar para usar como fertilizante el hígado demasiado graso, el innoble bazo y los riñones diabéticos, antes de arrancaros el horrible órgano sexual, incontinente y viscoso, antes de apagar vuestra sed de belleza, de éxtasis, de azúcar, de filosofía, pepinos y pepinillos matemáticos y poéticos metafísicos, antes de desinfectaros con vitriolo, de limpiaros y asestaros una paliza con pasión, antes de todo eso, nos daremos un gran baño antiséptico, y os lo advertimos: somos asesinos.

Manifiesto Dadaísta de Tristán Tzara.

Cuerpo, arte y transgresión son conceptos que en las últimas décadas han ido juntos de la mano para generar lo “abierto” y lo “híbrido” en confrontación a lo “estereotípico” y lo “autosuficiente”.

Han sido muchos los creadores que a lo largo del tiempo se han sumergido en lo oscuro y transgresor; las pinturas negras o la trágica serie de grabados “*Los desastres de la guerra*” que ejecutó Goya; los cuerpos descompuestos de Picasso; los seres metamorfoseados y devorados en un violento acto sexual autodestructivo pintados por Francis Bacon a través de sus desnudos deformes; los crucificados sanguinolentos y deshuesados de Antonio Saura; los ensayos a propósito de las extinciones masivas que se llevaron a cabo durante el nazismo que desembocaron en expresiones tan arriesgadas como lo que se denominó “*body art*” en que la anatomía es el campo de exterminio; los macabros bodegones compuestos por restos de cadáveres de Joel-Peter Witkin; las exposiciones rituales de Ron Athey o Bob Flanagan, los mundos caóticos y viscosos de las películas de David Cronenberg o David Lynch repletos de criaturas deformes y monstruosas. O los cadáveres plastinados expuestos por Gunther von Hagens.

Lo extremo, lo abyecto, lo grotesco y lo monstruoso son cualidades que muchos artistas han tomado como signo de identidad en su trabajo. A través de la categoría de “lo feo”, las manifestaciones transgresoras muestran la vulnerabilidad de la condición humana en todos sus aspectos; no sólo para recrearse en lo deforme y extraño de la carne

(manifestación material) sino también para instalarse en el reconocimiento por parte del ser humano de sus impulsos primarios de su naturaleza predatoria. Algo que, por mucho que se haya intentado apartar la mirada, el reflejo desagradable de su propia condición siempre ha terminado por aflorar a través de sus actos, como las acciones artísticas que lo representaban provocando, primero una ruptura en la tradición de las Bellas Artes y que paulatinamente se han ido convirtiendo, ha partir de la post-vanguardia, en una de las tradiciones artísticas de la contemporaneidad. Desde los medios de comunicación de masas y las instituciones de cultura (públicas o privadas) gracias al estudio (razonado) de las desviaciones permitidas y reeducando el exabrupto pero que, a su vez, reivindican la intensidad de la carne que aterroriza por lo que revela y por la intensidad con la que se muestra.

2.1.1. Sobre la transgresión y algunas de sus consideraciones.

Desde que Marcel Duchamp se las ingeniara en 1917 para exhibir un urinario de porcelana como “obra de arte”, desafiando con ello a la institución artística y cultural de su época, el arte se ha posicionado como reserva moral, un reducto de resistencia creativa frente al dolor humano. Aunque la comprensión y la expansión de las categorías de lo estético a su dimensión social y moral, como modos de reconocimiento, solidaridad y empatía todavía están por llegar.

El crítico Anthony Julius realiza un extenso análisis sobre la transgresión y sus repercusiones en las artes que representan y aluden a vicios y actos inmorales, y que, a su vez, son consideradas ofensivas puesto que pueden confundir al público sobre lo que es un acto malvado con su representación, así como el incitar a lastimar a los demás por imitación¹. Trata de un estudio interesante para asentar las bases sobre las que se pretende abordar este tema.

Según el escritor Bell Hooks (citado por Julius) *el arte [...] era un ámbito en que todo límite podía ser transgredido*², lo que otorga al artista el rol de “genio”, de violador de los cánones establecidos desde los círculos académicos. Johann Friedrich Schiller (también citado por Julius) dice respecto a ese papel que se ha asumido que *desconocedor de las reglas, esas muletas para la debilidad y tiranías de la torpeza, el genio supera con calma y seguridad todas las trampas del gusto falso*³. Para añadir a continuación que “sólo el genio puede sentirse a gusto en lo que está más allá de lo habitual y ampliar la naturaleza sin sobrepasarla”. Lo que pone un límite que la estética transgresora rechaza de pleno.

¹ Julius, Anthony; *Transgresiones. El arte como provocación*. Destino. Barcelona. 2002.

² *Ibidem.* (pág. 19)

³ *Ibidem.* (págs. 19 y 20)

El término “transgresión” se introdujo en la lengua inglesa en el siglo XVI con connotaciones negativas de las Escrituras, que determinan toda acción que constituye un crimen u ofensa a Dios. Posteriormente fue secularizado para referirse a la desobediencia a la ley. Se amplió para determinar la violación de una regla y finalmente abarcó cualquier desviación de la conducta reglada.

Trata sobre lo que traspasa los límites, lo que desafía las ideas consensuadas y destruye todo lo que está arraigado para provocar nuevos descubrimientos.

Aquello que es transgresor ha encontrado en el arte una nueva acepción al considerar otro tipo de agresión en que la regla ya no es violada, sino que lo es la persona.

Si un acto agresivo es un golpe o un insulto que causa daño físico o moral, ese daño también puede inflingirse a través de un discurso o un estilo alterándolo con un componente inferior e incompatible o perturbando su superficie pulida a partir de la introducción de contradicciones e impurezas para descubrir una belleza que surge del vicio y la provocación, algo que la ley no es capaz de concebir.

Para Julius, la ley no entiende la belleza de la transgresión y considera que la exaltación de lo transgresor es algo equivocado y peligroso. Lo que plantea esta inevitable confrontación que a continuación se cita:

Según la ley, el arte está tan ciego a los vicios de la transgresión, como la ley lo está de la belleza de la transgresión. Las obras de arte que condenan el delito, las leyes penales que hacen excepciones para el arte, no son más que compromisos, respectivamente, de los proyectos estéticos y jurídicos. El primero está comprometido con el desarrollo sin trabas de nuestras capacidades imaginativas, el segundo, con la regulación de nuestras palabras y acciones. El arte exaspera a la ley, mientras la ley oprime al arte⁴.

No obstante, las transgresiones tienen una duración limitada. Lo que pretenden, principalmente, es una abolición de la regla (académica, religiosa, moral, cívica, iconográfica, estética...), suspenderla aunque sea un instante, pero no la suprimen. Por lo que se establece, posteriormente al conflicto, una complicidad entre la ley y su violación.

A la unión entre transgresión y arte se le une, inevitablemente, la presencia del cuerpo, su ensuciamiento, su abandono y su arruinamiento como una alteración que cada vez más trasciende el marco de su representación aislada; si se transgrede mediante una imagen, un gesto o una postura, se está transgrediendo, además un sistema inamovible de conducta, con

⁴ Ibidem. (pág. 21)

las representaciones estereotipadas que se tienen sobre el cuerpo y su iconografía, así como con la relación que se establece entre los nuevos caminos y pautas que la transgresión del cuerpo en el arte ha favorecido, enfrentando a los códigos más conservadores con lo nuevo y lo imprevisto, concluyendo con lo que Julius dice a continuación:

*La experiencia de la transgresión es una experiencia que mezcla el terror y el éxtasis. Constituye placer y dolor, combinados e in extremis.*⁵

2.1.2. Un punto de inicio. Cuerpo, muerte, sexo y... guerra.

La representación de la transgresión violenta contra el cuerpo en la actualidad tuvo un momento decisivo a partir de las imágenes sobre crueles atrocidades cometidas por el nazismo durante la Segunda Guerra Mundial en que los cadáveres calcinados y los esqueletos vivientes que se hallaron en los campos de concentración fue lo que provocó un impacto tan desmesurado que ya nada podía representar con la misma intensidad la agresión al propio género humano provocado por él mismo, en que la visión del propio cuerpo apocalíptico, significó la verdad que se esconde detrás de su (nuestra) civilizada apariencia.

Algo sobre lo que Valeriano Bozal ha advertido al señalar que *el trauma sufrido por la cultura europea en los años cuarenta y cincuenta, que también afectó profundamente a las artes plásticas, planteó la necesidad de establecer una relación distinta con el pasado y, muy especialmente en el ámbito del arte, [...]*⁶.

El arte, ante la violencia ejercida sobre la población civil vista en la Segunda Guerra Mundial (los bombardeos sobre Dresde o Londres) o en la Guerra Civil Española, se encargó de materializar el fracaso crítico de sus esperanzas ilustradas y lúdicas como reflejos de la pureza del ser humano. Algo que durante los años cuarenta y cincuenta se tradujo en una actividad creativa que transformó el concepto de humanidad a través de un nuevo lenguaje del cuerpo (hasta entonces oculto) que alteró el desarrollo de toda la actividad pictórica, escultórica, poética y literaria desde entonces hasta la actualidad.

Robert Rosenblum, en su artículo *Painting Laid Bare*⁷, confecciona un interesante estudio en donde pone de manifiesto un surgimiento de imágenes sobre una humanidad presa del pánico post-nuclear del lanzamiento de la bomba atómica sobre Hiroshima en 1945, y que más adelante con las instantáneas de guerra tomadas por Larry Burrows en Vietnam y publi-

⁵ Ibidem. (pág. 23)

⁶ Bozal, Valeriano; *El tiempo del estupor*. Siruela. Madrid. 2004. (pág. 16)

⁷ Rosenblum, Robert; *Painting Laid Bare*. En: *Pintura al desnudo*. Museo de BB.AA de Bilbao, 2001.

cadaveres por la revista *Life*, mantuvieron en guardia a los nuevos artistas que decidieron mostrar sus delirios apocalípticos en sus obras.

Si Goya ya retrató la barbarie de la guerra en sus pinturas y grabados llenos de cadáveres mutilados que durante la invasión napoleónica cubrieron el paisaje en España, otros artistas posteriores como Francis Bacon, Jean Dubuffet, Willem de Kooning, o los españoles Pablo Picasso, Antonio Saura (nombres que Rosenblum utiliza como ejemplos en su artículo) concibieron nuevas formas de expresión del cuerpo de la que surgieron lo que parecían “*imágenes de una humanidad brutalmente lacerada: cuerpos y rostros abrasados, mutilados, desollados y aplastados, resucitados de entre los muertos por los artistas para atormentar a los vivos*”⁸; algo que mucho antes, ya mostrara Abel Gance en su filme *Je Acusse* (1919) en que las víctimas, en este caso, de la Primera Guerra Mundial “resucitaban” para protestar por haber sido asesinados.

Visiones como las diversas pinturas que Bacon (trípticos, en clara alusión al formato del arte religioso medieval y renacentista) o Saura dedicaron a la Crucifixión están más cercanas a escenas propias de un matadero que al drama de Cristo. No existe la mitificación religiosa ni la dimensión moral y la aproxima a la visión terrible del ser humano.

En sus desgarradoras versiones de la Crucifixión, como las de 1959 o 1963, Saura se inspira, tal y como lo describe Rosenblum, en *las imágenes más horripilantes, física y psicológicamente, del arte sacro español, a la que infundió esa nueva libertad en la utilización de la pintura al óleo que caracterizó a buena parte de la pintura figurativa y abstracta de postguerra: pinceladas desiguales, goteos y salpicaduras de pigmento, e incluso, la huella de su propia mano [...]*⁹.

Para Julius, la recreación que Bacon hace del tema es *antagonista a la Crucifixión porque niega su aspecto consolador. No ofrece piedad o alivio. Usa la Crucifixión para rebatir los aspectos más poderosos esgrimidos en nuestra cultura a favor del aspecto redentor del sufrimiento y la muerte. Es un arte desencantado, un arte de sustracción con sus cuerpos desollados sin sufrimiento, su iconografía religiosa sin fe priva a la Crucifixión de todo significado*¹⁰.

Tanto en *Fragmento de una crucifixión* (1950) donde un perro muerto yace justo donde se unen las dos barras que forman la cruz en la que un horrendo ser sustituye al Cristo crucificado, sus *Tres estudios de figuras en la base de una crucifixión* (1944) el tríptico con el marcó el punto inicial de su carrera, o *Tres estudios para una crucifixión* (1962) una de sus obras con las que concluyó su proyecto, significan un insulto a la imagen que tiene el ser humano de sí mismo deformando la tradición pictórica europea y la iconografía religiosa. (*fig. 1*)

⁸ *Ibidem.*

⁹ *Ibidem.*

¹⁰ Julius, Anthony; *ibidem.* (pág. 83)



Fig. 1. Francis Bacon. *Crucifixión*. 1962

Se produce, pues, horror ante la visión de un cadáver y se rehuye de los símbolos de la violencia por miedo a su contagio. La muerte es un síntoma violento y también lo es la sexualidad. *Ya sea al tratarse de la muerte o la sexualidad, lo que se pretende es eliminar la violencia. El hombre se siente desconcertado cuando se enfrenta a la muerte o la unión sexual*¹¹.

Figuras desnudas y bestiales, criaturas de deseo y de amenaza que atacaron diversos tabúes como el sexo a través de la exhibición sin tapujos del cuerpo y sus miserias; tanto la figura masculina, a través de los flácidos desnudos que Bacon solía tratar donde *la obscenidad se hace más patente en las escenas amorosas, muchas de ellas homosexuales, que rechazaban a la vez cualquier tipo de respetabilidad y cualquier invitación a lo mórbido, pues lo que predomina es la sordidez*¹²; o femenina, convirtiendo a las clásicas venus en grotescas “monstruas” sexuales tal y como Picasso, de Kooning o Dubuffet (fig.2) plasmaron después que Manet con su *Olimpia* presentara a una prostituta en vez de una Venus como lo hicieran anteriormente Tiziano o Alexandre Cabanel (*Nacimiento de Venus*. 1863).

Cuerpos femeninos de anatomía grotesca que combinan lo elemental de lo prehistórico con la crueldad contemporánea para cometer “actos criminales”, asesinatos en que el desgarrar y la violencia sexual son tales que el cuerpo no puede soportar la fuerza y la tensión muscular que estalla en todas direcciones.

La imagen femenina se convierte en un objeto de deseo y de terror en que el ideal de belleza femenino (sobre todo el norteamericano) se ha ido pervirtiendo al presentar a iconos como Marilyn Monroe como hizo De Kooning o Saura que se apropió de la imagen de la actriz francesa Brigitte Bardot, para pervertir el modelo erótico estereotipado popular de

¹¹ ibídem. (pág. 23)

¹² Bozal, Valeriano en: ibídem. (pág. 64)



Fig. 2. Jean Dubuffet.
The tree of fluids. 1950.



Fig. 2b. Willem de Kooning. Femme in
bicicleta. 1952-53.

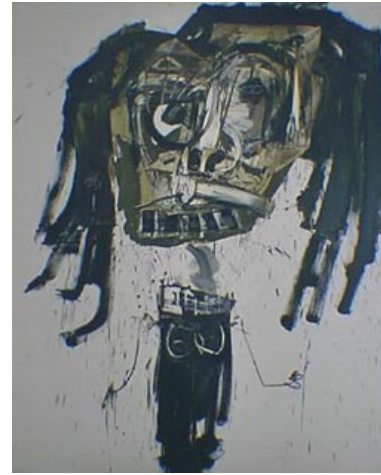


Fig. 3. Antonio Saura. Retrato imaginario de
Brigitte Bardot. 1962.

alcance mundial en los años de la caída de los tabúes sexuales; transformándolas y tratadas como mitos sórdidos y dislocados. (fig.3)

Estupor, perplejidad, horror, asombro, incredulidad...; se convierten en algo más que vocablos y pasan a ser actitudes de reafirmación en que la obra cada vez es más secundaria y la reflexión crítica, juntamente a la ironía, permite establecer la necesidad de elaborar discursos que provoquen la meditación crítica que condujo a la situación actual y sobre lo que Jean Dubuffet escribe de esta manera: *Efectivamente, vemos concretados ante nuestros ojos unos hechos que tenemos en nosotros mismos, que existen exactamente dentro de nosotros al igual que existen dentro del artista, subyacentes, oscuros, profundamente enterrados bajo nuestras sucesivas cortezas; y es precisamente ese enfrentamiento con nuestros más profundos mecanismos lo que nos parece una revelación apasionante y lo que proyecta una luz sobre nuestro propio ser y sobre el mundo, y nos permite ver las cosas que nos rodean con unos ojos (en infinito número) que todos llevamos dentro, muy recónditos, pero que corrientemente no funcionan y que el surgimiento de esa obra de arte hace funcionar súbitamente. [...]*

Me parece que, al abandonar el ideal de la belleza, Occidente no perdería mucho. Si tomase conciencia de que cualquier objeto del mundo es capaz de constituir, para cualquiera que sea, una base de fascinación y de iluminación, sería una gran ventaja. Creo que esa idea enriquecería la vida...

¿Qué pasa ahora con el arte? Desde los griegos, la finalidad del arte es supuestamente la invención de las bellas líneas y armonías de colores. Una vez abolida esa noción ¿en qué se convierte el arte?¹³

¹³ Dubuffet, Jean; *Escritos sobre arte*. Ediciones Barral. Barcelona, 1974.
(primer fragmento: pág. 97. segundo fragmento: pág. 87)

2.1.3. La transgresión hecha carne. Sacrificios rituales del cuerpo.

Si el arte (por definición) ha sido siempre una práctica que rompió con los cánones anteriores, anticipó nuevos rumbos y transgredió pautas, el arte del cuerpo, dentro de este contexto, es una de las formas expresivas donde los códigos vigentes se enfrentan con lo nuevo y lo imprevisto.

Jorge Glusberg.¹⁴

Debemos tender a descubrir la verdad sobre nosotros, arrancar las máscaras detrás de las cuales nos escondemos diariamente. Debemos violar los estereotipos de nuestra visión del mundo, los sentimientos convencionales, los esquemas de juicio.

Jerzy Grotowski.¹⁵

Se trate de mi cuerpo o de un cuerpo ajeno, no tengo otro modo de conocer el cuerpo humano que viviéndolo, lo que significa asumir la responsabilidad del drama que fluye a través de mí y confundirme con él.

Maurice Merleau-Ponty.¹⁶

El cuerpo ha dejado de ser, definitivamente, una entidad pura, platónicamente bella y protegida para convertirse en objeto de trasgresión y experimentación que seduce a los artistas en la adopción de esa “actitud criminal” que les conduce a la exploración de nuevos territorios en el que es el propio cuerpo (y no su representación) el que es transgredido.

Los chorretones de pintura de Pollock dejan paso a los chorretones de sangre de Günter Brus al rasgar sus venas con una cuchilla de afeitar.

La necesidad de quebrantar los tabúes sociales a través del cuerpo es la que lleva a ciertos artistas a tomar la sangre, la carne, las heridas y las cicatrices, es decir el sufrimiento padecido, experimentado y trasladado más allá de la pintura o el barro inertes para tratar al mismo cuerpo como material artístico, rompiendo con la dictatorial tradición artística y provocando en el espectador una emoción a través de la agresividad y lo repelente que muestran las cada vez más prácticas delincuentes que paulatinamente se ha ido introduciendo en la sociedad de masas revelándose como una iconografía patibularia.

Sobre la exhibición residual y degradación pública del cuerpo, se hace interesante el relato de Franz Kafka titulado *Un artista del hambre*; en que se presenta la figura del ayunador como un sufriente admirado en el interior de su jaula¹⁷ y del que aquí se rescatan párrafos como

¹⁴ Glusberg, Jorge; *El discurso del cuerpo*. Artículo publicado en Cuadernos de Arte CIMAL, n° 4. 1979. (págs. 13-29)

¹⁵ Jerzy Grotowski en: Glusberg, Jorge; *ibidem*.

¹⁶ Maurice Merleau-Ponty en *Ibidem*.

¹⁷ Kafka, Franz; *La Metamorfosis*. Alianza Editorial. Madrid, 2006.

muestras a lo que se puede vislumbrarse como la atroz exhibición pública del cuerpo: [...] toda la ciudad se ocupaba del ayunador; aumentaba su interés a cada día de ayuno; todos querían verlo siquiera una vez al día; en los últimos del ayuno no faltaba quien se estuviera días enteros sentado ante la pequeña jaula del ayunador; había, además, exhibiciones nocturnas, cuyo efecto era realizado por antorchas; en los días buenos, se sacaba la jaula al aire libre, y era entonces cuando les mostraban el ayunador a los niños. Para los adultos aquello solía ser no más que una broma, en la que tomaban parte medio por moda; pero los niños, cogidos de las manos por prudencia, miraban asombrados y boquiabiertos a aquel hombre pálido [...].

El ayunador es el héroe incomprendido que opta por el sacrificio del cuerpo, como él mismo confiesa antes de morir: *había deseado toda la vida que admiraran mi resistencia al hambre. Aunque a continuación, él mismo niega su afirmación al decir: pero no deberían admirarla. [...] Porque [...] no pude encontrar comida que me gustara. Si la hubiera encontrado, puedes creerlo, no habría hecho ningún cumplido y me habría hartado como tú y como todos*¹⁸.

En su acto de valor (y transgresor) auto-impuesto, el ayunador/artista del hambre/performer está dispuesto a padecer y mostrar todo el sufrimiento entregándose a una situación que el público contempla sorprendido primero e inevitablemente indiferente después. Con su convicción intacta aunque no orgullosa.

Y alzaba la vista para mirar los ojos de las señoritas, en apariencia tan amables, en realidad tan crueles, y movía después negativamente, sobre su débil cuello, la cabeza, que le pesaba como si fuese de plomo. [...]

*Entonces el ayunador sufría todos sus males: la cabeza le caía sobre el pecho, como si le diera vueltas, y, sin saber cómo, hubiera quedado en aquella postura; el cuerpo estaba como vacío; las piernas, en su afán de mantenerse en pie, apretaban sus rodillas una contra otra; los pies rascaban el suelo como si no fuera el verdadero y buscaran a éste bajo aquél; y todo el peso del cuerpo, por lo demás muy leve, caía sobre una de las damas, la cual, buscando auxilio, con cortado aliento –jamás se hubiera imaginado de este modo aquella misión honorífica–, alargaba todo lo posible su cuello para librar siquiera su rostro del contacto con el ayunador. Pero después, como no lo lograba, y su compañera, más feliz que ella, no venía en su ayuda, sino que se limitaba a llevar entre las suyas, temblorosas, el pequeño haz de huesos de la mano del ayunador, la portadora, en medio de las divertidas carcajadas de toda la sala, rompía a llorar y tenía que ser liberada de su carga por un criado, de largo tiempo atrás preparado para ello.*¹⁹

¹⁸ "Un artista del hambre", junto con "La metamorfosis" y "Un artista del trapecio" fue publicada en *La Revista de Occidente* que dirigía Ortega y Gasset en Madrid. Su referencia es:

Kafka, Franz; *Un artista del hambre*. Revista de Occidente. Tomo XVI. Abril-mayo-junio. 1927. n° XLVII. (págs. 204-219)

NOTA. Cabe mencionar el cortometraje de animación basado en este relato realizado por Tom Gibbons en 2002 titulado "The Hunger Artist".

¹⁸ *Ibidem*.

¹⁹ *Ibidem*.



Fig. 4. Rudolf Schwarzkogler. Aktion. 1965.

Artistas “ayunadores” como los constituyentes del Accionismo vienés (1965-1970), es decir, Günther Brus, Otto Müehl, Hermann Nitsch y el trágico Rudolf Schwarzkogler (fig.4) con sus amputaciones y su castración que se infirió él mismo, así como los numerosos practicantes del *body art* y los *performers* más radicales como Gina Pane (fig.5), Denis Oppenheim, Carolee Schneeman, Chris Burden (fig.6) o Vito Acconti, cuyas actividades extremas se localizan entre finales de los setenta y ochenta y que han elaborado toda una mitología (o tal vez fenomenología) violenta y erótica a la vez mediante el auto-castigo ritual en el que el artista se representa a sí mismo herido, vejado, padeciendo sobre ellos mismos el dolor y la humillación que antes era sugerida en materias inertes.

Esto es algo que en el seno de la alta cultura se ha contemplado como una práctica elevada y casi espiritual. Su utilización como objeto de provocación y de disgusto es casi similar al de los rituales de los pueblos a lo largo de la Historia y que guardan relación, entre otras cosas, con los excrementos o la sangre; convirtiéndose en objeto fetiche o en mero material para experimentar del mismo modo la intensidad obscena por la ofensa y la sublimación de su ser.

En ese acto que es el sacrificio ritual del artista, éste casi parece hacer un intento por purificar al mundo a partir de su especie de intento de suicidio... aunque bien es cierto que este acto está en todo momento controlado y sometido a un grado moderado de hostilidad para el artista²⁰.

Todo tipo de rotura o de trasgresión corporal comienza por la superficie, es decir, por la piel; que ha ligado, en cierto modo, la temática del embadurnamiento corporal con la mitología y cultura de ciertos pueblos que marcarían sus cuerpos (como protección solar o de los insectos o como estatus); o con las diversas teorías sobre la regresión a una fase infantil tal como el ensuciamiento fecal que va ligado a los juegos de los niños con las heces y sus sustitutos como, sobre todo, el barro que embadurna la piel sin producir la desagradable y nauseabunda sensación cuando se percata de su viscosidad y

²⁰ Jiménez, Juan Antonio; *Corpus Solus*. Siruela.

Sobre la limitación o el control del daño infringido al cuerpo, Ramírez expone como ejemplo a Chris Burden, al cual han disparado, atravesado, ahogado, cortado, electrocutado o encarcelado por el motivo que sabía que podía hacerlo.

“Para la más conocida de sus obras, *Shoot*, se hizo disparar por un amigo en el brazo izquierdo (19 de noviembre de 1971) y de ello queda esa foto en la que vemos el rostro levemente dolorido del artista adolescente [...] Es una instantánea casual que nos hace pensar en una tragedia mitigada: todo está bajo control en el ámbito cerrado del estudio y el dolor del artista parece, pues, un sentimiento de laboratorio.” (pág.78)

hedor. Aunque para el espectador todavía le produce esa desagradable sensación, puesto que sigue relacionando lo sustitutivo con aquello a lo que sustituye.

En su artículo *Merdificación-mercantilización del arte a la luz del psicoanálisis*, Giorgio di Genova²¹ expone y demuestra la relación existente entre el excremento y la psicología del hombre a través del arte como indirecta, “es más bien simbólica, basándose preferentemente sobre la en el erotismo anal y del interés por las heces, típicos de la primera infancia y que, pedagógicamente reprimidos, determinan sustitutos de su simbólicos afines, como el barro, la arena, las piedras y, finalmente el dinero (como se verá más adelante. *La cursiva es mía*)”²².

Di Genova toma la pintura como un elemento sustitutivo al excremento al decir que “los pintores prehistóricos usaban frecuentemente excrementos de pájaro para hacer el blanco, con orín humano como disolvente”.²³

La relación entre los excrementos o los olores corporales con la regresión al periodo infantil, incluso con la condición intrauterina, es algo que Freud o Groddeck entre otros han tratado de manera exhaustiva esa relación entre pintura, escultura y el gusto por los excrementos típico de los niños:

*¿Usted de niño, nunca ha marcado en la arena o pintado en la nieve figuras con el pincel que le ha dado la madre naturaleza y con la tonalidad dorada y luminosa de la reserva de colores que tiene en la barriga?*²⁴.

Esto es algo que Otto Müehl ha tenido muy en cuenta en su discurso sobre la liberación del uso convencional de la pintura en sus obras llegando a afirmar que *Van Gogh entendió la pintura como una pasta, haciendo hablar al material. En mi caso, no se trata únicamente del color: yo mezclaba otros materiales, arena, arcilla blanca, yeso, rotos de telas, trozos de papel, con los pigmentos en polvo. Freud lo ha formulado de otra manera: los niños realizan sus primeras experimentaciones artísticas con sus excrementos, ellos trabajan por así decirlo con un material autoproducido*²⁵.



Fig. 5. Gina Pane. Action Psyche. 1974.



Fig. 6. Chris Burden. Shoot. 1971.

²¹ Di Genova, Giorgio; *Merdificación-mercantilización del arte a la luz del psicoanálisis*. Publicado en Cuadernos de Arte Cimal nº 7. 1980. (págs. 8-19)

²² *Ibidem*.

²³ *Ibidem*.

²⁴ Georg Groddeck cit. en *ibidem*.

²⁵ Entrevista a Otto Müehl realizada por Virginie Luc. Publicada en: Luc, Virginie: *Art a Mort*. Leo Scheer Editions. París. 2002.

Algunos de los movimientos artísticos de los años sesenta como *body art*, *happenings* o *fluxus* (movimiento *perfórmico* que combinaba distintos medios como el vídeo) han convertido al cuerpo y lo que produce en materia estética²⁶ y arma para denunciar el peso de las instituciones como los museos o las galerías que mercantilizaban y especulaban con la creatividad artística.



Fig. 6. Breuys. Cómo se le explican los cuadros a una liebre muerta. 1965.

El cuerpo fue descubierto como algo novedoso y peligroso convirtiendo la obra artística como algo irrecuperable y cada vez más desmaterializada, en cuanto a su carácter de producto permanente.

En el discurso de estos artistas eran constantes las referencias a las culturas “primitivas” y creían que el arte era una forma de creación colectiva y democrática.

Breuys, que influyó a buen número de artistas tanto americanos como europeos, se sirvió de dos graves depresiones para presentarse a sí mismo como un gurú vestido de forma inconfundible (con sombrero y camisa) para dotar a su figura de un carácter particular, a modo de firma.

En “*Cómo se le explican los cuadros a una liebre muerta*” (1965), Breuys aparecía con la cabeza cubierta de hojas doradas y miel con lo que su carne se transmutaba en otra materia (fig.6). Mientras que en “*Acción en el Pantano*” (1971), se cubría de (sustitutivo) lodo.

Manifestaciones escénicas como éstas encarnaban en el cuerpo, a través del uso de materiales orgánicos como la grasa de animales, le sirvieron para configurar un conjunto expresivo en el que el cuerpo es el elemento central.

Otros como Herman Nitsch, cuya producción artística (pinturas y dibujos) se centró en temáticas bíblicas, concibió en 1959, una serie de *performances*, su *Orgien Mysterien Theater* (Teatro de los Misterios Orgiásticos) donde las crucifixiones de animales destripados, que nuevamente significan la subversión del tema religioso, la manipulación de sus vísceras, la sangre que mana y los excrementos se convierten en elementos básicos en la liberación de los instintos primarios que transgrede toda norma de comportamiento “civilizado” para mostrar la regresión al comportamiento animal ligado a lo más básico (fig.7). *Se trata de volver al exceso originario, al hueso perdido, al grito primario*²⁷.

Estas regresiones a lo infantil, a lo animal y salvaje; en definitiva a la condición elemental del hombre, son algo que termina por abolir toda regla de comportamiento o de proceso

²⁶ Sandler, I.; *Le Triomphe de l'Art Américain. Les Années Soixante*. Carré. París. 1990.

“Al igual que los creadores del *earth art* y del *process art* utilizaban materiales no tradicionales [...] los adeptos al *body art* [...] hacían de su propio cuerpo la materia de su arte”. (pág. 354)

²⁷ Entrevista con Hermann Nitsch en: Luc, Virginia en: *ibidem*. (pág. 137)

normalizado cuando se manifiestan en producciones y actos que son considerados anormales o tabú y que guardan relación con los miedos básicos como son la muerte o la sexualidad y que éstos se encargan de relacionar de manera desbocada.

Performances extremas como la que Schwarzkogler (1940-1969) hizo en 1966 en que “amputó su pene centímetro a centímetro, hasta la muerte, mientras que un fotógrafo plasmaba esta escena de automutilación, considerada como un acontecimiento artístico”²⁸; las Acciones de Gina Pane (1939-1990) donde el autolesionamiento y la violencia se convertía en la única vía de comunicación posible con el espectador como ocurrió en *Escalera no anestesiada* (1971) en que la performer subía con los pies y manos desnudas por una estructura metálica con escalones dentados; los vídeos y performances de la artista de origen cubano Ana Mendieta realizados desde 1972 y recopilados en la serie *Las huellas del cuerpo* (1974) en que expresaban la relación visceral que sentía con respecto a su cuerpo y, a su vez de éste con la tierra, el cual era utilizado como frágil despojo o cubierto de barro o sangre; o Vito Acconci, desnudo, que se mordía el cuerpo en *Trademarks* (1970) y vertía tinta sobre las heridas auto-infringidas para conseguir la impronta (fig.8); muestran el dolor físico como una práctica (habitual en ciertas culturas) de iniciación como circuncisiones o escarificaciones, a la vez de ser un espectáculo dañino que lleva a pensar en el teatro de la crueldad de Antonin Artaud, cuya obra inspiró en sus sacrificios, actuaciones y amputaciones a los artistas “ayunadores” que alteraron la antigua codificación del cuerpo como instrumento de manifestación artística.



Fig. 7. Herman Nitsch. Action. 1984.



Fig. 8. Vito Acconci. Trademarks. 1970.

Sin un elemento de crueldad en la base de todo espectáculo, no es posible el teatro. En nuestro presente estado de degeneración, sólo por la piel puede entrarnos la metafísica del espíritu.

Antonin Artaud²⁹.

²⁸ Sandler. *Ibidem*. (pág 357)

Con respecto a esta cita se destaca la aclaración que Ramírez hace sobre la muerte de Schwarzkogler: “no se mató en una automutilación performativa (como se viene repitiendo en muchos lugares desde que Hughes lanzara ese infundio por primera vez) sino que falleció en 1869 al lanzarse al vacío desde la ventana de su apartamento.”

Ramírez, Juan Antonio; *ibidem*. (pág. 128)

²⁹ Ver manifiesto I en: Artaud, Antonin; *El teatro y su doble*. Pocket Edhasa. Barcelona, 1997. (págs. 101-113).

2.1.4. La transgresión hecha carne... de espectáculo. Las escenificaciones masoquistas de Ron Athey y Bob Flanagan.

La realidad de la simulación es insoportable, más cruel que el teatro de la crueldad de Artaud, que fue la última tentativa de una dramaturgia de la vida, el último sobresalto de una idealidad del cuerpo, de la sangre, de la violencia en un sistema que lo arrastraba ya hacia la absorción incruenta de todas las opciones.

Jean Baudrillard.³⁰

Según señala Jorge Glusberg, *hasta hoy, en la historia del arte, el cuerpo formó parte del espectáculo; hoy es el espectáculo en sí mismo, pero un espectáculo en el que la dialéctica entre las modalidades de la conducta humana y los resortes en los que se funda, entra en crisis.*³¹

Con esto, el arte corporal propone nuevas alternativas que abren nuevas vistas para la concepción del cuerpo, tanto en el “objeto” (cuerpo) como en su “entorno” (escenografía); pero, gracias a la desmedida voluntad de liberación respecto a lo estereotipado ha provocado el aumento de acciones que han ido adquiriendo un rumbo desalineado y capaz de abarcarlo casi todo.

Si la *performance* conducía a un camino de reflexión y replanteamiento del cuerpo y sus actos para sí mismo y con el mundo en acciones sin productos materiales facturados; es decir, a través de la propia experiencia corporal; otras de las manifestaciones físicas que se han venido sucediendo ya serían de otra naturaleza.

El *body art* y la *performance* son divulgados a través de publicaciones especializadas, pero sobre todo en el formato del vídeo. Algo que vuelve a encerrar, si se puede decir así, al cuerpo dentro de un marco acotado, es decir, en un producto que re-significa otra dimensión de la transgresión del cuerpo propuesta desde el *body art* desde lo apocalíptico e introduciéndolo en los medios que actuarían como vehículos de expansión hacia lo multimedia.

Una forma de tratar este tema sería volviendo nuevamente al relato y a la figura del ayunador presentado por Kafka en su relato. El cual, pese a realizar una proeza dedicada a ser admirada por el público, cae en el olvido y finaliza muerto y enterrado entre la paja de la jaula.

Esto podría ser tomado como un suicidio en todos los sentidos; tratándose de lo que se ha definido en muchas ocasiones como “lo apocalíptico” y que un medio, en particular, uno de los *mass media* produciría un contradesafío del cual, el canal de comunicación puede cambiar el fin. Todas las disciplinas son posibles para la técnica que registra, responde y cancela; información, educación, contrainformación, cultura, arte... y transgresión que son recibidas por el público directamente en sus casas.

³⁰ Baudrillard, Jean; *Cultura y simulacro*. Kairós. Barcelona, 1978. (pág.77)

³¹ Glusberg en: *ibidem*.

Según Richard Krieske, *el telespectador se está enterrando frente a su aparato con la ayuda de la electrónica. El control a distancia permite al observador encender y apagar el TV sin moverse, puede cambiar de programa, comparar dos programas o regular a su voluntad el color, el tono y el contraste controlando así “la entrada” de la imagen en su casa*³².

El espectador pasa así a ser telespectador (a distancia) y su visión del acto cambia de manera drástica al encontrarse frente a un medio que representa la parte reproductiva de ese acto y no la naturaleza del propio acto. Es decir, que lo que no puede experimentarse en la realidad (acción, fuerza, dolor, olor...) lo facilita el medio. Cuando se asiste a una *performance* del género *body art*, se asiste a la presencia virtual de la carne y la sangre del artista que aparece en pantalla y en un tiempo virtual, en ocasiones alterado, como se puede ver en una cinta del artista berlinés Wolf Kahlen, en donde se asiste al crecimiento de los pelos de su tórax afeitado, precisamente por la toma de momentos parciales escalonados en el tiempo a distancia de semanas los unos de los otros.

La conformidad por el control que aporta el medio, supone una inmovilidad y una frialdad en el espectador frente a la violencia y la agresividad gracias al control que se establece sobre ella desde el uso del medio.

La desconexión entre espectador, materia y momento puede conllevar a una actitud pasiva, conformista y únicamente receptora frente a un producto adulterado en la medida que produce imágenes alteradas de acciones en que la interacción entre situación y temporalidad era clave en la interacción entre el actor (*performers* como Gina Pane, Bruce Nauman, Valie Export o Vito Acconci entre otros) y el público; que conlleva el cambio en la relación de que existía entre el observador y lo observado basada en precisamente en esa reciprocidad, sin embargo *quien haya experimentado en sí mismo (con ocasión de cualquier transmisión en TV) el efecto que tiene sobre él el hecho de seguir los propios actos, en el instante mismo en que acontecen, proyectados sobre el monitor y evidenciando irremediabilmente lo que el propio público está visionando en aquel mismo instante, habrá notado el efecto de extrañamiento de la transmisión y, juntamente, la sensación de ineluctabilidad que se deriva*³³.

Esta nueva dimensión interactiva ha significado, en cierto modo, que el “artista del hambre” kafkiano (nuevamente se recurre a este ejemplo) vea cumplido su deseo de ser “admirado” en todo su esplendor por el espectador; por el cual, gracias al control que ejerce sobre el tiempo, morirá no una, sino infinitas veces, proyectando su proeza simultáneamente para todos y en todo el mundo hasta que alguien decida, simplemente, apretar el botón de *stop*,

³² Krieske, Richard; *Sociedad electrónica: (Aportación para una teoría general de los medios electrónicos en una cultura electrónica)*. Artículo aparecido en: Cuadernos de Arte Cimal. N° 16. 1982. (págs. 19-23).

³³ Dorflès, Gillo, *La TV como canal de una nueva expresividad visual. (Videotape y videoarte)*. Artículo aparecido en: *ibidem*. (págs. 12-18).

abrumado, repelido (o aburrido) de esa vigilia, detenga la acción (*pause*) en el momento más crítico o baje el volumen de sus voces reproducidos con el fin de no molestar al vecino con sus lamentos. Pero también permite un acercamiento tan potente al espectador, un *zoom* como viene a decir Baudrillard que lo aproxima hasta “lo obsceno y lo porno”.

Esta vez, la jaula no es de barrotes de hierro, se ha convertido en la pantalla del televisor, o en las salas culturales cuyos actos vienen difundidos por los canales informativos; siendo, de ese modo, una ventana atroz a la transgresión del cuerpo en plena “civilización (salvaje) de las imágenes”.



Fig. 9. Hannah Wilke. S.O.S. Sacrificion. 1974-82.



Fig.9b. Hannah Wilke. Exposición Intra Venus. 1994.

Son varios los nuevos “artistas del hambre” calificados como masoquistas mediáticos o incluso “primitivos modernos”³⁴ que han exhibido sus cuerpos-fetiché al público. De entre los “ayunadores” contemporáneos se destacan a Hannah Wilke, fallecida de cáncer en 1993 quien reivindicó el cuerpo de la mujer como ente artístico frente al mito masculino en una producción que usaba el cuerpo en general y la vagina en particular como un símbolo de poder equiparable al falo, icono del poder patriarcal y alejándolo de su componente pecaminoso y tabú existente hasta entonces en la cultura occidental; todo ello a través de esculturas hechas con chicles, gomas de borrar o arcilla. *Mi preocupación tiene que ver con la palabra traducida en forma [...] con crear una imagen positiva que borre los prejuicios de agresión y temor asociados con las connotaciones negativas de “coño”, de “agujero”*³⁵.

Pero, a partir de 1974, Wilke (ella misma) fue convirtiéndose en el objeto de su arte con la realización del vídeo *Gestures* y la *performance* titulada *Wilke Super-T-Art*. En ese momento, su

³⁴ El término “*Modern Primitive*” fue acuñado por vez primera a finales de la década de los sesenta por Fakir Musafar (Dakota del Sur. 1930-) y que designa a una persona “no tribal” que responde a impulsos primarios vinculándolos a su cuerpo. Es conocido por su búsqueda y exploración del cuerpo a través del ritual y su decoración. Para Musafar, las marcas que quedan en el cuerpo carecen de importancia desde el momento en que el dolor permite acceder a un estado desconocido para las sociedades occidentales en donde se combate para erradicar el sufrimiento físico.

Puede ser considerado como un chamán, un artista, un “*master piercer*” o un “*body modifier*”; Fakir ha desempeñado un papel significativo en la cultura del *body piercing* y *body sculpting* partiendo desde la exploración espiritual.

Su página web es: www.fakir.org

³⁵ Frueh, Joanna; “Feminism” en: *Hannah Wilke. A Retrospective*. University of Missouri Press. Columbia, 1989. (pág. 45)

cuerpo, casi siempre desnudo como el elemento del espectáculo transgresor, como soporte de críticas y vehículo de agitación. Un cuerpo que utilizó tanto cuando era joven como cuando enfermó de cáncer; mostrando con valentía y sin pudor la degeneración de su cuerpo, enfermo y deformado, lleno de dolor a la espera del inevitable final³⁶. Un cuerpo que, pese a su fragilidad final, estuvo considerado por muchos como una amenaza y después de desaparecer se vuelve, sin desearlo, una atracción para gente que no ha padecido ese castigo; una imagen que reivindica su militancia y postura feminista. (fig.9)

También el artista y *performer* Ron Athey (1961-) en cuyo trabajo ha desarrollado un fuerte impacto visual y conceptual a través de puestas en escena que incluyen múltiples perforaciones del cuerpo, momificaciones, flagelaciones y desangramientos.

La estética de estos rituales es un híbrido entre la cultura postindustrial y el *postpunk* implicándose muy profundamente con la enfermedad del Sida y sus devastadores efectos sobre el cuerpo y por extensión en la sociedad.

Athey es seropositivo y sus propuestas son extremas e hirientes; significando tanto una forma de exorcizar sus miedos personales como una visión del espectáculo corporal que se escapa de las reglas de la “normalidad”. En una de sus *performances*, Athey se clavó treinta agujas hipodérmicas en su brazo para recordar sus días como *yonqui*. En *Nurses Penances*, otro de sus números, recrea el horror de un hospital en que el paciente es torturado por enormes enfermeras *drag queens* con los labios cosidos. Mientras que en otro trabajo titulado *Deliverance* en 1995³⁷, Athey emplea una iconografía cargada de simbolismo religioso (sobretudo católico) para, partiendo de ella, construir una historia cuyo protagonista es un ateo que confía su cuerpo enfermo tanto a las santas como Lourdes, como a un curandero mejicano o un cirujano psíquico filipino.

Athey ha tomado como clara fuente de inspiración y de material para sus números la religión y la iglesia como su serie *Martyrs and Saints* en que el *performer* adoptando el rol de San Sebastian.

En su *performance* de 1994 titulada *HIV/AIDS Odyssey* (perteneciente a la serie antes mencionada) Jesús Martínez Oliva comenta: [...] *adoptó las técnicas del teatro de la crueldad de A. Artaud y se mostró como un San Sebastián contemporáneo, completamente desnudo con el cuerpo cubierto de tatuajes, piercings y con las manos atadas a una columna, lo que se podría leer en un primer momento como una imagen receptiva y de aceptación pasiva de las flechas que se clavan en*

³⁶ Se hace referencia a la retrospectiva titulada *Intra Venus* realizada en Artium (Vitoria) en periódico EL PAÍS 05/10/2006. Dicha muestra, recoge, sobre todo, la producción de sus últimos seis años de vida en que realizó desde esculturas a partir de objetos médicos hasta más de 3.000 fotografías y 30 horas de vídeo que recogen sus momentos de enfermedad. La comisario de la muestra es Laura Fernández Orgaz y su presentación de la muestra está disponible *on line* en: www.artium.org/imagen/documentos/CatalogoLaura%20Fernandez%20Orgaz.pdf

³⁷ Marenko, Betty; *Ibridazioni. Corpi in transito e alchimie della nuova carne*. Castelvecchi, Roma, 1997.

“La estación del Ica (Londres) titulada “RAPTURE”. The body, ritual and sacred practice” (diciembre de 1995) en la cual se representó *Deliverance* ofreció una plataforma común a artistas como Ron Athey, Franko B, Marina Abramovic y personalidades como Fakir Musafar o Arnie Sprinkle, definiendo de forma significativa el surgimiento de una reflexión variada sobre el cuerpo contemporáneo y sus rituales”. (pág.97)

su cuerpo. Pero el cuerpo torturado de Athey se convierte en una acusación para un público y una sociedad negligente³⁸.

Ron Athey siempre ha buscado una respuesta del público a través de la activación de la conciencia desde las tácticas de la confrontación. Así que en otro trabajo realizado en el mismo año titulado *Excerpts from Four Scenes in Harsh Life* del que Martínez Oliva destaca que [...] utilizó la sangre de Darryl Carlton un co-performer afroamericano, para su propuesta. Colocando toallitas de papel sobre las cicatrices creaba formas con su sangre no contaminada por el HIV; luego las colgaba de una cuerda y las deslizaba sobre las cabezas del público. Por último, Athey se dirigió al público y les habló de su experiencia como hombre gay, adicto a la heroína y seropositivo³⁹.

Esta performance supuso un gran escándalo (como señala Martínez Oliva en su nota al pie nº 54 en página 306) y Athey fue duramente atacado por el sector más conservador; además, se acusó a las instituciones públicas de financiar este tipo de actos con el dinero de los contribuyentes. Así que para otra versión de ese número, titulado *Four Scenes in Harsh Life*, el público firmó un contrato en el que se aseguraba que la sangre utilizada no estaba contaminada. Sin embargo, este documento eliminó el componente del miedo entre los espectadores que era parte fundamental del acto original.

Como señala Betty Marenko: *Asistir a rituales que contienen sangre, dolor físico o actos sexuales puede afectar al espectador, hacer vacilar su percepción sobre sentimientos fundamentales, obligándolo a revisar sus definiciones sobre qué cosa es el dolor y qué el placer, de cuales son los límites del cuerpo, de cómo tomar la propia posición del observador. [...] No se trata de esas simulaciones a las que estamos habituados en todas las formas comunicativas. [...] Las acciones que se desarrollan en el escenario son dolorosamente reales, tangibles en su brutalidad y por eso poseen el poder inmenso de comunicar instantáneamente emociones profundas*⁴⁰.

Esa es la mayor promesa que puede dar un espectáculo y la manera de atraer al público a la “jaula”. Athey, a través de sus rituales blasfematorios y de su fascinación por la modificación del cuerpo “implantándose” tatuajes y piercings; la flagelación, así como su condición de seropositivo, escenifica un desafío que rompe con la imagen y los estilos de vida establecidos por los patrones convencionales, reclamando su derecho a la diferencia a través de la protesta mediatizada en medio de una cuidada escenografía y música estridente ubicados en clubes de ambiente *fetish* y *s/m* combinados con las inmersiones multisensoriales como el vídeo, la música, el performance o las instalaciones.⁴¹ (fig.10)

³⁸ Martínez Oliva, Jesús; *El desaliento del guerrero. Representaciones de la masculinidad en el arte de las décadas de los 80 y 90*. Ad Hoc Ensayo. 2004. (págs. 304-305)

³⁹ ibidem. (pág.306).

⁴⁰ Marenko, Betty; ibidem. (págs. 92-93)

⁴¹ A esta descripción obedece el *Torture Garden*, club londinense que Marenko menciona como espacio donde tuvo lugar una de las performances de Athey. Ver mención en: Marenko, B.; ibidem. (pág.92)



Fig. 10. Ron Athey. Sebastián Suspended. 1999. 1998-2000.



Fig. 10b. Ron Athey. Solar Anus.

No obstante, tal vez el ejemplo más drástico de la redefinición y la mediatización del *performance* y del cuerpo como límite se encuentre en Bob Flanagan que utilizó el masoquismo como la herramienta para poner en escena el dolor que le causaba la enfermedad que sufría.

En 1997, Kirby Dick filmó *Sick. The Life and Death of Bob Flanagan. Supermasochist*; un documental que recogía las experiencias de este artista (*performer*, poeta, escritor, músico y cómico) que creaba a partir de sí mismo y de la enfermedad que padecía durante sus dos últimos años de vida⁴². Este film, en el que progresivamente se asiste al proceso degenerativo del enfermo, contiene escenas de sadomasoquismo de carácter bizarro; pero es, además, una historia muy tierna sobre el amor de sus padres, sus amigos y su mujer hacia él. Tierna, pero no obstante, perversa y extraña. (fig.11)

Bob Flanagan nació con la enfermedad denominada como fibrosis cística que produce en el cuerpo gran acumulación de espesas mucosidades que obstruyen el aire que pasa por los pulmones, que están en constante infección. Se dice que las personas que nacen con esta dolencia tienden a morir entre los cinco y los quince años, como máximo. Bob tenía cuarenta y dos y seguía con vida; presentándolo así en el fim de Dick:

Bob Flanagan, artista, masoquista y uno de los supervivientes de fibrosis cística que más tiempo ha vivido, perdió esta semana su batalla con la enfermedad debido a un trastorno genético de los pulmones y páncreas que lo ha estado atormentando a lo largo de toda su vida, difícil, pero productiva.

*Nacido en Nueva York el 26 de diciembre de 1952, Flanagan pasó la mayor parte de su existencia entrando y saliendo de los hospitales. Los doctores le daban pocas expectativas de supervivencia pasada la edad de seis o siete años, sin embargo sobrevivió más allá de lo que nadie podía esperar. Las dificultades de su condición de enfermo favorecieron en gran medida su trabajo.*⁴³

⁴² *Sick. The Life and Death of Bob Flanagan. Supermasochist*. Dirigido por Kirby Dick. 1997.

⁴³ Ver Bob Flanagan en: Dick, Kirby; *ibidem*.

En los primeros minutos del film, él mismo se encarga de leer su propio epitafio dirigiéndose a la cámara; entubado frágil, pero totalmente sereno e impassible, como si ya estuviese muerto.



Fig. 11. Sick; The Life and Death of Bob Flanagan, Supermasochist. Kirby Dick. 1997.

Su vida fue muy difícil, puesto que las visitas al hospital eran constantes para que le drenaran toda la sustancia infecta de sus pulmones a través de unas sondas que recorrían el interior de su pecho y con las que tenía que convivir.

Flanagan padecía una vida llena de dolor y de sufrimiento, pero al asumir esa realidad decide transformar su dolor en placer comenzando a experimentar con todo tipo de experiencias sadomasoquistas. Al mismo tiempo se convierte en un escalofriante comediante realizando *shows* de *stand up comedy* donde no hace otra cosa que burlarse de sí mismo, de su condición de enfermo y de la muerte que lo ronda como un espíritu caprichoso que puede llevárselo en cualquier instante; tal y como puede verse en el film ataviado de patético superhéroe y parodiando ante el público la célebre canción de *Mary Poppins* “*Supercalifragilísticoespialidoso*” entre toses y expectoraciones ante los aplausos y las risas del público.

Al conocer a Sheree Rose, su esposa, desarrollan una relación de amor/dominación (la *dominatrix* es el nombre con el que se conoce a la mujer que somete al hombre en la relación sadomasoquista consensuada) e, incluso artística puesto que juntos colaboran en varias exposiciones y muestras donde la obra principal era Bob.

⁴⁴ Sheree Flanagan en: Kirby, D.; *ibídem*.

Aparte de vídeos rodados en el sótano de su casa, como en el que aparece mostrando los efectos de su enfermedad aplicados a un muñeco con los que se enseña anatomía a los niños (*Visible Man*. 1992), o los que aparece sometido a los actos más atroces, como clavarse el pene (*Nailed*. 1989); Flanagan y Sheree, organizaron muestras multitudinarias como *Visiting Hours* o *The Ascensión* (ambas de 1992) en que el enfermo era exhibido ante el público, tanto en su cama como suspendido boca abajo ante los sobrecogidos visitantes.

Bob fue exhibido de todas las formas posibles, tanto de cuerpo presente, como en imágenes, tal y como se puede ver en *Wall of Pain*. (1982), una pared compuesta por cientos de fotografías del rostro de Flanagan en distintas muecas que van del dolor al placer. También abordaron la videoinstalación, en *The Scaffold* (1991) que tal como explica en el film su mujer: *Seleccionamos fragmentos de distintas partes del cuerpo de Bob, después reunimos las secuencias más interesantes para mostrarlas en siete monitores. A ellas, Bob añadió el sonido de vídeos, películas y anuncios de televisión que tiempo atrás había seleccionado y reunido.*⁴⁴

Hasta después de muerto es exhibido a través de instantáneas que la propia Sheree toma del cadáver.

Así termina el film. Aunque inesperadamente, después de los créditos, volvemos a ver a un Flanagan revivido, rescatado del tiempo, cantando y burlándose sobre lo divertido que es estar muerto (gracias a la virtualización y alteración temporal que produce el medio, antes comentado) en un epílogo macabro.

Con esto se hace necesario volver a recordar, nuevamente, las últimas palabras del “artista del hambre” de Kafka: “[...] *no pude encontrar comida que me gustara. Si la hubiera encontrado, puedes creerlo, no habría hecho ningún cumplido y me habría hartado como tú y como todos.*

Flanagan, al igual que Wilke o Athey, no tuvo opción, simplemente la enfermedad que padecía le condujo a su condición de “supermasoquista” y a exhibir su cuerpo entubado, consumido y repleto de hematomas y marcas al ansioso público que se amontonaba para verle aparecer en sus transgresores números como al superhéroe invencible al que parodiaba.

Aquel noble cuerpo, provisto de todo lo necesario para desgarrar lo que se le pusiera por delante, parecía llevar consigo la propia libertad; parecía estar escondida en cualquier rincón de su dentadura. Y la alegría de vivir brotaba con tan fuerte ardor de sus fauces, que no les era fácil a los espectadores poder hacerles frente. Pero se sobreponían a su temor, se apretaban contra la jaula y en modo alguno querían apartarse de allí.

Franz Kafka. *Un artista del hambre.*⁴⁵

⁴⁵ Ver: Kafka, Franz en: *ibidem*.

2.1.5. La transgresión y la carne son el espectáculo. La sangre a escena en los conciertos de Sex Pistols y G.G. Allin.

A menudo, en el culto a la abyección con el que el arte/espectáculo (esto es mío) está emparentado (el culto a los gandules y perdedores, a lo cutre y la generación X), esta postura de indiferencia expresaba un poco más que una fatiga con la política de la diferencia (social, sexual, étnica). A veces, sin embargo, insinuaba una fatiga más fundamental: un extraño impulso a la indistinción, un paradójico deseo de no ser deseado, de juntarse con todo, una llamada de la regresión más allá de lo infantil a lo inorgánico.

Hal Foster⁴⁶.

Artistas del cuerpo y la *performance* como Ron Athey, Orlan, Stelarc o Marcel.Í Antúnez (sobre los cuales ya se ha hablado en otros apartados) apostaron por el efectismo y la espectacularidad de sus actuaciones producido por la asimilación del impacto que las nuevas tecnologías de la comunicación han tenido sobre el cuerpo y de qué modo cuestionan su naturaleza, tras experimentar con las posibilidades acústicas y visuales.

Otros, escenificaron la enfermedad y el dolor como si se tratara de un número circense, en que el espectador queda totalmente desarmado como es el caso del malogrado Bob Flanagan, tratado en el punto anterior.

Sin embargo, otros, crearon un nuevo concepto del teatro de la crueldad, basado en lo puramente espectacular y especulativo, trasladándolo a los escenarios y conciertos para ofrecer sus violentas actuaciones a un público que ha alimentado su sed de sangre a través de la sugestión producida por la publicidad mediática. Espectáculos que atentan contra las leyes morales y cívicas mediante el sacrificio de la propia auto-conservación, en rituales salvajes en que desde su inicio, la sangre, los excrementos que eran ingeridos, la basura escatológica y las palizas con el público eran el propio espectáculo; que se convirtieron en auténticos actos de suicidio en abierto.

Llegados a estos extremos, el cuerpo y la experiencia del *body art* con su particular sentido de la poética como lucha contra el poder impuesto por la normalización de valores, dejaron paso a prácticas feroces y desmedidas, que ya perdían toda consideración de manifestación artística o reivindicativa; algo que únicamente hiere y que pasa a ser un puro espectáculo de escatología gratuita sin otro sentido que el de provocar al público para que extraigan toda su ira.

Como viene a señalar Phillippe Liotard partiendo del fenómeno *punk* que en 1976 se dedicó a escandalizar a [...] *la puritana Inglaterra. Para impresionar más escupen sobre su ideal*

⁴⁶ Foster, Hal; *El retorno de lo real*. Akal. Madrid, 2001 (pág. 168)

corporal mojígato y hacen alarde de una apariencia tan chocante como rebuscada, dando a la ropa un uso distinto del habitual o llevándola rota o manchada y combinando colores a despecho del buen gusto. Lejos de exhibir un cuerpo convencional, lo modifican ostensiblemente. Llevan peinados en forma de cresta o de cuernos, usan maquillaje chillón y se adornan con cadenas. Este rechazo se refuerza con la utilización salvaje del tatuaje, que cubre la totalidad de los brazos o lugares inusitados (el rostro, el cuello, el cráneo), la reintroducción del piercing (imperdibles, clavos, anillos colgados de la nariz, las cejas, los labios, las mejillas) e incluso las laceraciones

Gracias a este cuerpo retrabajado y transgresor, muy pronto el punk da de sí mismo una imagen con un fuerte significado. Los medios de comunicación, que ellos execran, los convierten en el símbolo de la decadencia, pero participan en la difusión de este nuevo modelo corporal en Europa, Norteamérica y Japón⁴⁷.

Iconos de la transgresión como espectáculo se pueden localizar en el grupo inglés Sex Pistols (Steve Jones, Paul Cook, Johnny Rotten y Sid Vicious) con veintiséis meses de vida y con un único disco (*God Saves the Queen*) vendieron más periódicos que el armisticio antes de su desintegración.

En el documental dirigido por Julien Temple titulado *The Filth and the Fury*⁴⁸, se asiste al nacimiento abocado a la destrucción de este grupo al cual la música les traía sin cuidado y que tan solo producían caos por donde pasaban. (fig. 12)

Sin embargo, los Sex Pistols fueron tomados como los iconos transgresores para toda una generación de jóvenes furiosos y desencantados con el sistema. No fueron artífices o siquiera artistas, más bien fueron una especie de “obra de arte viviente”, productos que surgieron en el momento que tenían que surgir, tal y como el autoproclamado “creador” de la banda Malcolm McLaren afirmó al decir: *Pensé que si iba a ser escultor, no era imprescindible usar arcilla. Pensé “puedes usar gente”. Y yo usé a la gente como un artista. Los manipulé. Crear algo llamado los Sex Pistols era mi pintura, mi escultura. Fueron mis “raterillos”*.⁴⁹

Sus conciertos eran auténticas batallas campales y orgías de violencia y desenfreno. Cuando llegaron de gira a los Estados Unidos en 1978, insultaron y escupieron al público que no cesaban de arrojar todo tipo de objetos, desde latas hasta morros de cerdo sin miedo a herir a los miembros de la banda, algo que pudo comprobar Sid Vicious: *Una lata me dio en el labio, se me puso enorme, sangraba*.⁵⁰

⁴⁷ Liotard, Philippe; *El bricolaje corporal*. Artículo disponible on line en: www.unesco.org/courier/2001_07/sp/doss11.htm

⁴⁸ *The Filth and the Fury*. Dirigido por Julien Temple. 2001.

⁴⁹ Malcolm McLaren en: *ibidem*.

Una afirmación acerca de la autoría del grupo, la de McLaren, que viene a significar la firma sobre la obra de arte por parte del artista, del mismo modo que Piero Manzoni firmó sobre el cuerpo de una mujer que pasa a convertirse en “escultura viviente” o en “obra de arte viva”, en la fotografía datada en 13 de enero de 1961.

⁵⁰ Ver: Sid Vicious en: *ibidem*.

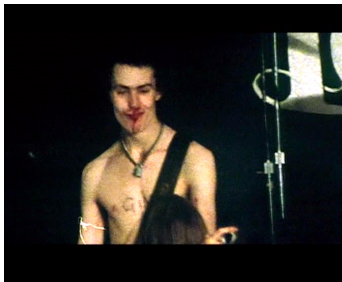


Fig. 12. Sex Pistols. The Filth and the Fury. Julien Temple. 2001.

La publicidad que se le dio al evento hizo que el grupo estuviera fuertemente escoltado, casi como criminales, por la policía, el FBI y la CIA a su llegada a los Estados Unidos y propició la agresividad colectiva y el odio hacia sus ídolos transgresores con Johnny Rotten llegó a confesar: *Los conciertos daban miedo. Debido a toda la publicidad, la gente iba a ver un espectáculo de feria. Creían que íbamos a vomitar, a cagar, a pegarnos, a matarnos. En parte era verdad. Sid empezó a pegarse a sí mismo, a hacerse cortes completamente colocado.*⁵¹

Sid Vicious fue considerado un mito y, a su vez, una víctima; un cuerpo/máquina de hacer dinero para los que le impulsaban a ser todavía más visceral; pese a que eso perjudicara al resto del grupo, el espectáculo sería todavía más intenso. En las entrevistas que concedía, aparecía completamente drogado; fue juzgado por el asesinato de su compañera Nancy Spungen. Muriendo de sobredosis en 1979.

Tanto la vida y la muerte de Vicious como componente de *Sex Pistols* fueron trágicas y lo que hizo convertirse en un icono de la transgresión. Como si el martirio voluntario de la carne y su posterior abandono (la muerte) equivaliesen a la gran prueba de valor definitiva; el mayor acto de rebelión jamás cometido.

Otra “obra del arte extremo”, esta ubicada en los inicios de los años noventa, y sería el rockero *performer* G. G. Allin (1956-1993), una figura lateral, pero importante dentro de la estética de la transgresión. Nacido el 29 de agosto en Boston como Jesus Christ Allin⁵², dedicó los últimos años de su vida, antes de fallecer por una sobredosis,

a un desenfreno de auto-inmolaciones pública que en más de una ocasión le llevó a la cárcel, pero en otras muchas, provocó su hospitalización, hasta su muerte, que, al igual que Vicious, lo convirtió en figura célebre para los adeptos al *Punk Rock*, al *Scum Punk* o al *Shock Rock*. (fig.13)

⁵¹ Johnny Rotten en: *ibidem*.

⁵² Fue el nombre que escogió su padre, Merle Allin sr., un hombre religioso y antisocial. Su hermano Merle jr. fue el que comenzó a “jugar” con su nombre llamándolo “Jeje” hasta que finalmente derivó en G. G.

Los *shows* de G. G. Allin consistían en ceremonias de violencia delirante en las cuales se hacía acompañar de una desastrosa banda de *rock* (casi siempre eran los *Murder Junkies* aunque formó otras bandas como *Scum Fuck*, *Texas Nazis*, *Cedar Street Sluts*, *Afterbirth Psycho* o *AIDS Brigada* entre otras).

Allin entonaba completamente desnudo las canciones más obscenas que pueden imaginarse mientras realizaba actos de coprofagia y de auto-laceración que casi eran intentos de suicidio a medida que se enfrascaba en monumentales peleas con el público o con los miembros de su propia banda que, frecuentemente, le golpeaba hasta dejarlo inconsciente. Allin padecía graves desórdenes y una personalidad antisocial; era drogadicto y alcohólico y sus números eran considerados auténticos actos criminales. Por ello fue encarcelado en más de una ocasión. Estaba obsesionado por los asesinos en serie (*serial killers*); se relacionó con John Wayne Gacy que tuvo treinta cadáveres en su sótano hasta que fue descubierto, lo visitó varias veces y mantuvo correspondencia con él. Gacy, a cambio, le pintó un retrato.

Todd Phillips (parte de lo que se denominó como “Cine de la Transgresión, sobre el cual se aborda en otro tema de esta tesis) filmó el documental titulado *Hated: G. G. Allin & The Murder Junkies*⁵³ (Odiado: G. G. Allin y los Adictos al Asesinato) en el que se registraban las violentas *performances* de Allin, intercalándolas con reportajes que le daban mayor

patetismo al documental, al mostrar a un hombre absolutamente devorado por los demonios de la auto-destrucción. John Wayne Gacy identificó a Allin como *un entertainer con un mensaje para una sociedad enferma. Nos permite mirarnos como realmente somos*”.⁵⁴

Sin embargo el rockero fue más trascendental al afirmar sobre si mismo: *Mi cuerpo es el templo del Rock n’Roll y mi carne, mi sangre, mis fluidos son la continuación con el público, mi comunión con ellos. Después de morir seré más fuerte*.⁵⁵

Allin murió de sobredosis el 28 de junio de 1993. Una muerte patética si se considera la trayectoria de este “asesino”; sin embargo, su funeral fue otra historia. Se celebró el 3 de julio de 1993 en Hampshire, en el cementerio de St. Rose (Littleton) al que acudieron todos sus excéntricos amigos (como el *serial killer* Gacy).

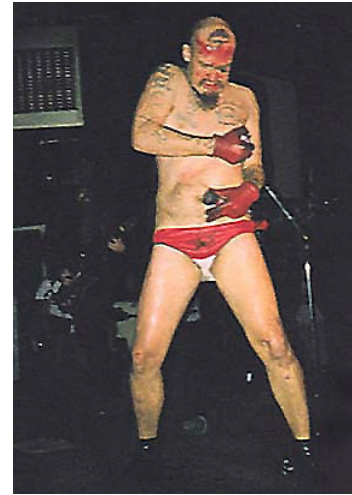


Fig. 13. G. G. Allin sobre el escenario.

⁵³ *Hated: G.G. & The Murder Junkies*. Dirigido por Todd Phillips. 1993.

⁵⁴ John Wayne Gacy en: *ibidem*.

Allí, en el féretro abierto, yacía el cuerpo descolorido, ataviado con su chaqueta de cuero negro, un collar de perro, sus botas, un *walkman*, un micro en una mano y una botella de *Jim Beam* en la otra. (fig.14)



Fig. 14. G.G. Allin muerto.

Durante el velatorio, las *fans* comenzaban a toquetearle el pene y ponerle su ropa interior sobre el rostro y sus amigos posaron con el cadáver, al que le echaban güisqui en la boca. El funeral se convirtió en una fiesta salvaje⁵⁶.

Muchos son los iconos transgresores dentro del espectáculo de la crueldad.

Sex Pistols, G. G. Allin, Ron Athey o Bob Flanagan no pueden ser considerados artistas, no son músicos virtuosos, no son verdaderos poetas, ni pintores ni escultores. En definitiva, no hacen arte; son la propia obra de arte. Sus cuerpos enfermos, tatuados, marcados, entubados, llenos de sustancias, son esas obras de arte criminales. Son la encarnación de la escatología humana, son el propio espectáculo de la transgresión. Como explicaba Franco B. al referirse a su obra: *Mi cuerpo es un lugar para la representación. Uso mi cuerpo como un lienzo para crear imágenes*. De este modo, las agresiones que se infringe a sí mismo también se las infringe a su público en un acto masoquista y sadista⁵⁷.

Lo abyecto, lo traumático, lo execrable, la enfermedad, lo perturbador...; se vuelven coordenadas donde el sentido es interrumpido a través de una realidad que se niega a ser reducida a su propia representación, encarnándose básicamente en “Lo Real”⁵⁸.

Son requeridos y bajados desde la “red” por legiones de curiosos para admirar y aterrarse de lo que son de una manera más abierta dentro de los medios de masas y de lo cotidiano.

La transgresión ya no se limitaría únicamente a las conductas o las apariencias, sino que abriría las puertas a la ruptura de todo lo banal y que permitiría distanciarse de toda reglamentación, social a través de lo corporal.

Así, como concluye también Liotard: *La valoración de un ideal corporal plural sigue siendo un pasatiempo de privilegiados [...] Sin embargo, contribuye a acelerar las mutaciones del orden corporal. Al transgredir los códigos de apariencia y apropiarse de las técnicas de rectificación del cuerpo hasta ahora legitimadas por la medicina y la cirugía, los individuos inscriben en su carne las reglas de un juego que prefigura el advenimiento de una confusión generalizada de las normas corporales*⁵⁹.

⁵⁵ G. G. Allin en: *Ibidem*.

⁵⁶ *Ibidem*.

⁵⁷ Franco B. en: Campbell-Johnson, Rachel; *No Blood, No Glory*. *The Times*. 9 de mayo de 2001.

⁵⁸ Foster, Hal; *ibidem*.

⁵⁹ Liotard, Philippe; *ibidem*.

2.1.6. Derivaciones del espectáculo de la transgresión en la sobremesa.

La normalización de la escatología ha llegado hasta los programas y filmes de sobremesa, para verlo con los amigos o en familia de forma distendida en formato de *reality shows* que en un principio resultan transgresores por el precedente que establecen, pero que poco a poco, son parte íntegra de la gran máquina del espectáculo. Tal y como dice Pedro A. Cruz, tomando como antecedente las *performances* de Chris Burden (*Shoot*. 1971. *Five day locker piece*. 1971 y *Prelude to 200 or 110*. 1971) en las que investigaba la noción del “cuerpo en peligro” como material artístico en situaciones extremas *exponiendo su cuerpo al hambre, a la sed, al calor, a la falta de oxígeno y al aislamiento, anticipó un tipo de comportamiento que, con el transcurso de los años, ha adquirido una enorme repercusión mediática a través de los deportes de riesgo*⁶⁰.

Con esto, son comprensibles el nacimiento de ciertos espacios como *Jackass*, el cual es un subproducto de la MTV donde sus protagonistas se someten a golpes, embestidas o bromas de mal gusto y que está destinado a los adolescentes con acné que pasan sus ratos de ocio grabándose con los móviles cuando se golpean la cabeza en una pared. Ha tenido tanto éxito que se ha rodado una película y su ganso protagonista, Johnny Knoxville, ha aparecido en varios filmes de comedia gamberra.

Extreme Makeover (Cambio Radical), por otra parte, es algo más inquietante, tanto por el formato del programa como por la gente que se somete a él. (fig.15)

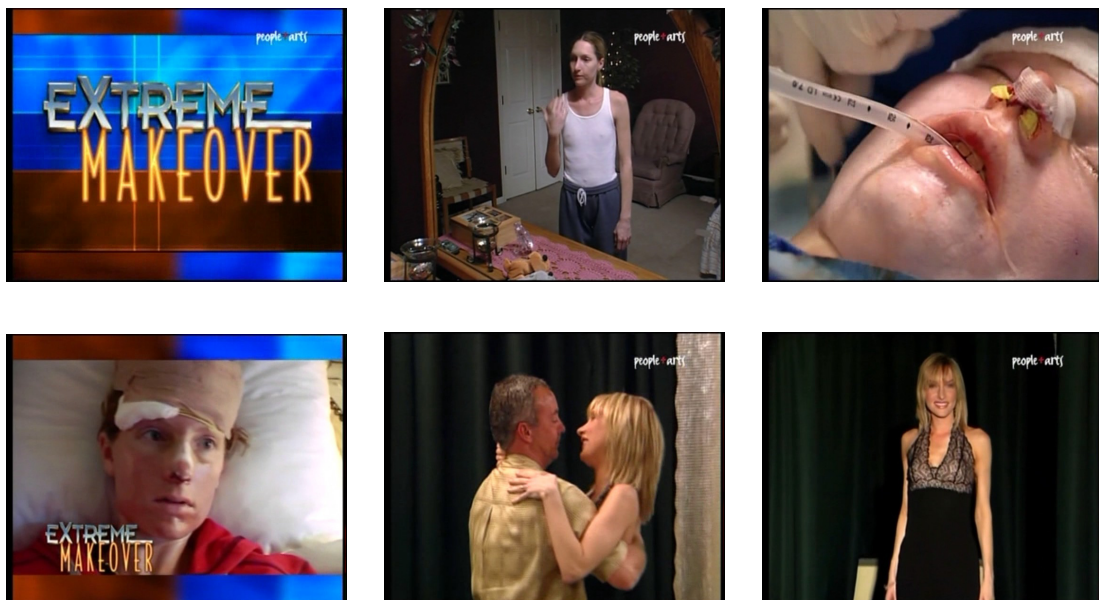


Fig. 15. Extreme Makeover. 2004.

⁶⁰ Cruz Sánchez, Pedro A.; *La vigilia del cuerpo. Arte y experiencia corporal en la contemporaneidad*. Hic et Nunc. Tabularium. Murcia. 2000. (pág. 146)

En este *show* televisivo, hijo bastardo de las funciones quirúrgico-artísticas televisadas de Orlan, que retransmite el canal *People & Arts*, se asiste a todo el proceso de reconstrucción de un ser humano que es seleccionado para someterse a la cirugía y conseguir el premio que es el de mejorar tanto física como mentalmente.

Todo el proceso reconstructivo es retransmitido, así como su recuperación y los problemas posteriores que van surgiendo; hasta que finalmente, el/la concursante, es llevado/a en limusina a la fiesta donde es presentado/a ante una emocionadísima familia y centenares de amigos que aplauden enfervorizados cuando se abre la cortina para descubrir el resultado de tal “experimento”. Un resultado que araña casi en lo grotesco, en que el/la concursante se ha convertido en un “Ken” o una “Barbie” manufacturados.

Todo ello, naturalmente, con los correspondientes cortes publicitarios y avances para que el público mantenga su interés morboso por conocer el desenlace y no cambie de canal, como Barbara Kruger llega a afirmar a continuación en 1987: *Algo corporal, una concreción carnal capaz de emprender algo más que insignificantes artimañas. [...] Podría ser el principio de algo grande o pequeño, de algo que, astutamente [...] puede entrar al quite y pinchar al poder y sus ceremoniales: burlándose de sus suspicacias, hiriendo sus susceptibilidades, haciendo que se sulfure y se incomode, para después, sencillamente, rehusar a tomar parte en el baile.*⁶¹

⁶¹ Kruger, Bárbara; “Sin título”. En: *Mando a distancia. Poder, culturas y el mundo de las apariencias*. Tecnos. Madrid. 1998. (pág. 236)

2.2. LA TRANSGRESIÓN SE CONVIERTE EN MODA.

El cuerpo y su comercialización como entes de provocación mediática.

Nuestra reluctancia a estereotipos como la ofensa y la defensa nos hace saber que la primera suele traer horas y horas de “bodybuilding”, mientras que la última puede cobrar la apariencia de una herida abierta, algo sombrío y paranoico”

Barbara Kruger. (1987)¹

Que es hora de cuestionarse el significado de palabras como “moral”, “normal”, “virilidad”, “comunidad”, “patrones”, “poner límites”, “valores”, “político”, “arte social”, “arte de agitación y propaganda”, “vanguardia”, y el prefijo “post” puesto ante cualquier cosa.

Barbara Kruger. (1992)²

2.2.1. Contexto-imagen-cuerpo.

El espectáculo es el capital en un grado tal de acumulación que se transforma en imagen.

Guy Debord³.

La sociedad del espectáculo que Debord describió en 1967 continúa nutriéndose del exceso. Exceso de imágenes e imágenes del exceso que se debe a la consideración de mercancía que consolida el funcionamiento del sistema del mercado.

Como mercancía, las imágenes inundan la existencia cotidiana, algo que el antropólogo Marc Augé ha caracterizado como “sobremodernidad”⁴. Ya no se hablaría, por tanto, de una cultura predominantemente visual, sino de una cultura en que las relaciones interpersonales quedarían establecidas como relaciones entre imágenes dominadas por su propio carácter fetiche.

Con las nuevas propuestas plásticas, el exceso ha provocado un cuestionamiento del mismo medio artístico en el contexto del acelerado desarrollo del sistema de la mercancía; imágenes del exceso incipiente que en los inicios del siglo XXI se correspondería con el exceso de imágenes.

Cada vez se vive más en el contexto de una sociedad de consumo impregnada de una, según el término aplicado por José Luís Brea, “estetización difusa”⁵ en que los términos de arte, entretenimiento y publicidad se van haciendo cada vez más difíciles de discernir cuando afirma que *Acaso sea difícil encontrar un rasgo de identificación más claro de las transformaciones de nuestro tiempo que el que ha sido descrito como una “estetización” del mundo contemporáneo.*

¹ Kruger, Barbara; “Sin título”. En: *Mando a distancia. Poder, cultura y el mundo de las apariencias*. Tecnos. Madrid, 1998. (pág. 236)

² Kruger, B.; “Repente conmigo”. En: *ibidem*. (pág. 227)

³ Debord, Guy; *La sociedad del espectáculo*. Pre-textos. Valencia. 1999. (pág.50)

⁴ Augé, Marc; *Los no lugares. Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*. Gedisa. Barcelona, 1992.

⁵ Brea, José Luís; *La estetización difusa de las sociedades actuales y la muerte tecnológica del arte*. Artículo disponible on line en: www.aleph-arts.org/pens/estetiz.htm

Sea cual sea el pronunciamiento que sobre el acontecimiento de este fenómeno lleguemos a hacer, parece inevitable remitir su origen a la expansión de las industrias audiovisuales massmediáticas y la iconización exhaustiva del mundo contemporáneo, ligada a la progresión de las industrias de la imagen, el diseño o la publicidad.⁶

En este contexto, la ausencia de especialización en el “arte” actual es lo que le ha dado precisamente ese carácter “multimodal” y “plurisensorial” como puede verse en las combinaciones de formas y soportes inmatrimales referentes a las producciones, deviniendo en el desarrollo de lo multimedia como el vídeo, la edición de imágenes y la idea del “arte” como una instrucción que debe ser ejecutada por otro.

La finalidad del cuerpo en la contemporaneidad es hacer y ser imagen haciendo coincidir el impulso vital con la vida misma. A través de las manifestaciones que vienen dadas desde el Arte y los medios de masas, el cuerpo se convierte en un entramado donde sus discursos se conectan de manera diversa a través de aquellos que proponen y disponen de la lectura de ese entramado. Sin embargo, al no existir un diálogo directo entre el creador y receptor (ambos ya abolidos) las experiencias, localizadas en el cuerpo como fetiche estético, cultural o reivindicativo que devienen en una conjugación sin sujeto; es decir, el cuerpo se siente, se piensa, se lee o se lucha, desapareciendo, con esto, la noción de obra de arte y por tanto el cuerpo como obra de arte, pasando a formar parte de un contexto en el que la transgresión se ha convertido en habitual dejando paso a la provocación en un sistema que ha digerido (o domesticado), a través de su institucionalización, aquello más beligerante provocando el desconcierto estético y moral al ver como desde la cultura tradicional basada en la escisión, se introduce la hibridación y la ambigüedad del ser y del obrar.

La imagen del cuerpo representa el máximo incitador de deseos y temores y, a partir de ellos, es el máximo inductor de creencias, actitudes y pautas de comportamiento, representando el triunfo de la cultura de la seducción, de la cultura del deseo.

El resultado es el de una nueva esfera de la imagen, a través del ente corporal, estéticamente muy atrayente aunque moralmente dudosa.

2.2.2. Cuerpo y mercancía. Transgresiones del canon vistas desde su abuso, su transgénero, su rotura y sus diversas hibridaciones.

Anteriormente se ha establecido un contexto en el que imagen y mercancía equivalen a lo mismo y el cuerpo ha pasado a ser imagen. Tal vez por el factor del sistema de mercado que Debord resaltó en su ensayo.

⁶ Ibidem.

Si eso es de ese modo, es fácil asociar cuerpo y mercancía o definir al cuerpo como una mercancía. Una consideración que transgrede en mucho la apreciación platónica sobre la representación del canon de belleza, así como la demostración de la maestría artística que se alcanza al representarlo en comunión con ese canon estético. Algo que tiene que ver cuando Kenneth Clark toma el cuerpo (desnudo) como arte sólo cuando es representado por el artista⁷.

La imagen del cuerpo se ha tomado como fuente de inspiración y como modelo físico de perfección. Los antiguos Apolos y Venus, *kourós* y *korés* esculpidos en mármol o pintados sobre lienzos son ahora representados a través de imágenes iluminadas por *photoshop* trascendiendo del modelo mortal al estereotipo “divino” más extendido en la iconografía artística y publicitaria de la sociedad del espectáculo y el comercio actual, el cual, tal y como señala Juan Carlos Pérez Gauli es bastante similar en rasgos generales, tanto desde los modelos elaborados desde Grecia y Roma, el Renacimiento, el Neoclasicismo o de aquellos estándares de representación durante periodos bélicos. Con ello, Pérez Gauli resume el modelo iconográfico del ser humano en la actualidad a partir de esta serie de calificativos que enumera: *Occidental. Blanco. Joven. Mesomorfo (hombres)-atlético-. Etnomorfo (mujeres)-delgado-. Rostro indiferente o ensimismado. Semidesnudo. Atención sexual focalizada en los glúteos y el pecho. Situación frontal. Postura estática. Individuos aislados, no grupales.*⁸

Este estereotipo físico tanto masculino como femenino, está tan diferenciado entre sí y marcado por sus propias directrices que tanto los modelos procedentes de la historia del arte como los de la publicidad (estos últimos con un componente reaccionario más evidente) han ido dictando los roles, apariencias y comportamientos de generaciones a lo largo de años y años y de los que era prácticamente escapar y que fue significando una consideración del cuerpo cada vez más homogénea, casi clónica. Algo que Pérez Gauli pone de manifiesto cuando cita al teórico Gilles Lipovetsky, defensor de la moderación de la publicidad en la construcción de modelos de belleza: *Más allá de las manifestaciones reales de homogeneización social y paralelamente a la promoción de los objetos y la información, la publicidad se esfuerza por acentuar el principio de individualidad. Provoca masificación en lo inmediato y en lo visible, pero a largo plazo, y de manera invisible, desestandarización y autonomía subjetiva. Es una pieza clave en el avance social democrático*⁹. Y que él mismo se encarga de responder al decir que el modelo del cuerpo humano dominante es *aquel que representa a los países más ricos y dentro de estos, a sus clases dirigentes. Los modelos anglosajón y germánico continúan siendo dominantes en los medios de comunicación de masas*¹⁰.

Robert Mapplethorpe y Helmut Newton exaltaron de tal modo el modelo de belleza clásico que en su abuso, terminaron por quebrantarlo. Los ideales de belleza masculino y fe-

⁷ Clark, Kenneth; *El desnudo*. Alianza. Madrid, 1984.

⁸ Pérez Gauli, Juan Carlos; *El cuerpo en venta. Relación entre arte y publicidad*. Cuadernos Arte Cátedra. Madrid, 2000. (págs. 18-19)

⁹ Gilles Lipovetsky cit. en: Pérez Gauli, J. C.; *Ibidem*. (pág. 69)

¹⁰ Pérez Gauli en: *Ibidem*.

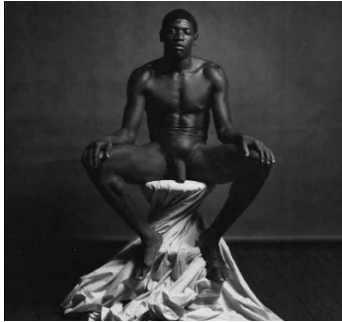


Fig. 1. R. Mapplethorpe. Bob Love. 1979.

menino se vieron contaminados precisamente desde su glorificación; por un lado, el ideal de masculinidad que presenta Mapplethorpe queda totalmente subvertido como puede verse en los cuerpos heroicos de hombres, sobre todo los de raza negra que



Fig. 2. R. Mapplethorpe. Lisa Lyon. 1980.

retrató en sus fotografías alejados del canon estereotipado y abstracto que acentúan su física materialidad (fig.1); sin embargo, su ideal femenino fue masculinizado en la serie de fotografías dedicadas a la culturista Lisa Lyon¹¹ entre 1980 y 1983 en cuyo cuerpo poderoso y desarrollado, lo masculino se torna femenino y viceversa (fig.2). Algo que Andrés Serrano también representó en varios retratos dedicados a *bodybuilders* femeninos como en *Andrulla Blanchette* o en *Lisa Lewis* (ambos de 1998) en los que se muestra un cuerpo hipermusculado que bien podría resultar el de un hombre. (fig.3)

Por otro lado, el modelo femenino que Newton propone es el de un ente sofisticado, gélido en su perfección; maniqués de *pret-a-porter* que son exhibidos en un movimiento estático, muñecas vestidas o desnudas (pero siempre conservando los zapatos de tacón de aguja como fetichismo)



Fig. 3. Andrés Serrano. L. Lewis. 1998.

como se ven tanto en la famosa imagen titulada *Sie kommen* (1981) como en sus *Big Nudes*. Son objetos que sirven para ser admirados desde la consideración del espectador/ consumidor que enmascara la del *voyeur*, con la posibilidad de adquirirlos para su disfrute en casa. (fig.4)

La exaltación del cuerpo canónico ha venido ligada a un ideal de poder, imperialista



Fig. 3b. Andrés Serrano. A. Blanchette. 1998.

(fascista, capitalista...) Aziz+Cucher han presentado así al ídolo contemporáneo en la instalación *Faith, Honor and Beauty* (New Langton Arts. San Francisco. 1992) a través de imágenes retocadas digitalmente. Modelos de los roles de la poderosa sociedad de consumo y de las tecnologías más actual para los que toman el criterio clásico de belleza renacentista basado en la proporción y la

¹¹ Chatwin, Bruce, Robert Mapplethorpe; *Lady Lisa Lyon*. Viking. Nueva York, 1983.

Fig. 4. Helmut Newton. *Sie Kommen*. 1981.Fig. 4b. Helmut Newton. De la serie *Big Nudes*.

armonía de las partes con el todo. En estos retratos del super-humano, semblantes a las esculturas de anatomías perfectas de Arno Breker; se distingue el icono inmutable del sabio/científico/informático, el de la madre/ama de casa, el del guerrero/soldado o el de la mujer triunfadora/modelo; todos ellos con los fetiches que les define (ordenador, metralleta, zapatos de tacón...) pero siendo, en su desnudez, figuras limpias, sanas, lisas y asexuadas, es decir, sin órganos sexuales; aperturas que mancillen esa pureza ya excesiva y que les hace trascender de su carnalidad/mortalidad. Imágenes que, como Keith Seward comenta, contienen un *componente malévolos incluso fascista sin duda porque lo que son ideales para unos pueden ser pesadillas para otros*¹². (fig.5)

Idea que Alexa Wright trata de abolir a través de su serie de autorretratos titulada *I (Yo)* (1994-1999) en que ella misma aparece retratada en ostentosos salones transfigurada en cuerpos malformado y otorgando a la anomalía del canon connotaciones de belleza clásica¹³. (fig.6)

Sin embargo, desde el feminismo más beligerante de Sarah Lucas, Kiki Smith, o Cindy Sherman, o del transgénero de Del LaGrace Volcano o Nan Goldin, se ha conseguido dinamitar el absolutismo iconográfico transgrediendo la propia identidad sexual marcada desde esferas irreconciliables y muy marcadas del hombre y la mujer a través de sus desplazamientos hacia el "otro diverso"¹⁴; inclusive dejando atrás su propia naturaleza y entrando ya en el discurso del *cyborg* (el ideal posmoderno que se enfrenta a lo estereotipado) a través de la transexualidad tal como Naief Yehya advierte a través de las identidades fluidas en la *web* o la ilusión materializada en un cuerpo que se hace pasar por hombre o mujer del mismo

¹² Seward, Keith en: www.azizcucher.net

¹³ Wright, Alexa en: VV.AA. *Monstruos, fantasmas y alienígenas. Poéticas de la representación en la cibersociedad*. Fundación Telefónica, 2004.

¹⁴ Tal como expone Anna María Guasch: "Estos desplazamientos que fijaron como la conquista de la noción del género (en particular, el género en lo que concierne al cuerpo y el sexo), no sólo dieron lugar a manifestaciones populares, como, por ejemplo, la del fenómeno *drag queen* (*drag king*) o artísticas, sino que generaron una importante rama de estudios universitarios que van desde los llamados *Gender Studies* hasta los *Cultural Studies* pasando por los *Feminist, Gay, Lesbian y Queer Studies*.

Las bases teóricas de este replanteamiento de la noción de género y de las relaciones entre lo masculino y lo femenino (replanteamiento que ahonda en el pensamiento de Jacques Lacan, Michel Foucault, Simone de Beauvoir y Julia Kristeva) fueron asentadas por Jane Gallop y, sobre todo, por la filósofa y profesora de la Universidad de California, Judith Butler que formuló y defendió una nueva teoría feminista (el feminismo radical lesbiano y, simétricamente, la masculinidad radical gay), cuestionadora de las rígidas categorías del género." Guasch, Anna María; *El arte último del siglo XX. Del postminimalismo a lo multicultural*. Alianza Forma. Madrid, 2000. (págs. 529 y 530).



Fig. 5. Aziz+Cucher. De la serie *Faith, Honor and Beauty*. 1992.



Fig. 6. Alexa Wright. De la serie "I". 1994-1999.

modo que el androide se hace pasar por humano¹⁵ algo con lo que se ligaría a la filosofía de un “cuerpo en blanco” por determinar.

Pese a ello, no se ha podido evitar el crear otros nuevos cánones que ya, una vez ingeridos, formarían parte de una consideración provocadora y ya no transgresora puesto que ya estarían instaurados dentro del propio sistema como “arquetipos para lo diverso” y descendientes de Greta Garbo como pueden resultar David Bowie, Grace Jones, Marilyn Manson, la actriz Carrie-Ann Moss caracterizada de *Trinity* en el film *Matrix* o los modelos de rasgos ambiguos y plásticos que aparecen en campañas de firmas como *Guess* o *Calvin Klein* tales como la perturbadora Kate Moss cuyos rasgos pre-púberes entre masculinos y femeninos son el arma con la que el anunciante confunde al espectador cuando ve a este ser andrógino como imagen de sus productos.

Según Martínez Oliva, *la idea de mezclar o intercambiar los valores de género es un intento muy significativo de nuestro tiempo de subvertir el “destino” anatómico, [...]*¹⁶

Durante los noventa se trabajó de una manera muy directa sobre el cuerpo, su resistencia y su fenomenología que profundiza en los modos de representación asociados a la propia imagen sociocultural del mismo.

¹⁵ Yehya, Naief; “El transexual como cyborg”. En: *El cuerpo transformado*. Paidós Amateurs. Barcelona, 2001. (págs. 174 a 180)

¹⁶ Martínez Oliva, Jesús; *ibidem*. (pág. 352)

Su envoltorio, su presentación y su deformación a través de su recubrimiento de maquillajes visto, por ejemplo, en la recreación del cuerpo híbrido del artista y cineasta Matthew Barney transformado en un fauno (al igual que Mapplethorpe en uno de sus autorretratos) de genitales indefinidos¹⁷ (fig.7). O con ropas, como puede apreciarse en la “camiseta peluda” (*Hairshirt*. 1992) de Jana Sterback, utilizada como una segunda piel que recubre el cuerpo femenino; artificios que ponen en entredicho el bastión del “sujeto” así como la idea del “yo” humanista que queda reemplazada por la fragilidad de la identidad precaria¹⁸; algo que Cindy Sherman (New Jersey, 1954-) ha tratado de revelar en sus múltiples retratos que evolucionan desde sus series de fotografías en blanco y negro, *Untitled Film Stills* (1977-1980) en que recoge estereotipos femeninos tan frecuentes utilizados en el cine y los medios de masas como “la mujer abandonada”, “la prostituta” o “la sumisa” hasta finalizar en el cruce de las fronteras de géneros lo que le lleva a utilizar la mascarada del travestismo como es el caso de *Untitled*



Fig. 7. M. Barney. *Cremaster 4*. 1997.



Fig. 7b. Cindy Sherman. *Doctor and Nurse*. 1980-87.

(*Doctor and Nurse*) (1980-87) donde aparece retratada como una sonriente enfermera y un andrógino médico de pelo rubio. (fig.7)

También con la apropiación del rol masculino por parte de la mujer a través de prótesis genitales (provocando con ello la feminización del hombre) como muestra la imagen de Andrés Serrano titulada *Christian and Rose* (1996) retrato de una joven pareja que obedece al canon anglosajón (ambos rubios y proporcionados) en que ella quien, provista de un *dildo* y abrazándole por detrás, es la que directamente asume el papel de varón. (fig.8) Esta imagen pertenece a la serie *The History of Sex* donde se transgrede las convenciones con respecto a la sexualidad humana al ver, por ejemplo a una anciana emparejada con un joven o una mujer enfundada en traje negro que practica un *fist fucking* a un hombre.

¹⁷ Barney, Matthew en la serie de filmes titulada *Cremaster* (1994, 1995, 1996, 1997 y 1999).

¹⁸ Martínez Oliva en *ibidem*. (pág. 353)



Fig. 8. Andrés Serrano. *History of Sex (Christian and Rose)* 1996.

La fotografía se convierte en el soporte de los discursos corporales más extendido en la cultura del comercio de imágenes (transgresoras).

Nan Goldin mostraba en instantáneas cargadas de una enorme sexualidad, a personajes marginados, tales como travestis, drogadictos, prostitutas, homosexuales, o transexuales. De este modo, en su montaje *The Ballad of Sexual Dependency* (1986)¹⁹, Goldin capta a lo largo de 800 diapositivas los instantes íntimos de sus amigos; en el wáter (*Brian on the Toilet*. 1982), masturbándose (*Bobby Masturbating*. 1980), bañándose (*Matt and Lewis on the Tube*. 1988), practicando sexo o llorando; y mostrando así, versiones de la masculinidad muy alejadas del estereotipo a través de las *drag queens*, los transexuales y las parejas de homosexuales. (fig.9)

Del Lagrace Volcano, en sus fotografías de *drag kings* (mujeres que visten como hombres para parodiar la masculinidad como pose) tomadas en plena calle y que imitarían los modelos de masculinidad más prototípicos como pandilleros, camioneros, granjeros, trajeados...



Fig. 9. Nan Goldin. *Jimmy, Paulette & Taboo in bathroom*. 1991.



Fig. 9b. Nan Goldin. *Couple in bed*. 1977.

como puede verse en su libro *The Drag King Book*²⁰. En algunos casos, estas mujeres llegan al cambio físico de sexo; en su serie de fotografías titulada *Transportaits* retrata a mujeres transexuales que han optado por tomar testosterona para convertirse en hombres, mientras que otras juegan con la ambigüedad de su género y su cuerpo, evolucionando hasta la propia transformación del cuerpo²¹. En su manifiesto considera al/a la transexual como *Una terrorista del género, una mutación intencionada y un intersexo de diseño*²². Con ello la obra Del LaGrace Vocano, en su implicación en el movimiento *queer*²³ y transexual; y por su carácter transgre-

¹⁹ Goldin, Nan; *The Ballad of Sexual Dependency*. Aperture. Nueva York, 1986.

²⁰ Volcano, Del LaGrace & Judith Halberstam; *The Drag King Book*. Consortium Book Sale. Londres, 1999.

sor, puede considerarse como un escaparate que muestra estos movimientos sumergidos. (fig.10)

Sin embargo, como ya se ha advertido antes, todo aquello que se refiere a la ruptura del género y se ha visto asimilada por la cultura de masas, se ha dado sobretudo en épocas de desarrollo económico y libertad social, tal como ya hiciera Warhol, a través de su producción con *The Factory* tanto en sus películas como la música que proponía a través del grupo *The Velvet Underground* explorando la homosexualidad masculina y femenina y proponiendo para ello una imagen andrógina.

La androginia, es lo que Pérez Gauli explica; hace que hombres y mujeres pierdan su carácter estereotípico liberándose de una imagen sexual exuberante. Este elemento de perturbación aparecerá en los medios y será rápidamente absorbido por la publicidad. Sin embargo, por sus reminiscencias marginales, las “drag queen” (no se llega al terreno de la transexualidad) *sirven para complacer las miradas voraces de una sociedad necesitada de nuevas experiencias, pero que no está dispuesta a aceptarlas como ciudadanas de hecho*²⁴.

Por un lado se ha transgredido desde el propio canon y también desde su identidad a través del género. Sin embargo, otra estrategia se basa en la destrucción de la imagen del cuerpo-ídolo a través de rupturas y fragmentaciones que terminan por mancillar su marmórea superficie.

La rotura del cuerpo viene ligada a su hibridación puesto que equivale a la primera etapa de su transformación. La búsqueda de lo divergente ha significado un verdadero reclamo para la publicidad. Imágenes sobre muerte, de heridas y alteraciones físicas han proporcionado nuevos cánones del cuerpo que la publicidad ha tomado casi de forma obligatoria para mostrar la fascinación de una realidad llena de exageración extrema en el que el horror por la aniquilación del cuerpo se transforma en valor al alza que conforma el estereotipo de héroe o heroína que



Fig. 10. Del Lagrace Volcano. Elvis Herselvis & Harriet Dodge. 1998.



Fig. 10b. Del Lagrace Volcano. Las Tres Gracias. 1992.

²¹ Volcano, Del LaGrace; *Sublime Mutations*. Janssen Verlag. Londres, 2001. En este libro, se muestra el compromiso con la transgresión de identidades y géneros a partir de los retratos de cuerpos transexuados que huyen de lo normativo, o sometidos a operaciones por padecer un cáncer.

²² Volcano, Del LaGrace; “Manifest” disponible *on line* en: www.disgrace.dircon.co.uk

²³ “Queer significa joder a los géneros. Hay queers heteros, bisexuales, transexuales, bollos, maricas, sadomasoquistas, amantes del fist-fucking en cada calle de este apático país nuestro”.

Panfleto anónimo: *Queer Power Now*. Londres, 1991. ver: Aliaga, Juan Vicente; *Pujanza (y miserias de un nombre. Sobre la teoría queer y su plasmación en el activismo y el arte contemporáneo*. En: Pérez, David (ed.); *La certeza vulnerable. Cuerpo y fotografía en el siglo XXI*. Gustavo Gili. Barcelona, 2004. (pág. 114)

²⁴ Pérez Gauli, Juan Carlos en *ibidem*. (pág. 267).

es capaz de trascender de su sufrimiento y la desintegración al goce más sensitivo a través de una nueva naturaleza corporal.

El fenómeno *punk*, como se ha visto anteriormente, ha significado el rechazo a la ideología y estereotipos normativos a través de la ruptura del cuerpo y su reconstrucción y los efectos que produce la diferencia corporal que constituyen el combate ante los modelos dominantes de codificación corporal. Sin embargo, bien pueden conllevar el efecto contrario; es decir, el de la convergencia con dichos cánones. De ese modo, ya existen productos y usos de la cirugía que modifican el cuerpo pero no con la condición de distinguirse, sino la de fundirse en la norma, siendo un claro ejemplo el ya mencionado espacio televisivo *Extreme Makeover*.

Los adeptos al *body art*, el *piercing* o el *tattoo* no conciben el vivir en el cuerpo aséptico y borroso que difunden los medios de masas y se entregan a la experimentación corporal según Fakir Musafar, como ornamentaciones identitarias arrastrados por un impulso espiritual y de pertenencia a un grupo; o a los nuevos instrumentos de modificación que en su día popularizó Orlan, como los implantes transdérmicos que introducen cuerpos extraños bajo la piel permitiendo la creación de nuevas formas volumétricas como protuberancias en la frente, el esternón o los antebrazos y que inició Steve Hayworth²⁵.

Todas estas intervenciones post-perfórmicas son entendidas como un intento de escapar del destino que asigna a cada uno su condición de humano (por sexo, edad o, incluso, rol social) y afirmarse en la libertad de modificar su cuerpo. Una libertad individual.

La italiana Betti Marenko, (fig.11) muestra en su libro *Ibridazioni* (del cual ya se han extraído algunas referencias) su modo de concebir el cuerpo “fuera de la ley”, de usarlo de manera excesiva y desbordante para que no sea usado; todo ello a propósito de su propio proceso de “mutación” (el cual aparece presentado en imágenes en dicho libro) y de referencias cercanas a su trabajo. *Yo soy mi cuerpo, yo lo habito, lo comando, lo poseo. Lo uso como quiero y si quiero abuso de él*²⁶. Tremenda sentencia que si bien invita a cometer los actos más osados, también conlleva actuar bajo la falsa sensación de poder sobre un “material” que cambia y que es considerado algo particular en cada caso sólo en apariencia y



Fig. 11. Betti Marenko (por Steve Cook) 2002.

²⁵ Steve Hayworth lleva trabajando desde 1984 diseñando y manufacturando equipamiento para la cirugía plástica desde la Hayworth Tech Company. Anteriormente, Hayworth fue *piercer* hasta que comenzó a trabajar sobre las modificaciones corporales que él mismo denominó como “tridimensionales”. Como él mismo se califica: “Soy un artista. Lo que hago en la carne es mi forma de arte. La carne es mi medio”. (3 de septiembre de 1996) Ver *on line* en: www.ambient.ca/bodmod/implants.html

que bajo su básica apariencia sigue estando fuera de control, sobre todo del individual. Nadie es capaz de inmunizarse a una enfermedad ni combatirla, no desde el punto de vista físico. Sin embargo, esa apariencia extrema, aunque igual de superficial, es suficiente para que se convierta en una moda (o modas como el *bodybuilding*, el *bodypiercing* o el *bodysculpting*). Algo que ella misma reconoce en una entrevista posterior al decir: “Sí, mi trabajo es un producto de la euforia de los años 90, después del 2001 otras realidades han llegado y el horizonte se ha alargado. Se habla de cuerpo social y político. La realidad ha cambiado profundamente desde los años 90 cuando imperaba la lógica de lo superfluo. [...] La idea de tribalismo ya no funciona, el poder es una fuerza de relaciones, resistir significa tomar conciencia del poder que ejercita sobre el cuerpo, darle conciencia teórica y legitimación. Yo me hice tatuar en un periodo en el que el propio acto era visto como algo desviado”²⁷.

La globalización de las imágenes va unida a la diversificación del modelo del cuerpo civilizado, el cual ha ido ligado, hasta ahora, al modelo impecable del occidental descrito anteriormente por Pérez Gaudi. No obstante, esta diversidad también ha desembocado en una normativa, dentro de lo diverso, en el momento en que el fenómeno *punk* ha derivado en moda. Las *top-models*, los deportistas de élite como el baloncestista Dennis Rodman, o las estrellas del espectáculo comienzan a asemejarse por sus peinados y marcas entre sí; aunque rivalicen en la originalidad de su uso.

La muerte también puede ser considerada como un estado de tránsito por cuyas marcas el cuerpo va adquiriendo otros significados. Un cuerpo marcado, puede estar muerto o no; y esto es lo que produce la incertidumbre al espectador, puesto que inicialmente desconoce el verdadero estado en que se encuentra.

Las “obras fotográficas”²⁸ de Andrés Serrano (Nueva York, 1950) significan transgresión e irreverencia frente a una situación represiva. En 1989, el senador republicano Alphonse d’Amato rompió públicamente la fotografía titulada *Piss Christ* (1987) donde se aparecía un crucifijo de plástico sumergido en orín. Esta reacción significó todo un acto publicitario de la imagen que le valió a Serrano mayor consideración en su trabajo.

Esta fotografía forma parte de su serie *Fluids* (Fluidos) donde la orina, la sangre y el semen, eran los restos de un cuerpo ya inexistente. Sin embargo, es su otra serie *La Morgue* en donde el cuerpo muerto/herido aparece como el tema fundamental. El cadáver es la repre-

²⁶ Marenko, Betti; ibídem. (pág. 19)

²⁷ Marenko en: Simonari, Rosella: *Visioni d'ilda donna tatuata: intervista a Betti Marenko*. Disponible *on line* en: www.donneinviaggio.com/rinnovandosi/visioni.htm

²⁸ Denominadas así por Anna María Guasch a partir de, como ella misma se encarga de explicar en la correspondiente nota al pie, “Serrano nunca se ha considerado un fotógrafo, sino un pintor que usa la fotografía, aunque en los polos opuestos de los métodos reconstructivos usados por Cindy Sherman”.

No obstante, él mismo lo define así: “Quería utilizar la fotografía de la manera en que un pintor utiliza la tela y apartarme un poco de las preocupaciones tradicionales de la fotografía como el espacio y la perspectiva”.

Ver Serrano, Andrés *on line*: www.proa.org/exhibición/serrano/index.html y Guasch, Anna M.; ibídem. (pág. 522)



Fig. 12. Andrés Serrano. De la serie "La Morgue". 1992.



fig. 13. Gómez Molina. Estrías.



Fig. 14. Richard Avedon. Andy Warhol. 1969.

sentación más abyecta del cuerpo y es el estado que mayor rechazo produce, pero que en la sociedad llena de reflejos publicitarios se reprime cada vez menos. La presencia de la muerte sólo tiene cabida como ficción mediática espectacularizada en el campo representativo.

En esa serie de imágenes se destaca el grado de exceso que la muerte tiene para la mirada, pero, al mismo tiempo su alto reclamo publicitario que a través del hiperrealismo de la imagen, condensa una atracción por parte del espectador.

Son impactantes, por ejemplo, aquellas imágenes en las que Serrano se aproxima utilizando el primer plano para mostrar la herida abierta en la piel, el estigma en lo que se denominó como "Wound Culture"²⁹ (Cultura de la Herida) como se ve en *The Morgue (Rat Poison Suicide)* (1992) o en *The Morgue (Jane Doe Killed by Police)* (1992). (fig.12)

La herida se ha revelado pues, como un retrato más del individuo, mucho más íntimo si cabe, ya que muestra la profundidad de los estragos que el tiempo o ciertos acontecimientos han tenido sobre su cuerpo y que ha podido contribuir a formar su personalidad o a condicionarla.

Tal y como lo aborda en su serie de fotografías titulada *La piel en la mirada*, el fotógrafo español Juan José Gómez Molina la trata con tal sensibilidad y cercanía que la convierte en una especie de retrato del personaje anónimo (fig.13).

Sin embargo, se presenta además, morbosamente fascinante, ver un cuerpo roto que trasciende de su mortalidad. La imagen del torso de Warhol fotografiado por Richard Avedon (fig.14), con las cicatrices producidas después de la operación quirúrgica a la que fue sometido tras su atentado cometido por Valerie Solanis (1969). O más recientemente la imagen tomada por Daniele Buetti de la *top model* Christy Turlington cuyo cuerpo "resucitado" en forma de "ídolo inmortal"³⁰ muestra a modo de cicatriz la marca "Bulgary"

²⁹ El gusto por la representación de la muerte y el cuerpo herido es lo que teóricos como Mark Seltzer han denominado como la *Wound Culture*. Ver: Seltzer, Mark; "Wound Culture: Trauma in the Pathological Public Sphere". *October*, n° 80, primavera de 1997. (págs. 3-26)

como un estigma que, de paso, lo convierte en mercancía (fig.15). Como señala Ramírez, estos cuerpos-ídolo no pertenecen ni a los espectadores ni a sus propietarios: “*pertenecen a las corporaciones que los fabrican y los manipulan: es lógico que los firmen, también, con unas cicatrices imborrables que llegan a ser parte de la carne y de la piel. Una excrecencia biológica tan (anti)natural como los demás atributos de esas bellezas estereotipadas*”³¹. Es el precio que deben pagar por su inmortalidad, su metamorfosis en objetos de consumo que les convierte en verdaderas divinidades (marcadas).

La herida se ha ido convirtiendo en un artificio, en algo atractivo (divertido incluso) visualmente. Un claro ejemplo se encuentra en la consideración angustiada que tiene algo como el orificio cosido; ojos y bocas, puesto que remite al alienamiento y al rechazo a lo externo y su utilización como reclamo. David Wojnarowicz (1954-1992) simuló coserse los labios para encarnar el slogan del grupo ACT UP titulado *Silence=Death* (fig.16). Lo que introdujo el activismo como clave para posteriores publicidades. Otro *performer* Bob Flanagan (ya mencionado en otra ocasión) tomó la imagen de Wojnarowicz para exhibirse con los labios verdaderamente cosidos. Sin embargo, en 2005, una campaña publicitaria anti-tabaco cuya *website* es www.thetruth.com, destinada principalmente a un público joven (sus anuncios han aparecido a doble página en varios cómics) mostró los primeros planos de rostros jóvenes con los ojos, o las orejas, o los labios cosidos (mediante retoque infográfico) para producir que ese impacto sea su principal reclamo. (fig.17)

La libertad del soporte infográfico como generador de imágenes ha supuesto un hábil juego combinatorio que consiste en la alteración cada vez más despiadada pero, a su vez, atractiva del cuerpo como producto de comercio a través de la asociación de elementos dispares, lo que ha derivado en



Fig. 15. Daniele Buetti. De la serie “Looking for Love”. 1995-96.



Fig. 16. David Wojnarowicz. *Silence=Death*.



Fig. 17. *thetruth.com* publicidad. 2005.

³⁰ A propósito del carácter intrascendente de la imagen de esta supermodelo, Adrienne Miller escribe en la revista *Esquire*, noviembre de 1997: “Su rostro ha sido reproducido, procesado, asimilado (pegado en carteles, paradas de autobús, portadas de revistas y en la pequeña pantalla). Es un autónomo y un ser en blanco, una muñeca decorada y una efigie rellena de papel. Ella es *Calvin Klein, Ellen Tracy, Maybelline*, un maniquí en el Instituto de Costura del Museo Metropolitano. Debido a que es inmortal no es uno de nosotros: es una imagen silenciosa, imperecedera, inmutable, mutante.”

³¹ Ramírez, Juan Antonio; *ibidem*. (pág. 109).



Fig. 18. Alexa Wright. Serie "Geo".



Fig. 18b. Alexa Wright. Serie "Precious".

la sobreabundancia en que la transgresión corporal se ha ido convertido en una provocación visual; el cuerpo rasgado, modificado, hibridado o como un componente artificial se muestra como una ventana a nuevas sensaciones que se experimentan a través de imágenes simuladas y truculentas de lo divergente ya tomado como algo *glamouroso*.

Gracias a que el *morfing*, se ha revelado como algo más que una mera técnica de simulación digital, se ha generado con ello una corriente creativa normalizada en que la transgresión vista desde el cuerpo ha terminado apartada definitivamente de su naturaleza apocalíptica y de paso orgánica, haciéndose cada vez más presente en la sociedad de las imágenes como reclamo para un espectador que está sumido en una realidad monótona aunque rodeado de escaparates que lo acercan a otras mucho más intensas.

De ese modo, nuevamente la artista visual Alexa Wright, a través de los recursos proporcionados desde los canales de la sobreabundancia como la manipulación digital de la imagen, ha construido un lenguaje que toma el cuerpo como algo provocativo y explícito

aunque lleno de misterio y atractivo visual. Sus series *Geo* o *Precious*, (fig.18) muestran el interior del cuerpo tanto como un proceso de excavación como una (nueva) superficie decorativa mostrando la seductora contradicción entre la fragmentación y repulsión con la visión de la carne y el metal precioso hallado en su interior a través de imágenes de cirugía plástica manipuladas por *Photoshop*. Mientras que en otra serie *Archeology of the Self* (compuesta de dos fotografías) el cuerpo está representado como algo ambiguo (mostrado de espaldas) en que la carne se abre a modo de envoltura para ocultar otra naturaleza, en este caso un material inorgánico, rocoso o fosilizado.³² (fig.19)



Fig. 19. Alexa Wright. *Archeology of the Self*.

Fran Herbello, por su parte, en su serie *A imaxe e semellanza* (2000) ha reducido el cuerpo a la condición de objeto de uso y desuso. Sus imágenes muestran sobre fondos neutros formas anatómicas muy concretas, como manos, pies, cuellos, glúteos, la propia piel, los cuales han adquirido un carácter de ropaje metafórico, de trozos híbridos que se adhieren al cuerpo o se cuelga de una percha como si hubiese sido la obra realizada por alguna máquina de coser surrealista como la que Salvador Dalí plasmó en la lámina *Cantos de Maldoror* (1934). Con aperturas/fisuras/heridas que son bolsillos, costuras o etiquetas. (fig.20)

Mientras que J. K. Potter, opta, a través de todo un bestiario de monstruosidades, de cuerpos bizarros descendientes de las fotografías de Man Ray o de André Kertész; o de los dibujos de Hans Bellmer (*El ojo azul*. 1964) donde la belleza reside precisamente en

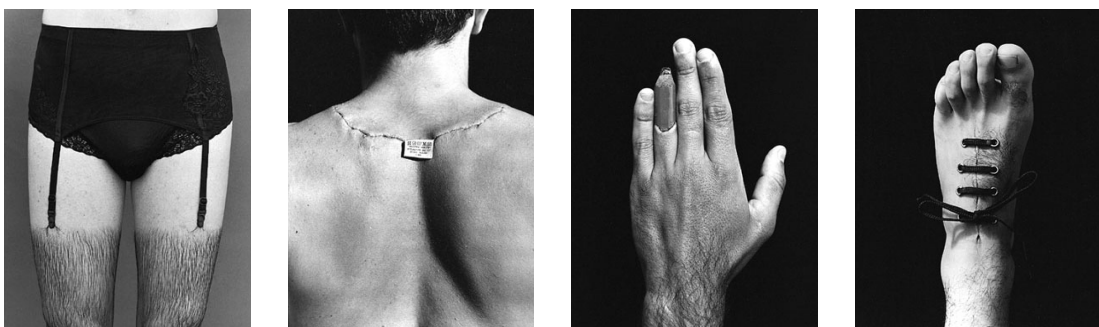


Fig. 20. Fran Herbello. Serie "A Imagen y Semejanza". 2000.

³² Ver Wright, Alexa en: www.alexawright.com



Fig. 21. J. K. Potter.

genes son potentes, bizarras incluso, sin embargo actúan como verdaderas promesas ante lo que se debe sentir al interactuar con el producto. No venden el producto, venden una experiencia trascendente, algo que Lolo Rico describe textualmente: [...] *si observa usted detenidamente los mensajes que la publicidad le envía se dará cuenta de que no le están vendiendo coches ni jabones ni colonias, sino felicidad, calidad de vida, futuro, seguridad, belleza, amor, trabajo, salud y aceptación social. Le venden aquello que usted aspira; todo cuanto usted cree necesitar.*³⁵

De este modo, si se toman estas afirmaciones, se aprecian cambios en las necesidades del consumidor que busca nuevas experiencias sensitivas, sin embargo, el objetivo sigue siendo el mismo: paliar su necesidad.

las diversas mutaciones, deformaciones, animalizaciones o descomposiciones según el propio Potter se identifican en *la era de la ingeniería genética, la cirugía plástica y otras modificaciones de la carne que tratan de redefinir completamente lo que es ser humano*³³. Estas aberraciones físicas son el principal atractivo visual. Agujeros que son bocas dentadas, órganos que se revelan como apéndices autónomos, como lenguas en forma de cabeza de piraña que salen de una sugerente boca femenina; todas estas aberraciones corporales son difundidas en technicolor como una experiencia extrema que incita al consumo a través de carátulas, diseños de producción, anuncios o portadas varias³⁴. (fig. 21)

Todas estas visiones antaño transgresoras y ahora provocadoras, han sido tomadas como atracción e por parte de la sociedad del espectáculo y del comercio que ha hecho de la desviación su carácter estético convirtiéndola en sensible y atractiva.

El objetivo, finalmente, ya no es el de transgredir, sino vender; hacer que lo que se comercia guste mediante la presentación de imágenes que trascienden el producto. Sirve como ejemplo aglutinante las diversas publicidades de la marca *Sony PlayStation*. Un producto lúdico (se trata de una videoconsola) destinado a un público objetivo joven. Sus imágenes son potentes, bizarras incluso, sin embargo actúan como verdaderas promesas ante lo que se debe sentir al interactuar con el producto. No venden el producto, venden una experiencia trascendente, algo que Lolo Rico describe textualmente: [...] *si observa usted detenidamente los mensajes que la publicidad le envía se dará cuenta de que no le están vendiendo coches ni jabones ni colonias, sino felicidad, calidad de vida, futuro, seguridad, belleza, amor, trabajo, salud y aceptación social. Le venden aquello que usted aspira; todo cuanto usted cree necesitar.*³⁵

³³ Potter, J. K. en: www.jkpotter.com

³⁴ Potter, J. K.; *Neurotica. Images of the Bizarre*. Penguin, 1996. Y *Horripilations. The Art of J. K. Potter*. Overlook Press. 1997. Ambos libros recopilan los diversos trabajos de este artista de la imagen digital mostrando desde sus producciones más comerciales hasta sus visiones más personales. (inéditos en España)

³⁵ Rico, Lolo; *T.V., Fábrica de mentiras*. Espasa Calpe. Madrid, 1992. (pág. 129)

Algo sobre lo que Oliviero Toscani también constata al afirmar que: La publicidad no vende ni productos ni ideas, sino un modelo adulterado e hipnótico de la realidad". Aunque en este sentido, se aleja con otras consideraciones que Toscani le otorga a la publicidad como ente "vampirizador" que clama por la uniformidad. No obstante, esta estrategia traza la uniformidad de lo disforme. en Toscani, Oliviero; *Adiós a la publicidad*. Omega D. L. Barcelona, 1996. (pág. 25)

Los cuerpos aparecen llenos de contusiones y marcas en carne viva como en la imagen en la un grupo de jóvenes enfervorecidos que muestran sus heridas, “dibujos” sobre la piel de los símbolos correspondientes a los botones del joystick; o en otra en que se ve la espalda de un joven llena de cortes que trazan la forma de un campo de fútbol y en donde se lee el slogan “Puede tener efectos colaterales”; así como continuas referencias a la muerte, que son la clave para el humor negro y el testimonio de una experiencia “al límite” que contienen estas imágenes.

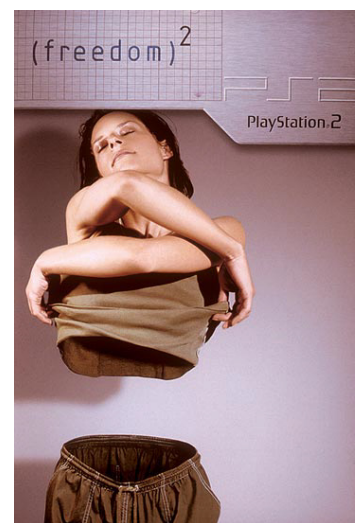
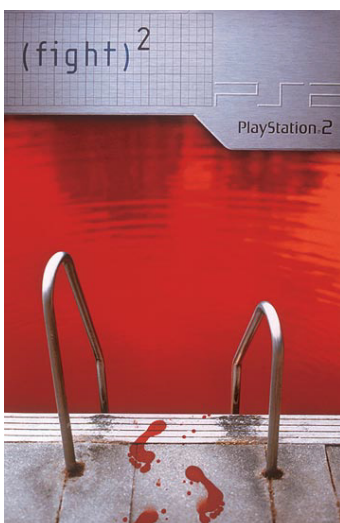




Fig. 22. Carteles publicitarios pertenecientes a algunas de las campañas de Sony PlayStation.

Las deformidades y aberraciones corporales son evidentes, desde bebés que en el momento de su nacimiento y todavía con el cordón umbilical ya están cubiertos de tatuajes, alumbramientos de humanos adultos, hasta animales transgénicos o pseudo-humanos que son moldeados artificialmente, o que sus rasgos faciales o extremidades son intercambiables, como se ve en la imagen de un cuerpo sin cabeza que está a punto de elegir una de entre un considerable surtido como si estuviese en el supermercado. O la pareja que se “acopla” como dos piezas a lo que equivale a un beso.

Se tratan de promesas en las que el cuerpo y sus limitaciones quedan atrás y la metamorfosis es el juego más emocionante; desde mujeres que se “visten” de hombre en el momento que intercambian su piel mostrando en la acción su cuerpo sin pellejo; hasta la piel abandonada de la que ha salido un nuevo ser.

El interactuar con el propio producto (una máquina, en definitiva) también sugiere cambios en la morfología del jugador; cuyo cuerpo puede verse invadido por cables subcutáneos que lo unen cibernéticamente a ese ingenio. (fig.22)

En definitiva, lo todo lo trascendente que pudiera contener lo transgresor en su voluntad criminal de alterar los cánones a través de sus discursos y sus defensas, desaparece a través de estas imágenes que ya contienen un componente fascinante por si mismas con el que atraen al consumidor a partir de esa venta de sensaciones a través de directos *slogans* unidos

a imágenes tan sugestivas como “*Realismo*” (un naipe con un as de corazones orgánico); “*Identidad*” (una familia clónica); “*Libertad*” (el desprendimiento del cuerpo); o “*Lucha*” (huellas que salen de una piscina llena de sangre).

2.2.3. Estrategias de provocación a través del cuerpo y su (mal) uso en el mercado de imágenes: de Benetton a los hermanos Chapman y Gunther Von Hagens.

“*Los dones de Dios no deben emplearse [...] en cosas de todo punto abominables, que son un escándalo para el mundo*”.

Giorgio Vasari³⁶.

“*Nos interesa recuperar cualquier forma de terrorismo para ofrecer al espectador el placer de un cierto tipo de horror, un cierto tipo de convulsión burguesa*”.

Jake & Dinos Chapman³⁷.

Dentro de la sociedad del comercio de las imágenes, el artista se ha confundido con el vendedor. Y finalmente se ha convertido en vendedor de la provocación.

La imagen provocativa/provocadora del cuerpo irrumpe en un momento en que las instituciones tradicionales de socialización como la familia, el sistema educativo, la religión o el arte se encuentran en crisis y se utiliza como un recurso clave dentro de lo visual por su capacidad de influencia, reconocimiento o adoctrinamiento.

Benetton es la marca publicitaria fundada por Luciano Benetton (Treviso, 1935) y que tiene como principales identidades el colorido, la cultura joven y el ocio, lo que se refleja en sus productos: ropa refinada y abierta a nuevas modas. El principal objetivo de la publicidad de *Benetton* era, principalmente, el darse a conocer a partir de la polémica y de la denuncia de los problemas sociales. Sus imágenes crean una curiosidad y una interpretación muy ambiguas a partir de un lenguaje que no tiene nada que decir. No hay texto aparte del logotipo. Lo importante es la imagen, lo que Enrique Rodríguez Vilanova afirma: “*La imagen se vive, la palabra (oral o escrita) simplemente se recibe*”³⁸. Una imagen, la del cuerpo, el cual, queda plasmado como punto de partida para su elaborada inserción en la discursiva escenográfica. Un discurso saturado de resonancias manieristas y pastiches que lo emplearía como decorado para enmarcar los mensajes de consumo.

³⁶ Vasari, Giorgio cit. en: Julius, Anthony, *Transgresiones*. Destino. (pág.102) que recoge la anécdota en la que Vasari se refería a un artista que producía grabados obscenos.

³⁷ Jake & Dinos Chapman cit. en: Oliva, Andrés; *Hellboys*. Artículo publicado en *Belio Magazine*. N° 16. 2005. (págs.38 a 43)

³⁸ Rodríguez Vilanova, Enrique; *Palabras que venden. Diagnóstico de la publicidad*. CIMS 97. Barcelona, 2000. (pág. 51)



Fig. 23. Oliviero Toscani. Benetton.

Desde que en 1985 apareciera la campaña *All the colors* la cual funcionó tanto en Europa como en Estados Unidos, Benetton ha pasado a ser un sistema abierto, un instrumento de comunicación sin prejuicios; una forma de comunicación alternativa, en la que las imágenes están diseñadas para la provocación y cuyo impulsor fue el provocador fotógrafo y diseñador publicitario Oliviero Toscani, el cual ha contribuido en el éxito de la marca.

Para cada temporada, se lanza una nueva campaña publicitaria que se inserta en los medios (revistas, catálogos, vallas publicitarias, televisión...). Para algunos resultan audaces y para otros inmorales y groseras, como la imagen de “*los caballos*”: una yegua blanca montada por un caballo negro.

Para su publicidad activista, Toscani emplea imágenes que relacionan lo corporal y lo carnal con el sentido que se les da. Están dirigidas a un sector joven de clase media-alta que tratan temas sociales de actualidad con los que se sienten más partícipes. Como el SIDA (campaña primavera-verano de 1991) racismo³⁹, paz (campaña primavera-verano 1991) o igualdad de género (campaña primavera-verano 1993); que, sin embargo, evocan lo tabú para otro sector de la sociedad que toma el sexo como algo escandaloso, recordando la imagen antes comentada, u otra en la que se ve un mosaico compuesto por genitales masculinos y femeninos; así como la muerte, como se ve en la imagen de una ropa militar agujereada y manchada de sangre, o la enfermedad, también el SIDA. Siendo el anuncio más llamativo el que presentaba la fotografía de un enfermo de SIDA, David Kirby, agonizando junto a sus familiares.⁴⁰ (fig.23)

Imágenes de dolor y de muerte se sirven a diario en los telediarios desde que en los sesenta se proyectaran las imágenes de la guerra de Vietnam y que ha culminado con la guerra de Irak. Angustias y fealdades abundan en la publicidad aunque se escude en la intención de aliviar el mal que muestran; un hambriento niño etíope para una campaña de UNICEF, o una figura femenina de espantable obesidad para un método de adelgazamiento. Calvicies, granos o piernas varicosas se presentan como envoltorios del argumento comercial.

También en lo que se considera como “arte” se busca lo excesivo en obras que nacen de las

³⁹ Puede estudiarse a este respecto la campaña de junio de 1984 que marcaría la estrategia posterior y sobre la que el propio Benetton dice: “Miro el gran anuncio en el que se ven, en primer plano, la mano de un negro y la mano de un blanco unidas por el mismo par de esposas [...] tenía que configurarse como una imagen capaz de sintetizar [...] la mitad auténtica y la mitad adquirida del postpunkismo, un mundo en el que la mayoría de los habitantes era de origen mixto”.

Ver: Benetton, Luciano; *Benetton: el color del éxito*. Espasa Calpe. Madrid, 1991. (págs. 179-183)

⁴⁰ Ante la pérdida absoluta de valores espirituales y morales, la falta de la visión cristiana que ensombrece el proceder, la inteligencia y la conciencia del hombre que denuncia, sobre todo, la Iglesia Católica, Toscani, sedicente católico afirma: “[...] ¡ellos, cuyo símbolo es un hombre ensangrentado y crucificado!

Ver: Toscani, Oliviero; *ibidem*. (pág. 86)



Fig. 24. Dos de las imágenes pertenecientes a los testimonios gráficos sobre los maltratos en la prisión de Abu-Grahib. 2003.

combinaciones nuevas e inesperadas ubicada, según Arthur C. Danto en una época (posmoderna) en la que el arte *nunca será algo que agrade a la vista y anime al espíritu*⁴¹ y producidas por una humanidad liberada de las ataduras de los escrúpulos morales; unos escrúpulos que, cuanto menos se restringen, más abyectos se vuelven, contribuyendo a la degradación pública de la imagen del cuerpo. Como sucede con la exposición pública, primero en los telediarios y luego en las salas de arte, de las fotografías de los cuerpos ultrajados de los presos de Abu Grahib como escribe Michael Kimmelman: *Cinco meses después de su primera y escandalosa aparición, las fotografías de la prisión de Abu Grahib ya son una pieza de museo. Tras salir constantemente en televisión, ahora se consideran imágenes casi estéticas, que pueden resultarnos edificantes o incluso entretenidas.*⁴² (fig.24)

Atrás quedan, definitivamente, sus anteriores intentos por su desvinculación de las devociones y su conformidad pasa por la provocación del escándalo. Como señala Julius: *La violación innovadora de reglas puede ser muy seria o bien simplemente frívola, pero siempre tendrá algo de fortuito. Infringir las reglas no es el objetivo del arte innovador, sólo es una consecuencia.*⁴³

La exploración del cuerpo como sitio privilegiado para expresar, resignificar prácticas y discursos sociales o artísticos se ha venido desarrollando con intensidad creciente desde finales de los años cincuenta, desde el simbolismo de los accionistas vieneses hasta la espectacularidad abyecta de Orlan. Su intensidad viene precisamente, de la paradoja de la individualidad del cuerpo único pero semejante, privado pero democrático, entendido e interpretado a través de discursos públicos que lo venden como ese “campo de batalla” que Barbara Kruger hizo referencia en su famoso slogan de 1989. (fig.25)

⁴¹ Danto, Arthur C.; *Después del fin del arte. El arte contemporáneo y el linde de la historia*. Paidós. Barcelona, 1999.

⁴² : Kimmelman, Michael; *Vuelven las fotos de Abu Grahib, esta vez como arte*. Artículo aparecido en The New York Times. 08/11/2004. Con motivo de la exposición conjunta acontecida en el Centro Internacional de Fotografía de Nueva York y el Museo Warhol de Pittsburg con el nombre de *Inconvenient Evidence*.

⁴³ Julius, Anthony; *ibidem*. (pág. 117)

⁴⁴ Guasch, Anna Maria; *ibidem*. (pág. 477)

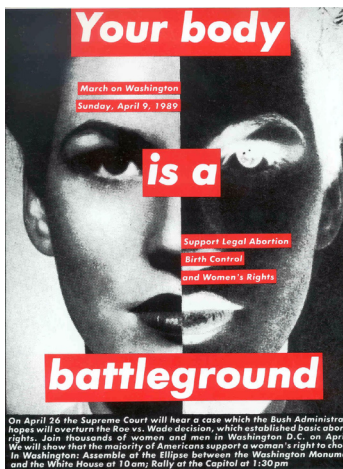


Fig. 25. Barbara Kruger. *Your body is a battleground*. 1989.

Son obras llenas de violencia de carácter (según Baudrillard) “terrorista” porque “no apunta(n) en absoluto a desenmascarar el carácter represivo del Estado [...]. Propaga(n), por su propia no representatividad, y por reacción en cadena la evidencia de la no representatividad, y por reacción en cadena la evidencia de la no representatividad de todos los poderes.”⁴⁵

De este modo se pueden citar a Cindy Sherman que, además de sus fotografías,



Fig. 26. Cindy Sherman. Serie “Sex Pictures”. 1992.



Fig. 25b. Robert Gober. *S/N*. 1990.

Desde que el arte activista posmoderno entrara en los museos, dejando de lado su marginalidad y adquiriendo el estatus de “museables” (según Guasch⁴⁴) artistas como Barbara Kruger (Newmark, Nueva Jersey, 1945) recurren a soportes procedentes de la publicidad para construir mensajes a través de la manipulación gráfica del cuerpo (en concreto el femenino)

La reivindicación, la denuncia social y la política han tendido a representarse en el cuerpo a través de imágenes agresivas de “lo auténtico”, sin embargo la truculencia con la que han sido tratadas las ha ido convirtiendo en carne/mercancía de la provocación. Lo que se podría calificar como el inicio de la destrucción del “cuerpo social”.

antes comentadas, sobre crisis identitarias, cuenta con otras en las que el cuerpo femenino es substituido por muñecas articuladas o por fragmentos (que remiten a aquellas “muñecas torturadas” que Hans Bellmer realizó entre 1934 y 1949); cuerpos artificiales y grotescos que aluden directamente a la corrupción social; como se ve en sus series *Sex Pictures* (1992) y *Horror and Surrealist Pictures* (1994-1996). Robert Gober y sus fragmentos del cuerpo como torsos andróginos como *Untitled* (1993) o piernas moldeados en yeso a los que reviste con ropa y les incorpora vello natural; los cuales más que trozos de carne vendrían a ser objetos de desecho de la sociedad de consumo como un fregadero, pilas o camas, a los que les otorga conexiones orgánicas. (fig.26)

⁴⁵ Baudrillard, Jean; “Masa y terrorismo” en: *Cultura y simulacro*. Kairós. Barcelona. 1978. (pág. 160).

También Kiki Smith (Nuremberg, 1954) en cuya obra, el cuerpo es tomado como medio para experimentar el mundo y como campo de batalla para combatir los poderes políticos, la religión o la medicina. Desde la interpretación del interior del cuerpo a través de montajes que equivalen a los aparatos nervioso, digestivo o urogenital, hasta la presentación de cuerpos desnudos (de cartón o modelados en cera) generalmente femeninos que por sus orificios escupen líquidos; humillados, víctimas de la violencia y los abusos que Kiki Smith deja patente con la intencionalidad de su trabajo. (fig.27)



Fig. 27. Kiki Smith. Pee Body. 1992.

Al igual que lo hace Sarah Lucas que, además de sus retratos macarras como *Two Fried Eggs and a Kebab* (1992), en clara actitud desafiante, en piezas como *Get hold of this* (1994-95) muestra conjuntos de



Fig. 28. Sarah Lucas. Get hold of this. 1994-95.

brazos amputados hechos de cemento y resinas sobre cajas de cartón muestra esa beligerancia intimidatoria a través del gesto corporal. (fig.28)

Paulatinamente, esa aparente intencionalidad justificativa en la utilización del cuerpo como síntoma de un malestar social se ha ido descubriendo como un recurso de fácil propaganda que cobija al artista que vende su provocador género. Cada evento es anunciado por los medios (prensa y televisión) quedándose con la anécdota porque es la anécdota.

Algo que, como sucede con las campañas de *Benetton*, se nutre de la provocación que produce. Están basadas en la especulación, el exceso, la opulencia y se regodean en el sistema “massmediatico” con el (falso) pretexto de la concienciación social para vender y venderse desde un telediario o bien en un museo como la Saatchi Gallery, abierta en 1985 por Charles Saatchi; un trampolín mediático para todo aquel pseudo-artista que pretenda el reconocimiento de su obra a partir de la controversia.

Citando nuevamente a Baudrillard a propósito de su manifiesto carácter terrorista, estas producciones carecen de una sincera *prolongación revolucionaria* (en este sentido sería más bien una *contrahazaña total*, lo cual se le reprocha violentamente, pero eso no es lo que se pone en juego) apunta a las masas en su silencio, silencio magnetizado por la información, apunta, para precipitar su muerte acentuándola⁴⁶.

La obra de Damien Hirst (Bristol, 1962) uno de los impulsores del movimiento *Young Brit-*

⁴⁶ Baudrillard en: ibídem. (pág.158)



Fig. 29. Damien Hirst. *Far from the Flock*. 1994.

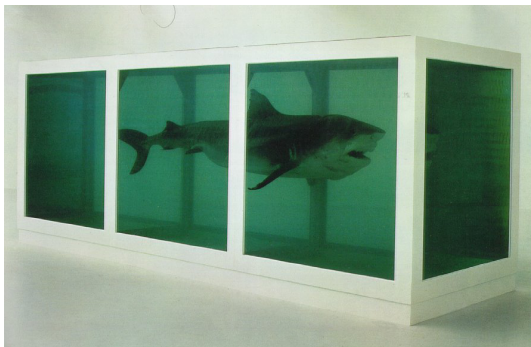


Fig. 30. Damien Hirst. *The Physical Impossibility of Death in the Mind of Someone Living*. 1991.

A propósito de este objeto/tiburón tigre (*The Physical Impossibility of Death in the Mind of Someone Living*. 1991), Hirst se pronuncia moderadamente: *Es una obra hecha para describir un sentimiento, para decir cómo un objeto y su contenido pueden referirse a temores, dudas y cosas por el estilo. Creo que el tiburón representa aquella vieja idea victoriana sobre atraer tú al mundo en lugar de que tú vayas hacia él. Mucha de la inspiración vino de la película de Spielberg "Tiburón".*⁴⁷ Para, posteriormente, dejar clara su verdadera intención cuando se refiere a otra de sus obras, *Hymn*, una escultura gigante en que se pueden ver los pulmones, los intestinos entre otros órganos del ser humano (una exageración si se compara con las figuras del museo de la Specola en Florencia): *De una u otra manera, el arte siempre intenta provocar, así que es verdad: quise provocar en un estilo muy punk y decir "al carajo con todo".*⁴⁸

Y finalmente confesarse a propósito de la escultura de diecisiete metros *Mother Virgin* (2005) una obra de similar

ish Artists, es admirada y denostada a la vez. Es polémica. Es un artista debatido por sus instalaciones de vitrinas-celda contenedoras de animales disecados.

El tema central gira en torno a la mortalidad, algo que es utilizado como pretexto para exhibir los cuerpos de animales muertos, e inmersos en formaldehído en grandes vitrinas fabricadas con aluminio y cristal; algunos de los cuerpos están seccionados y montados en cajas de vidrio que circulaban sobre rieles que unían o separaban a los animales; como vacas, cerdos, caballos, peces, corderos; tal y como muestra la obra titulada *Far from the Flock* (1994) un prelude a *Dolly*, el primer animal clonado (fig.29); o un enorme tiburón. (fig.30)

A propósito de este objeto/tiburón tigre (*The Physical Impossibility of Death in the*



Fig. 31. Damien Hirst. *Mother Virgin*. 2005.

⁴⁷ Hirst, Damien en: *La etapa mexicana del ex-young british artist Damien Hirst*. Por Magali Tercero. Publicada en Milenio Semanal. México, octubre 23 de 2005. Disponible on line en: www.magalitercero.arteven.com/e/d_hirst.htm

⁴⁸ *Ibidem*.

⁴⁹ *Ibidem*.

desproporción a todos los niveles que la anterior: *Se trata más bien de un robo*⁴⁹; cuando habla del homenaje a la obra de Degas *Pequeña bailarina de 14 años*. (fig.31)

Con esto, Hirst propone la superficialidad como baluarte del arte terminal. Lo mórbido, lo perverso y lo escandaloso visto en la imagen de cualquier cuerpo tiene como fin producir un *shock* banal en el espectador.

Como es natural, la obra de Hirst ha sido discutida en casi todos los lugares que han sido exhibidas y el propio autor ha criticado a los medios a los que acusa de crear prejuicios al público: *“El público podría encontrar mi arte muy agradable, pero sigue las opiniones de los grandes medios sin ver el arte. El público no necesita intérpretes para el arte porque utiliza el mismo lenguaje visual que la publicidad o el cine, que a veces es un lenguaje muy complicado”*⁵⁰. Esa crítica, le favorece y Hirst es consciente de ello pese a estas palabras, como él mismo dice, emplea el mismo lenguaje que la publicidad: *Quiero que mis obras hagan a la gente pensar sobre lo que normalmente no se para a pensar. Como el tabaco, el sexo, el amor, la vida, la publicidad, la muerte... Quiero que la gente se cuestione cosas*⁵¹.

Hirst se aprovecha de la polémica; el hecho que parte de sus animales no pudieran entrar en Estados Unidos por el riesgo de provocar epidemias ha sido más trascendente para su comercialización que las propias obras.

Spencer Tunick (Middelton, 1967) es otro nombre ligado a la provocación mediática; ha documentado el cuerpo humano en espacios públicos desde 1992. En sus fotografías y *performances* sitúa los cuerpos desnudos quedan contrastados con escenarios de distintas ciudades, instalando una tensión dinámica entre los cuerpos y el paisaje. Distribuidos en masa sobre el pavimento y convirtiéndose en una masa de carne homogénea, asexual e inanimada. Desde 1994 ha realizado 45 *performances* grupales en ciudades de Estados Unidos y Europa. Sus *performances* involucran a cientos de voluntarios anónimos que “contrata” vía Internet o panfletos.

En Estados Unidos llegó a ser arrestado en 1994, sin embargo, el domingo, 08 de junio de 2003 fotografió a 7,000 personas desnudas en la avenida María Cristina de Barcelona (fig.32) contando con la colaboración de los medios y las instituciones a las que agradeció su dedicación: *Aquí me facilitan el trabajo, en mi país estaría detenido*⁵². Algo que el fotógrafo asocia con la propia consideración del desnudo en las culturas: *Una de las mejores experiencias con los participantes tuvo lugar recientemente en San Sebastián, en el País Vasco. La gente estaba tan entusiasmada, con tanta energía que festejaban, soportaban el frío... Allí trabajé en la playa con más de mil personas. Mientras que en Breda, Holanda, la gente estaba muy nerviosa, callada, era difícil*

⁵⁰ Hirst, Damien en: www.ihmadrid.com

⁵¹ *ibidem*.

⁵² Tunick, Spencer en: Castellano, Gema; *Spencer Tunick bate su record*. Reportaje disponible on line en: www.informativos.net/notampliada.asp?idNoticia=40880



Fig. 32. Spencer Tunick. Acción performativa en Barcelona. 2003.

ver qué le estaba pasando, sus emociones estaban escondidas en el cuerpo [...] Cierto, tomo en cuenta la preocupación de quienes ven al cuerpo como una entidad agresiva.⁵³

Así, la invasión hostil de un espacio público por parte del cuerpo desvelado “pornográfico” si se toma la consideración de Baudrillard sobre el aniquilamiento de la ilusión a favor de su transparencia (excesiva) se dejan de lado, así como las controversias que exceden los límites de las definiciones de lo privado y lo público, del artista y su modelo, de lo masculino y lo femenino, de lo humano y lo animal. La disolución de las fronteras, rebasadas por el propio exceso de cuerpos plantea que el reto inicial de los trabajos de Tunick, que tuvo como consecuencia su arresto en varias ocasiones en Estados Unidos, ha sido también superado y excedido, fotografiadas, filmadas y aplaudidas, pasando de manera fluida a incorporarse al cómodo circular de las mercancías con los aplausos del público convertido en participante.

Pero estos planteamientos metafóricos sobre el exceso de transparencia en la sociedad contemporánea que Baudrillard denomina también obscenos, se explicitan acercándose a la literalidad en el caso del trabajo de Dinos y Jake Chapman (1962 y 1966, Londres y Cheltenham respectivamente), los denominados “bad boys” del joven arte británico (*Young British Artist*) del cual provino Damien Hirst.

Su trabajo ha sido definido, según Damianovic, como una *eflorescencia de exceso, manierismo y perversidad*⁵⁴; y en él, semejanza, repetición, diferencia, sexualidad, violencia y provocación entran en juego usando material de todas las áreas del paisaje cultural y corporal, que incluyen historia del arte, ciencia-ficción, pop, juguetes y, sobre todo, cultura de consumo.

Comenzaron a darse a conocer a partir de su obra *Little Death Machine* (1993), un curioso mecanismo compuesto por un pene erecto que, al ser golpeado por un martillo eyaculaba sobre un cerebro humano. En 1995 presentaron *Übermensch*, una escultura en fibra de vidrio y resina policromada del científico Stephen Hawking al borde de un precipicio. (fig.33)

⁵³ Tunick, Spencer en: Meza, Alfredo; *En nombre del arte*. Artículo y entrevista disponibles on line en: news.bbc.co.uk/hi/spanish/misc/newsid_5221000/5221248.stm

⁵⁴ Damianovic, M; *Interview with Jake and Dinos Chapman*. The Journal of Contemporary Art. Disponible on line en: www.jca-online.com/chapman



Fig. 33. Jake & Dinos Chapman. *Übermensch*. 1995.

Sin embargo, el exceso máximo de su atrevimiento fue la serie de ochenta grabados titulada *Injury to Insult to Injury* (2004) (Agravio para insultar al agravio) creada a partir de una de las 150 ediciones existentes de una serie de “*Los desastres de la Guerra*” de Francisco de Goya editada originalmente en 1937 sobre la que ellos han intervenido y “mejorado”, en palabras de los Chapman, mediante la sustitución de las caras de las víctimas por muñecos, payasos y, en algunos casos, graves mutaciones. (fig.34)

En opinión de Anthony Julius, la obra de Goya representa una devoción por moralizar a través de una imagen cruel; en cambio, los Chapman rechazan esta “obligación” por la de,



Fig. 34. Jake & Dinos Chapman. Serie “*Injury to Insult to Injury*”. 2004.

simplemente, agredir. *En la obra de Goya, un acto privado de crueldad se convierte en una imagen pública que condena la crueldad. En la obra de los Chapman, ese acto sólo se anuncia, y eso la convierte en un acto público de crueldad. [...] es una hazaña cometida contra el difunto Goya.*⁵⁵

Sin embargo, para José Jiménez, los Chapman han “rescatado” esa obra pues frente a la proliferación masiva de imágenes de violencia y destrucción en los medios de comunicación⁵⁶, una forma de reaccionar frente a esa crueldad es un “latigazo” a los sentidos a través de las convenciones.

Realmente, tal interpretación es plausible a partir del nuevo título con que bautizan la serie intervenida, aunque la actitud de los responsables de la acción en referencia a ésta y otras obras de su autoría suele haber sido reacia a atribuir una directa y manifiesta intención de buscar reacciones de tipo “humanista”, según sus palabras, en sus trabajos (Damianovic; Hernández). Es más, ante el cuestionamiento acerca de lo inapropiado de su actuar, se justi-

⁵⁵ Julius, Anthony; *ibidem*. (pág. 133)

⁵⁶ Jiménez, José; *Goya, los Chapman y la inhumanidad*. En: *El Cultural de Prensa Europea del siglo XXI*. Disponible *on line* en: www.elcultural.es/HTM/20040422/Artes/ARTES9377

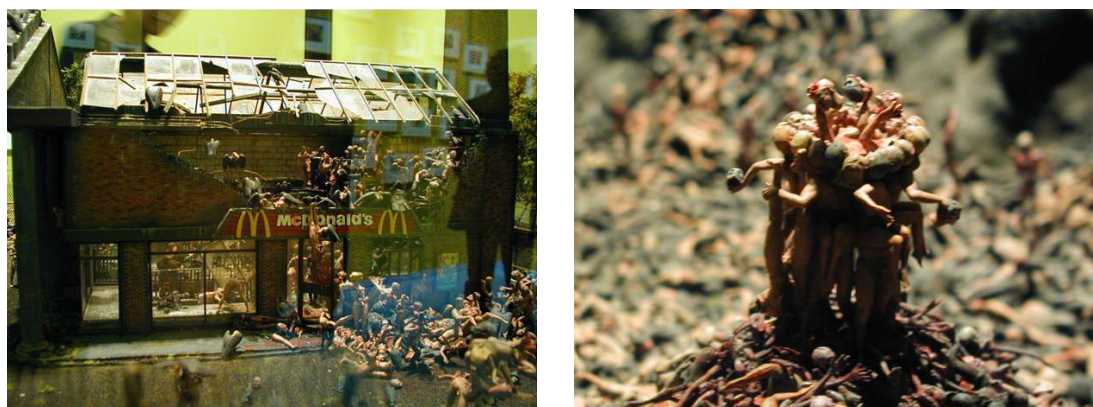


Fig. 35. Jake & Dinos Chapman. *Hell*. 2000.

fican en, sin negar el grado de cinismo y/o provocación, que pueda encerrar tal respuesta. Lo cierto es que los Chapman no hacen sino expresar la realidad del espectáculo de la mercancía. Es esta realidad en su absoluta transparencia la que se manifiesta en la perversidad de sus excesos: de grado de violencia, de números de víctimas, de explícita sexualidad, como puede verse en *Hell* (2000) compuesta por cinco grandes vitrinas dispuestas a modo de esvástica y que contiene una serie de “visiones del infierno” que remitirían vagamente a las del Bosco y a las del cineasta George Romero en las que el holocausto está llevado al extremo.

Estos dioramas, que remiten a los utilizados en los juegos de rol, muestran al espectador todo tipo de aberraciones corporales como empalamientos, despellejamientos, linchamientos, malformaciones, quemaduras, aglomeraciones, cadáveres o crucifixiones.

Esas visiones bizarras, a la par que absurdas, que mezclan el *gore* con el *fast food* son presentadas como la perfecta pesadilla post-apocalíptica. *Un McDonalds vacío, sucio, puede ser la imagen perfecta para el mundo después del hombre*⁵⁷. (fig.35)

En este sentido es que se hablaría de manierismo en el caso concreto de un trabajo de apropiación y “revalorización” como el de los Chapman, en el que nosotros interpretamos esa transparencia obscena como la negación de consuelo que Lyotard plantea como característica del postmodernismo: no hay una forma que estéticamente consuele de la imposibilidad de representar la irrepresentabilidad, o traducido a los términos del tema, la diferencia que puede llegar a manifestarse en el arte está permanentemente expuesta a convertirse en diferencias en exceso, en imposibilidad de diferenciarse de las imágenes del exceso de mercancías. En términos de Fredric Jameson, *la imagen es la mercancía del presente y por eso es vano esperar de ella una negación de la lógica de la producción de mercancías*⁵⁸.

En este panorama excesivo, el cuerpo se ha convertido en burla cruel en que la bestialidad y la anomalía (mezclas e impurezas de todo tipo) ya no tratan de liberar o de reivindicar nada. Tan sólo tienen la intención de consternar desde el lado privilegiado a

⁵⁷ Oliva, Andrés en; *ibidem*.

⁵⁸ Jameson, Fredric; *El giro cultural*. Manantial. Buenos Aires, 1999.



Fig. 36. Jake & Dinos Chapman. *Zygotic acceleration, biogenetic, desublimated libidinal model*. 1995.



Fig. 36b. Jake & Dinos Chapman. *Tragic Anatomies*. 1996.



Fig. 37. Paul McCarthy. *Spaghetti Man*. 1993.

lo que viven en él alterando las relaciones entre los tabúes, las normas legales y los principios morales abordando, a través de representaciones especulativas, el dolor, la muerte y el desmembramiento.

Las citas multitudinarias de cuerpos desnudos de Tunick; las aberraciones taxidérmicas de Hirst; los grupos de figuras siamesas como *Zygotic acceleration, biogenetic, desublimated libidinal model* (1995) o *Tragic Anatomies* (1996) ambos conjuntos realizados por los Chapman en fibra de vidrio en donde se ven un conglomerado de maniqués infantiles siameses de grotesca incongruencia genética con órganos sexuales de tipo facial que sustituyen bocas y narices por anos y penes, además de calzar deportivos de marca (fig.36); o las figuras híbridas de Paul McCarthy como *El hombre espagueti* (1993) (fig.37) y de Jane Alexander como los conjuntos de seres antropomorfos *Butcher Boys* (1985-1986) o *Born Boys* (1998) (fig.38) que, a través de lo cómico o de la amenaza, dejan en entredicho la categoría divina del ser humano que ha tenido durante la historia del arte e imposibilitan su clasificación dentro de la categoría de humano o animal.

Como viene a decir David Pérez y que relaciona lo corporal, con sus representaciones como burla hacia la convención y sus pretensiones y su utilización como mercancía: *La tumultuosa*

⁵⁹ Pérez, David (ed.); *La certeza vulnerable. Cuerpo y fotografía en el siglo XXI*. Gustavo Gili. Barcelona, 2004. (pág. 30)



Fig. 38. Jane Alexander. *Butcher Boys*. 1985-86.

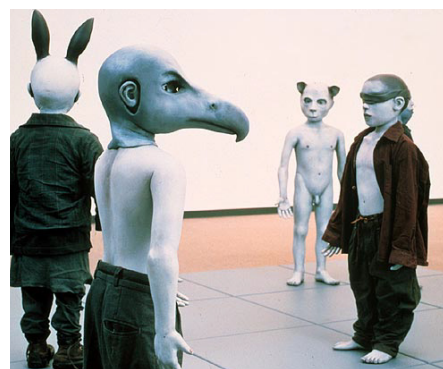


Fig. 38b. Jane Alexander. *Born Boys*. 1998.

vivencia de la propia corporalidad asume en este comienzo de siglo una compleja y turbulenta realidad. Una realidad en la que el cuerpo, transformado en valor de cambio, queda definitivamente objetualizado y convertido en cosificada mercancía.”⁵⁹

Si anteriormente se ha hablado de Damien Hirst y de su controvertida obra compuesta por la exhibición de animales troceados muertos e inmersos en formol, el doctor Gunther Von Hagens, al que algunos han bautizado morbosamente como *Doctor Muerte* y comparado con Josef Menguele, expone auténticos cadáveres humanos en las galerías de arte a partir de una invención sorprendente que vuelve a remover antiguos terrores de los relatos y películas de terror (principalmente germánicos) en que siniestros científicos juegan con la vida y la muerte saltándose los principios morales y ayudados por una avanzada tecnología. (fig.39) Gunther Von Hagens, doctorado en el Departamento de Anestesia y Medicina de Urgencias de la Universidad de Heidelberg en 1975.

A partir de 1977, año en el que asume un puesto como colaborador en dicha universidad, Von Hagens crea el procedimiento de la “plastinación”, por el cual, el agua de los tejidos queda reemplazada por materia plástica. Como a continuación se explica: *Inicialmente se reemplaza el agua del cuerpo (cabe recordar que el ser humano recién nacido está compuesto por de un 66 a 69 por ciento de agua y que en su vejez todavía contiene un 58 por ciento) por acetona fría y a continuación, ésta es sustituida por una solución plástica que se endurece. El paso decisivo con el que se consigue incorporar la sustancia plástica fluida hasta la última célula, es la impregnación forzada al vacío: Mediante la succión continua de la acetona desgasificada del tejido desde la cámara de vacío se consigue que la depresión originada en el preparado se encargue del reestablecimiento del líquido. El tipo de sustancia plástica determina cómo se siente el preparado al tacto y qué aspecto tiene. El caucho de silicona lo hace relativamente blando y flexible, la resina epoxídica duro y transparente.*¹

¹ Muñoz, Reynon; entrevista *Gunther Von Hagens. La fascinación del cuerpo*. Descripción del proceso explicada por el propio R. Muñoz. Disponible on line en: www.babab.com/no12/gunther.htm

El empleo de materiales artificiales que protegieran a la carne muerta era algo que el francés Honoré Fragonard (1732-1799), a mediados del siglo XVIII, ya puso la representación anatómica al servicio del arte tradicional. Para proteger sus obras del paso del tiempo, les inyectaba un compuesto metálico líquido que posteriormente se solidificaba en las arterias de los cuerpos, para, posteriormente, presentar composiciones tan espectaculares como *El baile de los fetos* una evocación a las danzas macabras medievales o *El Jinete del Apocalipsis*. Esta última, una composición tan dramática como teatral que consiste en un jinete montado en un caballo al galope del cual Von Hagens ya ha realizado su propia versión. (fig.40)

Todo este proceso requiere de extensos conocimientos, tanto de anatomía como de química de plásticos, de ese modo, en 1993, se fundó el Instituto de Plastinación de Heidelberg. Ya en 1980 Von Hagens creó la firma *BIODUR* dedicada a la distribución y desarrollo de polímeros, preparados e instrumental para la plastinación con fines educativos y científicos destinados a las facultades de medicina y biología de todo el mundo.

Además, en la actualidad está trabajando en el proyecto que lleva por nombre *Plastination City*, un complejo que consta de nueve edificios ubicados en una superficie de unos 30.000 metros cuadrados en la ciudad de Dalian (China) y también en la construcción del llamado *Museo del Hombre*. Una institución internacional de plastinación.

Pero pese al marcado carácter científico que Von Hagens ha intentado aportar a su trabajo a partir de estos macro-proyectos, revistas y congresos, éste ha adquirido una gran trascendencia por la exposición de sus obras en la muestra itinerante que lleva por nombre *Körperwelten (Los Mundos del Cuerpo)* la cual se ha convertido en un auténtico fenómeno mediático motivado por la controversia que desde los medios de información se ha difundido y que ha producido la asistencia masiva de público a cada una de sus muestras; las cuales están divididas en bloques que comprenden el funcionamiento del sistema locomotor, nervioso,



Fig. 39. El profesor Von Hagens con uno de sus "plastinates".

² Ibidem.



Fig. 40. Fragonard. Jinete del Apocalipsis.



Fig. 40b. Gunther Von Hagens. Jinete plastinado.

circulatorio, respiratorio, cardiovascular, digestivo, urinario y reproductor. Acompañadas de dibujos anatómicos de Leonardo Da Vinci: Desde la primera exposición, realizada en la ciudad alemana de Pforzheim en 1988, más de 7 millones de personas han podido contemplar los preparados del Dr. Von Hagens en Hanheim, Viena, Colonia, Berlín y Tokio, donde se recibió una afluencia récord de 2,5 millones de visitantes.²

Cada muestra cuenta con todo un despliegue mediático y publicitario, además de una organización que facilita la documentación, la difusión de material audiovisual, la edición y venta de material docente así como la organización de grupos de visita o la venta de productos destinados al *merchandising* como camisetas, además de una completa *website* como es www.koerperwelten.com de elegante apariencia visual donde la información técnica se introduce con imágenes de sus trabajos combinadas con grabados de Vesalio; contando, además, con una dirección para donaciones³.

Todo este aparataje mediático hace que muchos afirmen que pueda convertir a la muestra en otro “*Disneyworld*” por su aparente carácter “lúdico”, a lo que el propio Von Hagens responde matizando: *Admiro a Walt Disney [...] Simplemente tenemos objetivos diferentes: los parques de entretenimiento se orientan hacia*

*el simple pasatiempo mientras que “Körperwelten” proporciona adicionalmente conocimiento en el sentido del nuevo concepto de “educamiento”, esto es la combinación de educación y entretenimiento.*⁴

³ Al respecto de las donaciones, Von Hagens declara con total transparencia: “La familia se encarga del coste del transporte del cuerpo hasta Heidelberg. Si la familia se niega a enviar el cuerpo, simplemente no lo recibo. La gente que quiere donar su cuerpo lo hace a través de testamento o informando a su familia o amigos acerca de su última voluntad. Son ellos los que se encargan de enviarlo. Normalmente, el cuerpo ha de ser introducido en un cofre sellado. Igualmente, se necesitan ciertos requisitos para pasar las fronteras. En cualquier caso, el procedimiento resulta más barato que un entierro tradicional”.

Ver Von Hagens en: *ibidem*.

⁴ Von Hagens, G; folleto *Will Körperwelten turn into Disneyworld?*. 2001. (pág. 3).

Esta cita está recogida por Juan Antonio Ramírez en *Corpus Solus* (págs. 194 y 195) y matiza que el término “educamiento” (*educainment*) es la sintetización de los términos “educación” y “entretenimiento”.

Todo esto deja entrever un potencial económico muy potente cuyo objetivo es el de *sensibilizar al espectador sobre los aspectos ligados a la salud y permitirle una mejor comprensión del cuerpo gracias a una presentación de anatomía espectacular y sensacional*.⁵

Von Hagens se considera (como muestra la cita inicial) un artista continuador de la tradición de la anatomía artística que a través de sus tratados, han constituido la base para la exploración del cuerpo humano en, como afirma Ramírez, [...] *una práctica híbrida, a mitad de camino entre la ciencia, el arte y la pedagogía*⁶. Toma como referentes (y predecesores en su trabajo) a personalidades como Leonardo da Vinci, apasionado por el estudio anatómico que ya preparaba partes del cuerpo humano para que sirvieran como modelo para sus dibujos anatómicos.

Sus trabajos corresponden en mucho a los grabados que Andrea Vesalio, médico de Carlos V y de Felipe II llevó a cabo para su tratado *De humani corporis fabrica* (fig.41) en donde la descripción anatómica estaba ligada en base a disecciones públicas realizadas en su *Teatro de la anatomía*, un concepto reelaborado y aplicado por Von Hagens para sus muestras⁷.

Varias de las láminas del italiano han sido reproducidas con total fidelidad, como es el caso de la lámina del desollado que sujeta en su mano su propia piel a modo de vestimenta.

Otra de sus influencias se encuentra en los grabados del anatomista alemán del siglo XVII Bernhard Siegfried Albinus, en donde el componente estético favorece el potencial de la obra a través de su refinamiento visual, como cuerpos despellejados y esqueletos que “caminan” entre paisajes, animales o estructuras arquitectónicas (fig.42); un aspecto similar al tratamiento que el español Crisóstomo Martínez dio a su



Fig. 41. Vesalio. *De Humanis Corporis Fabrica*. 1543.



Fig. 41b. Von Hagens. *Körperperwelten*. remitiendo a Valverde.

⁵ Muñoz, R; *ibidem*.

⁶ Ramírez, J.A. en: *ibidem*. (pág. 194)

⁷ Como si se tratara de un nuevo profesor Tulp (haciendo referencia a la pintura de Rembrandt), von Hagens deja retratar su particular lección de anatomía por el operador de cámara en su voluntad aleccionadora y espectacular. Tal y como recoge el artículo de Nicolás Cassese: “En el mes de marzo de 2002, el anatomista alemán Gunther von Hagens llevó a cabo en Londres la primera autopsia pública que se realizaba en Gran Bretaña en los últimos 170 años. El medio millar de personas que había pagado 20 euros por la entrada enmudeció cuando el profesor comenzó a diseccionar el cadáver de un hombre de 72 años, de cuerpo orondo, con piel amarillenta y acartonada y labios amoratados. La polémica ya había saltado a la calle, por ésta adquirió mayor eco cuando fue emitida por el Canal 4 de televisión. Nunca en la pequeña pantalla se había visto algo semejante”.

Ver: Cassese, Nicolás; *Canibalismo en televisión*. Artículo aparecido en *El Mundo*, lunes 30 de diciembre de 2002. a propósito de la emisión en Inglaterra de un documental sobre Zhu Yu, un artista chino cuya obra consiste en comer niños muertos y von Hagens aparece como un antecedente.

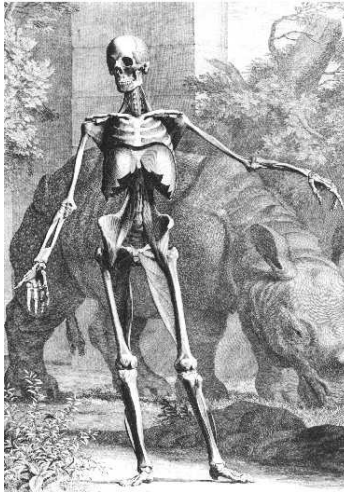


Fig. 42. Albinus. S. XVII.

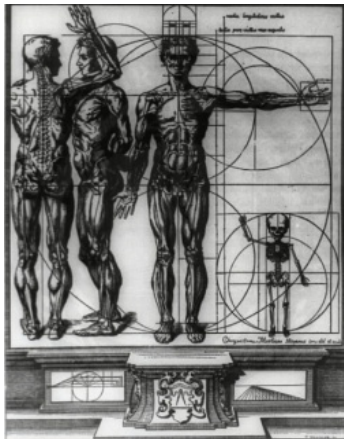


Fig. 43. Crisóstomo Martínez. *El Atlas de la Anatomía*. 1677-86.

Atlas de la anatomía en que cada cuerpo diseccionado posaba con la naturalidad de un modelo vivo, y no tendido como un cadáver. (fig.43)

Von Hagens también ha estudiado la obra de otro anatomista del siglo XIX, esta vez ruso; Nicolás Ivanovitch Pirogov, en cuya *Anatomía topographica sectionibus per corpus congelatum* (San Petersburgo, 1852-53) compuesta por doscientas trece litografías de cuerpos seccionados que Pirogov copiaba cuando eran congelados y serrados como “rebanadas”.

De todas estas referencias, Von Hagens se declara como un continuador de la tradición anatómica de estos maestros y añade: *Tampoco me considero un segundo Leonardo o un segundo Vesalio, que publicó su trabajo fundamental [...] a la edad de 27 años. Yo sólo tuve la suerte de encontrarme en el momento adecuado, con la edad adecuada y con los conocimientos y químicos adecuados para mejorar las técnicas de conservación de los cuerpos [...] Yo he recibido algunas críticas por mi trabajo, pero esa gente estaba arriesgando su vida cuando defendían sus teorías.*⁸

La presentación poco convencional de sus modelos le ha llevado a reproducir obras artísticas tan significativas como aquella escultura de Umberto Boccioni *Formas únicas de continuidad en el espacio* (1913) a través de la figura de un “corredor” plastinado cuya masa muscular casi parece disolverse en el aire en un movimiento violento congelado para la eternidad (fig.44).

Sin embargo, Von Hagens no cae en lo metafórico, como él mismo afirma: *Yo presento un corazón como un corazón, nunca transformaré un pene en un revólver o un cráneo en un tiesto de flores.*⁹

Para Von Hagens, tanto la representación estética como el carácter instructivo de su función, requiere de nuevas maneras de presentación de la mercancía (en este caso, cadáveres humanos). El resultado son exhibiciones de cuerpos diseccionados que discrepan de la “estética” científico-anatómica y la acerca a la concepción de “anatomía reconstructiva” integral y orientada al cuerpo viviente (en un sentido, como hicieron los tratadistas antes señalados) para evitar que sea causa de horror y poderlo contemplar como algo estético, a la par que informativo. Así que, por ejemplo, en la representación del sistema nervioso, se ha creído conveniente representar al cuerpo en la postura típica de un ajedrecista frente al tablero; o en el trabajo muscular y de destreza, apare-

⁸ Von Hagens en: Muñoz, R; *ibidem*.

⁹ Ver: *ibidem*.

cen los cuerpos en actitudes propias de los deportes como el fútbol, el baloncesto, la esgrima o la hípica, entre otros. (fig.45)

Esta forma de concebir la presentación el cuerpo, bajo el pretexto de la educación sobre anatomía, le ha deparado a Von Hagens todo tipo de reproches venidos desde todos los ámbitos; por un lado, la comunidad científica le reprocha el hecho de haber recurrido al efectismo visual para llamar la atención, asegurando así la polémica.

No obstante, al visitar la muestra, el espectador observa minuciosamente cada espécimen, pero al examinar los sucesivos, el recorrido adquiere monotonía y la mirada del espectador ya no se posa en la estructura anatómica, sino en las espectaculares disposiciones de los cuerpos.

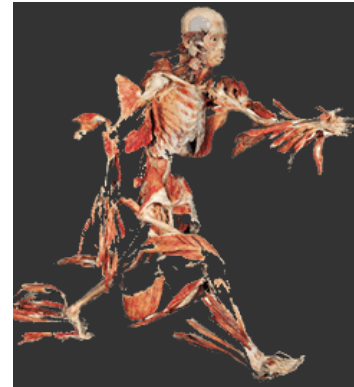


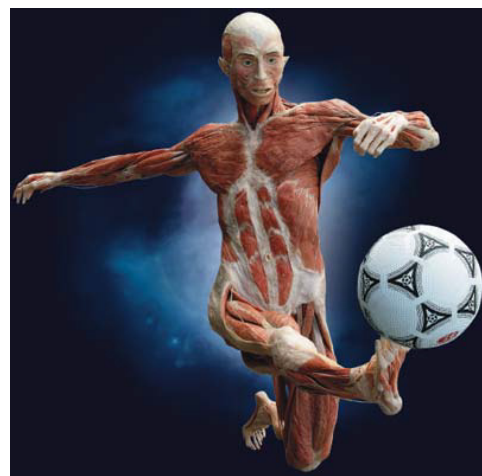
Fig.44. Gunther Von Hagens. Corredor plastinado.

En definitiva, *Körperwelten* molesta a sectores que ven en ella un peligro a la dignidad humana, como la Iglesia; a la Medicina no le gusta que se popularice con la comprensión anatómica fuera de los círculos especializados y el sector del Arte por su concepto expositivo fuera de la mercantilización y la cultura artística. Sin embargo, toda esta polémica ha servido para que otro sector, el periodístico, haya vendido dicha polémica sin interesarse por el verdadero contenido o interés de la muestra o de su creador. Y en medio de todo este revuelo y exhibiciones, se encuentra el cuerpo.

Un cuerpo que, tal vez, es empleado nuevamente como arma para la provocación tal vez bajo el amparo de la ciencia que Muybridge ya argumentó para sus cuerpos exhibidos en aquellas (pornográficas) fotografías secuenciales de mujeres desnudándose. Y que tal vez, la muerte es llevada a un extremo truculento y artificioso, tal y como Joel-Peter Witkin demuestra en sus foto-composiciones de cadáveres desmembrados. (fig.46)



Fig. 45. Gunther Von Hagens. Körperwelten.



No obstante, tal vez se debería preguntar si aquí existe el cuerpo o tan solo otra representación más como aquellas reproducciones hiperrealistas (y hasta bautizadas) realizadas por John DeAndrea (fig.47), o las figuras abyectas y correantes de Kiki Smith o, incluso, las muñecas mutantes de los Chapman.

Esos cadáveres plastinados quedan relacionados con otras manifestaciones artísticas en la que “cuerpos reales” (vivos o muertos) reemplazan a la obra de arte tradicional (pintura, escultura...) en su voluntad de eliminar la diferencia entre “realidad” y representación” como característica de la producción plástica actual. Pero cabría matizar algo sobre la consideración de “cuerpo real” y “representación” de estas obras y que tiene que ver con el impacto que tiene el proceso de conservación sobre el cuerpo y los productos que se emplean para ello.

Los materiales para reproducciones del cuerpo como la cera, el material empleado para las figuras “científicas” del museo de la Specola en Florencia que reunió Pedro Leopoldo de Habsburgo-Lorena en 1771, el bronce o, más recientemente, la fibra de vidrio se han sustituido por la carne, cierto, pero plastinada; es decir, sometida a todo tipo de productos químicos, materiales plásticos y a procesos de conservación tan rotundos, que el resultado no tiene que ver con algo orgánico, sino más bien, en otra reproducción “realista”.

De todas maneras, para algunos, incluso para el propio Von Hagens cuya obra más querida es la del cuerpo de un amigo suyo al que plastinó, cada espécimen no es un objeto artístico sino que es el propio representado (“¡Éste podría ser yo!”); es decir, que está “presente” al igual que la momia del filósofo Jeremy Bentham¹⁰ (fig.48). O como él mismo cuando muera y sea convertido en, como él mismo denomina a sus creaciones: en un *plastinate*.



Fig. 46. Joel Peter Witkin. *Cupido y Centauro*. 1992.



Fig. 47. John DeAndrea. *Tara*. 2002.

¹⁰ El filósofo británico Jeremy Bentham (1748-1832) es considerado como el fundador del “utilitarismo”. Bentham fundó el University College of London en donde, tal y como solicitó en su testamento, se encuentra su cuerpo embalsamado, vestido con sus propias ropas y expuesto en una vitrina en el pasillo del edificio a la vista de los alumnos.

Las anécdotas sobre esta excentricidad son abundantes, como el hecho que su cabeza original fuera robada en varias ocasiones como una broma tradicional de los estudiantes; la que hay expuesta actualmente es una copia de cera mientras que la original se encuentra conservada en una caja fuerte. Sin embargo, lo más llamativo es que todos los años, el cuerpo se traslada para presidir algunas reuniones en las que se le recuerda con la frase: “Jeremy Bentham, presente pero sin derecho a voto”.



fig. 10. Jeremy Bentham. 1748-1832.

Sin embargo, tal ha sido su intervención que su componente orgánico se ha eliminado a favor de las sustancias empleadas. Sus denominados *plastinates* se tratan pues, de esculturas pseudo-orgánicas de un (anteriormente) ser vivo convertido en objeto de arte, de estudio (o de provocación).

TEMA 2.3. LA FURA DELS BAUS: CUERPOS Y NEORRITUALES A TRAVÉS DEL ESPECTÁCULO ESCÉNICO ESPAÑOL FINALIZADA LA DICTADURA HASTA PRINCIPIOS DEL SIGLO XXI.

El cuerpo humano está cerca de lo animal, pero también de aquello que consideramos sagrado. Y el cuerpo ha sido, sin duda, el gran protagonista del mundo representacional de La Fura dels Baus. [...] Otros serían la naturaleza y el artefacto, la grosería y la sofisticación, el primitivismo y la tecnología.

Mercè Saumell¹.

Antes de comenzar con los análisis y explicaciones sobre lo que a continuación se expone, es necesario tener en cuenta el “Manifiesto Canalla”, el texto escrito por Andreu Morte a principios de los años ochenta, que afirma los inicios del grupo y su proceso de cohesión, así como su entusiasmo y su deseo de trasgresión de las normas escénicas y de actuación:

FdB no es un fenómeno social, no es un grupo, no es un colectivo político, no es un círculo de amistades afines, no es una asociación pro-causa alguna.

FdB es una organización delictiva dentro del panorama actual del arte.

FdB se aproxima más a la autodefinition de fauna que al modelo de ciudadano.

FdB es una simbiosis de conductas sin reglas y sin trayectorias preconcebidas. Funciona como un engranaje mecánico y genera actividad por pura necesidad y empatía.

FdB no pretende nada del pasado, no aprende de las fuentes tradicionales y no le gusta el folklore prefabricado y moderno.

FdB produce espectáculos mediante constantes interferencias entre sí de intuición más investigación.

FdB experimenta en vivo. Cada acción representa un ejercicio práctico, una actuación agresiva contra la pasividad del espectador, una intervención de impacto para alterar la relación entre éste y el espectáculo.

El fenómeno teatral *La Fura dels Baus* nació a finales de la década de los setenta (1979) en Cataluña. En sus inicios, esta peculiar compañía formada por “Hansel” Cereza, Pere Tantiña, Carlos Padrissa, Miki Espuma, Andreu Morte, Jürgen Müller, Pep Gatell, Jordi Arús, Àlex Ollé

¹ Saumell, Mercè cit. en: VV.AA; *La Fura dels Baus 1979/2004*. Electa. Barcelona, 2004.

y Marcel·lí Antúnez exaltaron la tradición catalana y el teatro-fiesta recuperando el espíritu de las fiestas regionales (pirotecnia, gigantes y cabezudos...) pasada la dictadura franquista. Además de esta dimensión calificada de popular o folklórica, también añadieron elementos de la nueva escena internacional basada en la *performance* y de la influencia *punk*.

La trayectoria de *La Fura* no se establece únicamente en el ámbito nacional, sino que su proyección mundial ha sido tal que ya son conocidos por un público diversificado, tanto aficionado como no al teatro, *rockeros* o *punks* entre muchos otros.

Durante casi más de veinticinco años, *La Fura dels Baus* ha desarrollado un tratamiento de la imagen escénica tanto presencial como virtual con un componente plástico muy ligado al inicio de los primeros *performances*; así como de un ritmo en sus obras muy eficaz en el que la acción inmediata domina y enlaza tanto el plano plástico y visual como la ejecución musical. Cabe mencionar que en sus inicios, el grupo se definía como una formación de teatro y música; de música-ruido que se ejecutaban en directo por alguno de sus miembros procedentes del llamado *rock català*.

Sus rítmicas bandas sonoras se han ido derivando hacia la ópera, lo que ha favorecido la renovación en sus puestas en escena y con ello toda una renovación del género.

Cada una de sus obras pueden considerarse como un ritual profano, alejado tanto del contexto cotidiano (y lingüístico: *Suz/Suz*, *Tier Mon*, *Noun*, *Manes...* lo que ellos mismos denominan “lenguaje furero”, una forma de comunicación que permite un teatro de impacto) como del espacio escénico, el cual se prolongaba hasta los propios espectadores, que pasaban a interactuar con la acción que se desarrollaba durante el acto teatral.

Comulgando con las tesis dadaístas de que todo el mundo era artista, los actores-ejecutores, se entregaban a una “orgía física” en un estado extremo de éxtasis en la que primaba la plasticidad del cuerpo y la interacción entre actores y público, que envolvía al espectador haciéndolo partícipe y experimentador al mismo tiempo de aquello que estaba aconteciendo.

Pero si hay un factor determinante en todo ello, es sin duda, la aparición y utilización del propio ser humano y su cuerpo concebido como una figura totémica capaz de inundar todo el espacio escénico, tanto vivo como proyectado. Cabe destacar que este colectivo ha sido pionero en la aplicación del espacio electrónico, la acción a distancia *on-line* en sus puestas de escena, o el empleo de las opciones de la realidad virtual que afectan a los sentidos del espectador (como gafas estereoscópicas). Por lo que la ausencia de materia (voces digitales, imágenes...) pueden interactuar con los actores casi de forma presencial.

La Fura dels Baus explora en las obsesiones del ser humano por el poder, el triunfo, los *mass media*, el futuro, el sexo o la publicidad entre referencias al *MacBeth* de Shakespeare y la potencia expresiva del cuerpo visionado, al cual lo extrae de su pasividad, lo construye, lo destruye, lo viola y lo redime. Un cuerpo que ha sido entregado a la violencia, a las pasiones, a la experiencia. Un cuerpo exaltado entregado al público y al espectáculo.

Cada uno de sus actos, cruces entre ceremonias rituales y representaciones teatrales, bien podrían tratarse de exploraciones de la naturaleza humana más sobrenatural; pura, mágica, primordial y violenta, prolongada hasta el mito contemporáneo del hombre enfrentado (además de unido) a la máquina a través de su evolución tecnológica con la incorporación de elementos propios de la robótica como es el trabajo con marionetas electrónicas, de la cibernética y de la ciencia ficción, recurrentes en la caótica cultura mediática; empleando, para ello, la ruptura de los límites entre teatralidad/espectacularidad y la diversificación de géneros y formatos que permite la mezcla entre las artes con la noción de espectáculo utilizando la tecnología y el entorno mediático no como herramientas o procesos auxiliares, sino como lenguajes plásticos.

A lo largo de su dilatada y prolífica andadura, *La Fura dels Baus* ha recorrido el mundo con sus espectáculos, los cuales reflejan la evolución que ha sufrido la compañía desde sus inicios hasta su crecimiento y expansión a través de la incorporación de nuevos actores y actrices, de nuevas tecnologías, así como cada una de las visiones de los directores artísticos que se han venido sucediendo. Marcel·lí Antúnez entre 1979 y 1989; Jordi Arús entre 1980 y 1995; “Hansel” Cereza entre 1982 y 2000; Miki Espuma (1980); Pep Gatell (1980); Jürgen Müller (1982) Àlex Ollé (1981) Carlos Padrissa (1979) y Pere Tantiña (1979).

A continuación se procede con el recorrido y análisis de aquellas obras que, tanto por su contenido y su estética han marcado la trascendencia de esta compañía en el espectáculo mediático mundial así como su defensa del teatro físico intenso.

Su primera función relevante fue *Accions* (1984.) donde la acción se relacionaba con el espacio arquitectónico (un edificio en ruinas, contiguo a la Escuela Oficial de Idiomas de Barcelona) empleándolo como escenografía donde se hallaba el espectador junto con los bidones y las planchas metálicas que había. Compuesta de siete momentos, cada uno de los cuales combinaba la música, la pirotecnia y el *performance* consiguiendo momentos de gran fricción entre el público; como el tercer acto en que dos actores furiosos destruían un automóvil con hachas o los estallidos de pólvora. (*fig.1*)

Pero lo que más impacto produjo entre el público fue la visión de los “hombres de barro”, (segundo acto) actores cubiertos con una plasta que con su apariencia viscosa y su comportamiento (devoraban huevos crudos), provocaron entre los asistentes el miedo y la repulsión.

El cuerpo pintado, como el “hombre blanco” (cuarto acto) era utilizado como una relación jerárquica entre los diferentes actores y entre el público, que era obligado a apartarse de las salpicaduras (que eran puras agresiones) Los cuerpos, pintados o envueltos en plástico también eran suspendidos en el aire y lanzados contra una lona blanca manchándola de rojo en un *action-painting* ya en la última escena.



Fig. 1. *Accions*. 1984.

Marcel·lí Antúnez señaló a propósito de esto: *nos codeábamos con la vanguardia europea de aquel momento partiendo de la performance revisitada, de la utilización de materiales plásticos básicos (tierra, pintura, huevos...)* y de una dramaturgia esencial que buscaba detonar sensaciones en el público.

Accions marcó toda una sensación entre público y crítica, favorecido por el eco que los medios le dieron al espectáculo².

La Fura continuó con su dinámica en espectáculos posteriores. *Suz/O/Suz* en 1985; *Tier Mon* en 1988 completaban, según Santi Fontdevila, una trilogía que nació con *Accions* en la que el ser humano iba encaminándose hacia una naturaleza cada vez más cercana a la máquina y la industria. Músicas trepidantes y atmósferas contaminadas daban paso a los primeros autómatas. Estas máquinas eran las que recibían al público al penetrar en el cubil donde se celebraba el acto.

² ibidem. "Antes del estreno de *Accions* en Barcelona, el programa *Stock de Pop* de TV3 dedicó un espacio al trabajo de *La Fura dels Baus*. La emisión de estas imágenes y la publicación de un reportaje en el suplemento dominical de EL PAÍS desencadenaron una afluencia masiva de público a la presentación de *Accions*. La importancia de los medios de comunicación en la difusión del primer espectáculo de *La Fura* fue determinante y creó una gran expectación entre un público que todavía no había asistido a sus representaciones".



Fig. 2. *Suz/O/Suz*. 1985.

Con el ritual siempre presente, los actores, sometidos a un duro *training* físico, se entregaban al combate y al exceso como sucedió en *Suz/O/Suz*, donde fue la primera vez que apareció el agua como símbolo de purificación, gestación y uno de los iconos visuales “furero”: el cuerpo sumergido en bañeras transparentes. (fig.2)

Tier Mon explora la relación entre el individuo, la masa y el poder (representados por el dios blanco, el inútil y el enano) así como la experimentación de un salto cualitativo a nivel tecnológico. Los hombres y las máquinas (robots musicales) se fundían en el espacio escénico en una atmósfera más fría y terrible.

El siguiente espectáculo *Noun* (1990) centrada en la relación entre hombre y máquina y de la relación entre humanos a través de la máquina (como la “máquina de follar”, utilizada para la relación hombre-mujer) que todavía no conoce fin, marcaría el advenimiento de la gran maquinaria escénica, de los *inventos* como antes fueran las perchas o las prótesis, así como la expansión del grupo; la incorporación de mujeres al espectáculo y la proyección hacia otros géneros como la ópera buscaban producir el espectáculo total. Como expresó Àlex Ollé: *Nuestra voluntad es la de hacer una obra mayor*. (fig.3)



Fig. 3. Noun. 1990.

Las infraestructuras mecánicas y las plataformas móviles sobre las que se insertaban todo tipo de artefactos significaron un claro valor escenográfico y estético que llevó a *La Fura* a desarrollar un lenguaje y unas formas de proporciones colosales y mediáticas que marcarían la tónica de sus espectáculos desde entonces.

En 1992, *La Fura dels Baus* fue la encargada de elaborar el momento central de la ceremonia de inauguración de los Juegos Olímpicos de Barcelona titulado *Mediterráneo, mar olímpico* elaboró una espectacular puesta en escena, colorista y masificada en la que la culminaba con la carrera de un enorme Hércules biónico.

En 1994, se estrenó *M.T.M* su siguiente espectáculo elaborado entorno a la manipulación de la información que realizan los grandes poderes políticos, económicos y sociales a través de los medios de comunicación que transforman al individuo en una marioneta plasmada en las prótesis, los corsés y las ligaduras que constreñían los cuerpos de los actores, cuyos movimientos realizados con extremo esfuerzo, estaban limitados y alejados de su dimensión natural. (fig.4)



Fig. 4. M.T.M. 1994.

El macroespectáculo de *Mediterráneo* sirvió para que los componentes de *La Fura* retomaran el sentido de grandeza y el gusto por las gigantescas marionetas para el encargo que la multinacional *Pepsi*, a través de su agencia de publicidad, les hizo para la presentación de un nuevo formato de lata. La acción titulada *Pepsíclope* (1996) fue multitudinaria y el encuentro entre la enorme lata y la gigante (manipulada por seis actores) se potenció por los efectos especiales y las acrobacias aéreas.

Algo muy similar sucedió años más tarde cuando *Airtel* (posteriormente *Vodafone*) les hizo el encargo para realizar otro macroespectáculo para celebrar el fin del milenio. *L'home del mil·leni* (1999). Una acción que culminó con la reunión de más de 100.000 personas en la plaza de Cataluña, se inició a partir de un cuestionario que buscaba definir las características del hombre del nuevo milenio. (fig.5)

El resultado fue una colosal estructura colosal por la que cien actores se situaban en su interior dotándola de la sangre, la piel y los músculos para poder existir. Sobre el gigante, proyectaron las estadísticas de las encuestas mientras los actores lo iban transformando. Aquí, la metáfora del hombre era construida a partir de la diversidad. *Para la realización de*

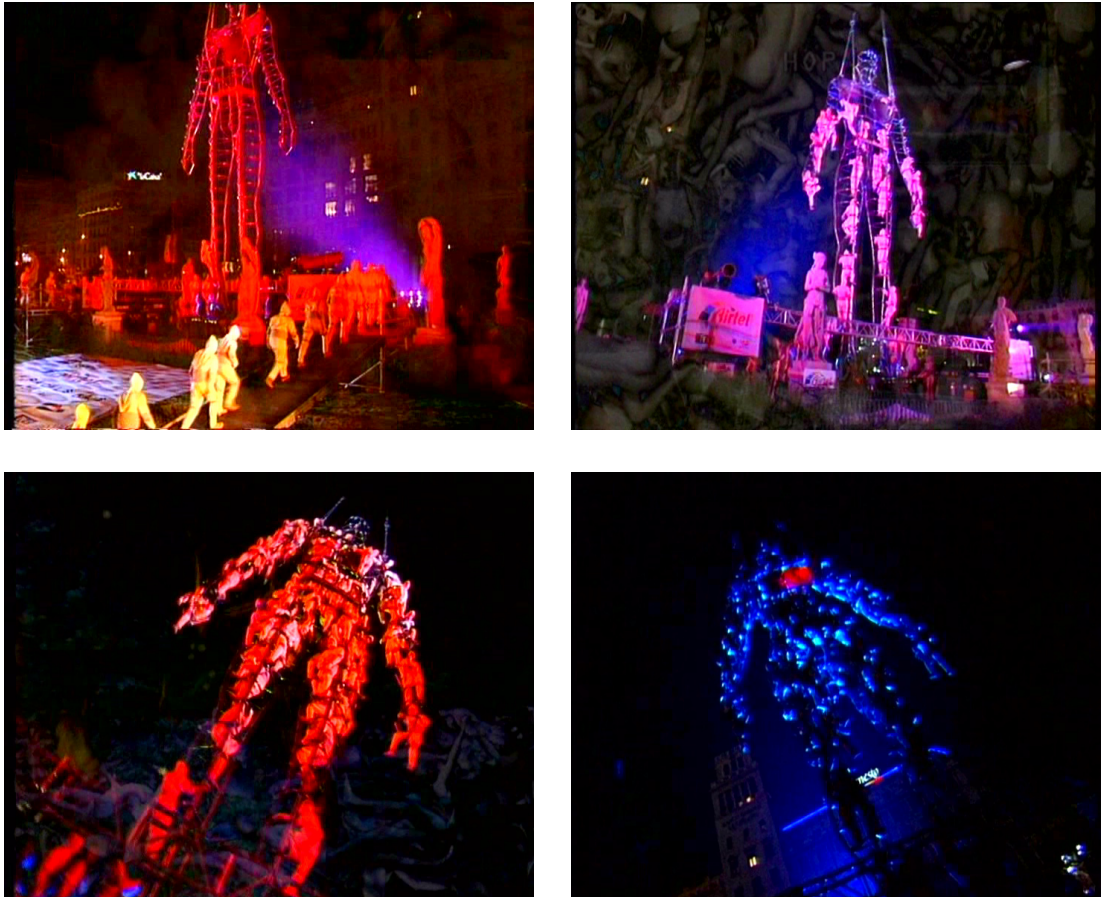


Fig. 5. L'home del Mil.leni. 1999.

L'home del mil.leni desarrollamos una gran fiesta que, al contrario de lo que sucedía en Pepsiclope, no se definía por completo hasta que un grupo de actores ocupaban su interior. El gigante se construía a partir de la colaboración, de la suma de esfuerzos. Creo que transmitimos la idea de solidaridad, de pluralidad, que debería definir al hombre nuevo. Al margen de otras cuestiones, en L'home del mil.leni, como en los anteriores macroespectáculos que habíamos realizado, primaba la espectacularidad por encima de otras consideraciones.³

Muchos otros son los espectáculos a tener en cuenta y que definen la voluntad de *La Fura dels Baus* por acercarse a la cultura de masas a través del espectáculo más vibrante y colorido.

Aquellas funciones alternativas fueron creciendo hasta convertirse en macroproducciones financiadas por multinacionales y organismos públicos para sus eventos, lo que proporcionó el presupuesto necesario para su desarrollo. Sus puestas en escena crecían en espectacularidad gracias a la incorporación de las nuevas tecnologías en las que los cuerpos de los actores ya no podían abarcar la acción, la cual pasaba por ocupar vastas estructuras arquitectónicas.

³ "Hansel" Cereza cit. en: *ibídem*.

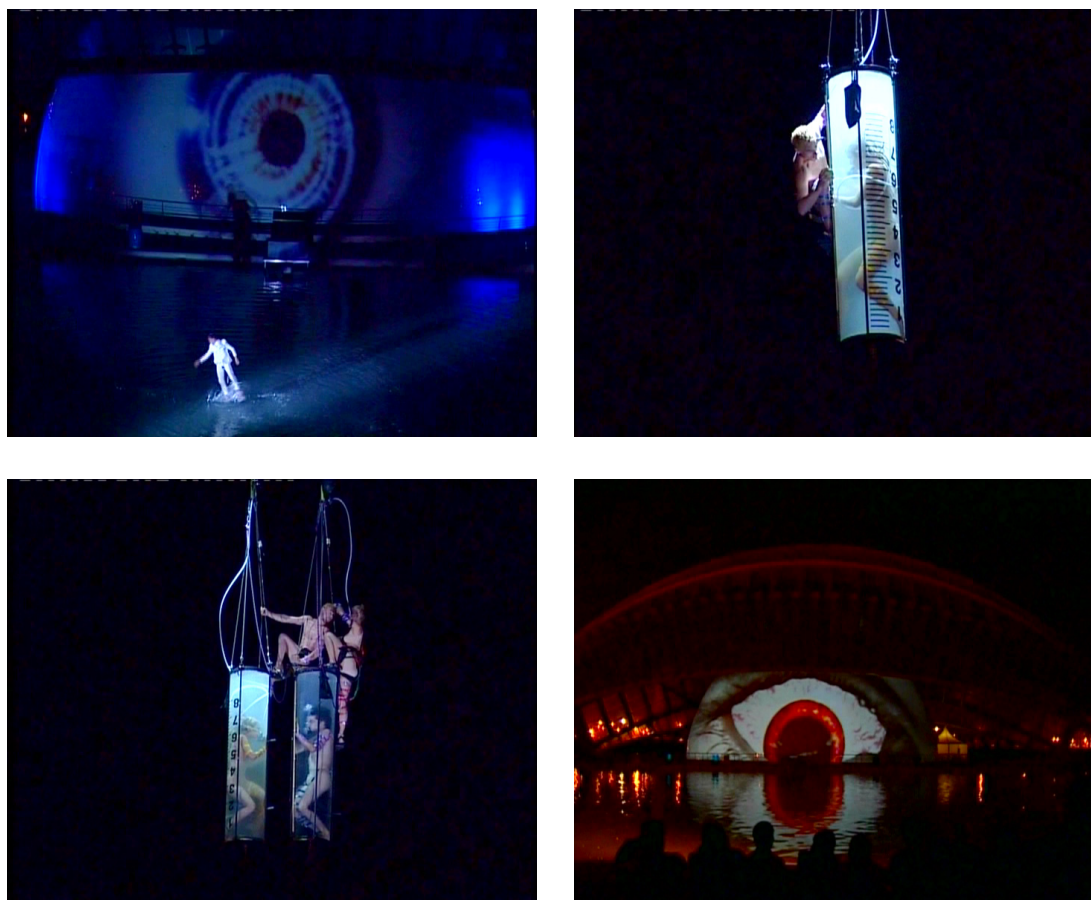


Fig. 6. *La Navaja en el Ojo*. 2001.

Un ejemplo de esto fue *La navaja en el ojo* el espectáculo de inauguración de la primera Bial de Valencia en el año 2001 (fig.6), en que el escenario fue la Ciudad de las Artes y las Ciencias levantada por Santiago Calatrava cuyos edificios fueron utilizados como pantallas sobre las que interactuar a través de proyecciones holográficas.

El tema giraba entorno a los siete pecados capitales y fue desarrollado en doce momentos, siete de ellos correspondientes a los pecados. Pero lo que determinó el acto, además de los grupos de figurantes, los acróbatas e incluso el alzamiento de un gigante formado por más de ochenta personas, fue el gran ojo ciclópeo en que se convirtió L'Emisfèric, aludiendo a la secuencia del film de Luís Buñuel *Le chiên andalu*. El cuerpo se expandió, se amplificó de tal manera que la carne ya no pudo seguir el ascenso para adaptarse a las nuevas nociones de espectáculo teatral de carácter multitudinario que se ha desarrollado. La dimensión física se manifiesta en el trabajo de los actores y figurantes que pasan a integrarse en la nueva dimensión tecnológica; el desarrollo de la propuesta visual viene dada, en parte, a esa dimensión tecnológica mencionada que ha ido adquiriendo estos espectáculos en los que destaca la perfecta utilización de los medios videográficos con planteamientos inusuales que incitan a la



Fig. 7. *El Martirio de San Sebastián*. 1997.

fantasía y engloban la estética basada en los objetos, el cuerpo y el movimiento. Conceptos como virtualidad aparecen con frecuencia dan mayor alcance y personalidad al sentido global del espectáculo.

La producción de *La Fura* se compone de otras obras como *Manes* (1996) posterior a *Pepsíclope* que recuperó el concepto más artesanal, la energía del cuerpo y la manipulación de objetos que caracterizaron al “lenguaje furero”. *Furamòbil* (1999) concebido como un espectáculo de calle, era una máquina que funcionaba gracias a la participación física de los espectadores casi como si dieran de comer a la maquinaria con ello⁴.

Con un carácter más “operístico” que “perfórmico” *La Atlántida* (1996), *El martirio de San Sebastián* (1997) donde un grupo de arqueros-desollados disparaban sus flechas por orden del emperador Diocleciano a una proyección que representaba al santo (fig.7). Un canto a la santidad alcanzada a través del dolor y de la voluntad para padecerlo cercano, además, de una

⁴ ibídem. “[...] el *Furamòbil* estaba concebido para que ofreciera múltiples posibilidades de interacción entre los espectadores y la máquina. La intención última era demostrar al público que su energía tomada individualmente no modifica nada, pero sumada a la de los demás es capaz de mover el mundo”.

particular lección de anatomía alegórica a través de radiografías proyectadas y del vestuario⁵. Según Carlos Pardiss *El resultado es un ser sincrético que ha emprendido un viaje al pasado a partir de su propio cuerpo, el símbolo de la sangre que han vertido todos los mártires, todos aquellos tocados por la voluntad.*

La condenación de Fausto de Héctor Berlioz (1999) estrenada en el Felstenreischule de Salzburgo; *Don Quijote en Barcelona* (2000) en el Gran Teatre del Liceu, o *La flauta mágica* (2003) de Mozart estrenada en el Jahrhunderthalle de Bochum donde se integra tanto la música, la pintura, la poesía y el espectáculo; serían otras obras operísticas de la compañía.

También sinfónicas como *La sinfonía fantástica* (2002) basada en la partitura de Héctor Berlioz que, al igual que Mary Shelley, la compuso para construir a su mujer ideal. En esta ocasión, la escena estaba protagonizada por la orquesta mientras en el fondo del escenario se dedicaba a las proyecciones e intervenciones de los actores.

Han sido varias las interpretaciones (hechas a su manera) de obras clásicas hechas por *La Fura dels Baus* además de las citadas anteriormente, figuran la relectura del clásico shakespeareano *Macbeth* en la representación titulada *OBS* (2000) que recuperaba varias de las fórmulas originales de representación, como la fuerza de los cuerpos (*Lady OBS/Macbeth* es convertida en una seductora *stripper*) y su interacción con la tecnología (el momento del engaño a *OBS/Macbeth* que aquí ha sido producido mediante un casco de realidad virtual). *Las troyanas* (2001) de Eurípides, *La divina comedia* (2002) de Dante, o *Sobre los acantilados de mármol* (2002) basada en la novela de Ernst Jünger que anticipaba el horror de los campos de exterminio nazis.

Pero las más recurrentes han sido las relacionadas con el mito del *Fausto* de Goethe que, además de la ópera antes mencionada, se produjo la obra teatral *F@ust versión 3.0* (continuación de las dos partes de Goethe) y el film *Fausto 5.0* (en medio de ambas se sitúa la ópera, a modo de trilogía) dirigido por *La Fura* y por Isidro Ortiz en 2001. Que presenta un mundo donde lo cotidiano y lo pesadillesco se traslada a la figura de este “Fausto”, un doctor especialista en medicina terminal.

La andadura de *La Fura dels Baus* ha sido intensa, variada y muy considerada, tanto que se encargó de las representaciones y las escenografías de los sueños de Goya en el film de Carlos Saura *Goya en Burdeos* (1999) recreando los paisajes y las escenas de varias de sus pinturas más emblemáticas. Su trabajo ha sido premiado en diversas ocasiones tanto en España como en Europa y Latinoamérica; cosechando éxito tras éxito gracias a lo arriesgado de sus propuestas y también de la publicidad que se ha hecho de las mismas. El ejemplo más rotundo

⁵ ibídem. “Jaume Plensa creó un vestuario para *El martirio de San Sebastián* que trascendía lo accesorio para lograr un código. El narrador vestía como un médico y simbolizaba la objetividad. Diocleciano y sus arqueros, que representaban la fuerza, llevaban el sistema muscular serigrafado en sus trajes. Sebastián, que al inicio de la obra aparece como arquero, luego, al reafirmarse en su fe, cambia su traje por otro que muestra el aparato circulatorio”.



Fig. 8. XXX. 2002.

que se puede tomar es sin duda XXX. Premiada como el mejor espectáculo teatral de 2002 por los lectores de *El País de las Tentaciones* y que contó con el patrocinio de *Private*, una de las firmas más importantes de la industria del porno internacional

XXX (fig.8) es una versión libre y actualizada de *La filosofía del tocador* escrita en 1795 por el Marqués de Sade (1740-1814)

La acción trata sobre la perversión de Eugénie, una joven que es manipulada por unos libertinos entre los que destacan Madame Lula, una *pornstar* retirada que es la que orquesta la peculiar iniciación sexual de la inocente muchacha, su hermano *Giovanni* con quien mantiene relaciones incestuosas y el cruel Dolmalcé personaje de carácter filosófico que remite al propio Sade.

Estos cuatro personajes, más un tocador, una cama y una pantalla gigante de proyección son el motor de esta escenificación perversa y rupturista sobre el tema erótico.

Según Àlex Ollé: *Atendiendo a que en estos momentos la pornografía ha trascendido lo marginal y se ha incorporado al imaginario de un público cada vez más amplio y variopinto, decidimos*

que nuestra manera de acercarnos al fenómeno debía pasar, forzosamente, por la virtualidad de la Red: el gran proveedor de pornografía para millones de personas en todo el mundo.⁶

Aquí, el gusto “furero” por lo multidisciplinar es llevado al límite. Los diálogos de los actores interactúan con proyecciones en formato de página web, llenas de vídeos, sonidos, gráficos y vínculos parecidos a los utilizados en la navegación a través de la red, con la intención de reforzar ciertos conceptos de la obra y de actualizar de una manera radical un texto datado en el siglo XVII.

En esta controvertida obra, los actores aparecen entregados a la experiencia del sexo sin tabúes, recreando sensaciones y estados extremos.

La realidad y la ficción se entremezclaban a través del uso de prótesis y proyecciones. Los actores y actrices se entregaban a sus papeles reforzando la intensidad interpretativa; eran encerrados en tanques de agua (el momento en que *Eugènie* se descubre a sí misma) o suspendidos en el aire con arneses, como en la escena en que *Dolmalcé* tortura a *Eugènie* para lograr el placer a través de su dolor.

Después de este recorrido por su historia y por sus representaciones, se podría decir que *La Fura dels Baus* es un superviviente que se ha mantenido con vida gracias a un proceso de integración o de reciclamiento que le ha permitido, no solo el continuar existiendo, también el crecer y enriquecer los géneros a los que pertenecen o conviven.

De la marginalidad y de la beligerancia inicial con la que el grupo pretendía sacudir al espectador a través de acciones salvajes, al gusto estético y la espectacularidad con las que consiguen llenar auditorios y estadios. De los limitados recursos técnicos y materiales, a las grandes infraestructuras e instalaciones multimedia. De los espacios en ruinas y la calle, a los grandes espacios arquitectónicos. De lo *underground*, a lo institucional.

La Fura es, actualmente, un referente en el mundo del espectáculo, una institución seguida por los medios y por un público ya no minoritario que ha trascendido fuera de los escenarios, bastante alejada de la concepción hecha por aquel grupo de artistas excéntricos y libertadores. Tiene varias páginas web, ha editado los CDs con sus bandas sonoras, oferta cursos de teatro y tienen todo un equipo de gestión, comunicación y marketing. Además del patrocinio de múltiples instituciones, tanto públicas como privadas.

Su proyecto más ambicioso, *Naumon* es un viaje que hace *La Fura* por los cinco continentes a bordo de un barco reestructurado capaz de acoger todo tipo de actos culturales, artísticos y educativos, así como espectáculos teatrales, exposiciones, talleres o conciertos. Y está patrocinado por la Generalitat de Catalunya, el Ministerio de Fomento o el Ministerio de Asuntos Exteriores de España entre otros.

Como dice Lyotard, *nada le impide a la clase dirigente el darse a la revolución cultural como espectáculo*⁷.

⁶ ibídem.

⁷ Ver Lyotard en: Bonet, Juan Manuel; “Notas sobre las nuevas corrientes artísticas y su inserción social” en *El Arte en la sociedad contemporánea*. Ed. Fernando Torres. 1974. (pág. 230).

Pero lo que también es reseñable es el hecho de no apartar lo que ha marcado uno de los ejes de su trabajo: la utilización del cuerpo en todas sus naturalezas (mística o tecnológica), estados y significados como vehículo de expresión y empatía hacia el público. Aunque se haya adecuado a la satisfacción del gusto de los espectadores.

La agresividad y violencia con la que los cuerpos aparecían en *Accions* o en *Suz/O/Suz* han quedado revestidas y ocasionalmente apartadas por el artificio y el glamour de las luces y los efectos especiales como sucede en *La flauta mágica* o *El martirio de San Sebastián*. Incluso el contenido escatológico de XXX se ha tratado, como mencionaba el propio Ollé sobre ese espectáculo “para un público más amplio y variopinto” que, aunque se trate de los seguidores “fureros”, estos también son más “amplios y variopintos”. El público, aunque puede interactuar, está sentado cómodamente en una butaca del Liceo y ha pagado una entrada; ya no se siente amenazado por la pirotecnia, ni puede ser ensuciado por las pastas con las que se embadurnaban los actores en sus luchas ceremoniales. Ha vuelto a ser mero espectador, ha vuelto a su rol de observador en el que ya no puede hacer funcionar ningún *Furamòbil*.

Sus escenografías, su vestuario, sus acrobacias, son grandiosas y cautivadoras. Los efectos de luz y las videoproyecciones endulzan el impacto visual que ya no provoca miedo, sino fascinación.

Habrà de entre esos “fureros” incondicionales los que añorarán aquellas salvajes representaciones. Pero con esto no se pretende hacer crítica alguna, sino destacar esa evolución integradora que ha servido para su supervivencia, lo que ha permitido que ciertos tabúes, lenguajes plásticos o actos de carácter más osado (como ver una (falsa) copulación en el escenario), tanto por su contenido como por su forma de presentación y de desarrollo, hayan sido posibles.

La Fura dels Baus ha combinado gran número de artes gracias a la creatividad de sus componentes y a la aplicación de las nuevas tecnologías audiovisuales y las ha servido al público consumidor, haciéndolas llegar a través de eventos institucionales, publicitarios o propios, aunque financiados por diversos organismos.

Y aunque se ha optado por centrar toda la atención en la producción y la trayectoria de *La Fura dels Baus* y evitar una posible contaminación innecesaria del tema, es necesario, ante lo expuesto anteriormente, el mencionar los términos empleados por Umberto Eco en uno de sus libros. *Apocalípticos e Integrados* (1965) y que Amparo Rovira Sánchez explica de esta manera: *Apocalíptico es el que se siente fuera de la cultura de masas, como una especie de superviviente que elabora continuamente teorías sobre la decadencia del sistema. El que está en desacuerdo siempre. Integrado es el que no disiente nunca y consume los productos culturales de masas*⁸.

Con esto, un posible calificativo para *La Fura* podría ser el de un “apocalíptico-integrado” que dinamitaría al sistema sirviéndose de él y existiendo en él. Aunque para asegurar su supervivencia haya tenido que sacrificar una gran parte de su esencia original por el camino.

⁸ Rovira Sánchez, Amparo; *Las quimeras del Arte*. Marfil. 2003. (Nota al pie en pág. 85)

TEMA 2.4. EL CINE COMO NEXO ENTRE LO TRANSGRESOR Y LA CULTURA DE MASAS.

Nosotros violamos el mandamiento y la ley de aburrir a las audiencias hasta la muerte en rituales de redundancia verbal y proponemos romper todos los tabúes de nuestra edad pecando todo lo posible. Que haya sangre, vergüenza, dolor y éxtasis, de una clase que nadie aún ha imaginado. Nadie saldrá ileso.

Nick Zedd de su Manifiesto del Cine de la Trásgresión.

En la blanca pantalla aparece un cuarto de baño totalmente limpio y luminoso, todo su saneamiento está brillante y nuevo. Algunas gotas de agua transparente caen del grifo del lavabo.

En ese momento entra en el aseo de atmósfera fresca un individuo que por su actitud parece que se acaba de despertar. Se mira en el espejo situado encima del lavabo. Se lava la cara. Se quita la camiseta. Abre el armario del espejo, saca la crema y la cuchilla de afeitarse e inicia la rutina del afeitado.

Coge la espuma y la expande por su cara. Toma la cuchilla y comienza a afeitarse mientras suena una melodía propia de las barberías.

Al finalizar, vuelve a embadurnarse la cara con la crema y vuelve a empezar nuevamente a pasarse la cuchilla por el rostro, cada vez apurando más el rasurado. Entonces se corta.

En cada pasada se va cortando más y más, las gotas de sangre van cayendo en el antes blanco lavabo, mientras el individuo, impasible sigue con su acicalamiento a medida que su rostro y su cuello se van cubriendo de cortes cuyos chorros de sangre caen por su pecho al suelo y a sus pies mientras la música de barbería continúa su ritmo tranquilo.

Finalmente, el interfecto, aparentemente satisfecho, deja la cuchilla en el ensangrentado lavabo pasando a un fundido en rojo.

Este cortometraje con referencias que remiten directamente a los *performances* ejecutados por Schwarzkogler o Gina Pane repleto de potentes primeros planos (lavabo, manos, cuchilla, cara, sangre) se titula *The Big Shave* es de 1967 y su director es Martin Scorsese¹ cuyas películas (*Taxi Driver*. 1976; *Casino*. 1995) son todo un referente de la historia del cine contemporáneo. (fig. 1)

El cuerpo es un tema recurrente en los diversos terrenos del arte y sin duda, también es uno de los temas más controvertidos. Algo que artistas como Valie Export (Waltrud Lehner-Hollinger. Linz, Austria, 1940-) que en los sesenta se mostró opuesta a los esquemas del accionismo vienés y que se decantó por obras que implicaran cambios sociales (sobre todo

¹ *The Big Shave*. Dirigido por Martin Scorsese. Contemporary Films. McGraw-Hill films. 1967.



Fig. 1. *The Big Shave*. Martin Scorsese. 1967.

en el papel impuesto a la mujer) ha plasmado sus discursos revolucionarios y provocadores en su producción que va desde fotografías, instalaciones, *performances*, videos como ...*Remote...Remote...* de 1973. *Mann & Frau & Animal*. Entre 1970-73 o *Sintagma* de 1984 hasta el terreno cinematográfico con la película *Invisible Adversaries* (1977) donde el uso del cuerpo, la sexualidad y la identidad impuesta por los medios de masas son las constantes en una producción que se sirve tanto de las técnicas mediáticas, los soportes multimedia (como el cine) como de su propio cuerpo en el espacio público para cuestionar los medios de comunicación, la demostración del sinsentido de las identidades impuestas desde los medios de masas o de la tradición o su afán por destruir la imagen de la mujer como objeto.

Algunos cineastas de los setenta y ochenta proclamaron que todos los valores deberían ser desafiados y que nada es sagrado. Para ellos, todo debía ser cuestionado y confirmado para liberar las mentes de la fe de la tradición.

Con esto, el cine se ha convertido en una inagotable veta de posibilidades para romper paradigmas morales inspirándose en la literatura, sucesos históricos o artísticos; o simplemente en la capacidad estética de creadores subterráneos limitados y excluidos por la censura.

Ya en la década de los años sesenta, el cine (norteamericano) experimenta una notable flexibilidad a partir del estreno de películas que desafiarían el todavía vigente código de censura instaurado por el senador republicano Will H. Hays.

Con la definitiva liquidación en 1968 del *Production Code* y la adopción de un nuevo sistema de clasificación que anula el régimen de autocensura, el contenido de los filmes se verá trastocado casi de forma inmediata; sobre todo en lo referido a la sexualidad, el lenguaje y la violencia.

2.4.1. El cine provocador y decadente de Andy Warhol y la Factory: el gusto voyeurístico por la carne mórbida.

Desde la legendaria *Factory* (en realidad un almacén situado en la neoyorkina calle 47) en donde Andy Warhol² produjo algunas de las obras más decadentes de su época aprovecha esa tesitura.

La *Factory* fue un espacio permisivo, un hervidero transgresor, una engañifa provocadora con clara intencionalidad comercial y un escaparate en forma de *loft* donde el propio Warhol expuso su afición por el coleccionismo de personas como el poeta y fotógrafo Gerard Malanga, actrices y modelos como la cantante de la *Velvet Underground* Nico, la andrógina Edie Sedwick o Ultra Violet (amiga y amante de Dalí, John Graham o Rudolf Nureyev); todas ellas interpretas de las películas de la *Factory*, consumidoras habituales de drogas de laboratorio y la heroína y todas ellas con un final trágico. Y sobre todo, el también actor y modelo Joe Dallesandro, una de las estrellas principales de Warhol. Alto, guapo y también de aspecto andrógino. Participó en varias de las películas en las que colaboraron Warhol y Paul Morrissey, asumiendo el rol de macho semental. Un hombre mercancía cuyo cuerpo era el instrumento para conseguir lo que deseaba y al que Lou Reed (antes componente del grupo *Velvet Underground*) lo retrató en su canción *Walk on the Wild Side* (álbum *Transformer* 1972) con el apodo de "Little Joe":

Warhol se convirtió en la máxima figura de una obra a medio camino entre el arte y la industria en donde convivían las artes plásticas, las lecturas de poemas y el espectáculo;

² Como icono de la cultura norteamericana, Andy Warhol ha sido una presencia recurrente en cualquier filme destinado a retratar el periodo que le tocó vivir.

A sus habituales cameos como padre del pop en filmes, cabe destacar varios documentales sobre su figura como *Superstar: The Life of Times of Andy Warhol* (1990) en donde los testimonios de Tom Wolfe, David Hockney o Dennis Hopper ofrecen una reveladora aproximación al artista. A medio camino entre la caricatura y el homenaje, Warhol ha aparecido como personaje histórico en el film de Robert Zemeckis *La muerte os sienta tan bien* (1992) y en *The Doors* (1991), la película biográfica sobre Jim Morrison firmada por Oliver Stone.

En 1996 coincidieron dos largometrajes que abordaron tangencialmente su vida:

I Shot Andy Warhol de Mary Harron, era una aproximación a la desquiciada vida de Valerie Solanis, escritora y militante feminista que envió a Warhol un guión de película titulado *Up your Ass* y que después de varias llamadas en que reclamaba atención para su guión, apareció en la *Factory* el 3 de junio de 1968 y disparó al artista *superstar*.

Casi al mismo tiempo, Julian Schabel incluía en *Basquiat* a un David Bowie caracterizando al pintor.

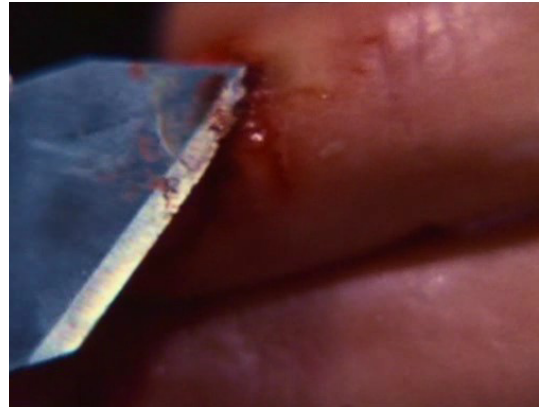


Fig.2. ...Remote...Remote... Valie Export. 1973.



Fig. 2b. Mann & Frau & Animal. Valie Export. 1970-73.

concebidos en un espacio interactivo, en una fábrica donde el objetivo esencial era el hacer grandes cosas con pocos recursos.

Falsos estudios de cine donde se aglomeraban revueltos católicos y judíos, chicas de la alta sociedad y del *downtown* neoyorkino, así como *gays*, travestis y heterosexuales en busca de fiesta y compañía nocturna que también sirvieron como válvula expresiva y trampolín para los miembros de la corte de Warhol (Dallesandro, Ultra Violet, Morrisey, *International Velvet* (seudónimo de Susan Bottomly) ...) que sin ese “*melting pot*” urbano confeccionado por ese artista *superstar*, nunca hubieran trascendido.

Cabe reconocer que en medio de tanta impostura, sí hubo una cierta investigación de la forma de representación, aunque la clave fundamental de su éxito consistió en la producción de imágenes “inapropiadas” exhibidas en lugares incorrectos y vistas por la gente inadecuada que recibía el sello de vanguardia con una visita a ese espacio que contaba con la validación social.

Se trató de un engaño muy serio que comenzó con el deseo de fama en el que el sello de arte era accesorio, pero que finalmente se convirtió en una auténtica revolución cultural

y estética con rotundos efectos sobre la concepción de la producción artística (además de filmica) que finalizó en 1968 tras el atentado que sufrió Warhol; lo que convirtió a ese espacio permisivo de creación, diversión y escaparate transgresor en una sucesión de sedes donde se acabó imponiendo la cultura comercial de la celebridad.

Las películas que surgieron de la *Factory* se caracterizaron por su decadencia, en que la combinación de técnicas de vanguardia con la sensibilidad del *camp* y el discurso irónico acerca de la banalidad del arte “serio” convirtiéndose en piezas minimalistas facturadas con un claro afán provocador.

El “naturalismo exagerado”, denominado así por el propio director y colaborador de Warhol, Paul Morrissey en filmes como *Sleep* (1963) donde filmó a un hombre dormido durante seis horas; o en *Empire* (1965) en que se limita a una toma estática del rascacielos Empire State Building desde el piso 44 del edificio Time-Life durante ocho horas; combinado con actuaciones poco convencionales, la ausencia de guión, el trabajo mínimo con la cámara y la especial atención a los estilos de vida desenfadados de los miembros de la *Factory* contribuyeron a la realización de filmes muy osados en todos los aspectos, tanto técnico, estilístico como de montaje que dieron a los directores convencionales el valor suficiente para mostrar ciertos aspectos que rondan con lo primordial del ser humano satisfaciendo las necesidades propias de un morbosos *voyeur* y que el cine, hasta entonces, ha tratado de omitir, mostrando personajes y escenas superficiales, y estereotipadas. Algo que el director Lars von Trier (1956-) ha aplicado, en cierta forma, en sus películas *Dogma*³.

No obstante, estas películas no están destinadas para que el espectador las mire únicamente, sino más bien para que las experimente y las sienta, siendo capaz de dejar atrás la pasividad típica de aquel que solo “mira”. Algo sobre lo que el propio Manet aseguró al afirmar que: *Hoy en día el artista no dice: “Venid a ver obras sin tacha”, sino “Venid a ver obras sinceras”.* *Esta sinceridad da a la obra cierto aire de protesta, aunque el pintor sólo haya pretendido reproducir una impresión.*⁴ y que tiene un sentido parecido a lo que Warhol reivindicó más adelante: *Son filmes experimentales. Los denomino así porque no se lo que hago. Estoy interesado en la reacción del público en mis filmes: mis filmes ahora pueden ser experimentales, en cierto modo, en probar sus reacciones*⁵.

³ *Dogma 95* es un movimiento filmico desarrollado en 1995 por los directores daneses Lars von Trier, Thomas Vinterberg, Kristian Levring y Soren Kragh-Jacobsen; cuyo objetivo era el producir películas sencillas, sin modificaciones en la post-producción, enfatizando en el desarrollo dramático y su fin formal era luchar contra ciertas tendencias del cine contemporáneo.

⁴ Cita a propósito de Manet en: Julius, Anthony en *ibidem*. (Pág.57).

⁵ Berg, Gretchen; *Nothing to Lose: An Interview with Andy Warhol*. En: O'Pray, Michael (ed); *Andy Warhol: Film Factory*. BFI. Londres. 1989. (pág. 60).



Fig. 3. *Blow Job*. Andy Warhol. 1963.

Así, en una renuncia deliberada al empleo de convencionalismos del lenguaje cinematográfico, así como la explotación de la carnalidad surgen, desde la *Factory*, y de la cámara de Warhol filmes como *The Chelsea Girls* (1966) un retrato de la vida cotidiana de los artistas y extraños personajes hospedados en el Hotel Chelsea; *Blow Job* (1963) rodada en blanco y negro, donde aparece, durante su casi media hora de duración, el primer plano de un joven a contraluz, que por sus

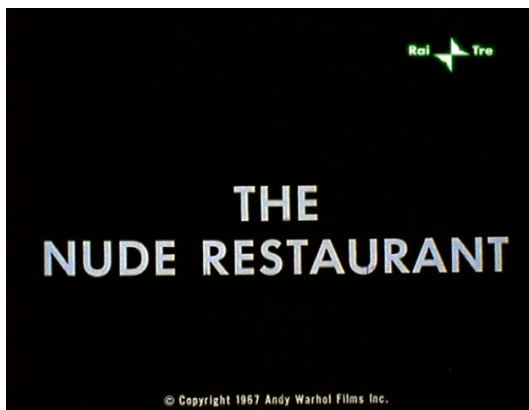


Fig. 4. *The Nude Restaurant*. Andy Warhol. 1976.



Fig. 5. *Flesh*. Paul Morrissey. 1968.

gestos y las expresiones de placer que se reconocen en su rostro, se comprende en seguida la acción que sucede; es decir, este es un film sobre una masturbación rodada en tiempo real (fig.3); *The Nude Restaurant* (1976) es una especie de comedia llena de conversaciones y monólogos intrascendentes y absurdos parecidos a *gags* que tienen lugar en una cafetería en que la gente aparece expuesta en toda su desnudez y naturalidad; algo que en cierto modo remite a la pintura de Manet “*La merienda campestre*” de 1863, en su deleite por el cuerpo desnudo y las molestias e irritaciones que produce su visión fuera de un contexto del todo inexistente. (fig.4)

Pero es necesario destacar la célebre trilogía “masturbatoria” dirigida por Paul Morrissey (Nueva York 1938-) y protagonizada por el ya mencionado Joe Dallesandro; la cual se compone por *Flesh* (1968) en donde el protagonista busca dinero para dárselo a su esposa y ésta, a su vez, se lo da a su amante, *Trash* (1970) en que una pareja busca concebir un niño, algo descabellado puesto que ella es un travestido; y *Heat* (1971) en donde la recuperación de la fama perdida mueve al protagonista a ir de cama en cama.

Esta trilogía que tanta sensación causó en su tiempo, significó la apertura de las fronteras en la representación del sexo en la pantalla, transportando al espectador a un submundo de drogadictos, “chaperos”, prostitutas y travestidos a través de situaciones cotidianas y humanas en que el sexo más castrador, la violencia y los “chutes” eran mostrados en toda su crudeza,

cuando los actores se pinchaban delante de la cámara y se movían traspuestos bajo los efectos de la droga. (fig.5)

Warhol siguió prestando su nombre en las aproximaciones de Morrissey al cine de terror en dos filmes: *Andy Warhol's Drácula* y *Andy Warhol's Frankenstein* ambas de 1974.

Este transgresor díptico se centró en los mitos de *Drácula* y *Frankenstein* abordados de una forma poco habitual hasta entonces aproximándolos a los géneros del gore y del porno. La lascivia y la morbosidad con las que estos filmes trataron a estas leyendas del terror los mostraron ambiguos, promiscuos y a su vez, débiles a los placeres de la carne.

Así pues, en *Blood for Drácula* (fig.6), cuyo interés son los fluidos corporales, se asiste a la aparición de un vampiro andrógino y elegante que recurre al maquillaje para disimular su naturaleza de no-muerto (o su edad, en un fútil gesto femenino por verse eternamente joven) interpretado por Udo Kier que se alimenta de la sangre de las jóvenes que no dudan en mostrar (y acariciarse) sus bellos cuerpos, mordiendo sus cuellos en un acto casi orgásmico para acabar vomitando entre violentos espasmos borbotones y borbotones de la sangre ingerida si ésta no ha provenido de una virgen; y que al final es salvajemente despedazado a golpes de hacha por el valeroso protagonista caracterizado (como no) en Joe Dallesandro mientras los



Fig. 5b. *Trash*. Paul Morrissey. 1970.



Fig. 6. *Blood for Dracula*. Paul Morrissey. 1974.

chorros de sangre a presión no paraban de salir. Algo que remite directamente al mito del vampiro tratado posteriormente por Francis Ford Coppola y visto en *Bram Stoker's Dracula* (1992) sobre su concepción de la criatura libidinosa que finalmente es golpeada con una estaca en el corazón y decapitada por *Van Helsing* (en la escena de la resurrección vampírica y muerte de *Lucy Westenra*).

Sin embargo, *Flesh for Frankenstein* es, si cabe, un filme mucho más morboso que se regodea en la necrofilia, la concepción del cuerpo como mera materia de desecho, el goce y la fascinación por la víscera se hacen palpables en escenas donde el doctor (nuevamente Udo Kier) y su ayudante, después de crear a una pareja perfecta (hombre y mujer) a partir de humanos muertos que, a diferencia del horrendo engendro descrito por Mary Shelley, son dos hermosos jóvenes aunque con atroces heridas que mancillan su belleza (aria), cosidas de manera inmisericorde que son abiertas por el científico y su asistente en su enfermiza concepción de la ciencia que es usada como pretexto para violar el cuerpo irrumpiendo en él, abriéndolo y escarbando en sus entrañas; violándolo sexualmente en penetraciones totales en que la herida se convierte en un enorme órgano sexual sangrante que al ser abierto produce primero

placer mezclado con dolor y posteriormente la muerte del monstruo cuya cabeza pertenece a un chico gay y esa es la razón por la que el experimento fracasa.

Audacias que ponían en evidencia los “sistemas tradicionales” o la vanguardia de moda como, *Heat*, *Trash* o *Flesh*, esta última rodada en seis tardes por 3.000 dólares y que reflejaban la pornografía, el mercantilismo sexual, pronto se verían superadas por el cine pornográfico más puro con películas como, por ejemplo, las míticas *Deep Throat* (1972) o *The Devil in Mrs. Jones* (1973) ambas dirigidas por Gerard Damiano o *Behind the Green Door* (1973) de los hermanos Mitchell. Pero, a su vez, también trascenderían en algunos aspectos al cine convencional con películas tan respetadas como *Apocalypse Now* (1979) de Francis Ford Coppola, en que se ve en una de las escenas iniciales al protagonista, el capitán Willard, interpretado por Martin Sheen, que bajo los efectos de la droga y el alcohol llega a un estado de éxtasis autodestructivo en su falsa y delirante sensación de poder, llegando en su paroxismo al auto-lesionamiento al romper el espejo de la habitación. O más recientemente *Trainspotting* (1996) de Danny Boyle, retrato de una generación de jóvenes desechados presas de las drogas. Un filme duro en que las escenas más crudas donde se ven a grupos de demacrados jóvenes preparando las sustancias e inyectándose se combinan con hilarantes secuencias como la que muestra la febril pesadilla que sufre *Renton*, el protagonista principal encarnado por Ewan McGregor, en pleno síndrome de abstinencia, cuando ve gatear a un bebé muerto por el techo que finalmente le cae encima.



Fig. 7. *Flesh for Frankenstein*. Paul Morrissey. 1974.

La película, basada en la novela homónima de Irvine Welsh, causó controversia porque se decía que fomentaba el consumo de drogas entre la juventud; no obstante ha sido declarada como una de las mejores películas británicas de los últimos tiempos.

2.4.2. El Cine de la Transgresión de Nick Zedd y Richard Kern. La batalla contra el sistema desde el lado perverso de lo físico.

*“La esclavitud es la libertad.
La ignorancia es la fortaleza.
La guerra es paz.
Esto es todo lo que ves.
Benditos son los pacificadores como nuestros misiles Tomahawk y los bombarderos B-1”*

*“[...] La destrucción creativa es nuestro lema.
Ahora vamos a alegrarnos de ello.
Salir y matar”.*

Nick Zedd. (*No Future*)⁶

Si Warhol y la *Factory* marcaron un punto y aparte en la transgresión llevada al cine, Nick Zedd y sus seguidores la llevaron hasta un extremo todavía más insospechado y salvaje en lo que genéricamente se denominó como “Cine de la Transgresión”.

Tal y como aparece recogido en el anexo 2, el “Manifiesto del Cine de la Transgresión” de Zedd, glorifica su deliberada intención de atacar y de ser atacado tanto por sus aspectos técnicos como por esa voluntad transgresora que es precisamente su seña de identidad y pasar a convertirse en el equivalente de lo más radical del punk-rock, con el se relaciona directamente, a la vez que continuaba la provocativa tradición del cine *underground* norteamericano, en particular de Andy Warhol y de John Waters (Baltimore. 1946. El responsable de la mítica y perversa *Pink Flamingos* en 1972) aunque alcanzando grados de obsesión por el sexo y la muerte mucho más extremos, tanto que llegaban a la saturación.

Surgió durante los años ochenta en plena era Reagan, los *yuppies*, la adicción al trabajo, el nacionalismo intolerante y belicista y Michael Jackson. Un periodo en que parte de la produc-

⁶ Zedd, Nick; *No Future*. Artículo disponible on-line en: www.nickzedd.com

Este artículo fue redactado posteriormente al atentado del 11-S y es una crítica salvaje en contra de la política hostil de guerra preventiva que surgió desde Estados Unidos y que ha provocado una escalada en las hostilidades y la violencia a nivel global.

ción artística que deambuló por caminos ajenos a los medios y la cultura oficial y radicalizándose en los círculos marginales y alternativos como manifestaciones de carácter plenamente *outsider*.

Si musicalmente el *hardcore* y el *hip-hop* captaban a través de novedosas fórmulas sonoras las miserias del sueño americano y escritores como Bret Easton Ellis desafiaban los tabúes sociales a través de sus novelas, un pequeño grupo de cineastas radicados en el barrio del Lower East Side de Nueva York, decidieron arremeter con todas sus fuerzas contra todas las convenciones, tanto académicas como morales y hacer escandalizar a cualquiera que viera sus películas.

El resultado fue una serie de obras capaces de horrorizar, asombrar, asquear, excitar y fascinar al espectador; es decir; conmover, sensibilizar a ese espectador por todos los medios. Mientras el mundo sonreía a través de la reluciente dentadura de Tom Cruise y las películas de Luís Buñuel se convertían en reclamos de los museos e instituciones contra las que fueron filmadas, rebeldes como Nick Zedd o Richard Kern dinamitaban la frontera entre lo artificial del arte y la vida real, tornando sus cámaras hacia el lado feo y oscuro de la sociedad plasmando una serie de transgresoras estampas propias del infierno plagado de seres oscuros que irradiaban maldad, violencia y una cierta belleza ocasional.

Era un cine que pretendía básicamente ir más allá de las fronteras establecidas desde la cultura general “destinada a todos los públicos”.

Este es, a grandes rasgos, el alcance de ese fenómeno subterráneo que fue Cine de la Transgresión concebido en una serie de obras fílmicas realizadas por un grupo de cineastas neoyorkinos durante la década de los ochenta, producida con medios casi inexistentes y exhibidas de forma clandestina que surgió posteriormente al movimiento conocido como *No Wave*, corriente musical neoyorkina que se caracterizaba por su extremo nihilismo y la deliberada fealdad de su música. El Cine de la Transgresión se nutrió de algunos de sus integrantes más ilustres como la artista *underground* Lydia Lunch, reconocida por el carácter pornográfico de parte de su obra por no haber ocultado nunca sus experiencias más inconfesables (sufrió abusos por parte de su padre desde los seis años) y por haber colaborado con artistas malditos como el cantante *Nick Cave* o el grupo musical *Sonic Youth*; además de ejercer como actriz, escritora, escultora, fotógrafo, guionista teatral o video artista introduciendo el escándalo como componente imprescindible en su recorrido artístico y que Nick Zedd se encargó de plasmar en el documental *The Wild World of Lydia Lunch* (1983).

Su relación con movimientos como el *Scum Rock* o el *Noise* es clave en los trabajos de estos “anti-artistas” cuyos trabajos eran en su mayoría cortometrajes en blanco y negro donde aparece todo un desfile de personajes inverosímiles y abyectos de la escena rockera del Downtown neoyorkino utilizando recursos que en ocasiones remiten a la estética del *videoclip* pero con una intencionalidad estética radicalmente opuesta al material que puede verse por *MTV*.

Estas filmaciones del todo parasitarias, rechazadas por casi todas las salas de proyección, incluidas las orientadas al cine de arte y ensayo finalizaron por exhibirse en discotecas y salas de conciertos en arriesgadas exhibiciones; vienen a significar una manifestación de la miseria y la más absoluta pobreza que puede encontrarse en una de las ciudades más ricas del mundo en que las extremas dificultades de exhibición y la ausencia de cualquier tipo de subvención obligaron a estos inquietos marginados a financiarse ellos mismos y a utilizar película robada o desechada de filmaciones documentales descartadas o perdidas y filmando con gente que ni siquiera eran actores, algunos de los cuales eran auténticos *freaks* tullidos, tatuados o con la piel cubierta de cicatrices.

Pero pese a todas estas limitaciones y represiones, el Cine de la Transgresión logró la suficiente trascendencia como para convertir esas películas malditas en obras de culto que han seguido dejando su huella en el otro cine de los noventa y cuya influencia puede rastrearse en los anteriormente nombrados Lars von Trier o Danny Boyle, cineastas actualmente reconocidos, asimilados por el sistema tras un proceso de “domesticación” del que tan sólo Richard Kern parece haber logrado un cierto reconocimiento artístico por, entre otras cosas, haber dirigido varios *videoclips* exhibidos en la MTV, alguno de los cuales dedicados a ese provocador profesional y habitual que es Marilyn Manson⁷.

En definitiva, el Cine de la Transgresión le retornó nuevamente el verdadero significado a la palabra que se fue convertido paulatinamente en una etiqueta de *marketing* ejemplificada en las producciones de Andy Warhol y su *Factory* llevándolo a un extremo demasiado radical pero consiguiendo, de este modo, ampliar el alcance del concepto de libertad creativa y vital que Nick Zedd promulgó desde su Manifiesto.

Nick Zedd es el pseudónimo de James Harding (1958. Baltimore, Maryland) y es el fundador básico e ideólogo responsable de acuñar expresiones tan interesantes como “Cine de la Transgresión” cuando escribe en 1985 su “Manifiesto del Cine de la Transgresión” que se vio publicado en el *Underground Film Bulletin* (1984-90) o el término “*Xenomorfosis*” que explica el concepto de la unión de oposiciones en relación con la expresión audiovisual y la naturaleza del estímulo externo como una invasión del sistema nervioso: *Xenomorfosis es el proceso creado entre la negación de los valores fraudulentos, las instituciones, costumbres y tabúes que una realidad consensuada ha consumado. Es la llave que transforma el momento en transgresión de los mass media. [...] Es este virus alienígena lo que el espectador voluntariamente permite que lo invada con imágenes y sonidos manipulados por el xenomorfo/director/mago. Toda visión, como señala Rudolph Arnheim, refleja una invasión del organismo por fuerzas externas que afectan al sistema nervioso.*⁸

⁷Ver: Curbelo, Gonzalo; *Más allá de todo; el Cine de la Transgresión*. Artículo publicado en *Insomnia* n° 58. disponible on line en: www.henciclopedia.org.uy/autores/G.Curbelo/Cinetransgresion.htm

⁸Ver: Zedd, Nick; *Theory of Xenomorphosis*. (1998) Artículo disponible on line en: www.nickzedd.com

Zedd pasó por una adolescencia solitaria y sugestionada por el descubrimiento del dadaísmo y el surrealismo; aparte de su temprana experiencia con el L.S.D.⁹

Al mudarse a Nueva York, Zedd estudió arte, llevando una vida bohemia y relacionándose con toda la fauna autóctona de los circuitos cinematográficos subterráneos como Jack Smith director de *Flaming Creatures* (1962).

Sus filmes son salvajes y primordiales, grotescos y casi siempre insufribles. En ellos, sucede todo tipo de situaciones soeces en que los seres más extraños se muestran como si se tratara de una “exhibición de lo atroz”, de una grotesca feria en que lo más depravado de la condición humana era su máximo valor.

Su primer filme fue *They Eat Scum* (*Ellos comen basura*) de 1979, una hilarante historia sobre rockeros en un mundo apocalíptico. El filme contenía varias escenas de canibalismo, bestialismo y demás crueldades ambientadas en atmósferas viciadas y tratada con un total nihilismo.

A partir de ahí, le siguieron filmes como *The Bogus Man* (*El hombre falso*) de 1980, su segunda película, en la que introdujo la crítica política a un argumento caótico en el que el presidente de los Estados Unidos era secuestrado y clonado por terroristas y al que le amputan los dedos y la mano. Ocasionalmente, la acción se ve interrumpida por una grotesca mujer gorda que baila y se revuelca desnuda delante de la bandera norteamericana que finalmente se aprecia que se trata de un disfraz. Una grotesca belleza americana.

La amplia filmografía de Zedd ha mostrado la devastación humana como aparece en filmes como *Trust in Me* (1984) codirigida con Richard Kern en que una mujer (interpretada por un hombre) pega una imagen de Cristo en la pared del baño; a continuación se desnuda, se introduce en la bañera y se corta las venas. Luego llega su novio que entra en el baño para defecar sin percatarse del cadáver. Al no encontrar el papel higiénico, se limpia con la estampa de Cristo. Con los pantalones bajados descubre a su novia muerta con la que practica una explícita fellatio (utilizando prótesis del pene) hasta eyacular; tanto la mujer como el hombre son interpretados por Zedd. (fig.8)



Fig. 8. *Trust in Me*. Nick Zedd. 1984.

⁹ Zedd, Nick; *Tótem of the Depraved*. 2.13.61 Publications. 1996.

También en *Go to Hell* (1985) codirigida con David Rustala se pone de manifiesto la ruina humana; en que un borracho (Rustala) despierta de su sueño vomitando en medio de una ciudad ruinoso llena de drogadictos; de repente hace una aparición una fantasmagórica chica vestida de blanco (Cassandra Stark-Mele) a la que el borracho la golpea hasta dejarla inconsciente. Luego aparece otro joven (Zedd) que la besa y juntos ven la detonación de una bomba nuclear. (fig.9)



Fig. 9. *Go to Hell*. Nick Zedd. 1985.

Pero también se evidencia su repulsa a un sistema considerado fascista y represivo como se puede apreciar en *Police State* (1988) una violenta crítica a la policía y a las demás instituciones estatales a partir del relato de la detención de un joven, su tortura y posterior mutilación en una comisaría; un acto de crueldad gratuito narrado de forma lineal e interpretado por el propio Zedd (fig. 10); algo que Leon Golub también denunció en cuadros como *Brigada Blanca/ Desinformación* (1985): *Pienso en mí como una especie de reportero, informo sobre la naturaleza de ciertos eventos. Pienso en el arte como un informe sobre la civilización en un determinado momento. [...] Estos miserables sucesos son mas “reales” que nunca porque nosotros estamos en un marco de información que a pesar de la censura que nos trae espantosas cuentas de acciones violentas contra individuos por autoridades autoconstituidas con prerrogativas para decretar tales estragos.*¹⁰

En esta ocasión, el trauma físico, la violencia representada, si son lo suficientemente crudos o si la superficie es lo suficientemente física, es una antología incómoda con la violencia real.

De manera progresiva, Zedd fue abandonando esa linealidad narrativa, lo que convirtió a sus filmes en amalgamas de imágenes y sonidos sin ningún tipo de estructura. Como, por ejemplo *Kiss Me Goodbye* (1984) un corto en blanco y negro y con una calidad de imagen nefasta (y que recuerda a las primeras filmaciones hechas) que recoge un beso que se va convirtiendo en un estrangulamiento. *Whoregasm* (1988) una película pseudo-pornográfica que es, simplemente, un estridente montaje de imágenes (destacando la simbología nazi o el

¹⁰Ver Leon Golub cit. en: Pérez Gaudi, Juan Carlos; *El cuerpo en venta. Relación entre arte y publicidad*. Cuadernos Arte Cátedra. Madrid, 2000. (págs. 80 y 81)



Fig. 10. *Police State*. Nick Zedd. 1988.

transexualismo) con primeros planos de cuerpos; fragmentos como pies, bocas, u órganos sexuales en plena copulación. Todo ello en un caos visual total.

Una de sus películas más curiosas es *Tom Thumb in the Land of Giants* rodada en 1999 y que trata sobre una especie de cuento psicodélico con bastantes semejanzas al de Lewis Carroll *Alicia en el País de las Maravillas*. (fig. 11)

La historia trata de *Tom*, un chico que entra en un cementerio donde es perseguido por un extraño personaje que lleva puesta una máscara de gas y porta un brazo amputado. La persecución sigue hasta que el niño se introduce por un agujero y cae a un mundo de gigantes. En él se encuentra a un gigante manco, al que su perseguidor le devuelve el brazo. Acto seguido, *Tom* se encuentra frente a una poderosa giganta, la cual le permite penetrar en su vulva. El montaje es desastroso, pero la escena de la gran vulva engullendo al chico, y que puede remitir a la obras de Courbet, *L'origine du monde* (1866) o de Marcel Duchamp *Étant Donnés* (1946-1966) por tener un enorme significado sobre el rito de iniciación sexual o sobre el origen de todo; unido al de la lujuria si se le relaciona con el dibujo de Alfred Kubin titulado *Lascivia* (1901-1902).

Sin embargo, la producción más ambiciosa de este transgresor es *War is Menstrual Envy* datada en 1992; donde el director prescinde deliberadamente de cualquier diálogo para pre-



Fig. 11. *Tom Thumb in the Land of Giants*. Nick Zedd. 1999.

sentar una serie de imágenes (retratos, más bien) impactantes de extraños personajes con diferentes y extrañas actitudes. (fig. 12)

En esta película, compuesta de tres partes, aparecen verdaderos *freaks*, como un hombre con la piel quemada al que varias mujeres tratan como su morboso juguete sexual. La cámara se recrea en los primeros planos de las cicatrices mientras ellas lo van acariciando. Los títulos de crédito finales son verdaderamente criminales, puesto que van sobrepuestos sobre las imágenes de una intervención ocular del mismo modo que Buñuel empuñó la cuchilla para rasgar el globo ocular al principio de *Un perro andaluz* (1929) destruyendo el ojo del espectador y que en esta ocasión se ve como se intenta reparar después de haber visionado las perturbadoras imágenes vistas durante el filme.

Richard Kern (1954) es, posiblemente, el cineasta *underground* más reconocido actualmente, mucho más prolífico que Zedd y más provocador. Conformando de este modo una extensa filmografía en que la voluntad de escandalizar y “golpear” al espectador siempre están presentes.

Kern, *punk-rocker* fracasado, comenzó su carrera cinematográfica con el filme *Goodbye 42 Street* (1983) una fantasía sobre las trastiendas de las casas de pornografía ubicadas en la calle



Fig. 12. *War is Menstrual Envy*. Nick Zedd. 1992.

42; a lo que le siguieron un par de cortos sobre heroinómanos inyectándose o vomitando a causa de la droga.

Muy ligado a Nick Zedd y su entorno, dirigió otro documental sobre Lydia Lunch titulado *The Right Side of my Brain* (1984) en que la *performer* exponía verbal y físicamente su particular vida sexual. Posteriormente, firmaría una de las obras más emblemáticas dentro de esta corriente perversa: *The Manhattan Love Suicides* que se componía de cuatro cortos referentes a violentas relaciones sentimentales, uno de los cuales es el mencionado *Trust in Me*. Además se contaban *I Hate You Now* que trata de un drama sobre asesinato y auto-desfiguramiento protagonizado por otro cineasta transgresor: Tommy Turner. O *Stray Dogs*, que narra la historia de un homosexual enamorado de un pintor que al ser rechazado, comienza a deshacerse ante él, el cual comienza un dibujo a propósito de la escena. El filme se completaba con *Woman at the Wheel* otra historia repleta de sexo y muerte. Todos estos cortos datan de 1985¹¹.

Mientras Zedd montaba su alharaca a través de su “Manifiesto” adoptando una actitud autopromocional que servía de revulsivo extra de cara a su habitual crítica a las institucio-

¹¹ Curbelo, Gonzalo en: *ibidem*.

nes (la moral social, las tradiciones, el matrimonio, el cine...), Kern asimiló que lo único que asemeja al género humano, o más bien lo identificaba, es la esfera de lo físico. La trayectoria del trabajo de Kern se basó en recargar de materia y de carne sus películas, desarrollando una serie de filmes como *You Killed me First* (1985) que explotaron ese ángulo perverso de lo físico; orquestados como una pasarela orgiástica que singulariza y toma en cuenta ese lado del espectador que mira entre turbado y ansioso por ver aún más el desfile de cuerpos hermosos. Su reclamo de atención se convierte irremediabilmente en una perversa escenificación de la violencia, la muerte, el dolor y la tortura, del mismo modo que Otto Dix lo plasmó en dibujos como *El sueño de la sádica II* (1922) en que, según palabras de Juan Antonio Ramírez, obedecen al impulso de “aludir a una oscura pulsión libidinal, y representar con tintes políticos la violencia (in)humana contra nuestros semejantes”¹².

El látex envolvente de las chicas de *Submit to Me* (1985 y 1987) en que se muestra una serie de actos sexuales y *performances* sadomasoquistas, donde se intercalan escenas de sobredosis, suicidios y muerte en general. Los cuerpos contorneados y voluptuosos dejan paso al asesinato mutuo y simultáneo mientras el rostro angelical de una adolescente se desgarran en una explosión de dolor y rabia. Algo que Kern expone de la siguiente forma: “Tomo lo que me interesa de las películas y lo pongo en un formato corto para no aburrirme. Lo que le interesa al público americano es el sexo y el lado sórdido de la vida”. (fig. 13)

The Bitches (1992) trata sobre la seducción de un joven andrógino por parte de un grupo de mujeres que finalmente lo poseen travestidas como varones para penetrarlo y dominarlo en una sesión que, además de escenificar la transgresión de los sexos, celebra la destrucción de los roles de género.

Los cuerpos son casi la única materia de las películas de Kern. Cuerpos agredidos y a su vez agresores que son el reclamo que se emplea para reconocer esa condición material de la arquitectura humana en la pantalla, subrayando en imágenes y en secuencias el carácter lascivo de hombres y mujeres que proceden a la exhibición de su suicidio frente a la cámara como ocurre en *My Nightmare* (1993) en que presenta a Kern masturbándose o en *Sewing Circle* (1992) una filmación de la *performer* Kembra Pfahler haciéndose coser los labios vaginales. (fig. 14)

El placer se torna en tortura y el cuerpo es el escenario común de felicidad y angustia; la corporalidad es mostrada como el territorio capaz de aproximar ambos extremos. Un extremo podría ser Sade y el otro Richard Kern.

Como antes se ha mencionado, los dos nombres que se destacan en este cine de transgresión son los de Nick Zedd y Richard Kern, sin embargo, también cabe mencionar a otros directores seguidores de la estética de la transgresión como Tommy Turner del que se destaca *Rat Trap* (1986) que describe de forma paralela la vida de un drogadicto y la disección de una rata. La equivalente femenino (y feminista) de Zedd, Cassandra Stark Mele, con la que colaboró en *Go to Hell* y que ha

¹² Ramírez, Juan Antonio; *Corpus Solus*. (pág. 72).



Fig. 13. *Submit to Me (I y II)*. Richard Kern. 1985 y 1987.

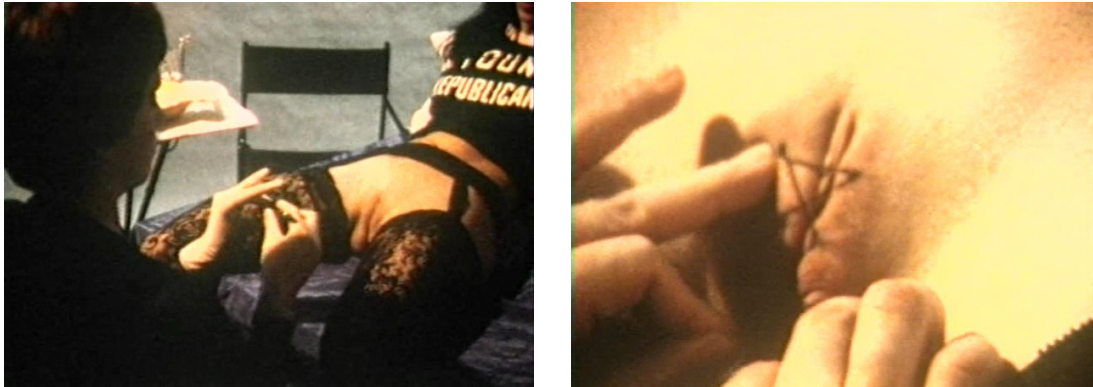


Fig. 14. *The Sewing Circle*. Richard Kern. 1992.

sido reconocida incluso fuera de los circuitos marginales por *We are not to blame*. (1989) que narra la historia de la locura y la muerte de dos hermanas. La inglesa Tessa Hughes-Freeman con filmes como *Dirty* (1992) que trata de una borracha que no puede controlar sus funciones intestinales y termina conversando con un botones sobre el concepto de lo desagradable; o *Nymphomania* (1994) una fábula transgresora sobre una ninfa que es violada por un desproporcionado fauno.

Además de estos nombres, también destacan colaboradores ocasionales como la antes mencionada Lydia Lunch, artistas como el brutal *performer* Joe Coleman capaz de devorar ratas vivas en sus actuaciones o bandas musicales que paulatinamente han ido desapareciendo como los *Swans*.

En la actualidad, gran parte de esta producción ha quedado desfasada y sus recursos expresivos para escandalizar, vistos como infantiles; sin embargo, prevalecen sumergidos en la mentalidad combativa colectiva que, en ocasiones surge como respuesta ante lo más insoponible de la realidad y es la corporalidad la única que aproxima a esa terrible verdad.

2.4.3. El cine de David Cronenberg: experimentos, mutaciones y la transgresión de la carne en la pantalla.

Las leyes, las moralidades, las estéticas, todo ha sido creado para obligarnos a respetar las cosas frágiles. Destruyamos lo frágil.

Louis Aragon¹⁴.

En el Proyecto Cronenberg, la creación artística ha de liberarse, fundamentalmente, de preocupaciones políticas, sociales y culturales concretas y, potencialmente, paralizantes. Sólo entonces podrá llegar en primer lugar a las vísceras, antes de ser filtrada al cerebro.

Chris Rodley.¹⁵

Un artista no es un ciudadano que pertenezca a la sociedad. Un artista está destinado a explorar cada aspecto de la experiencia humana, los rincones más oscuros, aunque no necesariamente; ahora bien, si eso es lo que te atrae, hacia ahí debes encaminarte. No puedes preocuparte por lo que la sociedad considera buena o mala conducta, buena o mala exploración. Por eso, en cuanto uno se convierte en artista deja de ser ciudadano. No tiene la misma responsabilidad social.

David Cronenberg.¹⁶

Las obsesiones seguían siendo las mismas: los esfuerzos incomprendidos de la ciencia médica para facilitar el proceso evolutivo; la capacidad del cuerpo para responder independientemente a la transformación, la mutación y sus propias enfermedades creativas; el descenso al caos familiar, social o corporal.

David Cronenberg. (a propósito de su filme *Cromosoma 3*)¹⁷

Dentro del campo cinematográfico, los géneros de ciencia ficción y de terror han sido los verdaderos territorios para todo tipo de seres cuya sola existencia equivale una ruptura y, por consiguiente, un peligro a un conjunto reconocido que basa su fortaleza en unas leyes morales y estéticas que, como advierte Louis Aragon, obliga a respetar lo frágil. Y el cuerpo se ha ido demostrando como la institución más frágil de todas; una concepción que se ha venido promulgando desde la “alta cultura” y que la “cultura de masas”, a través de sus canales, se ha encargado de materializar y difundir.

¹³ Cita tomada en: Julius, Anthony en: *ibidem* (citas iniciales). Louis Aragon (Francia 1897-1982). Poeta, novelista y ensayista francés. Fue uno de los líderes de los movimientos literarios conocidos como dadaísmo y surrealismo (junto Breton y Soupault). Durante los primeros años de su carrera escribió varias obras de carácter experimental de entre que se incluye la colección de poemas *Fogata* (1920) y el ensayo *Tratado de estilo* (1928). A partir de 1930 fue uno de los propagandistas más activos del comunismo francés editando un periódico afín y posteriormente a la Segunda Guerra Mundial fue una figura destacada de la Resistencia.

¹⁴ Rodley, Chris (ed); *David Cronenberg por David Cronenberg*. Alba Editorial. Colección Trayectos. Barcelona. 1997. (pág. 27)

¹⁵ *ibidem*. (pág. 230).

¹⁶ *ibidem*. (pág. 19).

Si la ciencia ficción tardó más en incorporar ciertos postulados estéticos que tenían que ver con la transgresión de la carne (humana), el género del terror fue mucho más rápido a la hora de adquirir una visión criminal e invasora de la carne favorecida en cierto modo por la decadencia de las producciones de la productora británica *Hammer* vista en películas como *The Vampire Lovers* (Roy Ward Baker. 1970) o *Lust for Vampire* (Jimmy Sangster. 1970) que significaron la ruptura con el modelo clásico de entender el género al permitir que autores *underground* accedieran a los canales de difusión.

Esta ruptura promovida, en gran medida, por la influencia de autores ajenos y que generaron productos donde la transgresión y la decadencia moral eran sus rasgos más identificativos, como se puede apreciar en aquellas (ahora lejanas) producciones apadrinadas por Warhol y ya comentadas anteriormente: *Flesh for Frankenstein* y *Blood for Dracula* (ambas de 1974). Así como el feísmo del que se hacía gala, transmitido desde la *trash culture* promovida por Rush Meyer o John Waters entre otros.

Géneros dentro del terror como el *gore* y el *splatter* se encargaron de evidenciar con producciones de muy cuestionable calidad, algunas de ellas llegadas de Italia, destacando los filmes de Lucio Fulci (*El más allá*. 1981) o Dario Argento (*Phenomena*. 1985) de qué el cuerpo era tomado como el plato principal de filmes efectistas que, al igual que el cine porno, rellenaba las escenas intrascendentes con diálogos insustanciales hasta llegar a la exhibición de la carne, aunque a diferencia del cine X, los cuerpos no interactuarían, sino que serían masacrados sin piedad.

Sin embargo, el discurso que se está desarrollando va encaminado hacia unos parámetros de un calado más significativo y trascendente.

Tal como afirma Carlos Losilla: *Unas estructuras tradicionales invadidas por elementos extraños, representantes de la “modernidad”, de todo aquello que el reaccionario cuerpo social ha tendido siempre a despreciar y, como consecuencia, a temer*¹⁷.

Es de este modo que “el otro” entendido como el invasor del cuerpo, del cual se ha hablado en otras ocasiones, queda todavía más lejano cuando los nuevos autores comenzaron a insertar esa mirada introspectiva hacia el propio cuerpo humano como entidad orgánica maleable y desconocida, es cuando éste pasa a ser el protagonista del caos tanto individual como social. Algo que directores como Brian Yuzna o Clyve Barker han nutrido en películas como *Society* (1989) o *Nightbreed* (1990). Pero es, sin duda, David Cronenberg, la figura más sobresaliente y respetada de este cine, en ocasiones menospreciado, que pervierte la carne como el reflejo, más allá de la metáfora, de la transgresión social que parece remitir a ciertos tópicos presentes en la filosofía rizomática de Gilles Deleuze y

¹⁷ Losilla, Carlos; *El cine de terror. Una introducción*. Paidós. Barcelona. 1993. (pág. 142)

Esta cita aparece recogida además en: *La transgresión carnal*. Pedro Duque y Ángel Sala en: VV.AA.; *La Nueva Carne. Una estética perversa del cuerpo*. Valdemar Intempestivas. Madrid. 2002. (pág. 96).

Félix Guattari a propósito de máquinas deseantes, los devenires animales y las relaciones contra-naturales.

Este director canadiense nacido en Toronto el 15 de marzo de 1943 es considerado como el iniciador de lo que se ha denominado como “horror corporal”, mostrando su obsesión por la carne y todas sus malformaciones a través de su exploración por los miedos humanos ante la transformación corporal y la infección; produciendo el entusiasmo y el desconcierto a quien ve sus películas, que se pueden definir como auténticos desafíos contaminantes de los géneros antes citados y violentando, con ello, el paisaje audiovisual. Un film de Cronenberg permite acceder a un paisaje reconocible, sin embargo, su tratamiento del componente fantástico sometido a su visión incompaciente, dura, nihilista incluso; en una puesta en escena sofocante que replantea constantemente el dilema entre “lo real” y “lo irreal”.

Desde su juventud, su interés, que casi roza lo obsesivo, por aquello que oculta el cuerpo y que deviene en desórdenes monstruosos de consecuencias terribles, es entendido como el equivalente de la ruptura que rompe la frágil superficie homogénea de la sociedad y de quienes la componen a través de síntomas como la turbiedad moral, la incidencia en los desdoblamientos de identidad, la afición por la sexualidad extrema y demás anomalías sociales e individuales como confiesa su hermano Denise: *Nuestros padres estaban enfermos, muy enfermos, y tenían muchos dolores extraños. Durante muchos años vimos cómo se consumían físicamente mientras mantenían su mente intacta, y creo que eso nos afectó para siempre. Puedo reconocer esto en casi todos sus filmes.*

*Sus personajes van cayendo poco a poco en la autodestrucción*¹⁸.

Al igual que Redon, Buñuel o Kafka, Cronenberg lleva sus obsesiones y fantasías a un punto más allá del estilo o la estética en filmes que son “parábolas sobre metamorfosis y muerte” donde lo psicológico y lo físico encuentran su punto máximo de tensión; y que obliga al espectador a posicionarse frente a su reverso de sus (admitidos o no) miedos, sus pesadillas o sus inconfesables placeres. Lleva a la reflexión sobre el ser; su cuestionamiento de la identidad y la realidad; de la distorsión de la memoria, la interrogación de la existencia a través de la carne humana. En otros términos, los fantasmas del subconsciente quedan materializados en monstruosas mutaciones del cuerpo, fruto de los miedos y fobias a la pérdida de la identidad (o, tal como señala Cortés en su ensayo *Orden y Caos*; en *una regresión del hombre a su naturaleza animal*¹⁹) o a la adicción al sexo, a la enfermedad y su reciprocidad; como bien reza el letrero

¹⁸ Valencia, Manuel y Eduardo Guillot; *Sangre, sudor y vísceras. Historia del cine gore*. Decine. Valencia. 1996.

Cita recogida textualmente perteneciente a la hermana de Cronenberg, Denise con quien ha colaborado en el diseño de vestuario en sus películas. (pág.42).

¹⁹ Cortés; *Orden y caos. Un estudio sobre lo monstruoso en el arte*. Anagrama.

que hay en la consulta médica en *Shivers*, también titulada *They Came from Within* o *The Parasite Murders* (1975): *El sexo fue inventado por una enfermedad venérea inteligente.*

Son muchas las alusiones a la enfermedad que aparecen en sus películas, concretamente a las de transmisión sexual. Sus transformaciones son infecciones de algún tipo; la enfermedad genética y sus consecuencias son entendidas no sólo en el plano físico, sino también mental, espiritual e identitario. Como bien señala al decir que *el problema es saber si la enfermedad es realmente una criatura disminuida, una criatura enferma, o si es al contrario una criatura reforzada, o además si es otra criatura. La enfermedad indica habitualmente la presencia de otra forma de vida. No siempre, pero a menudo.*

*La buena salud de otra forma de vida nos provoca una enfermedad. Es un arreglo extraño*²⁰.

Investigar sobre la obra e indagar sobre la personalidad de David Cronenberg y su calado ya daría para la confección de una tesis doctoral. En este tema se integra el peculiar universo de este director dentro de un discurso en que la transgresión se ceba en “el carácter ficticio de la ficción” y que ha sido trasladada al plano cercano de lo cotidiano, de lo conocido, de lo reglado para, así, destruirlo. Algo que el doctor Martyn Steenbeck, trata al calificar cada una de sus películas como *experimentos guiados en un sentido “puro”, con escasa o nula preocupación por las consecuencias sociales y políticas*²¹.

Steenbeck continúa explicando que: *cada película suya puede verse ahora como una etapa importante y necesaria en un metaexperimento prolongado, que ha necesitado años para llevarse a cabo. Con un verdadero espíritu científico, el director se ha visto animado por cada película a desarrollar y refinar ese experimento, largometraje a largometraje, como parte de un compromiso vital con un objetivo: encontrar la cura para una enfermedad común a todos nosotros: la mortalidad*²².

Cronenberg argumenta que sus películas deberían ser vistas desde el punto de vista de la enfermedad²³ y eso, por ejemplo, queda reflejado en los personajes de *Shivers* después de infectarse con los parásitos anárquicos. Esta perspectiva también queda de manifiesto en *The Fly* (remake del film de 1958 dirigido por Kurt Neumann) cuando el protagonista descubre que ha sido genéticamente fusionado con un insecto.

Enfermedad y desastre, en el trabajo de Cronenberg, son el mejor de los problemas como sucede en *Crash* (1996), en que la gente que ha resultado herida en accidentes de automóvil trata de ver su calvario como “un fertilizante en vez de un evento destructivo”.

²⁰ Gorostiza, Jorge y Ana Pérez. *David Cronenberg*. Cátedra. Colección Signo e Imagen/Cineastas. (pág. 108)

²¹ Martyn Steenbeck en: Rodley, Chris; *ibidem*. (pág. 12) algo que tiene que ver con lo que se ha denominado “Proyecto Cronenberg” que considera su carácter de desarrollo y de libertad creativa.

²² *ibidem* (págs. 12 y 13)

²³ Antonio Weinrichter en revista *Dirigido* n° 143, enero de 1987 (pág. 23)

“[...] desde el punto de vista del virus o de la propia enfermedad (como un ser vivo que crece y lucha por sobrevivir, aunque su triunfo suponga la muerte del cuerpo en el que se hospeda y por tanto la suya propia) y desde el punto de vista del organismo afectado (la idea de la mutación del cuerpo como algo inestable, que varía y degenera)”

Sigue Steenbeck: Sabiendo que esta enfermedad es incurable, y considerando que las creencias religiosas son un calmante inaceptable, cada película indaga en una forma alternativa de explorar y apaciguar la ansiedad por la muerte. Mutación y transformación se ofrecen como posibles curas para un cisma cerebro-cuerpo derivado de la propia incomprendibilidad del fallecimiento. El hecho de que estas alternativas lleven también a la muerte y a la destrucción tal vez tenga menos que ver con un pesimismo o negatividad profundamente enraizados, que con la necesidad de buscar un optimismo duro y realista. Ni que decir que el experimento debe continuar. La cura es esquiva.

Cronenberg pone en marcha sus experimentos pero, como sus equivalentes ficticios, no ejerce control alguno sobre su destino final cuando éstos son lanzados al mundo. Puede que esto justifique la observación, o crítica, de lo que el director dice sobre sus películas a veces no llega a corresponderse con cómo funcionan realmente entre determinados públicos y críticos. Sin embargo, el esfuerzo científico suele generar malestar, debido a una falta de ganas o a una incapacidad, endémicas al proceso, para discutir o percibir los efectos o implicaciones. Es el entusiasmo de Cronenberg lo que ha angustiado a algunos críticos: su determinación a ser despiadado e impávido; su negativa a diluir lo que crea con cualquier consideración fuera de las exigencias de una narración determinada²⁴.

Durante su carrera, las películas de Cronenberg han seguido una progresión definida, un movimiento evolutivo dirigido desde del mundo social a la vida interior. En sus primeras películas, científicos modificaban cuerpos humanos, lo cual daba lugar a anarquía social. Como puede suceder en *Shivers* (1975) en que parásitos creados artificialmente por el doctor *Hobbes* para sustituir a los órganos enfermos acaban por infectar a todos los habitantes de la comunidad convirtiéndola en una orgía de caos y destrucción para continuar propagando la plaga al mundo; o *Rabid* (1977) en que su protagonista *Rose* interpretada por Marilyn Chambers²⁵ tras sufrir un accidente con su motocicleta es conducida a una clínica donde es sometida a un radical experimento quirúrgico haciendo que su cuerpo mute. Esa mutación produce un extraño órgano-vulva en su axila con una especie de pene retráctil que se esconde en su interior y que sólo le permite alimentarse de sangre; lo que la convierte en la portadora de una incontrolable rabia que convierte a sus víctimas en locos violentos que acaban muriendo y que desemboca en el caos general que acabará si *Rose* es detenida. (fig.15)

Posteriormente llegarían obras en que el caos causado por el científico es más personal. En *The Brood* (1979) la terapia que el psiquiatra *Hal Raglan* (Oliver Reed) crea para tratar la psicopatía que trata en la manifestación somática de los desórdenes mentales

²⁴ Ver Steenbeck en: *ibidem* (pág.13).

²⁵ Este filme está protagonizado por Marilyn Chambers, una de las *porn stars* más importantes de los setenta gracias a la mítica *Behind the Green Door* de los hermanos Mitchel. Cronenberg se inclinaba por Sissy Spacek, la protagonista de *Carrie*, sin embargo, el productor Ivan Reitman le persuadió para que la contratara; su reconocimiento como actriz porno combinado con sus dotes interpretativas le otorgó más carnalidad al personaje (de hecho, fue la única actuación de Chambers en un filme "convencional") e introdujo una interesante semejanza con otro filme pornográfico como fue *Deep Throat* de Damiano en que su protagonista femenina también sufría otro (en este caso, divertido a la vez que morboso) desplazamiento de su órgano sexual, ya que su clítoris se hallaba en su garganta, por lo que servía de excusa para la felación; considerada como práctica desviada en la época.

del enfermo provoca la ira de su paciente, una mujer que comienza a alumbrar pequeñas monstruosidades. (fig.16)



Fig. 15. Rabid. David Cronenberg. 1977.

Scanners (1980) muestra a una especie compuesta por 237 personas dotadas con increíbles poderes mentales liderados por *Darryl Revok* llamados “scanners”, al que el doctor *Ruth* pretende destruir utilizando a otro telépata al que le suministra una droga provocando el enfrentamiento y destrucción de ambos (fig.17). O *Videodrome* (1982) en que el profesor *O’Blivion* crea una señal de televisión cuyo resultado es un tumor que acaba por transformar la realidad del espectador en alucinaciones sobre sexo, violencia y mutaciones extremas en un intento de hacer evolucionar al hombre como ser tecnológico. Es en este filme donde se hace alusión por primera vez a lo que se denomina como “Nueva Carne”²⁶.

En su filmografía inmediatamente posterior, es el propio científico el que es alterado por su experimento como sucede en *The Fly* que dirigió en 1986 y que se desprende del aleccio-

²⁶ El término de “Nueva Carne” surge en la escena final del filme en que el protagonista *Max Renn* se suicida cuando la imagen del televisor le pide que “abandone la antigua carne y abrace la nueva”. Literalmente, “Para recibir la Nueva Carne, tienes primero que matar a la vieja carne”.

namiento moral de la anterior versión para centrarse en la transformación ética y moral de su protagonista *Seth Brundle* (Jeff Goldblum) reflejada en su monstruosa metamorfosis. Este período puede concluir con *Dead Ringers* (1988) en la cual un par de ginecólogos gemelos, *Elliot* y *Beverly Mantle* (interpretados por Jeremy Irons) se adentran en la mutua dependencia y la adicción a las drogas.

Sus más recientes películas tienden más hacia lo psicológico, a menudo contrastando con realidades subjetivas y objetivas como *The Naked Lunch* (1991), basado en el relato de William Burroughs en donde *Bill Lee* (posible alter-ego del escritor), un exterminador ex-drogadicto interpretado por Peter Weller, se ve involucrado en una extraña operación de espionaje manteniendo una serie de encuentros con un extraño alien, además de ser el esclavo de su máquina de escribir convertida en insecto gigante que le ordena redactar el documento más importante del siglo (fig. 18); o *eXistenZ* (1999), que presenta una realidad sin tecnología en que el escapismo hacia otras fronteras se logra a través de un módulo de juego conectado a un “biopuerto” que el jugador enchufa a su sistema nervioso y que está injertado en su cintura.

Sin embargo, *Spider* (2001) es un *thriller* psicológico basado en la novela homónima de Patrick McGrath donde se explora la mente de un esquizofrénico, *Dennis Clegg* (interpretado



Fig. 16. *The Brood*. David Cronenberg. 1979.



Fig. 17. *Scanners*. David Cronenberg. 1980.



Fig. 18. *The Naked Lunch*. David Cronenberg. 1991.



Fig. 19. *Spider*. David Cronenberg. 2001.

por Ralph Fiennes) que presencié de niño el asesinato de su madre por su padre y reduce su mundo a una tela de araña que el mismo “teje” en su siniestra habitación a medida que va recomponiendo los recuerdos de una infancia traumática. (fig. 19)

Si en la actualidad, David Cronenberg parece estar cada vez más alejado de ese cine sobre “terror corporal” y más próximo al *thriller* psicológico, su tratamiento del género fantástico ha dado pie a otros hayan comido de esa “Nueva Carne” transgresora; un concepto que ha derivado en toda una cultura en que la figura de Cronenberg es su piedra angular; sin embargo, es necesario aclarar que se trata de una filosofía acuñada a partir de una expresión muy concreta y posterior a la realización otros filmes (los pertenecientes a la década de los setenta, principalmente) que también son considerados como parte de esa corriente que, se supone, trató de manifestar formalmente una estética a la cual, no se ha hecho más que inflar e introducir una serie de términos, filosofías, estéticas y autores de una manera inmisericorde. A modo de “cajón mutante”.

No obstante, a pesar de esa “institucionalización” a posteriori (que él mismo también se ha encargado de establecer), Cronenberg ha conseguido cometer una de las mayores atrocidades empleando el cine como “agente” de comunicación esencial y se trata de mostrar

básicamente la destrucción del cuerpo como institución y su conversión en el transgresor más peligroso; a través de una anatomía siniestra del cuerpo humano y de su conciencia, inseparable tanto de la revolución científica como de la tecnológica.

¡Sangre nueva! Refrescantes perspectivas. ¿Quiere hacerme un favor? Quiero que escriba una cosa en mí, unas palabras que le voy a dictar.

La máquina-escarabajo Clark-Nova a Bill Lee en: *The Naked Lunch* (1991)

El cuerpo introducido en las artes cotidianas y de consumo

3. EL CUERPO INTRODUCIDO EN LAS ARTES COTIDIANAS Y DE CONSUMO.

3.1. LO AUDIOVISUAL COMO VENTANA A UNA HIPERREALIDAD LLENA DE CUERPOS IMPOSIBLES E ILIMITADOS: EL VIDEOCLIP Y EL SPOT PUBLICITARIO.

Puesto que la droga es imagen, los efectos de la droga pueden producirse y concentrarse fácilmente en una banda de sonido e imagen.

William Burroughs¹.

Yo he visto cosas que vosotros no creeríais: atacar naves en llamas más allá de Orión; he visto rayos-C brillar en la oscuridad cerca de la puerta de Tannhäuser...

Todos esos momentos se perderán en el tiempo como lágrimas en la lluvia...

Es hora de morir.

Roy Batty en *Blade Runner* (Ridley Scott)

Primero ves video. Luego llevas vídeo. Luego comes vídeo. Luego eres vídeo.

Videodrome (David Cronenberg)

La tecnología construye el futuro. Las industrias de la imagen, en concreto el cine contemporáneo, recrea ese espacio improbable, estableciendo metáforas en que la realidad desaparece en un simulacro dando paso al concepto de “hiperrealidad”; la cual ha venido ligada, además de la tecnología (viéndose a través de los efectos especiales), con ese sentido del espectáculo por la atracción a experimentar una realidad exagerada mediante lo vertiginoso de su exactitud que lleva, inevitablemente, a sobrepasarla.

3.1.1. Consideraciones generales a propósito de hiperrealidades, simulacros y espectáculo.

Durante fechas en las que se documentan una serie de espectáculos comerciales de atracciones promovidos por P. T. Barnum (1810-1891), se presentaban curiosas funciones que se basaban en imitaciones exageradas pero básicas. De este modo, se encontraban “Los Internacionalmente Conocidos Gemelos Siameses”, “El Hombre más Pequeño del Mundo”, “La Mujer Barbuda”, o “Los Salvajes de Borneo” que consistían en curiosos espectáculos ambulantes que explotaban las mutaciones de seres humanos por razones de entretenimiento

¹ Burroughs, William S.; *Expreso Nova*. Minotauro. Barcelona, 1989. (pág. 14).

y de comercio. En su exageración, deformaban y transformaban en fantasía la cultura que corresponde a una realidad cotidiana. Pueden tomarse estos ejemplos, además, como una caricatura de ella.

Y aunque la caricatura trataría de distorsionar una imagen de la realidad con el propósito del ridículo, con esta transformación, un caricaturista puede mostrar más claramente la personalidad del modelo. Gombrich definió esta deformación en ridículo al tratar sobre el artista Annibale Carracci: *En primer lugar fue un descubrimiento relacionado con la naturaleza de la semejanza. La distorsión deliberada de simples rasgos no es compatible con una sorprendente semejanza en el conjunto. La verdadera caricatura en este nuevo sentido no consiste en dibujar una nariz larga, o una barbilla ancha un poco más ancha. Tales distorsiones parciales sólo son características de un trabajo superficial e inmaduro. El objetivo real del verdadero caricaturista es transformar al hombre entero en una figura completamente nueva y ridícula que sin embargo se parezca al original de una manera impresionante y sorprendente*².

Pueden ser, las caricaturas, consideradas como la representación o la potenciación de valores con los que las personas se identifican pero que no tienen.

No obstante, las consideraciones con respecto a este término abarcan todavía mucho más.

Para abordar este tema, se hace necesario tomar aspectos de la cultura del simulacro que el teórico social Jean Baudrillard ha venido desarrollando desde hace más de treinta años. Para el cual, existirían varios órdenes de simulacros.

Uno pervierte una realidad básica a través de su imagen. Por ejemplo, en el barroco se pinta a Jesús ascendiendo a los Cielos mientras la Madonna le observa con una expresión de gozo en su rostro.

Un segundo orden tendría que ver con la reproducción en masa de copias a partir de un prototipo inicial que se dio a partir de la Revolución Industrial (coches, aviones, ropas, libros, imágenes...) Algo que la ciencia-ficción se ha encargado en aplicar a toda una producción de naves espaciales, robots o clones.

Y el tercer orden, que es sobre el que gira principalmente este tema, está regido por la total simulación; producciones que no tienen original o prototipo. Los ordenadores y la realidad virtual dan paso a la muerte de "lo real". Ya no son necesarios los prototipos, tan solo una simulación del modelo en que la información reemplaza a la máquina. La ciencia-ficción ha elaborado infinidad de mundos cibernéticos y simulaciones virtuales; sin embargo, en la realidad más cercana, cabría preguntarse si las imágenes que vemos por la televisión son reales o falsas. El simulacro no muestra "lo real" o "la verdad" y tampoco trata ya de imitar o parodiar lo real, sino que trata de suplantarlos por su transfiguración, por su absorción.

² Gombrich, Ernst & Ernst Kris; *Caricature*. King Penguin Books. Inglaterra, 1940. (pág. 12)

Así pues, se pasa a vivir en un mundo parecido al original incrementado por “el alucinante parecido de lo real consigo mismo” que clama por el individuo, como Baudrillard señala: *usted es la información, usted es lo social, usted es la noticia, le concierne a usted, ¡usted tiene la palabra!* del mismo modo que le sucedía al lamentable protagonista de *Truman’s Show* el cual era víctima de la llamada “simulación microscópica”³.

Baudrillard define el concepto de “lo hiperreal” del siguiente modo: *Hoy en día, la abstracción ya no es la del mapa, la del doble, la del espejo o la del concepto. La simulación no corresponde a un territorio, a una referencia, a una sustancia, sino que es la generación por los modelos de algo sin origen ni realidad: lo hiperreal.*⁴

Ante esto, la simulación barre por completo la naturaleza; ya no existe el espejo o lo metafísico, la simulación se encarga de abolir la abstracción a través de *una síntesis irradiante de modelos combinatorios en un hiperespacio sin atmósfera.*⁵



Fig. 1. *Final Fantasy*. H. Sakaguchi. 2001.



Fig. 2. *Superman Returns*. Bryan Singer. 2006.

La película de animación japonesa, *Final Fantasy. La fuerza Interior. Final Fantasy: The Spirits Within* de Hironobu Sakaguchi (2001) plantea la recreación virtual de actores de carne y hueso (fig. 1). El futuro del cine se constituirá sobre la desaparición de cualquier elemento real. La creación virtual ha eliminado paulatinamente decorados y extras. El actor camina hacia su extinción. La industria informática ya está generando actores virtuales que no morirán nunca, espejos perfectos de una sociedad que demanda un mundo atractivo e ilusorio. La atroz exactitud en la aparición de los ya difuntos Marlon Brando encarnando nuevamente al padre de *Superman* en el filme del 2006 dirigido por Bryan Singer *Superman Returns* (fig.2); o Steve McQueen en una versión joven, anunciando automóviles, son dos pruebas de este enorme poder tecnológico que ofrece el nuevo sentido de realidad a través de la presencia corporal inexistente.

³ Baudrillard, Jean en: *Cultura y simulacro*. Kairós. Barcelona, 1978. Baudrillard toma como caso de autenticidad radical la filmación ininterrumpida en 1971 de la familia Loud. Definida por él mismo como: “[...] hiperreal por el hecho mismo de su selección: típica familia americana, casa californiana, 3 garajes, 5 niños, estatus profesional y social desahogado, housewife decorativa, nivel por encima de la media”. (págs. 58 a 68)

⁴ Baudrillard, Jean; ibídem. (pág. 9).

⁵ ibídem. (pág.11).

El espectáculo audiovisual filtra el desmoronamiento de la realidad. La democracia tecnológica impone una humanidad homogénea. En el futuro, lo artificial será la auténtica medida del mundo. Por ello se habla desde su principio, localizado en el parque temático donde se intenta controlar las emociones de los visitantes y cuyo primer modelo fue fundado por Walt Disney en 1957; el cual constituye una realidad reducida a un microcosmos que para Baudrillard es un mecanismo de disuasión puesto en funcionamiento para regenerar a contrapelo la ficción de lo real [...] Semejante mundo se pretende infantil para hacer creer que los adultos están más allá, en el mundo “real”, y para esconder que el verdadero infantilismo de los adultos que vienen a jugar a ser niños para convertir en ilusión su infantilismo real.⁶

Michael Crichton lo ha descrito de forma irónica en tanto en *Almas de Metal* (*Wetsworld*, 1973) dirigida por él mismo, en la que en un futuro próximo existirá un gigantesco parque de atracciones, construcción fidedigna del pasado, que convierte en idílicas las estancias en este parque de atracciones. Como en otro film basado en otra novela suya: *Parque Jurásico* (Steven Spielberg, 1993); lográndose la culminación de un gran parque temático en el que los dinosaurios son creados artificialmente a partir de la clonación de ADN. Estos dos filmes, banales en un primer momento, muestran uno de los grandes problemas de la sociedad contemporánea que es la pérdida de referencias, en la que el placer se ha de lograr por medio de realidades alternativas construidas tecnológicamente, aunque posteriormente, esa tecnología se vuelva contra sus creadores y usuarios (pero ese no es el tema que aquí se aborda).

Conceptos como “realidad”, “hiperrealidad”, “simulacro”, “verdadero”, “falso” o “terminal” son cada vez más recurrentes dentro del espectáculo *massmediático*, (así como en la aplicación de los discursos sobre el cuerpo) en una época en que la tecnología y el uso de imágenes van ligados al mercantilismo; siendo las mitologías *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) o más recientemente *Matrix* (Wachowsky bros, 1999) los referentes del gusto por la proliferación del simulacro como atracción visual en un mundo que se disuelve en lo virtual en ese “desierto de lo real” calificado por Baudrillard en que el ser humano ha quedado reducido a un espejismo, a una imagen, y que, como señala textualmente José Luis Molinuevo, *lo que hacen las imágenes lo hacen a través de los nuevos medios. El hombre ya no sólo los utiliza, sino que es utilizado por ellos, llegando al extremo de ser ellos mismos*⁷. Viniendo a ser nuevas formas de entender la realidad que entran en contacto con la propia realidad del cuerpo, el cual es tomado como una “identidad terminal” que “infecta al ser humano creando una imagen de él mismo”⁸.

⁶ ibídem. (pág.31).

⁷ Molinuevo, José Luis; *Humanismo y nuevas tecnologías*. Alianza ensayo. Madrid, 2004. (pág. 118)

⁸ Como Molinuevo señala: “La imagen es un virus que ha penetrado en el cuerpo”.

ibídem. (pág. 119).

Algo sobre lo que William Burroughs interpreta de la siguiente manera: “Este planeta ha sido invadido. Ustedes son perros ya registrados en las cintas. El planeta entero es un negativo revelado en identidad terminal y rendición total”. Burroughs en: ibídem. (pág. 19).

3.1.2. El videoclip y el spot. Cuando el cuerpo, además de un campo de batalla, pasa a ser la principal atracción de la realidad simulada.

Pese a que el cine es considerado como el referente más directo en la proliferación de secuencias que han desarrollado un imaginario popular tan fascinante capaz, por sí mismo, de producir incontables momentos de angustia, euforia o pasión, no va a centrar la atención de este tema; aunque el estudio se sigue manteniendo en el terreno de lo audiovisual a través de los videoclips y spots publicitarios.

Ya ha pasado mucho tiempo desde que los primeros videos psicodélicos de Peter Gabriel (fig.3) (*Sledgehammer*. 1986), Dire Straits (fig.4) (*Money For Nothing*. 1985), A-Ha (*Take On Me*. 1985) o Michael Jackson (*Thriller*. 1984) mostraran otras realidades gracias a un alarde tecnológico con resultados del todo estridentes. En la actualidad todo se ha vuelto más creíble en su engaño, tanto por una mejora de la herramienta digital como por una concepción más sutil de los recursos.

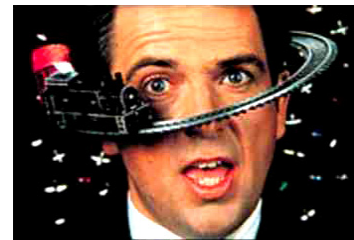


Fig. 3. *Sledgehammer*. 1986.

Estas “mini-producciones” pueden resultar mucho más intensas que una película por varios motivos: uno de ellos es su escasa duración, tal vez, el factor más determinante, puesto que todo se vive de una manera más intensa al estar inmerso en esa hiperrealidad durante unos minutos, lo que produce como consecuencia una mayor explotación y abuso de los efectos visuales y sonoros; que, a su vez, es el otro factor; los efectos especiales son más intensos y no dejan tiempo para la adaptación del espectador a esa realidad, lo que sí permite una película.

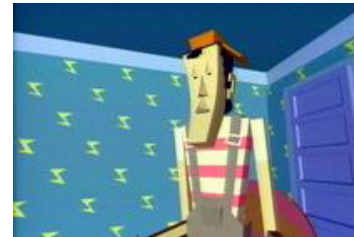


Fig.4. *Money For Nothing*. 1985.

Sin embargo, aquello que lo convierte en atracción es precisamente su transparencia, es decir, no se preocupa por cuestiones filosóficas o planteamientos discursivos. Son el espectáculo del simulacro más puro, sin ningún tipo de discurso existencialista que lo justifique, importando tan sólo la tecnología de lo audiovisual. Incluso la metafísica de la trilogía *Matrix* se ha empleado como el pretexto para el efectismo visual a través de imágenes ya icónicas como la secuencia *Bullet Time*⁹ creada por John Gaeta que va mucho más allá de los movimientos congelados de Aedward Muybridge y que incluso sobrepasa a la consideración sobre el “mundo en movimiento” dada por Gilles Deleuze cuando se refiere a que el cine *no nos ofrece una imagen en la que el movimiento viene añadido, nos da inmediatamente una imagen-movimiento*¹⁰.

⁹ El término “Bullet Time” ha sido introducido en los filmes y videojuegos más recientes por el cual, el transcurso del tiempo queda alterado, fluyendo de una manera extremadamente lenta o ser congelado para dar la sensación al espectador que puede ver los efectos más imperceptibles y veloces (como las trayectorias de las balas). Este “efecto especial” se ha llevado a cabo utilizando un set de cámaras que circunda al objeto o cuerpo. Suelen ser disparadas a la vez o secuencialmente. Cada *frame* es capturado de cada una de las cámaras y montados de manera consecutiva para producir una perspectiva orbital de una acción congelada en el tiempo o animada a una muy baja velocidad.

¹⁰ Deleuze, Guilles; *Cinema 1: The Movement-Image*. University of Minnesota Press. Minneapolis, 1989. (pág. 2)



Fig. 3. *The Matrix*. Wachowsky Bros. 1999.



Fig. 3b. *Matrix Revolutions*. Wachowsky Bros. 2003.

Se trata de pura tecnología llevada al servicio de espectáculo capaz de reconfigurar la realidad a partir de la alteración en el transcurso del tiempo y que potencia hasta lo indecible sus efectos sobre el paisaje (la escena en que el helicóptero se empotra contra un rascacielos en el primer filme de 1999) o el cuerpo (la escena en la que Neo asesta un terrible puñetazo a su enemigo *Smith*, produciendo la exagerada deformación de su rostro en la tercera parte de la trilogía, del 2003). (fig.3)

El efecto especial es el portal a la percepción intensa de un mundo en movimiento se torna más frenética y corporal si cabe, algo de para Deleuze tiene mucho que ver con los mundos cinemáticos en los que el cuerpo es insertado; mundos cambiantes en los que a través de su movimiento, toda la materia es “descompuesta y recompuesta”¹¹ cuando toma los musicales y películas de Jerry Lewis como ejemplo, el cual, a través de toda la *espontánea generación de caras, cuerpos o gente; las “aglutinaciones” de personajes que se conocen, se juntan y se separan*¹² podría anticipar la tecnología del *morfing* a través de los movimientos que acompañan a la música a medida que va cambiando y clonándose. Algo que tanto Eddie Murphy en sus filmes (como el *remake* de 1996 *The Nutty Professor*) como Michael Jackson en clips tan fascinantes como *Black or White* dirigido por John Landis, presentan utopías corporales que van más allá del mero travestismo empleando el *morfing*.

Se trataría, pues, de la envoltura de la simulación y de las vidas irreales de quienes están inmersos en ella, los cuales se encontrarían sumergidos en una realidad que es un decorado en que lo natural y lo humano han sido arrancados de cuajo y la extrañeza y el pastiche¹³ lo invaden todo como lo hace una película, una obra de teatro, el género del musical o producciones como los *clips* y *spots*.

¹¹ *Ibidem* (pág. 20)

¹² Deleuze, Gilles; *Cinema 2: The Time-Image*. University of Minnesota Press. Minneapolis, 1989. (pág. 65). Haciendo referencia a la secuencia de la transformación de Lewis en el filme clásico *The Nutty Professor*.

¹³ A propósito del término “pastiche”, Vicente Sánchez-Biosca extrae una definición muy interesante de Fredric Jameson: “El pastiche, como la parodia, es la imitación de un estilo peculiar o único, es decir, idiosincrásico, como ponerse una máscara estilística o hablar en un lenguaje muerto. Pero es una práctica usual de esa mímica, sin el motivo ulterior de la parodia, amputando el impulso satírico, desprovisto de risa y de la convicción de que, junto a la lengua anormal que se ha tomado prestada, todavía existe alguna normalidad estilística. El pastiche es, por lo tanto, parodia neutra, una estatua con las cuencas de los ojos vacías”. Ver Fredric Jameson cit. en: Sánchez-Biosca, Vicente; *Una cultura de la fragmentación. Pastiche, relato y cuerpo en el cine y la televisión*. Filmoteca de la Generalitat Valenciana, 1995. (pág. 28)

Es interesante tomar como ejemplo para ilustrar lo anteriormente mencionado dos vídeos pertenecientes al grupo musical *R.E.M.* de sus temas titulados *Imitation of Life* y *Bad Day*. Títulos que ya dejan entrever ciertas inquietudes relacionadas con el cada vez más relativo concepto de “lo real”.

El primero, (fig.4) dirigido en 2001 por Garth Jennings recoge un instante, a modo de estampa, de una fiesta que transcurre en un jardín y que remite al célebre *collage* confeccionado en 1956 por Richard Hamilton titulado “*Just What Is It That Makes Today’s Home So Different, So Appearing*”.

La imagen está saturada de invitados y situaciones que se aglomeran anárquica y artificialmente entorno al lago situado en el centro. Sin embargo, todos ellos no dejan de reproducir constantemente un momento en el tiempo que se repite a lo largo del clip a modo de bucle y que en la sucesión de acercamientos de cámara (no recorridos) se consigue la simultaneidad de acciones de ese mismo instante.

El segundo (fig.5), dirigido por Tim Hope en 2003, concentra toda la realidad en un noticiario en que los miembros del grupo se convierten en reporteros encargados de informar sobre catástrofes meteorológicas. Sin embargo, las tormentas, las inundaciones o los tornados, los sufren personas concretas en lugares concretos como una pareja de novios o un joven soltero en sus casas o un mandatario en su despacho, los cuales no pueden escapar de ese “mal día” como se puede ver en los instantes en que el mandatario comienza a dar vueltas en su despacho inundado o el chico intentando abrir la puerta de su habitación en una sucesión de secuencias sin fin.

Sin embargo, cabe destacar, para este punto, varias producciones del director Michael Gondry¹⁴, el cual se ha encargado de reducir el espacio y el tiempo en un flujo continuo en bucle en el que cada



Fig. 4. *Imitation of Life*. Garth Jennings. 2001.

¹⁴ *The Work of Director. Michael Gondry 2003-1996*. Editado por PALM Pictures. 2003.



Fig. 5. *Bad Day*. Tim Hope. 2003.

sujeto actúa casi sin voluntad propia, como llevado por la inercia en vídeos como *Let forever be* (1999) en se que consigue diseccionar la realidad a través de alteraciones de la percepción recurriendo al montaje entre imágenes filmadas y coreografías (fig.6) o *Star Guitar* (2001) que consiste una sucesión de planos de los mismos paisajes vistos desde la ventanilla del tren para los *Chemical Brothers* o, sobre todo, *Come into my World* (2002) que fue un videoclip realizado para la cantante Kylie Minogue en donde se ve a la intérprete paseando por una calle y que en seguida se descubre que todo es un momento atemporal que no lleva a ningún lado. No obstante, ese “atrapado en el tiempo” tiene su consecuencia en forma de “clones temporales” que se van multiplicando a medida que Kylie vuelve a iniciar el recorrido. El vídeo abarca hasta cuatro veces ese ciclo, es decir cuatro clones no sólo de ella, sino de todos los demás viandantes que progresivamente van saturando ese espacio finito. (fig.7)

Como ya se ha comentado con anterioridad, una hiperrealidad puede construirse a partir de retazos en apariencia inconexos de otras realidades pre-configuradas como es el caso de *Girls* (2004), clip dirigido por Matt Cook & Julian House para el tema del grupo *Prodigy*; o verse a través de las ensoñaciones de un trastornado esquizofrénico que se ve perseguido por un brazo mecánico por toda la ciudad como es *Believe* (Dom & Nic. 2005) una percepción más intensa ¿o verdadera? descrita por los ritmos musicales de los *Chemical Brothers*. O, incluso,

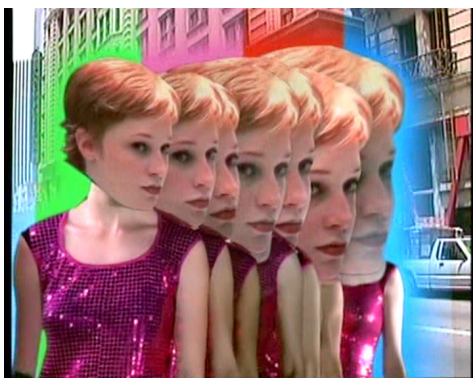


Fig. 6. Let Forever Be. Michael Gondry. 1999.

Fig. 7. Come Into My World. Michael Gondry. 2002.



Fig. 8. *Teardrop*. Walter Stern. 1998.

convertir el interior del cuerpo en un espacio lleno de vida como bien viene a presentar el clip de Walter Stern para *Massive Attack* titulado *Teardrop* en que es un bebé dentro del útero materno el que interpreta el conmovedor tema. (fig.8)

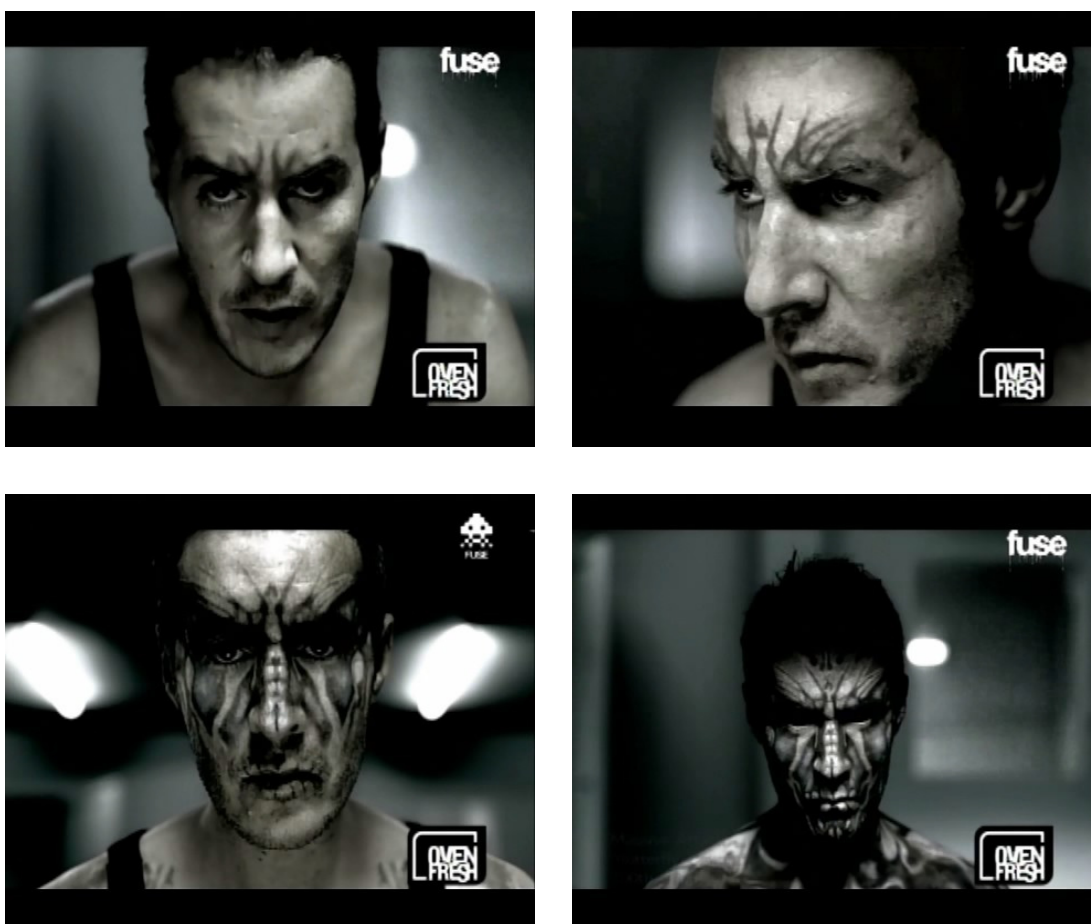


Fig. 9. *Butterfly Caught*. Daniel Levi. 2003.

Sin embargo, como también se ha señalado anteriormente, no sólo se debería hablar del entorno como de aquello que envuelve al cuerpo a modo de continente puesto que el cuerpo también viene a ser por sí mismo un centro de atención. Un cuerpo puede ser barrido al estar inmerso en esa dimensión simulada. No obstante, pese a convertirse también en simulacro, en un cuerpo sin identidad y sin forma, puede verse potenciado precisamente desde esa condición en el que todo se puede introducir: una estrella de rock, un efecto especial o un superhéroe; todo en uno.

Cuando se ve a un cuerpo, o cuerpos interactuando en esa dimensión, se ve a un simulacro con el que cualquier espectador puede verse transmutado y que exalta sus fantasías, como la de volar o el poder metamorfosearse. Tomando como ejemplo el clip dirigido por Daniel Levi para el tema *Butterfly Caught* (fig.9) del grupo *Massive Attack* en el que el vocal, sentado en medio de una fría estancia iluminada con tenues luces de neón parpadeantes y con polillas revoloteando en ella, padece la progresiva pigmentación de su piel con los dibujos de esas polillas mientras interpreta el tema en una manera fría y monocorde. En gestos muy sutiles pero significativos como el quitarse la camiseta para ver la evolución metamórfi-



Fig. 10. *Weapon of Choice*. Spike Jonze. 2000.

ca o pasarse las manos por la tela de los pantalones sin ensuciarlos, el intérprete demuestra que no se trata de maquillaje o tatuajes; algo que se desvela finalmente en el primer plano de sus ojos tornándose azabache. Se trata pues de una auténtica mutación mucho más profunda, determinante y del todo fascinante para el espectador que queda atrapado tanto por la imagen en movimiento como por el sonido que la envuelve y deseando sufrir dicha mutación al escuchar el tema.

También es interesante, para ello, citar como otro ejemplo ilustrativo el videoclip dirigido por Spike Jonze para el tema de Fatboy Slim que lleva por título *Weapon of Choice* (2000) en que aparece el conocido actor Christopher Walken volando y bailando por la recepción de un hotel (fig.10) y sobre el que Scott Bukatman analiza así: *El vídeo musical para Fat Boy Slim “Weapon of Choice” comienza con Christopher Walken sentado, adormitado en el vestíbulo de un hotel anónimo. El efecto del vídeo depende de nuestro reconocimiento de Walken, el cual no sólo irradia una amenaza excéntrica también combina catatonia con violencia explosiva. Una muestra del estribillo de trompeta sube su volumen; un cubo de basura convertido en batería sobre un carrito de la limpieza confirma su origen. Walken frunce el ceño mirando de reojo a esa intrusión sónica, sus extremidades y cuello responden a esos ritmos con el deseo de apropiárselos. Se levanta, su intención no está clara. Como la música se intensifica en un creyendo, comienza a moverse dramáticamente en poses exageradas de bailarín rock. Y cuando la pista del bajo irrumpe en la existencia, su cara continua encerrada en la impasibilidad, el cuerpo de Walken explota en una acción “terpsicórica”.*

La coreografía, el movimiento de cámara y el montaje incluyen el espacio desierto del vestíbulo, transgrediendo su banalidad silenciosa y convirtiéndolo cada vez más en un exuberante espacio de actuación. Mientras la voz familiar “p-funk” de Bootsy Collins, de una sonrisa audible, convierte una línea perdida de “Dune” en un mantra funk. La cara de Walken permanece ambiguamente inexpresiva pero ocasionalmente revela una mueca boba de regocijo. Se desliza en un carrito de lavandería, baila sobre los suelos de frío mármol, como un go-go en escaleras y mesas, da volteretas hasta un ascensor y finalmente arremete y salta la verja al vacío.

El cuerpo de Walken, una vez llevado al agotamiento, es ahora más ligero que el aire, flota por un espacio ingrávito que parece existir sólo para permitir su movimiento. El espacio nulo del atrio es investido con el drama mientras Walken vuela de pared a pared y de piso a piso, como Spiderman o Peter Pan (¿o tal vez como Linda Blair o Fred Astaire?). Su deleite ante esa liberación psíquica es correspondida por la propia del espectador: esas son fantasías que resultan familiares, no sólo del vuelo sino del film. Sobre el vestíbulo, él queda suspendido ante un lienzo vertical de un cielo pintado, “a medio camino entre la cuneta y las estrellas”, todo ahora trasciende dichoso.¹⁵

¹⁵ Bukatman, Scott; *Matters of Gravity. Special Effects and Supermen in the 20th Century*. Duke University Press. Durham & Londres, 2003. (págs.1-2). Traducción libre.

Con ejemplos como los anteriores, se puede demostrar de qué formas puede alterarse un cuerpo introducido en una simulación conformada por los efectos especiales, los cuales dejan paso a una realidad aleatoria y a un cuerpo capaz de aprovecharse de ella.

Si en el musical el bailarín se mueve por el escenario siguiendo su coreografía determinada tanto por los decorados como por los movimientos de la cámara y la participación subsidiaria de otros participantes, en la realidad reconfigurada del clip, es el cuerpo el que juega con los elementos que le rodean como consigo mismo; algo que hace, por ejemplo, Jamiroquay, en cuyo característico “arrastre” de pies consigue mover todo lo que le rodea en clips como *Virtual Insanity* dirigido en 1996 por Jonathan Glazer¹⁶. (fig.11)

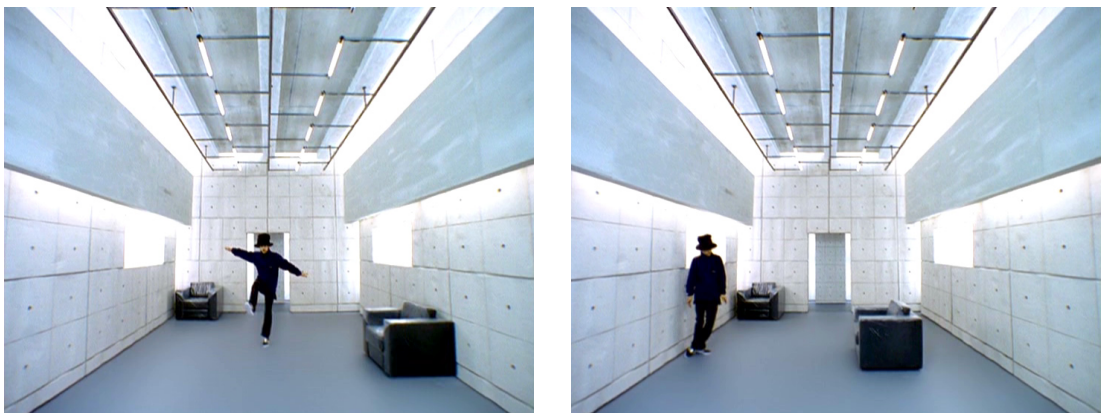


Fig. 11. *Virtual Insanity*. Jonathan Glazer. 1996.

En los *videoclips*, el espacio queda reescrito para que el cuerpo pueda jugar en él de una manera activa. Se convierte en algo delirante donde el cuerpo queda liberado por un instante de las limitaciones de su carne, como le ocurre al cantante Robbie Williams al conseguir despojarse de su piel y músculos; es decir, de desnudarse por entero para atraer la atención de un grupo de despampanantes mujeres en el vídeo para su tema *Rock DJ* (Vaughan Arnell. 2000); así como del alcance finito de sus posibilidades físicas, recordando a aquellos superhéroes que eran capaces de volar por los aires, tal y como se ve en las imágenes de Walken gravitando como *Superman*.

Llegado este punto, merece la pena hacer hincapié en el cortometraje dirigido por Daniel Askill titulado *We Have Decided not to Die* como referencia aglutinante de ese supercuerpo que decide (haciendo alusión al título del corto) no someterse al entorno y rebelarse en un acto físico supremo.

Este clip está dividido en tres partes; en la primera, titulada, “*birth*” el cuerpo de una joven está hundido en el fondo de una piscina hasta que comienza a convulsionarse comen-

¹⁶ *The Work of Director. Jonathan Glazer*. Editado por PALM Pictures. 2005.

zando a ascender del líquido para quedarse levitando en el aire. En el segundo acto “*between*” es un joven situado en medio de dos coches el que comienza a sufrir los espasmos llegando a multiplicarse por tres; al relajarse, los dos coches (sin pilotos) se separan para abalanzarse sobre él. Justo antes de la colisión, el joven salta para quedarse suspendido en el aire y así salvarse del impacto. Y finalmente, en el tercero “*rebirth*” se ve a un chico que entra en un rascacielos, sube en un ascensor donde sufre los mismos espasmos que los dos anteriores. Al abrirse las puertas se encuentra ante un ventanal por el que se ve toda la ciudad; acto seguido, el chico corre hacia él rompiendo el cristal y quedándose ahí. En el aire.

Son, en definitiva, “*supercuerpos*” como el de los superhéroes de los cómics capaces de anular las barreras de la generalidad cotidiana y que producen el efecto ilusorio de la emancipación física. Como otros ejemplos a esta apreciación, se proponen dos trabajos más de Jonathan Glazer; por un lado, el *clip* para *RadioHead* titulado *Street Spirit* (1996) en cuya parte final, el vagabundo que antes era embestido por los automóviles sin compasión hasta que se detiene solemnemente y destroza al coche que embiste contra él en un momento de éxtasis sensitivo (*fig.12*).



Fig. 12. *Street Spirit*. Jonathan Glazer. 1996.

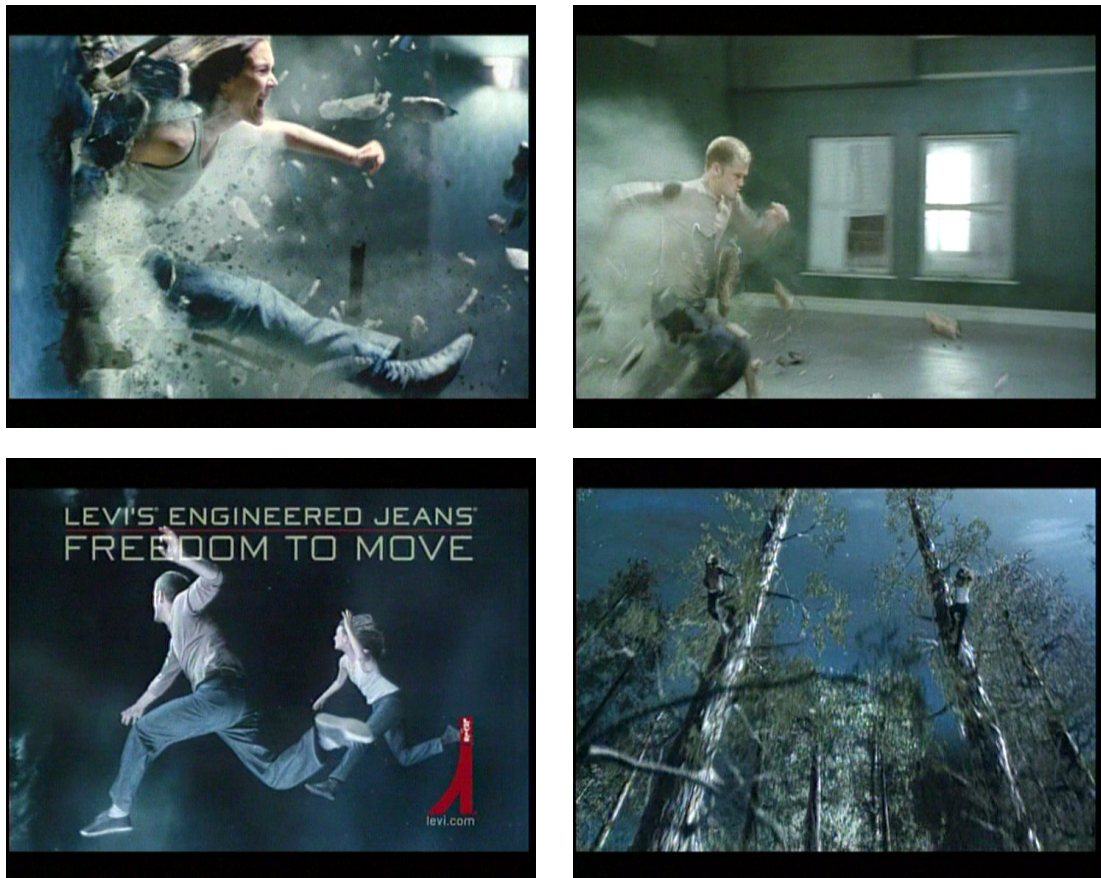


Fig. 13. *Odyssey*. Jonathan Glazer.

Ante esto no es de extrañar, visto el sugerente resultado, que spots como el también dirigido por Glazer para la marca de vaqueros Levi's titulado *Odyssey* contenga al supercuerpo, como el principal “gancho” publicitario para atraer la atención de aquel público más dado a querer experimentar sensaciones fuertes al ver cómo dos jóvenes que en su frenética carrera son capaces de destrozarse paredes, correr en vertical por enormes árboles y saltar hacia el cielo estrellado, llevan puestos los vaqueros que anuncia dicha marca con el sugerente slogan “*Freedom to Move*”. Un producto que puede ser adquirido por cualquiera. (fig.13)

Si se retoma una vez más el persuasivo slogan de Barbara Kruger “*Tu cuerpo es un campo de batalla*”, tal vez, teniendo en cuenta las anteriores referencias, se le debiera añadir: “...*además de un parque de atracciones*”; también en clara alusión a lo señalado por Baudrillard cuando hablaba del artificio de Disneylandia y que en la sociedad del espectáculo audiovisual es el efecto especial el que presenta un cuerpo igual de artificioso.

En definitiva, la ilusión visual, la emoción y el cuerpo son tres conceptos que se desea percibir en el mundo audiovisual. En el espectáculo del siglo XXI el cuerpo es un epicentro que cambia constantemente, que mantiene parcialmente su imagen pero que transgrede su materialidad.

De este modo, el cuerpo que aparece en el *videoclip* se mueve y se transforma a partir de un juego audiovisual convertido en una aventura exploratoria de lo que Terry Castle denomina como “mascarada”: *La mascarada es el lugar ejemplar para la mutabilidad, la incongruencia y el misterio, un evento textual irrecuperable* algo sobre lo que Castle señala que se dio en la novela inglesa del siglo XVIII y que aquí también quedaría relacionado con lo que representan los efectos especiales en la actualidad dados desde la electrónica: *el sentido de discontinuidad y paradoja debe ser intensificado a un grado alucinatorio*¹⁷.

En su exceso, añade precisamente, ese elemento espectacular y placentero al paisaje cotidiano focalizado sobre todo en la explosión de portentosos y seductores cuerpos manipulados electrónicamente capaces en su materialidad aparente de proclamar una carne performativa destinada a la satisfacción embriagadora y la emancipación lúdica del espectador experimentador/consumidor de imágenes.

¹⁷ Castle, Terry; *Masquerade and Civilization: The Carnavalesque in Eighteenth-Century English Culture and Fiction*. Oxford University Press. Stanford, 1995. (págs. 103, 102 y 107)

TEMA 4.2. CHRIS CUNNINGHAM: las monstruosidades de la era digital. De vampiros y fantasmas a cyborgs, mutantes y criaturas clónicas en las nuevas formas de comunicación visual.

Somos el devenir: nos podemos transformar monstruosamente en una noche. Pero la pesadilla nos trae algo común: nada estable hay en nosotros, ni en el cuerpo ni en el yo.

José Jiménez¹.

Amamos y necesitamos el concepto de monstruosidad porque es la reafirmación del orden que anhelamos como seres humanos.

Stephen King².

Cualquier tecnología lo suficientemente avanzada es indistinguible de la magia.

Arthur C. Clarke. Escritor científico y novelista de ciencia ficción.³

Mucha gente piensa que mis trabajos son terroríficos. Personalmente, yo los encuentro hilarantes. Terroríficos para mí son, por ejemplo, los vídeos de las Spice Girls.

Chris Cunningham⁴.

En el prólogo para su libro *Orden y caos*, José Miguel G. Cortés, escribe sobre cómo un modelo de representación del mundo, tanto social, político o cultural que elabora sistemas de referencia que la sociedad debe acatar a su vez, debe establecer leyes que justifiquen esas normas y que lo defiendan de aquellos que las infrinjan.

Este sistema establece, para estos individuos que ponen en duda este sistema y que rechazan su proceso de homogeneización, una condición “devaluada” que los margina del resto de integrantes y que los convierte en “monstruos”: *Estos seres encarnarán lo abyecto en la sociedad, sobre ellos los poderes públicos se encargarán de crear una imagen altamente negativa que la colectividad interiorizará hasta el punto de llegar a parecer normal y necesaria su exclusión. Los modelos monstruosos existen para pacificar las conciencias, para ejemplificar y concretar las tentaciones del mal y para convertirse en blancos de la violencia más implacable que somos capaces de ejercer*⁵.

Ante esto, el monstruo se ve sometido a un proceso de control social y de conformidad que en otros tiempos venía dado por la acusación de brujería y que en la actualidad se en-

¹ Jiménez, José; *Cuerpo y tiempo. La imagen de la metamorfosis*. Ed. Destino. Barcelona 1993. (págs. 244-245)

² King, Stephen; *Danse Macabre*. Berkeley Books. New York 1997. (pág. 22)

³ Clarke, Arthur C.; cit. en: Dery, Mark; *ibidem*. (pág. 58)

⁴ Chris Cunningham en: de Vicente, José Luis; *Catálogo Art Futura 2000*.

Artículo disponible on line en: www.artfutura.org/02/arte_chris.html

⁵ G. Cortés, José Miguel; *Orden y caos. Un estudio cultural sobre lo monstruoso en el arte*. Anagrama. Barcelona, 1997. (pág. 13)

frenta a las leyes de la normalidad (como aspectos físicos, normas sociales o psicológicas) inspirándose en [...] *dicotomías como vida/muerte, instinto/razón, orden/desorden, antropomorfismo/bestialidad, naturaleza/ciencia o humano/mecánico.*⁶

Si lo monstruoso en el arte se ha tratado como una invasión a las leyes y normas que cohesionan los esquemas e ideas dominantes, las criaturas monstruosas son las manifestaciones de todo aquello que está reprimido por estos esquemas.

Toda esa iconografía, considerada negativa, y que ha venido amenazando la estabilidad social, se ha visto, de algún modo, integrada en el propio sistema “amenazado” en un sibilino pacto de éste con el elemento “peligroso” o “contaminante” que consistiría en la aceptación de lo diverso como parte de la condición humana sin que por ello se deba destruir el orden que perpetua dicha organización social así como su relación con la naturaleza.

La asimilación de la diferencia ha provocado una cierta homogeneización de lo múltiple, pero también presenta una revolución general dentro del sistema proclamando precisamente al monstruo como el anticuerpo que evita por necesidad el declive del propio sistema y que aparece para impedir su desgaste mediante valientes manifestaciones de dinamismo y creación alejadas de aquel acto predecible y cobarde. Siendo una de esas manifestaciones las diversas e inéditas representaciones del cuerpo en el intento por aproximarse a las nuevas condiciones del ser humano en su continuo conflicto con su entorno, pero a la vez, también como parte de él, como si de un microcosmos que existe en el interior de un macrocosmos se tratara.

Autores como Michaux, Bataille, Saura, Bacon, Arisman, Lynch, Cronenberg, Kafka o Ballard que han violado los límites con sus inquietantes escritos e imágenes del cuerpo y del entorno ideológico y social desde sus campos de acción, han dado paso a otros transgresores en una época que ha evolucionado desde *Nosferatu* o *Frankenstein* y que necesita seguir creando ficciones verosímiles (como si fueran actos de magia ritual) para un espectador educado ya desde la desinhibición por lo monstruoso.

De todos esos nuevos autores, muchos de ellos “brujos” digitales, de entre los que se destaca el trabajo y la técnica del inglés Chris Cunningham así como su visión de un monstruo resurgido precisamente del pozo del que una vez fue encerrado y que ahora ha renacido con una nueva carne transgénica, eléctrica, clonada o *morfeada* y destinado a verse en todos y cada uno de los rincones del planeta a través de la publicidad y los *mass media*.

Chris Cunningham (Reino Unido, 1970-) es considerado como uno de los realizadores más importantes y vanguardistas de los últimos años en el terreno de la producción audiovisual (aunque comenzó como escultor y realizador de maquetas), siendo reconocido entre

⁶ Ibidem. (pág.18)

otras muchas cosas por haber transformado a la cantante *pop* más famosa del mundo en una bandada de cuervos negros⁷.

Éste y otros “actos de magia” conseguidos a través de la “alta tecnología representacional” (la *high-tech*) se deben a un talento creativo sometido a un selectivo proceso interdisciplinar, tal y como mandan los cánones actuales del complejo mundo de la industria audiovisual.

En esta ocasión, lo que se consideraría como “obra de arte” ya no formaría parte del *solitario mundo creativo del que formaba parte el espíritu creativo que (nos) precedió*⁸.

Esto supone la industrialización de la obra, sometiéndola a un proceso complejo y sofisticado donde cada uno de los miembros del proyecto aporta un conocimiento altamente especializado (aunque parcial) al servicio de una visión que parte del propio director. Algo que Cunningham ha entendido perfectamente como estrategia operativa a seguir.

Pero en medio de esta evolución tecno-expresiva y sobre el cambio de mentalidad y de actitud frente al acto creativo, también es necesario contar con el espectador; un usuario inmerso en un mundo saturado por imágenes y estímulos sensoriales que capturan su atención en el intervalo de unos pocos segundos, que, además ha logrado superar su “ignorancia” al conocer los trucos con los que opera el mago-artista; lo que requiere un afán de superación y renovación técnica por parte del artista sobre sus planteamientos y lenguajes que va parejo a la evolución del rendimiento y alcance de la capacidad tecnológica en la actualidad⁹.

Es por esto que, a través de la magia del simulacro, los videocreadores como el propio Cunningham, Jonze, Romanek o Glazer renuevan con su talento el imaginario de las fantasías colectivas que vuelve a activarse para generar otros nuevos monstruos de apariencia cada vez más real (posible) a pesar de ser criaturas que tan solo pueden existir en una realidad de pesadilla. Como puede ser la realidad cotidiana.

Las obras de Chris Cunningham están impregnadas por una serie de obsesiones temáticas y plásticas constantes y que giran alrededor de la imagen del cuerpo, tomándola como su punto de tensión máximo, como él mismo asegura: *Me encanta la anatomía. Me encanta la forma humana y siempre me ha encantado. Esto es lo que me ha hecho pintar y moldear, eso es lo que hizo que me interesase por las prótesis y es por lo que hago filmes sobre cuerpos*¹⁰.

Atmósferas gélidas, paisajes urbanos opresivos, estructuras industriales que esconden seres extraños y monstruosos; todo está al servicio de historias y situaciones que combinan la iconografía y el estilo de la ciencia-ficción y del cine fantástico, pero tam-

⁷ *Frozen*. Video para la cantante Madonna (en *Ray of Light*). Editado por Warner Music. 1998.

⁸ Alcalá, José Ramón en: VV.AA.; *Monstruos, fantasmas y alienígenas. Poéticas de la representación en la cibersociedad*. Fundación Telefónica. Madrid. 2004. (pág. 26)

⁹ *Ibidem*.

¹⁰ *The Work of Director. Chris Cunningham. A collection of music videos, short films, video installations and commercials*. Editado por Palm Pictures. 2003. Extraído del libro informativo adjunto.

bién quedan subvertidas a través de un extraño sentido del humor y del distanciamiento y del sentido de abandono de los objetos y personajes retratados, bajo un carácter posmoderno muy marcado.

Referencias a escritores como Ballard, a cineastas como Cronenberg y Lynch o filmes como *Alien* y *Blade Runner* son fácilmente apreciables no sólo en su trabajo, sino también en el de tantos otros; pero además, son las reacciones y experiencias personales que experimenta el propio autor, como las sensaciones que le produce al escuchar una cierta música (la electrónica principalmente), las que marcarían radicalmente la personalidad genuina de sus obras con respecto a otras: *El origen de mis ideas está en mis reacciones ante el sonido. Encuentro que el sonido es lo que dispara mi imaginación.*

*Me pasé toda la infancia tumbado junto a los altavoces con los ojos cerrados escuchando música mientras imaginaba cosas, así que tengo una biblioteca mental de conexiones entre imágenes y sonidos*¹¹.

Así que no es de extrañar que el ritmo de cada acción y los movimientos que los personajes de sus videos realizan transcurran en combinación con los ritmos que suenan, lo que producen “efectos” que hacen tanto a la imagen y la música los comunicadores principales destinados a “hechizar” al espectador a través del particular y extremo juego perceptivo al que Cunningham le somete.

La producción de este videoartista gira entorno a la estética del *videoclip* y del *spot* publicitario cuyas reglas estilísticas se han ido subvirtiendo cada vez más. Pero siempre se centra en la experimentación constante a través de la imagen. Da igual que se trate de un anuncio para una marca automovilística donde el cuerpo es la metáfora de la máquina¹² o de una videoconsola en que una joven de cráneo desproporcionado pronuncia un memorable monólogo sobre la autoafirmación personal¹³; un *clip* musical o una producción “de autor” destinada a verse en una exposición en Londres, New York o Venecia. Todo lo que este creador realiza significa un experimento revolucionario en el panorama de la vanguardia ya no exclusivamente “artística” aunque ésta asuma estas creaciones como tal. Es por este motivo que cada una de las producciones de Chris Cunningham merecería un estudio pormenorizado por todo lo que contienen.

A continuación se procede con el análisis de algunas de ellas para apreciar de qué manera este autor las metáforas de lo aberrante y lo mágico mostradas a través de un cuerpo hasta ahora desconocido.

¹¹ Ver: Chris Cunningham en: de Vicente, José Luis; *ibídem*.

¹² Ver: *Primera Engine*, para Nissan Europa. TBWA/Campaign Company. 1999.

¹³ Ver: *Mental Wealth*, para Sony PlayStation. TBWA/Quiet, para Telecom Italia. Leagas Delaney. 2000.

De entre sus *videoclips* se pueden destacar el realizado para el grupo musical *Portishead* titulado *Only You*¹⁴ (1997. Go! Beat) cuya melodía produjo el que Cunningham volviera a recordar un sueño recurrente de su infancia para realizar el vídeo. (fig.1)



Fig. 1. C. Cunningham. *Only You*. 1997.

La acción tiene lugar entre las sombras de un oscuro callejón, donde fantasmagóricos cuerpos (la propia cantante y un niño) aparecen tenuemente iluminados y levitando como si estuviesen sumergidos en un tanque de agua. Sus movimientos, lentos y pausados quedaban acompañados por las melodías lúgubres y serenas del tema: *La idea detrás de este vídeo no era la de filmar gente sumergida y componerla sobre terreno seco. Esa no era la idea, eso es sólo una técnica para darle una apariencia más surrealista. La intención era crear una “slow motion”, un sueño nocturno que tuviera su propia lógica perversa y capturara el sentimiento de presagio que hay en la canción*¹⁵.

Con otro de sus vídeos *Afrika Shox* (1998. Sony Music), esta vez para el grupo *Leftfield* junto a *Afrika Bambaata*; Cunningham vuelve a transportar al espectador a su atmósfera urbana, orgánica y fría. La gran urbe de Nueva York se convierte en el testigo mudo e impasible de la desesperación humana. (fig.2)

Por esa casi infinita ciudad vaga un hombre negro, demacrado y con los ojos velados que ante la indiferencia de la gente con la que se cruza, se va haciendo añicos como si se tratara de porcelana hasta que finalmente se destruye cuando es embestido por un taxi: *Bien, la idea estaba basada en una imagen que tenía en mi cabeza durante años, en la cual había un tipo que vestía como del Vietnam o algo así. No estoy seguro, pero tenía esa imagen crepuscular de Nueva York en mi cabeza y ese zombi tambaleándose por la calle. Ha debido hacer algo con vudú. Como si hubiese hecho algo malo y sufriera alguna clase de maldición... o tal vez, tan solo se haya emborrachado con algún tipo de bebida y crea que está maldito*¹⁶

¹⁴ Nominado como mejor vídeo de 1997 por la MVPA en Estados Unidos.

¹⁵ *The Work of Director*. Ibídem.

¹⁶ Ibídem.

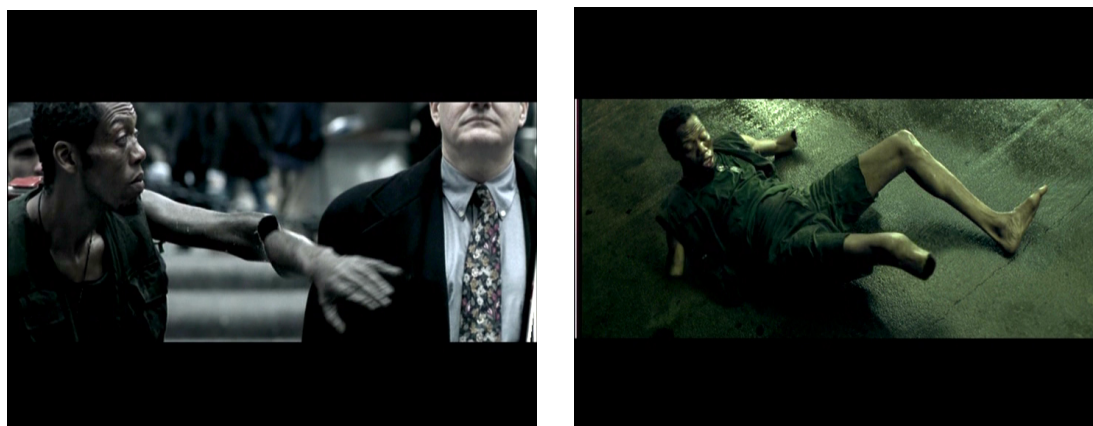


Fig. 2. C. Cunningham. *Afrika Shox*. 1998.

En resumidas cuentas, todos los vídeos de Cunningham tienen algo que inquieta, sorprende y entretiene por igual. Cuerpos que se rompen, extrañas máquinas cambiantes¹⁷, albinos seres sin rostro¹⁸, orquestas cuyos componentes tienen cabezas de perro, gato o cerdo¹⁹, grotescos (y desternillantes) experimentos con humanos y animales²⁰...; se convierten en integrantes de un nuevo bestiario concebido por la magia de la electrónica y por las diversas prácticas de manipulación del cuerpo mediante la ingeniería genética o las experiencias en cuanto a transplantes de órganos, clonación o mutación.

Pero uno de sus clips más impactantes y tal vez el que mayor reconocimiento le ha dado ha sido el realizado para la cantante islandesa Björk en su tema *All is Full of Love* (1999. One Little Indian Records) en donde la intérprete es convertida en un erótico ser biomecánico, introducido en una surrealista atmósfera medico-industrial antiséptica bastante cercana al film *THX1138* (George Lucas.1971).

Todo ello ha sido creado a partir de imágenes construidas electrónicamente en 3D y retocadas todas ellas digitalmente y montadas en planos con diferentes profundidades y transparencias (fig.3): *De adolescente he estado obsesionado con los robots industriales y la música electrónica.*

Siempre pensé que sería bonito mezclar esa estética del fetichismo robótico con algo totalmente diverso. All is Full of Love es algo más que romance y sexualidad, creo que puede ser interesante introducir estas ideas en una especie de fría tecnología y ver si podemos hacerla funcionar”²¹.

Durante el desarrollo del vídeo (de 4min. 9seg. 35mm), se asiste al “nacimiento” de la

¹⁷ Clip *Second Bad Vibes*. Para Autechre. Warp Records. 1995.

¹⁸ Clip *Back With The Killer Again*. Para The Auteurs. Virgin Records. 1995.

¹⁹ Clip *Light Aircraft On Fire*. Para The Auteurs. Virgin Records. 1996.

²⁰ Clip *Come On My Selector*. Para Squarepusher. Warp/Interescope Records. 1998.

²¹ Chris Cunningham en: Probst, Christopher; *Amorous Androids*. Artículo aparecido en *American Cinematographer* 2000. Disponible *on line* en: www.director-file.com/cunningham/pr09.html

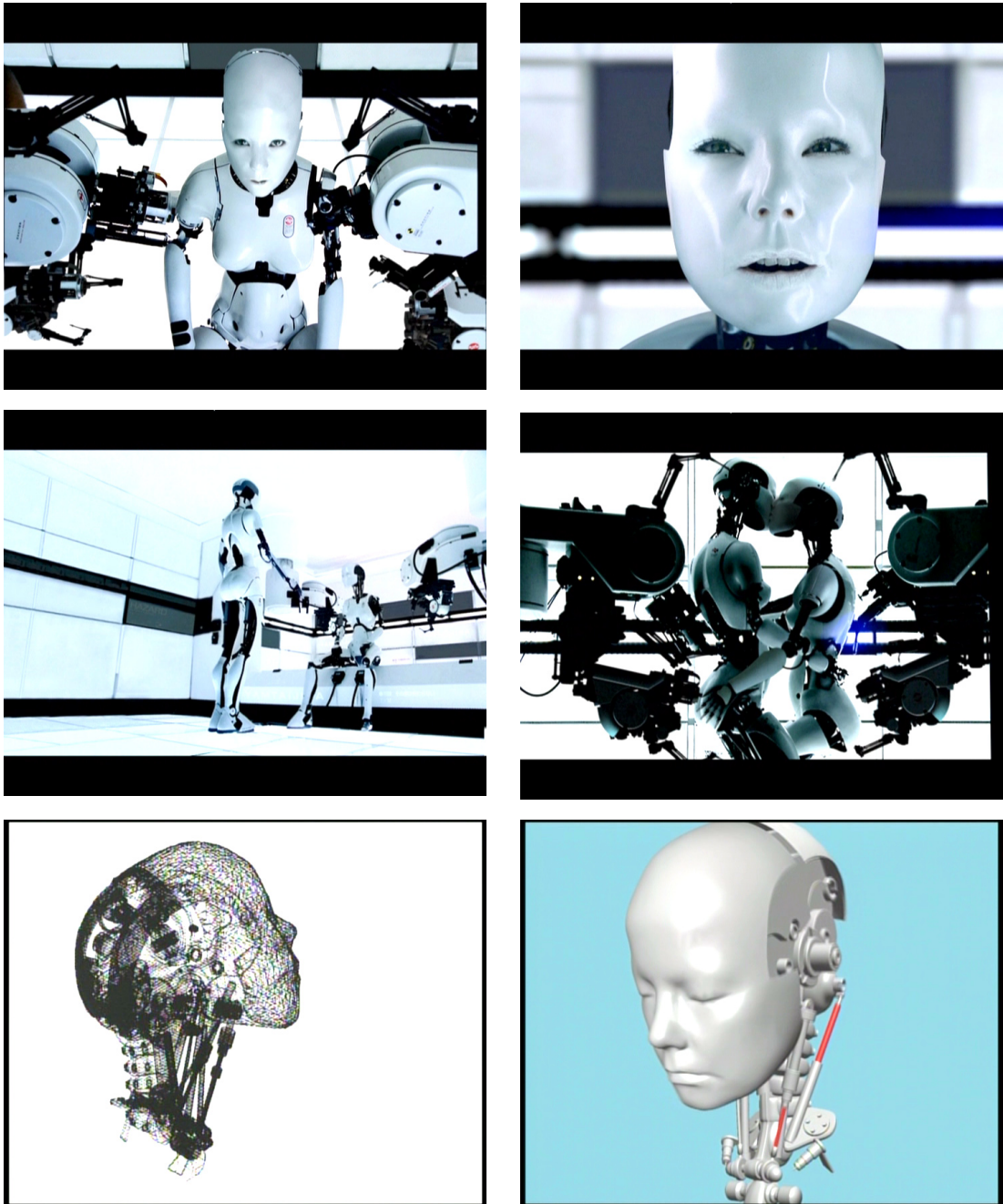


Fig. 3. C. Cunningham. *All is Full of Love*. 1999.

versión robótica de Björk, activada por los impulsos eléctricos de las delicadas máquinas estimulantes que hay en el laboratorio cuando otro androide idéntico al primero aparece y comienzan el acto amoroso. Björk aporta sus emociones y sentimientos a la imagen distante del robot con sus rasgos y su voz, dulcificando, además, la tórrida escena lésbica entre las dos mujeres sintéticas.

Dos de los trabajos más experimentales de Chris Cunningham son las vídeo-instalaciones *Monkey Drummer* y *Flex* (exhibidas en la 49 Bial de Venecia de 2001 junto al videoclip de Björk antes mencionado)

Monkey Drummer es un divertido corto en el que un mecanoide dotado de varios brazos y piernas de carne (viva) y una cabeza de simio giratoria que toca una batería. Cada vez que un miembro es accionado, toca una de las baquetas. Incluso tiene un dispositivo que acciona a la que sustituye a los genitales. (fig.4)

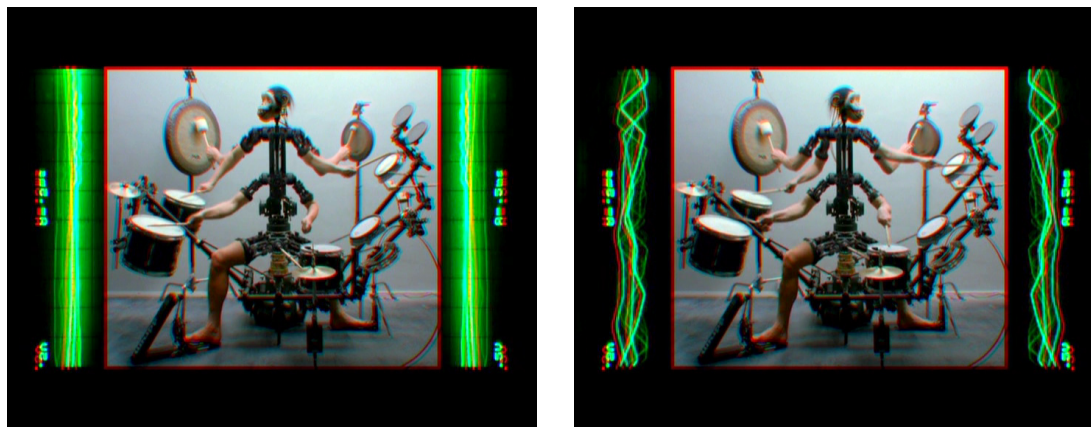


Fig. 4. C. Cunningham. *Monkey Drummer*. 2001.

El otro cortometraje, *Flex* (2000) es mucho más minimalista y orgánico. En él, dos cuerpos (uno masculino y otro femenino) inmersos en la nada, se entregan a una lucha carnal desenfadada, donde el sexo y la violencia se confunden. (fig.5) Los borbotones de sangre salen disparados por el impacto de un puñetazo. Los cuerpos tensos y magullados se revuelven de tal manera que casi se funden en uno. Finalmente, en un momento de reposo, un rayo de luz les alcanza y los arroja al abismo. Tal y como comenta el propio director: *Quise hacer un film anatómico abstracto. ¡Luchar, follar, cantidad de sangre, músculos, respiración pesada, ... y Dios! Todo esto en este negro vacío.*²²

Si los trabajos de Chris Cunningham no dejan indiferente a casi nadie, por lo impactantes de sus imágenes y por los diversos seres extraños que deambulan por ellas, los proyectos relacionados con el genio de la música electrónica Richard David James, más conocido como Aphex Twin (Irlanda 1971-) son, sin duda, los más salvajes y controvertidos.

Aphex Twin podría ser considerado, al igual que Cunningham, un peligro para el orden por las violentas y escatológicas letras de sus canciones; por eso es comprensible que hayan colaborado en más de una ocasión dando rienda suelta a su desbordada imaginación y su peculiar sentido del humor, recordando en ocasiones al paroxismo de los dibujos animados de Tex Avery en su tratamiento hipercardiaco y contundente de las ansiedades y frustracio-

²² *The Work of Director*; ibidem.

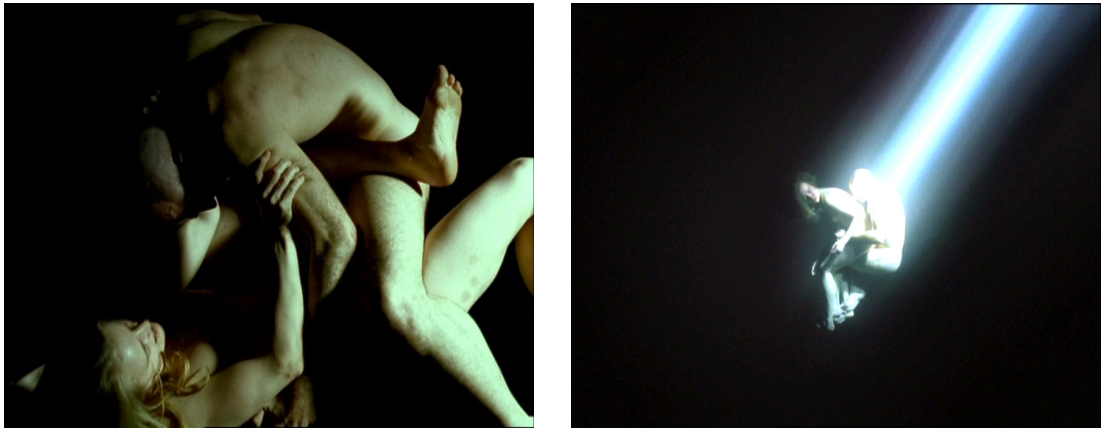


Fig. 5. C. Cunningham. *Flex*. 2000.

nes humanas plasmadas en imágenes tan punzantes como ojos saliéndose de las órbitas o lenguas libidinosas desenrollándose ante una *showgirl*.

Para el vídeo del tema *Come to Daddy*²³ (1997. Warp Records) Cunningham lleva la acción a un sucio y deprimente suburbio londinense por donde camina una anciana acompañada por un desmesurado y agresivo perro, el cual contrarresta la fragilidad de la vieja mujer. Cuando llegan a un montón de desperdicios, de entre los que destaca un televisor, la anciana se siente observada. En ese momento, el televisor se enciende y aparece un rostro deformado que comienza a vociferar la letra del tema. (*fig.6*)

A continuación, aparecen de las sombras de los callejones decenas de niños con facciones de adulto. Pero lo que es más desconcertante es que todos los rostros son el mismo (el de Aphex Twin) como si se trataran de pequeños clones. Niños y niñas con la misma sonrisa burlona que se dedican a aterrorizar a quienes se cruzan en su camino.

Mientras tanto, como si se tratara de una escena propia de Cronenberg, del interior de la pantalla, que ha pasado a ser una especie de piel y ante la asustada anciana, sale un extraño ser similar a un vampiro que, como la mitológica *banshee*, comienza a rugir violentamente. Poco a poco, el enjuto ente va asimilando también el mismo rostro de los monstruosos duendes que terminan por congregarse a su alrededor.

Han acudido a la llamada de su padre.

En esta ocasión, Cunningham incide sobre la representación monstruosa de la infancia, convirtiendo a un grupo de niños en una plaga. Pero no es la única vez, tal y como se puede apreciar al ver a la gélida niña oriental que somete al adulto a un experimento de intercambio de mentes con un perro como si se tratara de un juego en su otro *clip* antes mencionado: *Come On My Selector*.

²³ Este videoclip ha ganado diversos premios como el de mejor video, mejor cinematografía y mejor edición por Music Week en 1997; y el gran premio del jurado MCM en 1998.



Fig. 6. C. Cunningham. *Come to Daddy*. 1997.

Para evidenciar la monstruosidad física de estos pequeños seres, Cunningham recurrió a enanos a los que vistieron con ropas infantiles además de enmascararlos con caretas de goma para transfigurarlos en esas versiones grotescas de Aphex Twin. *Creo que sólo habían dos niños y el resto eran enanos adultos. Si te fijas atentamente, puedes ver que tienen los brazos velludos. Eso es una de mis cosas favoritas sobre el vídeo. Niños pequeños con brazos peludos*²⁴.

Su otra colaboración conjunta fue para otro vídeo, el de *Windowlicker* (1998. Warp Records) una posible secuela, más comercial, del *Come to Daddy* y calificado por algunos como racista y pornográfico²⁵ (fig.7): *Tenía bastantes opciones, podía haber puesto su cabeza en el cuerpo de una mujer y cambiar su sexo, poner su cabeza en el cuerpo de un animal o ponerlo en el de una persona anciana. La pieza sonaba sexual y femenina. Lo llevé por el ángulo de lo sexual. Realmente buscaba que se pareciera a un cartoon. No quería que el diálogo fuera demasiado realista*²⁶.

²⁴ *The Work of Director*; ibidem.

²⁵ O'Reilly, John; *Face the Music*. Artículo aparecido en *The Guardian*, 1999. Disponible on line en: www.guardian.co.uk/friday_review/story/0,,313437,00.html

²⁶ *The Work of Director*; ibidem.

La acción comienza con dos amigos conduciendo un coche por la ciudad de Los Ángeles que no hacen más que hablar improperios. Más adelante se encuentran con dos chicas a las que se intentan ligar cuando su coche es embestido por una limusina que casi parece un tren por lo exagerada de su longitud.

De su interior sale Aphex Twin bailando al estilo de Michael Jackson y seduciendo a las mujeres que, a medida que se iban erotizando, asumían sus facciones.

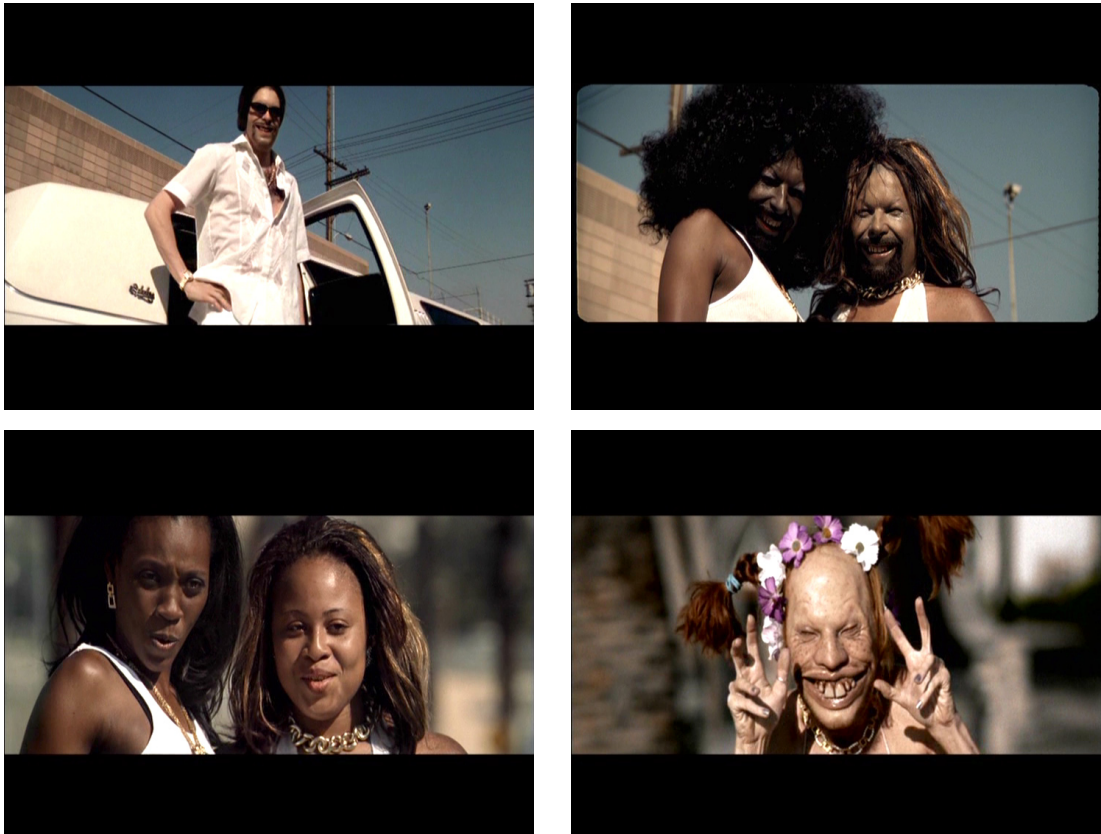


Fig. 7. C. Cunningham. *WindowLicker*. 1998.

A continuación le sucede un baile orgiástico en que todas las modelos, transmutadas como el excéntrico músico eran bañadas por chorros de champán, como si se tratara de una eyaculación. Pero de entre todos esos monstruos andrógenos surge uno todavía más grotesco con un rostro caricaturizado y de sonrisa burlona y repulsiva que pronto se convierte en la “reina del baile”.

Si en *Come to Daddy* lo aberrante se cebaba en inocencia infantil, aquí es el mito de la belleza impuesto desde los *mass media* el que ha sucumbido. Un modelo perfecto y clónico proporcionado por los cánones de belleza de los concursos, el cine, la publicidad o del género erótico y pornográfico que muestran el cuerpo humano, principalmente el de la mujer como objeto de deseo obvio, como agente de seducción destinado a ser consu-

*mido por un público masculino o femenino, heterosexual u homosexual, cuya pulsión escópica se identifica con la sexual*²⁷.

La imagen de estos grotescos transexuales, destruye esa visión lúdica para pasar a ser la metáfora erótico-repulsiva de una metamorfosis visualmente repelente pero estéticamente impactante e imprescindible para la apreciación de la humanización de lo monstruoso.

Su última colaboración hasta el momento ha sido el cortometraje experimental titulado *Rubber Johnny* (2005. Warp Films)²⁸

En esta pesadillesca y alucinatória película Cunningham presenta a *Johnny* (de nuevo Aphex Twin), un hiperactivo adolescente mutante al que mantienen encerrado en una celda oscura. (fig.8)

En su aislamiento está acompañado por un turbador perro chihuahua de ojos brillantes, así que el mutante, para pasar el rato, comenzará a hacer uso de su febril imaginación para divertirse.

El propio cuerpo se ha convertido en algo monstruoso. Utilizado como objeto de mutación que combina el horror y la parodia. Un cuerpo anómalo, enfermizo, incapaz de moverse por sí solo. El exagerado cráneo pesa demasiado para que el mutante pueda levantarse de la silla de ruedas. Su respiración es entrecortada y jadeante y emite una serie de escalofrantes sonidos guturales que todavía lo hacen más nauseabundo de percibir.

En su emancipación mental, comienza a moverse frenéticamente convirtiendo la silla de ruedas en un bólido que “vuela” por la sala y su cuerpo en algo amorfo y cambiante al sonido de una música electrónica psicodélica. Finalmente, trozos de carne de entre los que se distinguen ojos y bocas, se estampan explotando ante la cámara. Cuando la puerta se abre, *Johnny* se muestra como siempre, jadeante, frágil y decrepito.

Chris Cunningham crea unos seres que son tan fantásticos como posibles. Son criaturas dotadas de una nueva carne que no provienen de una dimensión alternativa; han podido ser dadas a luz o haber sido fruto de un experimento, de una enfermedad o de una malformación. Sus metamorfosis dejan de ser inexplicables y relacionadas con las tinieblas y quedan ligadas con las nuevas políticas de intervención corporal llevadas al extremo.

Sujetos nacidos de la abyección, entendida como *el otro lado de los códigos religiosos, morales, ideológicos, sobre los cuales reposa el sueño de los individuos y la tranquilidad de las sociedades*²⁹.

Las monstruosidades de Cunningham tienen la particularidad de invadir con su presencia *contra natura* aquello que está regulado por el orden hegemónico natural y social, pudiendo

²⁷ Cuellar Alejandro, Carlos A; “Nuevo sexo y nueva carne”. En: *La Nueva Carne. Una estética perversa del cuerpo*. Ed. Valdemar Intempestas 2002. (pág. 178).

²⁸ *Rubber Johnny* by Chris Cunningham. Warp Films. 2005. London.

Este DVD va acompañado por un libro de 42 páginas con dibujos del propio director (semblantes a los del también ilustrador británico Simon Bisley) que muestran sus fetiches recurrentes: cuerpos deformes, enanos anidados, perros y tecnología médica surrealista; fotografías conceptuales sobre seres cuyas cabezas están contruidos por anos y genitales unidos al resto del cuerpo gracias al “bisturi” infográfico y fotogramas del film. Esta edición está inédita en España.

²⁹ Kristeva, Julia; *Les pouvoirs de l'horreur. Un essai sur l'abjection*. Hazan, París. 1985. (págs 246-247).

acechar en cualquier callejón del mismo modo que estar esperando en la habitación de al lado para una entrevista de trabajo; vaticinando, con su proliferación, el peligro del cambio. Se trata del monstruo cotidiano que reivindica la diversidad cotidiana.



Fig. 8. C. Cunningham. *Rubber Johnny*. 2005.

3.3. EL OTRO ARTE: LA ILUSTRACIÓN COMO REVULSIVO.

Nuevas visiones del cuerpo a través de las imágenes de Marshall Arisman, Dave McKean, Ashley Wood y David Ho.

Si no puedes agradar a muchos con tus hazañas y tu arte, agrada a unos pocos. Agradar a muchos es malo.

Johann Schiller¹.

En la actualidad, la ilustración ha dejado de ser un género secundario, limitado a ciertos ámbitos considerados como “más populares” o relegados únicamente a lo que se tiende a denominar como “cultura de masas”, diferenciándola así de la “alta cultura” o “cultura de élite”, la que se disfruta en museos y bienales, donde los cronistas dan rienda suelta a toda su habilidad haciendo gala de un lenguaje elaborado y en ocasiones inteligible, destinado exclusivamente a personas cultas (o que se consideran por tales).

Hoy en día, la ilustración ha dado un salto cualitativo que la ha llevado a ser considerada como un referente artístico a tener en cuenta; aunque el término “ilustración” todavía contenga implícitas ciertas connotaciones negativas².

Muy a menudo se habla de artistas todo terreno que saben desenvolverse en cualquier problemática de comunicación gráfica y es en la cultura de las imágenes y del espectáculo, donde su labor se ha visto expandida a otros campos y su lenguaje plástico enriquecido por las posibilidades casi ilimitadas que ofrecen a este “arte” o “especialidad”, abierto cada vez más a las nuevas tecnologías y al consumo mediático. Pero pese a esta afirmación, los ilustradores se siguen manteniendo como profesionales, algunos casi en el anonimato, que viven de su trabajo, aceptan encargos y recurren a las editoriales para que editen sus obras.

El caso es que ya no se puede considerar únicamente como ilustración los dibujos que aparecen en los libros de medicina o de botánica; o los *render* que describen los modelos de diversos vehículos o herramientas. La ilustración es expresión, experimentación e in-

¹ Johann Schiller (1759-1805) Poeta, dramaturgo, historiador y primer filósofo del arte alemán. Cita textual aparecida en el volumen uno de *Popbot* de Ashley Wood. Publicado por Norma editorial en 2006.

² A este respecto cabe hacer referencia al artículo escrito por Daniel Pérez titulado “*Eso no es arte, es ilustración*” que alude a ciertos comentarios sobre las pinturas de Norman Rockwell, las cuales fueron muy consideradas por los norteamericanos durante los años 30 y 60 y que posteriormente fueron despreciadas por lo que se conoce como el *establishment* en el arte que las definió diciendo: “*eso no es arte, es ilustración*”.

Este artículo recoge la discrepancia que en 1996 se produjo cuando Robert Roseblum, responsable de arte del siglo XX en el Guggenheim de Nueva York defendió a ultranza la obra de Rockwell. En función del menosprecio que ciertos círculos hacen de determinadas obras que no se adaptan al parámetro de “obra de arte”, para ello se recurre a un extracto de Philippe de Montebello, director del Museo de Arte Metropolitano de Nueva York a propósito de la muestra “*Sensations*”.

“... o tanta gente se siente atemorizada por el *establishment* en el arte o asustada ante la posibilidad de ser tachada de ignorante, que no se atreve a expresar su desagrado ante trabajos que considera repulsivos o antiestéticos, o ambas cosas”.

El artículo defiende el término “ilustración” exponiendo lo siguiente:

“Resulta interesante destacar la paradoja de que, justamente cuando los centros de formación y difusión del arte se dedican a enrostrar al oficio pictórico el delito de lesa ilustración y a vacunar contra él a estudiantes y público, muchos de los grandes artistas de nuestra época provienen del campo de la ilustración gráfica, [...] donde los fundamentalismos y prohibiciones de los eruditos carecen de influencia. Recordemos, junto a Norman Rockwell, las poderosas imágenes de Brad Holland y Marshall Arisman”.

Artículo disponible *online* en: <http://www.arteldia.com/Periodico/nota.php?n=217>

novación, algo que las páginas de un libro ya no son capaces de contener y que cada vez tienen más que ver con el diseño gráfico, la publicidad, el cine o la animación.

El ilustrador ha tomado un camino lleno de riesgos que le ha llevado a desarrollar un trabajo cada vez más experimental, innovador y atractivo visualmente. El estilo constituye una de las químicas más importantes dentro de este campo, algo necesario para unos e irrelevante para otros, pero sin duda, inevitable, finalmente. Cada autor desarrolla un estilo (o estilismo) influido por otros que, no por necesidad deben estar relacionados con la ilustración, pero también es capaz de trabajar con otros estilos (de ahí la consideración antes hecha de “artistas todo terreno”).

Se toman una serie de referencias no para copiarlas o reproducirlas, lo que supondría un esfuerzo inútil por parte de ese ilustrador.

Pinturas, esculturas, fotografías... todo ello es material que el ilustrador toma como referencia para someterlo a sus exigencias y darle una nueva dimensión, alejada de la consideración absoluta de “obra de arte elevada y culta” solo apta para eruditos.

Gracias a esta labor de asimilación y de experimentación se ha producido una democratización plástica muy interesante, puesto que muestra a un público más amplio, ciertas soluciones gráficas y recursos plásticos que se salen de sus constantes y convierten a la ilustración en algo vivo, que tal vez sea arte... o tal vez no.

Theodor Adorno escribe que: *El arte extrae su concepto de las cambiantes constelaciones históricas. Su concepto no puede definirse. [...] La definición del arte siempre estará predeterminada por aquello que alguna vez fue en el pasado, pero sólo adquiere legitimidad por aquello que ha llegado a ser y más aún por aquello que quiere ser (...) El arte, al irse transformando, empuja su propia definición hacia contenidos que no tenía (...) Sólo puede interpretarse el arte por su desarrollo, no por sus invariantes*³.

Autores como Brad Holland, Joe Sorren, Marshall Arisman, Kent Williams, Bill Sienkiewicz, Dave MacKean o Ashley Wood, entre otros muchos, han expandido su producción de tal manera que sus obras pueden verse tanto en el Smithsonian como en una portada de la revista *Time* o acompañando artículos editados por *Playboy*.

Su arte decora numerosas publicaciones, portadas de CDs, páginas web, incluidas las suyas propias, o se encuentra implícito en el diseño de producciones cinematográficas o de animación; siendo de esta manera, apreciado por todo aquel que, simplemente vaya al quiosco a comprar una revista o se asome a sus *websites*, auténticas salas de exposiciones virtuales.

En este anexo se centrará la atención en cuatro ilustradores de reconocimiento inter-

³ Adorno, Theodor W.; *Teoría Estética*. Ediciones Taurus. Madrid 1986. (págs. 11-12).

nacional cuya obra ha significado un punto de inflexión en la ilustración por su lenguaje gráfico y por la aplicación y uso de técnicas innovadoras como son Marshall Arisman, Dave McKean, Ashley Wood y David Ho.

Cuatro profesionales de las artes gráficas muy especiales, que han ayudado a convertir la ilustración en un arte y que comparten su fijación por lo figurativo, de igual modo que lo hicieron Francis Bacon, George Grosz, Hannah Hoch o Egon Scheele, artistas que reflexionaron sobre la fragilidad del ser humano, sobre lo que es y podría ser a través de una búsqueda continua de la perfección cuando ésta no siempre reside en lo bello.

Marshall Arisman (1938-) es director en la Escuela de Artes Visuales de Nueva York. Arisman es, además de artista, un docente que se preocupa por la formación y el desarrollo que debe tener un ilustrador, tal y como lo muestra en los libros que edita, como *The Education of an Illustrator*⁴.

Su obra es muy conocida en Estados Unidos y se pueden encontrar en el Brooklyn Museum, el National Museum of American Art o el Smithsonian. Pero también lo son en portadas y páginas interiores de revistas como *Time*, *Penthouse Magazine* o *Rolling Stone*; o también en la cubierta de una edición europea del libro *American Psycho* de Brett Easton Ellis.

Sus pinturas y dibujos recuerdan estilísticamente a Francis Bacon o a Goya, pero no se debe quedar únicamente con esto, que puede resultar hasta anecdótico e irrelevante.

Las imágenes de Arisman son tan impactantes, vivas y agresivas como la realidad cotidiana sobre la cual las confecciona.

Como Bacon, trata de transmitir sensaciones a través de su particular visión del cuerpo, utilizado como su modo de trasgresión; y como Goya, plasma la versión más exasperante y crítica de su sociedad.

Sus dibujos en blanco y negro son documentos visuales, crueles y sofocantes de una sociedad entregada a la violencia. Las armas y las explosiones televisadas remiten a cualquiera de los relatos de J. G. Ballard, William Burroughs.

Son escenas angustiosas en que los humanos que aparecen son grotescos, casi recuerdan a *zombies*, rapados y putrefactos, engullidos por la cultura de los *mass media*, las armas, las drogas y los desperdicios industriales. Encerrados en habitáculos sucios o en jaulas compartidas con perros rabiosos, llenas de jeringuillas, cuchillos y pistolas, estos seres, violentos y sádicos, reflejan un concepto oscuro de la sociedad contemporánea que se ha deshumanizado y que flirtea con el *gore*, las drogas, la guerra nuclear o la pornografía como espectáculo en la pantalla de una televisión.

⁴ Arisman, Marshall & Steven Heller; *The Education of an Illustrator*. Alwath Press.

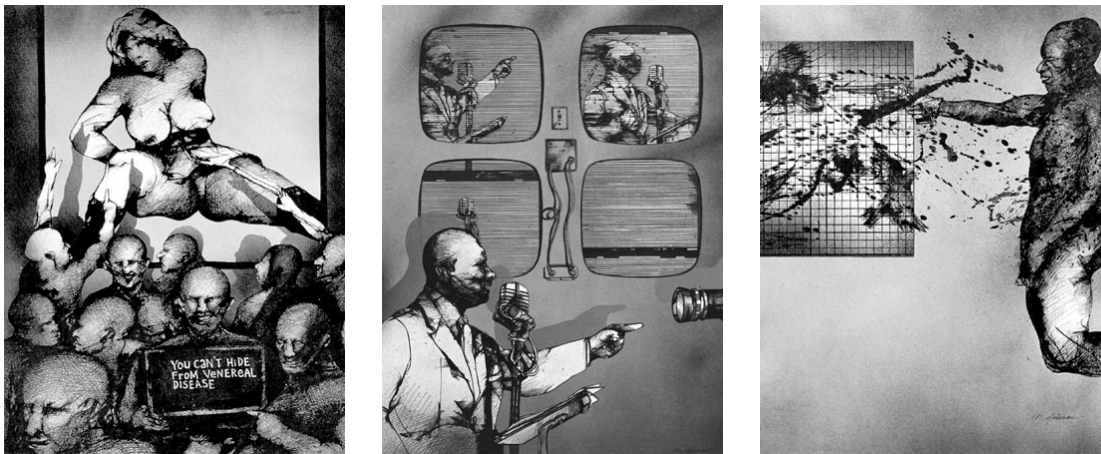


Fig. 1. Marshall Arisman. De la serie *Frozen Images*.



Fig. 2. Marshall Arisman. Ilustraciones para cubiertas y artículos de prensa.

moderno con ropa de marca, que usa caras lociones de afeitado y coches último modelo como elementos totémicos de su vida cotidiana como *yuppie* de los atroces años ochenta. Un monstruo que combina su labor diaria en las altas esferas de Wall Street con el asesinato más bestial. (fig. 2)

Sus pinturas son ácidas a la par que orgánicas, salvajes y duras. En ellas aparecen perros de fauces metálicas, hombres-bestia o los retratos de *serial-killers* de ojos torvos y bocas dentadas, ataviados con elegantes trajes a medida; como lo sería *Patrick Bateman*, el visceral *psychokiller* creado por Easton Ellis para su novela *American Psycho*: un monstruo

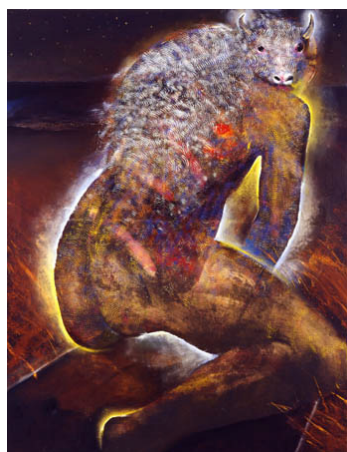


Fig. 3. M. Arisman. Serie Buffaloes.



Fig. 3b. M. Arisman. Serie Sacred Cats.

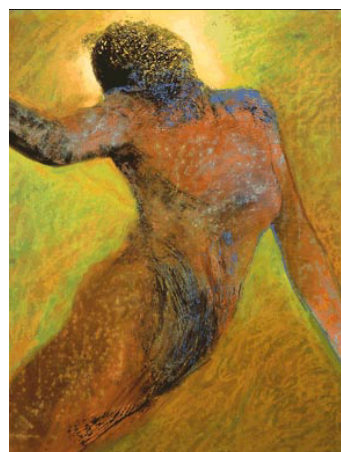


Fig. 4. M. Arisman. Figure Rising. 1995.



Fig. 4b. M. Arisman. Dawn. 1995.

Al igual que Wilde o Easton Ellis, Marshall Arisman extrae la naturaleza monstruosa del ser humano y su vicio para mostrarlos en su obra para que el espectador sea consciente de lo que le rodea y de lo que es. Tomando las palabras escritas de De la Serna sobre Wilde: *Mirémosla, pero sin acercarnos, porque hay momentos [...] en que tenemos que ponernos la careta, no de la moralidad o de la hipocresía, sino la careta “química” que protege contra los gases deletéreos, pero con la que se debe avanzar y seguir mirando para no perder un nuevo momento de experiencia y de victoria por causa de ningún miedo excesivo*⁵.

Pero Arisman también es capaz de dar al ser humano un carácter místico, único, alejado de la corrupción que existe en su civilización, que es la que lo aparta de su pureza; y de esta manera, lo acerca a una realidad mágica y espiritual más próxima a la de los chamanes y de la que puede proceder.

Las penumbras desaparecen para dejar paso a las luces y los colores brillantes. Las figuras humanas se convierten en poderosas efigies que a su vez se transmutan en animales sagrados como gatos o ciervos, que para Arisman son contenedores de una poderosa magia. Series como *Sacred Cats* o *Buffaloes* (fig.3) toman al hombre como un ser primordial y pinturas como *Chakra*, *Dawn* o *Figure Rising* (todas datadas en 1995) lo convierten en estallidos de luz. (fig.4)

En otras series de animales místicos como los *Sacred Monkeys*, pueden verse como simpáticos monos con aureola que reproducen roles y acciones cotidianas propias de los humanos

⁵ De la Serna, Ramón. *Exhumación*. Extracto de su ensayo sobre Oscar Wilde introducido en: *El retrato de Dorian Gray*. Ediciones Orbis 1994. Colección Clásicos de la Literatura Universal. (pág. 18)

como el tocar música *jazz*, bailar *claké*, probarse vestidos, meditar como un monje budista o jugar a *cowboys*. (fig.5)
Su *website* oficial es www.marshallarisman.com

Otro de los nombres que trastocaron el medio con su estética y su interpretación de los recursos del medio es el de Dave McKean (Maidenhead, Inglaterra. 1963-)

McKean realizó estudios de ilustración y diseño en el Berkshire Collage of Art and Design entre 1982 y 1986, donde comenzó a trabajar confeccionando portadas para algunos libros durante su último año en la escuela, en el que además, tras asistir a una lectura del propio Marshall Arisman, se decidió por dedicarse a la ilustración en lugar de su otra pasión, la música.

Su carrera ha estado marcada por la búsqueda continua, lo que le ha servido para poder integrarla en campos tan diversos como son el cómic, el diseño gráfico, la publicidad o el cine.

Dave McKean es reconocido, sobre todo, en el mundo de los cómics por obras que en la actualidad están consideradas como “de culto”.

Junto con otros ilustradores de la talla de Kent Williams (fig.6) o de Bill Sienkiewicz, McKean revolucionó el lenguaje de los cómics convirtiéndolos en algo más que “tebeos” para niños con unas ilustraciones arriesgadas que pronto despe-



Fig. 5. M. Arisman. Serie Sacred Monkeys.



Fig. 6. Kent Williams. Two shin bones in a Landscape. 2002.

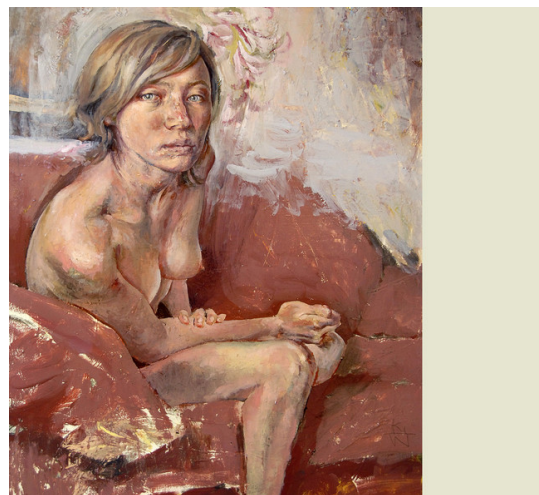


Fig. 6b. Kent Williams. Emilie. 2006.

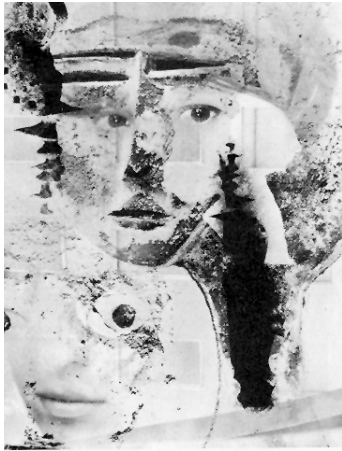


Fig. 7. Jan Spichal. *Confrontación*. 1963.

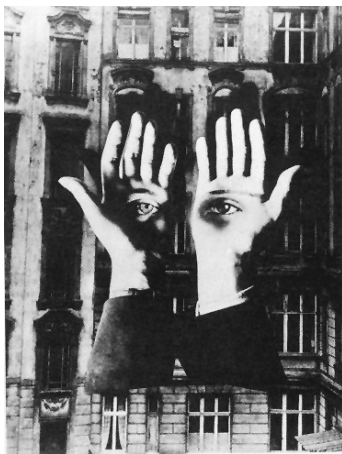


Fig. 7b. H. Bayer. *El urbanita solitario*. 1930.

garían del campo de la narración figurativa o de ser publicadas en magazines o en las cubiertas de Cds para llegar a introducirse nuevamente en el circuito de las galerías de arte.

Blood (1989) o *Tell me, Dark* (1992) de Williams (con guiones de J. M. DeMatteis y John Ney Rieber respectivamente) o *Straytoasters* (1991) de Sienkiewicz indagaron no solo en el aspecto gráfico introduciendo referencias que hasta entonces no guardaban relación con los cómics como los pintores Egon Scheele, Gustav Klimt o maestros del fotomontaje como Hannah Höch, Herbert Bayer, Peter Keetman, Jerry Uelsmann, Jan Spichal o Max Ernst entre otros (fig.7), en detrimento de referentes de la historieta como Neal Adams y Jack Kirby⁶; facilitando que los argumentos de las nuevas historias dejaran de lado a las batallas de superhéroes para dar paso a otros géneros que tienen que ver más con fantasías kafkianas.

Desde que mostrara su portafolio a las editoriales *Marvel Comics* y *DC Comics* no ha dejado de publicar sus trabajos. Novelas gráficas como *Violent Cases*, *Black Orchid* o *Arkham Asylum* (una historia sobre el famoso *Batman*) guionizadas por escritores como Neil Gaiman o Grant Morrison le permitieron dedicarse a proyectos más personales como su propia obra escrita y dibujada por él: *Cages* (1990) un tomo de quinientas páginas. (fig.8)

Después de esto, su trabajo en los cómics se hizo cada vez más puntual y únicamente ha colaborado con su amigo Gaiman en proyectos personales como *Mr. Punch*, *The Day I Swapped My Father By Two Golden Fish* o el extraño cómic basado en el disco de los *Rolling Stone*, *Voodoo Lounge*.

Cada vez más, su trabajo se fue centrando en el diseño, pasando a encargarse de carátulas para libros, libretos de CDs, cartas del tarot o también en ilustrar artículos para revistas como *New Yorker* o *Playboy*. Además del diseño web.

Poco a poco fue introduciéndose en la publicidad con encargos como las imágenes visuales para el lanzamiento en 1995 de la consola *PlayStation 2* en Inglaterra y de la campaña *Alpha Project* para *Nike*.

⁶ A propósito de esta afirmación, existe una portada hecha por McKean datada en 1989 (*The Sandman* n°5) que representa el retrato de uno de los personajes de Kirby compuesto por cadenas, rejillas y componentes electrónicos y de la que el escritor Neil Gaiman comenta: "Probablemente lo más parecido que Dave ha hecho, y que nunca hará, al estilo de Jack Kirby". Ver: Gaiman, Neil. Dave McKean; *Dustcovers*. Norma editorial. 2001. (pág. 24).

Así como para la animación y el vídeo, encargándose de varios *spots* publicitarios para la cadena de música *Mtv*, *Kodak* o *Sony*, vídeos musicales, diseños para películas, como la inédita *Ecotopía* y *Alien: Resurrection* (Jean-Pierre Jeunet. 1997).

O embarcándose en proyectos personales como los cortometrajes *n[eon]* o *The Week Before*. Uno de sus últimos proyectos, quizás el más ambicioso, es el film de animación

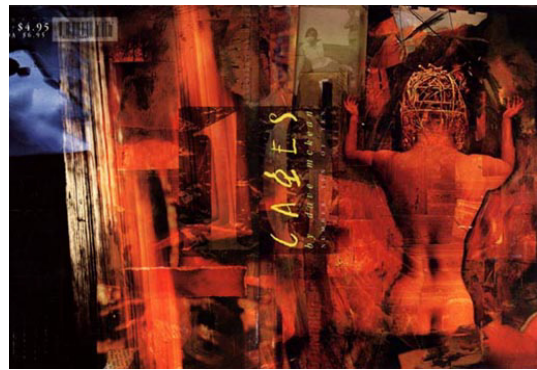
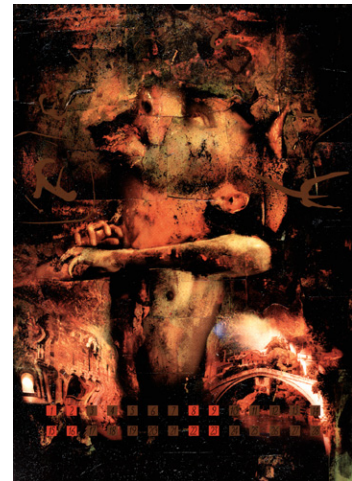


Fig. 8. Dave McKean. *Cages*. 1990.

MirrorMask dirigido junto con el reputado guionista de cómics y novelista Neil Gaiman en 2005, el cual ha estado producido por la factoría de Jim Henson y del que se trata en el anexo 3.

Su carrera ha abarcado mucho más de lo que cualquiera haya podido suponer, por lo que se ha creído interesante el hacer este resumen para preguntarse ¿cómo un ilustrador ha podido tocar tantos palos y proyectar de tal manera su trabajo?

McKean es, sin duda, uno de esos “artistas todo terreno” antes mencionados. Conoce y aplica todo tipo de técnicas, desde pinturas, esculturas o fotografías hasta programas infográficos. Todo en función de lograr el resultado necesario para presentar imágenes impactantes que seduzcan al espectador.



Sus surrealistas ilustraciones muestran todo tipo de contradicciones, que se concentran, sobretodo, en la imagen del cuerpo destrozado, mutilado, fragmentado y deformado; pero tratado con una sensibilidad y un lirismo atípicos en estos casos que produce el agrado al verlo así, destrozado...pero no muerto, sino más bien dormido. (fig.9)

McKean hace poesía visual, convierte lo monstruoso en algo fascinante y mágico. La muerte es vista como un hermoso sueño a través de una realidad fragmentaria y surrealista. Un sueño diverso al que Peter Witkin materializa en sus fotografías pseudo-victorianas a medio camino entre una pintura de el Bosco y la película *Freaks* (Tom Browning. 1932).



Fig. 9. Dave McKean. *Antropomorphik Calendar*. 1997. (meses de febrero y junio)

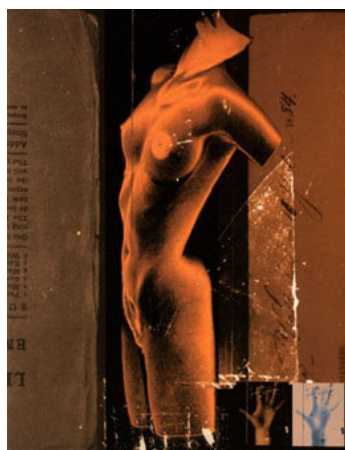


Fig. 10. Dave McKean. *Gold Nude*.



Fig. 10b. Dave McKean. *Six days to Juj*.
Publicado en *Blur Magazine*. 1994.
Cubierta para Cd. *Diesel Park West*. 1992.

Torsos con las extremidades amputadas, esfinges, monstruos con dientes en lugar de ojos, todas estas visiones espeluznantes, son presentadas con una extraña calidez (fig.10); no existe malestar en su visión, son trozos de carne mutilada llenos de matices agradables con flores, mariposas y peces de colores revoloteando a su alrededor. En el universo de McKean no existe la enfermedad o el exhibicionismo mórbido que puede haber en el de Witkin (pese a que en alguna ocasión ha recurrido a imágenes suyas). Tan solo hay lugar para la magia, al igual que la de los personajes con los que se le relaciona como *Sandman*, la particular encarnación de Morfeo creada por Gaiman: *Y cuando me quedo dormido los objetos de mi casa se me acercan lentamente y susurran nombres secretos, los nombres que siempre ocultan. Y cuando caigo despierto intento escribirlos, pero los nombres verdaderos son arena que cae entre mis dedos*⁷.

Cada imagen contiene todo tipo de técnicas y de lenguajes, desde la pintura a la escultura, desde la fotografía hasta la técnica informática. Sus composiciones son recargados bodegones compuestos con todo tipo de objetos. Esqueletos de pájaros, cables, cadenas, ropajes, esculturas hechas de madera o de cera, radiografías, incluso el fuego es empleado como un elemento más. Esto hace que la mayoría de esas composiciones hayan deteriorado o se hayan desmontado, por eso es que no existe un “original”

de referencia para verlo en un museo. Posteriormente a la fotografía se inicia con la labor del retoque con los programas informáticos; produciendo que cada portada, calendario o libreto sea un original.

Favorecidos por estos ilustradores que revolucionaron con su creatividad el panorama del consumo de la imagen, han surgido otros que han continuado aplicando ese estilo casi sin aportar nada relevante, a lo que contribuyen a la saturación y la sobre-explotación de todo aquello que significó la innovación de las artes plásticas en el terreno de la ilustración.

Pese a ello, siempre cabe destacar nuevos nombres que han tomado el testigo y continúan aportando ingenio y creatividad en sus trabajos. Uno de ellos es el australiano Ashley Wood (1971-).

⁷ Ibidem. (pág.1).

Wood ha irrumpido en la ilustración desde hace diez años con una estética que se inspira en lo oscuro, lo macabro y lo desagradable; pero también en el humor negro, en la crítica a los convencionalismos y la cultura popular. (fig.11)

La carrera de Wood es bastante similar a la de McKean del cual ha aplicado, sobre todo, su versatilidad. Es ilustrador, dibujante de cómics, diseñador gráfico y ganador de múltiples premios como el *Spectrum Award*. Ha trabajado para compañías tan importantes como *Dreamworks SKG*, *Warner Bros.*, *Konami*, *Random House*, *Marvel Comics*, *MacFarlane Entertainment* o *IDW* en la confección de ilustraciones, diseño de personajes para videojuegos y películas, diseño de decorados, cubiertas para libros, diseño de juguetes o cómics.

Su técnica de ilustración combina prácticas pictóricas tradicionales con la fotografía digital y la aplicación de programas informáticos de dibujo. (fig.12)



Fig. 11. Ashley Wood. S/T. 2004-05.

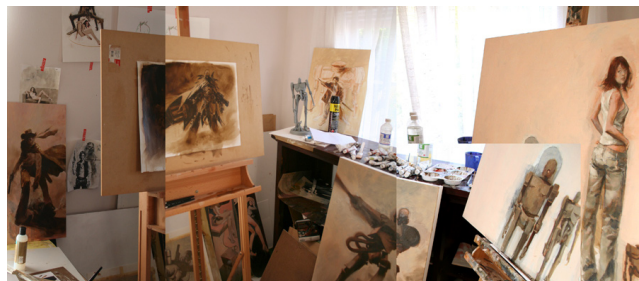
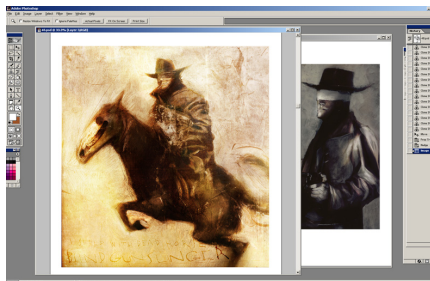


Fig.12. Proceso de trabajo de Ashley Wood.

Wood comenzó a ser reconocido a nivel internacional como dibujante de cómics. Sus primeros trabajos relevantes se relacionan con la *MacFarlane Entertainment* y su personaje estrella: *Spawn*, un fantasmagórico superhéroe que defiende al mundo de los demonios. Las novelas gráficas *Blood & Shadows* (1998) y *Blood & Salvation* (1999) fueron sus primeros encargos que, posteriormente, marcarían el inicio de un nuevo título mensual para la editorial: *Hellspawn* (2000) con guión de Brian Michael-Bendis. (fig.13)

Las páginas de estos cómics introducían al lector en un mundo tenebroso y húmedo, poblado por seres desgarradores y cadáveres en descomposición. Cada imagen es una alegoría a la decrepitud de la carne en consonancia con el argumento de la historia y la

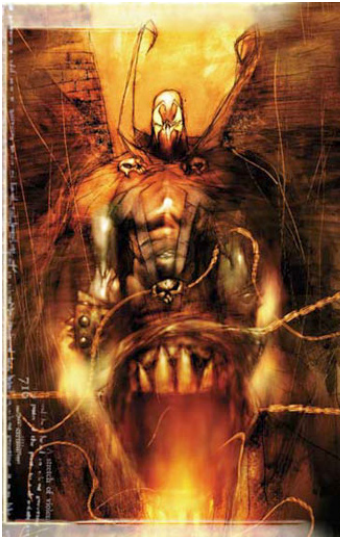


Fig. 13. Ashley Wood. *Spawn: Blood & Shadows*. 1998. *Spawn: Blood & Salvation*. 1999.

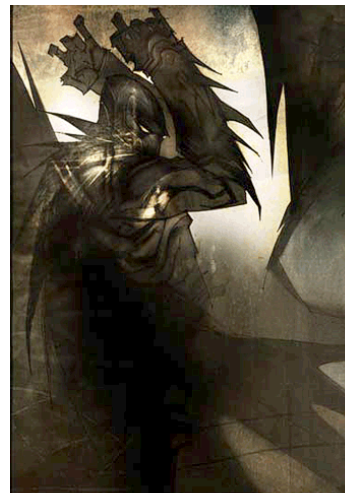
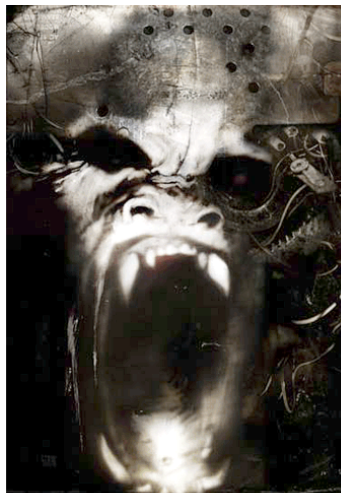


Fig.13b. Ashley Wood. *Hellspawn*. Cubiertas #3 #8 y #12. 2000/01.

naturaleza del personaje: un engendro infernal que actúa como un símbolo de justicia perversa que amenaza con consumirlo todo.

Esa ha sido la visión de Wood, no solo del personaje central, sino de un mundo que parece estar en una situación casi apocalíptica.

Sus ilustraciones, al igual que las composiciones fotográficas de Peter Witkin, son sombrías, atroces, orgáni-

cas y con el hedor procedente de la más angustiosa de las pesadillas. Muy diversas a aquellas visiones oníricas sobre la muerte hechas por McKean.

Posteriormente a *Hellspawn*, las ilustraciones de Ashley Wood han ido tomando un rumbo más colorista y divertido, pero también más crítico y despiadado. Los monstruos y los zombis dejan paso a destartalados robots, explosivas mujeres cibernéticas que hablan de perversiones sexuales y violencia con un sentido del humor ciertamente macabro.

Cómics como la bizarra serie de nueve números *Automatic Kafka* (DC Comics 2002) con guión de Joe Casey, una escatológica crítica a los valores de la cultura norteamericana a través de sádicos superhéroes y de un gobierno que masacra a sus enemigos con bebés bomba (fig.14); la adaptación del videojuego de Konami, *Metal Gear Solid* (2003) escrita por Ken Oprisko (fig.15) o el thriller sobrenatural *Lore* (2004) guionizado junto a T. P. Louise

han marcado esa evolución estilística de Wood.

Pero la obra más personal y disparatada de este ilustrador es sin duda *Popbot* (desde 2000). Un monólogo delirante y posmoderno, un cajón desastre de ideas y dibujos que rebotan por todas partes y que finalmente se revela como una historia de lujuria y venganza.



Fig. 13. Ashley Wood. *Automatic Kafka*. 2002.



Fig. 14. Ashley Wood. *Metal Gear Solid*. 2003.

La historia gira entorno a las extrañas situaciones de *Kitty*, un gato parlante que era el cantante de un grupo de música *punk* y de su gigantesco guardaespaldas biónico: *Popbot*. (fig. 15)

Wood no ha temblado a la hora de bombardear la cultura popular, los tabúes sexuales y el *star system* introduciendo todo tipo de iconos, desde Sherlock Holmes hasta Andy Warhol (o más bien un clon suyo) como personajes de la trama junto a asesinos ninja robóticos, pistoleros y mujeres biónicas a medio camino entre las muñecas de Cindy Sherman y un *pin up* de Bettie Page, tratadas como juguetes de placer y que se convirtieron en mercenarias feministas: (fig.16) *Las muñecas amorosas fueron un bálsamo para el dolor del alma masculina. Llenaban el alma fracturada de un hombre con orgasmos descerebrados. Le devolvían afecto sin necesidad de los hilos invisibles de la dependencia que tejen las mujeres de carne y hueso. [...] Incluso las compartían las parejas casadas. Entretenimiento para toda la familia. ¡Algo asqueroso! Fueron una religión en los 60. Pero como dijo Marx: "la religión es el opio del pueblo". [...] La evolución de los bots les llevó del fem-bot al feminist-bot. [...] Estos nuevos cy-*

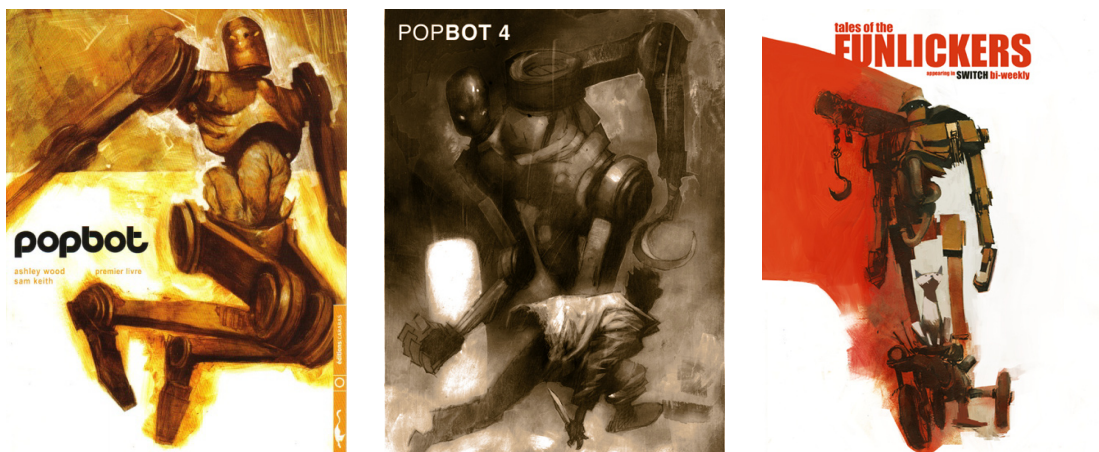


Fig. 15. Ashley Wood. *Popbot*.

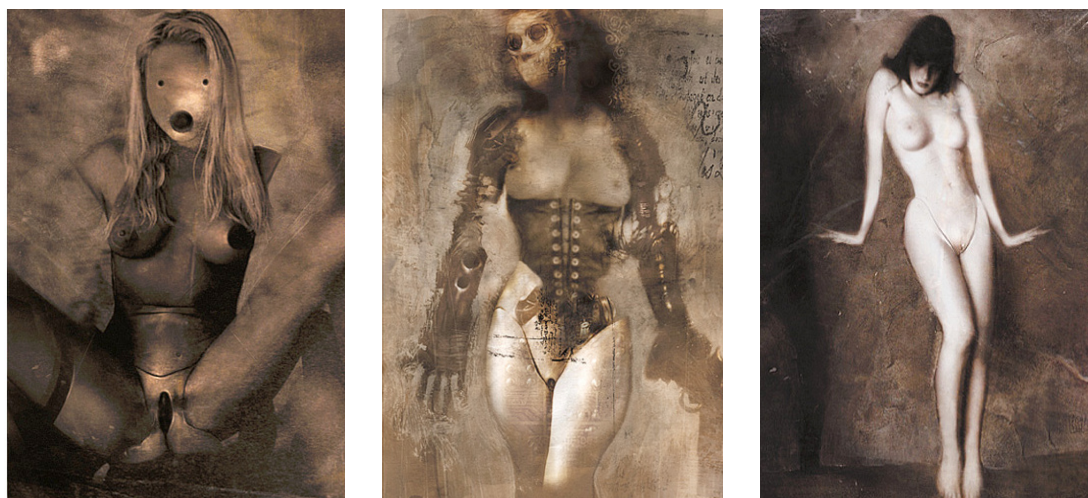


Fig. 16. Ashley Wood. *Popbot*.

*berbots renegaron de la humanidad, se largaron del planeta [...] se convirtieron en mercenarias... letales y jodidas de la cabeza, perseguían a sus presas con bikini, zapatos de tacón y mágnams de quince centímetros*⁸.

Algo que llama profundamente la atención es la cada vez mayor aplicación de herramientas infográficas en la ilustración. McKean o Wood lo hacen, pero todavía no se desligan de procesos y materiales analógicos. Sin embargo, el ilustrador David Ho aplica por completo el soporte virtual.

David Ho trabajó durante diez años como *freelancer* antes de pasar a ser considerado como un artista del *Macintosh* que trabaja exclusivamente con programas de *software* tales como *Photoshop*, *Illustrator*, *Poser* y *Bryce*.

Su producción está, en la actualidad, muy valorada, lo que le ha permitido realizar encargos para publicaciones como la *Source magazine* o el *Chicago Tribune*, editoriales como *Penguin Publishing* o discográficas como *Interscope Records*.

Además han sido varios los libros que han sido editados dedicados a su producción, como *The digital art of David Ho* o *Digital art for the 21th century*⁹.

Ho ha creado un oscuro arte digital muy potente visualmente que se centra en la comunicación de lo grotesco. Sus obras expresan todo tipo de sentimientos negativos tales como la desesperación, la pena, la soledad y la perturbación sexual vistos a través de cuerpos metálicos emplazados en mundos irreales de paisajes yermos y rocosos. (*fig. 17*)

Como si se tratara de un cuadro de Dalí visto por Clyve Barker, los seres que aparecen en estas imágenes viven sumidos en un estado de dolor constante y en permanente peniten-

⁸ Wood, Ashley: *Popbot*. Norma editorial. 2005.

⁹ *The digital art of David Ho*. SunGood Books. 1999.

Digital art for the 21th century. Harper Design International. 2004.

cia. Cenobitas cuyos cuerpos aparecen suspendidos por cadenas de hierro o hechas de su propia carne que se desliga de sus huesos o bien despiezados en pequeños trozos cuadrangulares mostrando lo que se oculta en su interior; unas veces el vacío, otras la figura de un pequeño feto durmiente, o bien se trataría de una prisión por donde decenas de brazos asoman desesperadamente. (fig. 18)

Cada una de sus imágenes contiene un grado de violencia y erotismo extremos que quedan contrarrestados, a su vez, por una espiritualidad inquietante. Cada tortura viene dada por un acto ceremonioso o por alguna referencia religiosa (recurrente en estos casos) como es el martirio de San Sebastián y tanto las composiciones como las actitudes de los cuerpos, denotan una calma y serenidad que parece que consiga el éxtasis a través de la experimentación del dolor de la carne, tal y como Barker mostraba en sus filmes y novelas: *Hellraiser* o *Tortured Souls*¹⁰.

El erotismo sadomasoquista que Ho muestra en sus imágenes obedece (de igual modo que lo hacen los relatos de Barker o el arte de H. R. Giger) a la trasgresión de los límites de la violencia y el sexo de forma simultánea. Una sexualidad multiforme donde la corporalidad es el escenario de la trasgresión de la carne y del sexo cruel.

Sus representaciones reflejan las nuevas concepciones del cuerpo y su relación con los objetos que lo rodean y lo dañan (ganchos, cadenas, flechas...) así como el efecto que producen en él, apareciendo como una utópica relación simbiótica entre el cuerpo y el elemento agresor, el metal punzante. (fig. 19)

La violencia que experimentan estos cuerpos los modifica creando una nueva variante erótica de la aberración: la mutilación, el metal clavándose en la carne..., que se muestra en ese



Fig. 17. David Ho. *Fear to Perfect*.

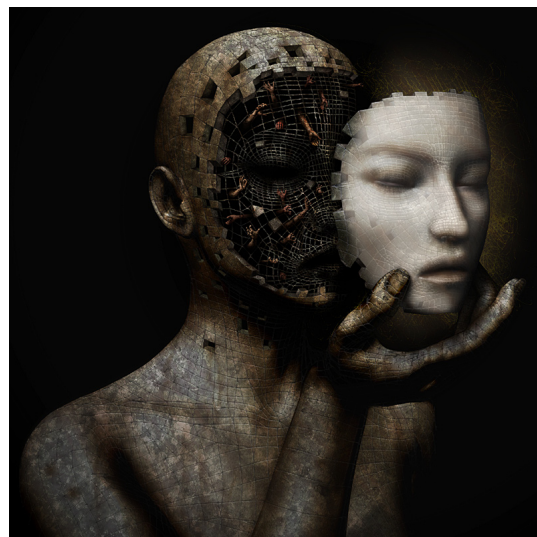


Fig. 18. David Ho. *Looking Inward*.

¹⁰ *Tortured Souls* se trata de una novela corta escrita por el propio Barker para apoyar el lanzamiento de seis escalofriantes figuras diseñadas para *McFarlane Toys* y que fueron comercializadas en el *Halloween Day* de 2001. Cada una de esas figuras suponen la expresión más delirante de las fantasías sadomasoquistas del cineasta y literato inglés.



Fig. 19. David Ho. A Place to Die.



Fig. 19. David Ho. Loss of Self.



Fig. 19b. David Ho. Body & Soul.

ritual libidinoso en el que las heridas parecen los centros de nuevas zonas erógenas de estos cuerpos que disfrutaban del sadismo. Como el propio Barker señala: *El cuerpo es una fuente de placer para nosotros, desde la infancia hasta la madurez, pues satisface nuestros apetitos, ya sea el sexo, la comida o el sueño. El placer sexual es transmitido directamente a nuestro cuerpo por los terminales nerviosos. Esos mismos terminales nerviosos que tú mismo puedes cortar; existen numerosas maneras de dañar el cuerpo, de una manera leve hasta llegar a la fatalidad. Todos tenemos esa máquina física que ocupa nuestra conciencia, cuya vulnerabilidad está en la directa*

*proporción a la cantidad de placer que puede darnos. La dialéctica dolor-placer, y cualquiera de sus exponentes sadomasoquistas, definen las barreras entre ambos.*¹¹

David Ho transplanta miedos ya sabidos que no provienen del alma, sino vistos a través del cuerpo. El conocimiento del cuerpo a través de la violencia que se ceba sobre él para hacerlo antesala de todo lo oculto y negado por la razón.

Estas perversiones carnales quedan amparadas en la obra de David Ho en la identificación de lo bello con lo oscuro, alterando aquel dualismo cartesiano que relacionaba el bien con lo bello y el mal con lo feo y que aquí pierde su fundamento. La alteridad de lo aberrante presentada en estas ilustraciones se acomoda en la visión del propio cuerpo cuestionando ese dualismo totalitario entre mente y cuerpo para abrir las puertas a otras sensibilidades. (fig. 19)

El arte digital de David Ho cuenta con muchos seguidores y su estética se identifica especialmente entre los que viven en la cultura gótica escuchando a Marilyn Manson o a Tool y que están fascinados por lo sobrenatural, la oscuridad, lo arcaico y lo macabro. Su website oficial es: www.davidho.com

¹¹ Ver: Revista *Starburst* n° 110, octubre de 1987. entrevista a Clyde Barker por David J. Howe.

Las obras de éstos y de otros ilustradores muestran todo aquello que se teme reconocer y que se desea ocultar sobre la verdadera naturaleza humana vista a través de la sátira descarnada, lo truculento y lo efectista.

Cada una de esas ilustraciones significan un exorcismo que, en unas ocasiones, transporta al espectador a un mundo mágico alejado de la monotonía diaria; y que en otras, le obliga a descubrir lo que no le agrada a través de imágenes impresionantes, atisbos verdaderos del ser humano que desagradan y maravillan por igual a algunos, a los que les produce una sonrisa cínica al verse reflejados en ellas como en un espejo aunque no lo reconozcan.

Puede que muchas de estas obras no cuenten con el reconocimiento pleno necesario para figurar en las paredes de un museo y ser consideradas como piezas de arte por los críticos y los puristas, pero en verdad no les hace falta.

Cada publicación, portada, *videoclip* o página *web* fomentan el desarrollo de este arte considerado “de segunda”, cotidiano, vivo, democrático y sobretodo asequible; que no reside en un museo y que se ha insertado en la vida diaria fomentando que nuevos talentos continúen desplegando nuevas estéticas y lenguajes plásticos que todavía están por llegar.

3.4. LOS CUERPOS ANIMADOS. De movimientos mecánicos secuenciados a transformaciones progresivas secuenciadas. La carne dibujada, de plastilina, articulada o virtual cobra vida: pasos, danzas y las fantásticas anatomías de los sueños.

El cuerpo se mueve. Camina, corre, salta, lucha... respira. Es decir, se mueve por la mera razón de que está vivo.

La animación pertenece al ámbito del cine, el video y la televisión. Es un arte secuencial con el que algunos directores cinematográficos como David Lynch han jugueteadado (aunque sólo fuera en su época de estudiante) en rarezas experimentales como el titulado *Six figures getting sick*. Un angustioso "corto" en que seis cuerpos se descomponen una y otra vez mientras se oye el alarmante sonido de una sirena. (fig.1)

Al carácter cinematográfico que tiene la animación se le une, inevitablemente su relación directa con las artes visuales clásicas como son el dibujo, la pintura y la escultura; compartiendo, además, su fascinación por el cuerpo y su potencia expresiva a través del movimiento. Pero también por sus metamorfosis y por la quimera que representa: la de un falso ser vivo que es capaz de moverse en un transcurso del tiempo y un espacio virtual en continuo desarrollo.

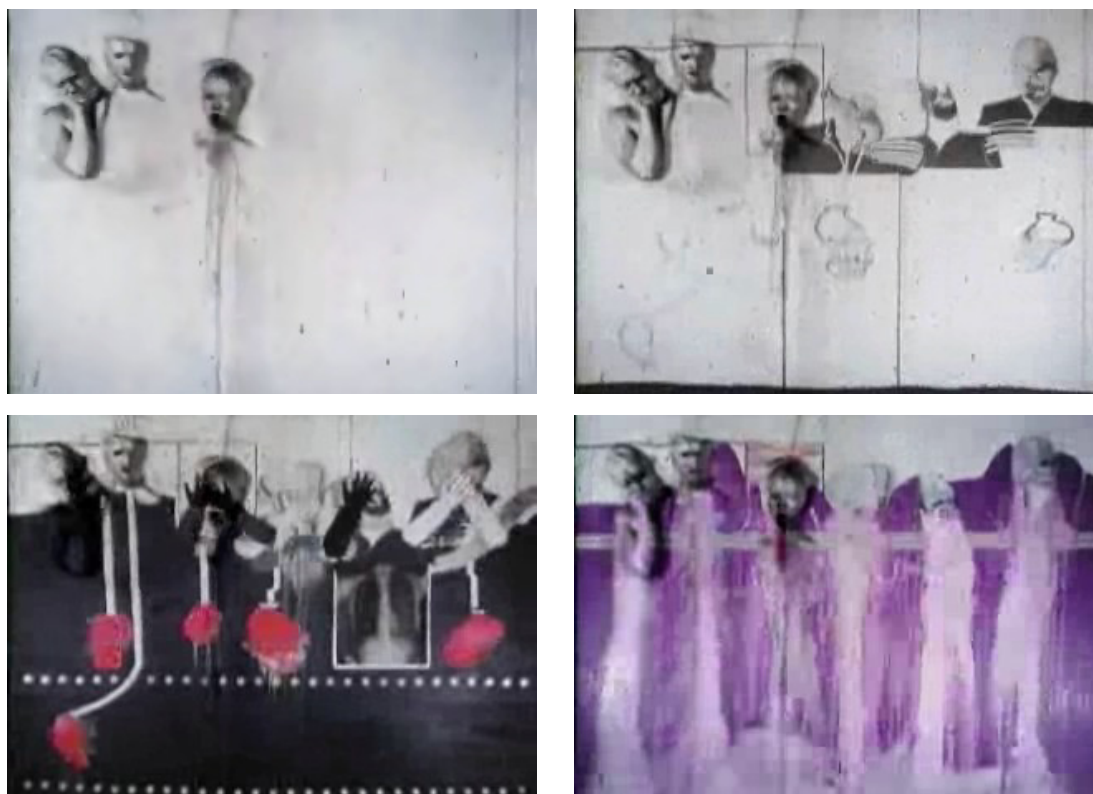


fig.1. David Lynch. *Six Figures Getting Sick*.

3.4.1. La fascinación por el cuerpo en movimiento (animado): De Aedward Muybridge y sus secuencias a las metamorfosis dinámicas de Ryan Larkin y Erica Russell.

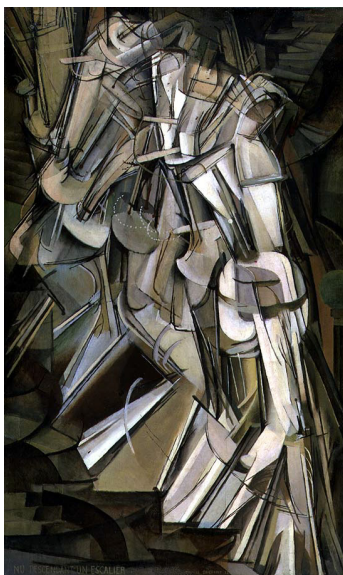


Fig. 2. M. Duchamp. *Desnudo bajando la escalera*. 1912.

La contemplación de un cuerpo en tránsito ha cautivado a todo aquel que lo ha admirado. En especial a los artistas que siempre han anhelado capturar la esencia del mismo.

Muchos han sido los artistas que han intentado capturar el movimiento en sus obras; desde Mirón hasta Francis Bacon pasando por Miguel Ángel, Rubens, Delacroix, Picasso, Braque, Balla, Severini, Matisse o Duchamp, cuya polémica pintura *Desnudo bajando una escalera, n°2* (fig.2) se inspiró directamente en los estudios de Muybridge, tal vez en la serie *bajando la escalera y dando la vuelta* (serie *Locomoción animal*. 1884-1885) en el que se ve a una joven subir y bajar una escalera en una especie de circuito. Todos ellos, entre otros muchos otros, en sus obras, han intentado plasmar en un trazo, en una descomposición de las formas, en un emborronamiento, en la visión múltiple del cuerpo, en su

reiteración o en su deformación a partir de gestos quebrados o contornos imprecisos suaves y sensuales movimientos que deshacían suavemente la figura o espasmos que definitivamente rompían el estatismo pétreo del cuerpo que se rompía, cambiaba, plegaba.

Sin embargo, pese a que estos “trucos” han dado al observador una visión sobre cómo comprender la representación estática del movimiento a partir de las diversas formas de descomposición de la figura, la obtención de un movimiento animado virtual ha venido dada desde otra vía.

Aedward Muybridge (1830-1904) de profesión artista fotográfico, creó un aparato que sirvió para verificar la realidad de las posiciones de un cuerpo en movimiento, una realidad hasta entonces invisible y que había provocado todo tipo de conjeturas erróneas en su representación artística, elaborando la más completa disección fotográfica del movimiento humano y animal: *Animal Locomotion* (1887) que contenía 781 láminas con unas 20.000 fotografías individuales en que aparecían caballos, humanos y otros animales como perros avanzando o galopando; hombres caminando, haciendo esgrima, boxeando y mujeres bailando, bañándose, haciendo graciosos ejercicios de acción muscular o acciones más inquietantes como el azotar a un niño. Además de fotografiar a enfermos para establecer diversos análisis comparativos con respecto a cuerpos sanos.¹ (fig.3)

¹ Ventura Mozley, Anita “Introduction to the Dover Edition” en: *Muybridge’s Complete Human and Animal Locomotion*. 3 vols. (primer volumen págs. 8-20) Dover Publications. Nueva York. 1979.

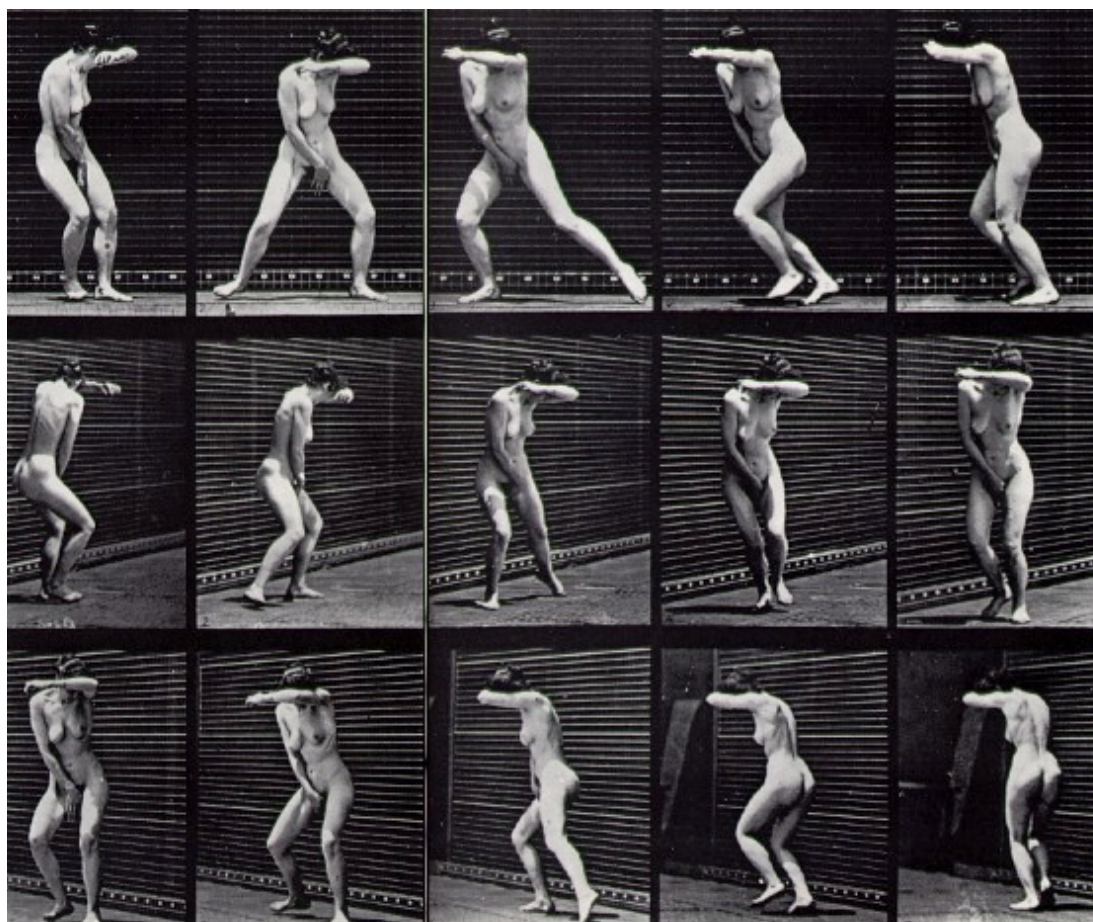


Fig. 4. Eadward Muybridge. *Animal Locomotion*. 1887.

Los movimientos continuos fueron congelados en segmentos estáticos, captados en intervalos regulares con doce cámaras que “seleccionaban” otras tantas tajadas de tiempo, como si fueran un equivalente en el ámbito de la duración de lo que venían siendo las curvas de nivel (basadas en el sistema de las proyecciones ortogonales) respecto a la representación espacial. Esta asimilación estaría reforzada por el hecho de que los movimientos fueron registrados simultáneamente en tres juegos de cámaras colocadas lateralmente, de frente (o de espaldas), y en diagonal. [...] Los/las modelos se captaban, pues, desde tres puntos de vista, permitiendo una reconstrucción “estereoscópica” de todos los instantes congelados.²

Es muy sabido que el trabajo de Muybridge significó la antesala del cine y de la animación, además de un punto de inflexión que significó determinante en las diversas manifestaciones creativas que abordaron la representación del cuerpo de la últimas décadas del siglo XX

² Ramírez, Juan Antonio; *Corpus Solus. Para un mapa del cuerpo en el arte contemporáneo*. Ediciones Siruela. Madrid. 2003. (pág.56). Ramírez realiza un exhaustivo estudio de la figura y las motivaciones de Muybridge, así como de los problemas que tuvo con la ley por el asesinato del amante de su mujer. Además, Ramírez estudia el probable carácter pornográfico de su trabajo por la elección de los modelos, sobre todo los femeninos, y por ciertas actitudes que se recogían en las secuencias como acciones de desvestirse o acostarse, que no contempló el pretexto del valor científico y sus aplicaciones artísticas que posteriormente tendría para pintores y escultores que estudiaron y copiaron sus láminas ininidad de veces. (pág.57)

como el desarrollo del cubismo o el montaje tanto fotográfico como fílmico³, además de ser el primer procedimiento artístico de la historia que permitió la reproducción mimética del movimiento real.

Tanto Muybridge, el fisiólogo Étienne-Jules Marey con sus análisis del movimiento registrado en placas fotográficas y elaborando todo tipo de representaciones matemáticas (curvas, intervalos...) o el profesor Thomas Eakins, otro pionero en la fabricación de fotografías múltiples de la exposición del movimiento, fueron acusados de deshumanizar al cuerpo humano presentándolo como un autómatas en movimientos diseccionados y descontextualizados, sin embargo, todo esto fue tenido muy en cuenta por cineastas y teóricos como Jean Epstein y significó la piedra angular para los artistas de la animación que seguidamente serán presentados.

La animación ha sido considerada más como un entretenimiento que un arte. Un efecto especial que maravillaba a niños y mayores, desde las sombras chinescas, los títeres o los dibujos animados hasta llegar a la actual animación digital capaz de absorber incluso a seres humanos en su mundo y hacer que interactúen con sus habitantes. En este tema se citarán algunos de los nombres y obras que por su carácter y su relación con la investigación que se está llevando a cabo, se muestran como un punto a tener en consideración, puesto que si Eadweard Muybridge mostró el movimiento de las imágenes, estos otros artistas consiguieron, con su imaginación y el conocimiento del medio, verdaderas metamorfosis de seres con anatomías caprichosas que no paraban de fluctuar ante la mirada del público.

El cuerpo ha significado la principal motivación y fuente de inspiración para los artistas de la animación del mismo modo que lo hizo para escultores, pintores o fotógrafos. Aunque los artistas de la animación apenas han sido considerados relevantes, sus obras han significado una nueva visión del cuerpo que ha ido de cortometrajes *underground* y cuyas fórmulas han sido adquiridas por los medios de masas en sus películas de alto presupuesto o sus propagandas.

Uno de estos artistas olvidados es Ryan Larkin, nacido el 31 de julio de 1943 en Montreal; el cual efectuó cientos de dibujos y cortometrajes entre las décadas de los sesenta y setenta y en la actualidad, se va visto reducido a un mendigo callejero debido a su alcoholismo y su adicción a las drogas. Algo sobre lo que Chris Landreth, animador digital, tratará en un film de animación sobre el que se tratará más adelante. Falleció en el 2006.

Este animador canadiense estuvo nominado a los Oscar en la edición de 1969 por su cortometraje *Walking* (1968) al que posteriormente seguiría *Street Musique* (1971)

³ *Ibidem.* (pág 56) tomado a partir de: Ramírez, Juan Antonio; *Que cien años no es nada. La modernidad como ciclo largo y el punto de vista múltiple.* En catálogo: *Confines. Miradas, discursos, figuras en los extremos del siglo XX.* Comunidad de Madrid. 2000. (págs. 43-58).

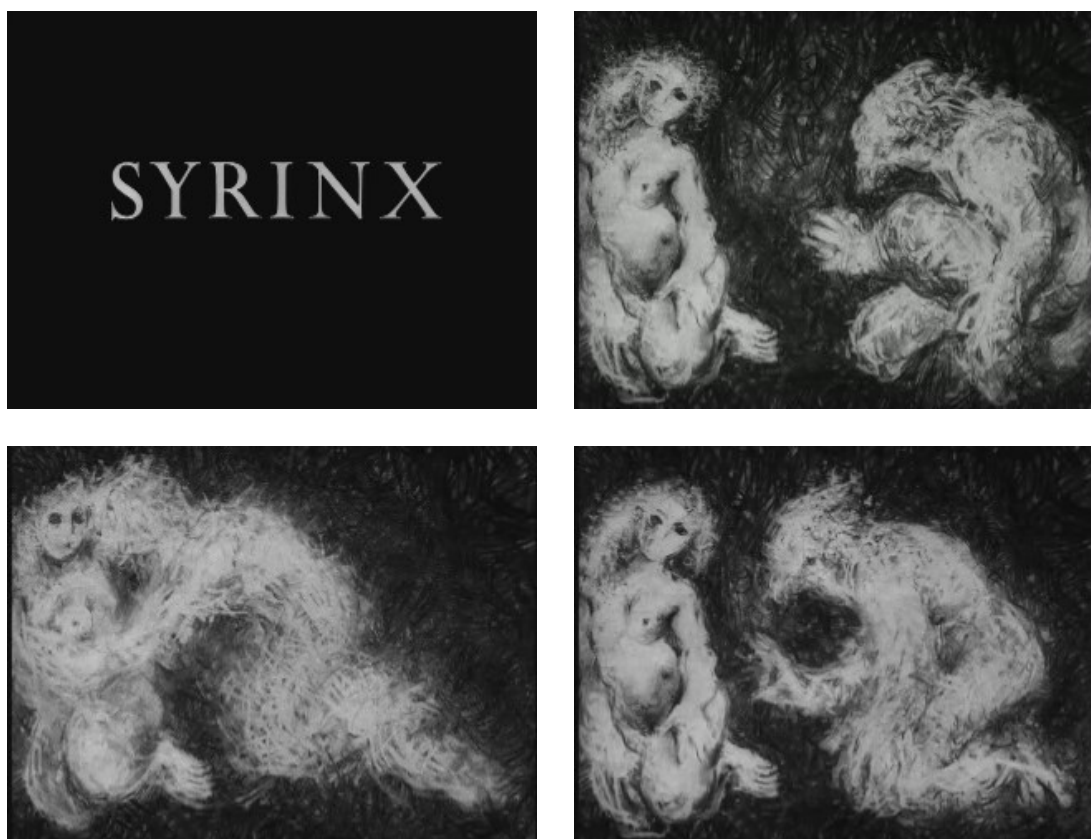


Fig. 5. Ryan Larkin. *Syrinx*. 1965.

*Syrinx*⁴ (1965) fue un cortometraje anterior a *Walking* y trataba de un relato melancólico sobre la soledad y el desamor que guarda cierta relación con los grabados de Picasso donde el artista se representaba a sí mismo como un minotauro derrotado. (fig.5)

Las dos únicas figuras, un fauno y una ninfa, están enzarzadas en una persecución en que la felicidad de la ninfa, la soledad del fauno y el conflicto de sentimientos que se produce en sus encuentros, tratado a través del contraste que existe entre la delicadeza del cuerpo femenino y la rotundidad del cuerpo masculino donde se ven plasmados en cada uno de sus movimientos a medida que aparecen y desaparecen en nubes de grafito.

Si Aedward Muybridge reprodujo el paso a través de su secuencia, Larkin fue mucho más allá al extraer su esencia y no su apariencia o, en su defecto, su mimesis.

Tanto *Walking*⁵, (fig.6) como *Street Musique*⁶ (fig.7) mostraban todo un repertorio de anatomías flotantes en que las masas cambiaban de forma medida que avanzaban, giraban o bailaban; figuras que se reconvertían continuamente y cuyos miembros se hacían más grandes o pequeños a cada paso que daban. Muchos de sus dibujos tenían que ver con el

⁴ Ryan Larkin film *Syrinx*. Cortometraje de animación producido por L'Office National du Film. Canadá. 1965.

⁵ Ryan Larkin film *Walking*. Producido por L'Office National du Film. Canadá. 1968.

⁶ Ryan Larkin film *Street Musique*. Producido por L'Office National du Film. Canadá. 1971.



Fig. 6. Ryan Larkin. *Walking*. 1968.

movimiento del cuerpo y con el paso. Larkin estaba obsesionado con la expresión corporal y el movimiento más exagerado por lo que no es de extrañar que las fisonomías que plasmaba fuesen tan etéreas, líquidas, sin ninguna estructura que las condicionara para poder moverse indefinidamente sin sufrir roturas.

Los dibujos de Larkin rebosaban dinamismo y estaba claro que llevó el movimiento de los cuerpos hasta cotas insospechadas de expresividad y comunicación de estados de ánimo.

Si se resume rápida y escuetamente la tradición artística, se aprecia que desde la antigua Grecia, el movimiento ha sido una constante que se ha mantenido a lo largo de la historia, así como las guerras, con lo que la visión de dos cuerpos enzarzados en lucha cuerpo a cuerpo, tal y como Ramírez define: *el deporte violento era una sublimación de la guerra propiamente dicha, y ambas cosas podrían ser consideradas como metafóricas de la oposición agresiva entre lo individuos*⁷. Algo que la danza lleva al otro extremo, el de la violencia, en ocasiones sexual que alcanza el/los cuerpo/s al agitarse frenéticamente. Esto haría que irremediablemente, lucha y danza, tiendan a fundirse en una sensual batalla.

Erica Russell une la música y su experiencia como bailarina con la imagen gráfica transmitiendo a través de sus cuerpos animados, sus poses, danzas y sonidos de percusiones la

⁷ Ramírez, J.A.; *ibidem*. (págs. 64-65)



Fig. 7. Ryan Larkin. *Street Musique*. 1971.

sensación de fugacidad y potencia del movimiento que convierten a la estructura corporal en meros ritmos.

Sus trabajos son puras batallas coreografiadas. Los cuerpos luchan frente al espectador con toda la carga sensual y sexual que produce ver su choque y sus fusiones al entrelazarse. Se trataría de plasmar estados primitivos despertando las energías de lo primordial a través del espíritu de la carne, al igual que los chamanes hacían en sus danzas para transmitirlos al papel a través de su propia mano hasta que llega al ojo.

Pese a esas explosiones y el caos que producen las figuras, sus trazos son seguros (aplica el lápiz y el aerógrafo) y en una sola línea rítmica es capaz de generar la ilusión de movimiento.

Uno de sus trabajos más importantes se titula *Triangle*⁸ (1994) nominado a los Oscar en la edición de 1995; donde la danza o la lucha (es indiferente) y el cuerpo son los elementos protagonistas. (fig.8)

Los movimientos frenéticos y la música étnica de percusión remiten a danzas tribales africanas en las que el cuerpo entraría en éxtasis como las que Emil Nolde, Picasso o Matisse reprodujeron en un intento de plasmar el frenesí a través de sus posturas extremas. Russell crea cuerpos de anatomía inexistente; son manchas y trazos que se

⁸ Erica Russell film *Triangle*. Cortometraje editado por Picturehead Productions.

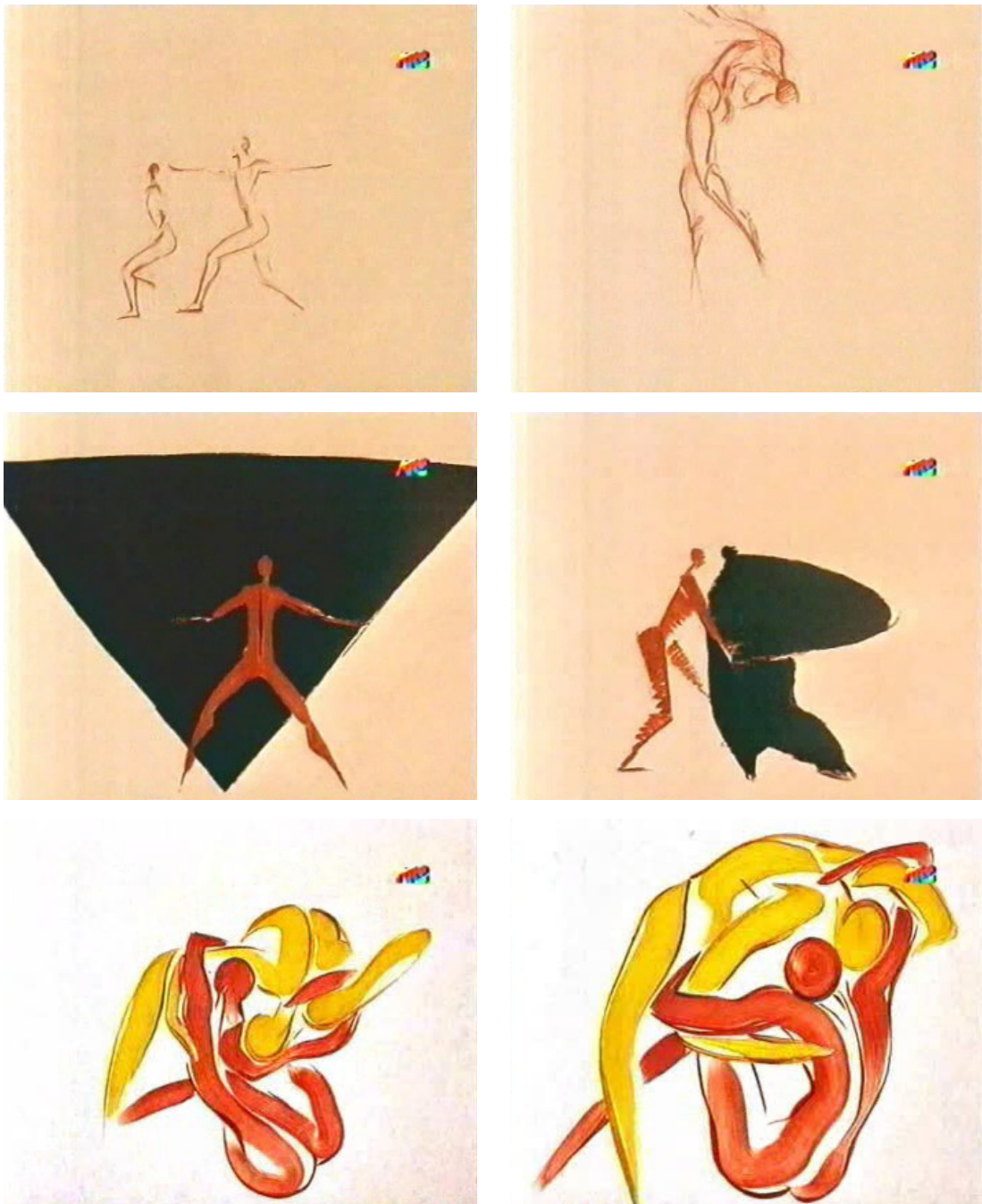


Fig. 8. Erika Russell. *Triangle*. 1994.

funden formando otros cuerpos que se entrelazan y convergen en uno solo para acabar convertido en un triángulo.

Uno de sus últimos trabajos de animación (cabe mencionar aparte los tres anuncios realizados para la marca *Levi's*, galardonados con el Cleo Award al mejor anuncio ani-

mado: *Woman not feeling blue*, *Shine* y *Sensual*) se titula *Soma*⁹ (2001) que trata sobre la fragmentación de la identidad y la imagen del cuerpo en la cultura urbana posmoderna a través de imágenes de dislocación y violencia inspiradas en las diversas formas de baile callejero, el *grafitti* y las pinturas de Jean Michel Basquiat.

Su página web es: www.ericarussell.com

3.4.2. A la fascinación por el movimiento animado se le une un cuerpo lleno de obsesiones y fobias: los surrealismos animados de Jan Svankmajer y los hermanos Quay.

Pasos, luchas, danzas... han sido referentes que los artistas de la animación han tomado como básicos a la hora de comprender, asimilar y experimentar con el movimiento en su estado más puro. Sin embargo, la animación no es únicamente movimiento; es un canal capaz de plasmar historias, escenificar sueños y pesadillas; o hacer humor utilizando el cuerpo como un chiste macabro, en cierta medida transgresor y grotesco en el que aparecen todo tipo de aberraciones y extravagancias que cobran vida. Seres inconcebibles inmersos en situaciones y mundos surrealistas que solamente son capaces de moverse en la dimensión alternativa que proponen estos creadores.

El checo Jan Svankmajer (Praga, 4 de septiembre de 1934) ocupa un puesto destacado dentro de la cinematografía contemporánea y es considerado un visionario dentro del género al que se le ha considerado la suma de Disney y Buñuel. Además de director fílmico y animador, Svankmajer es artista gráfico, escultor, poeta y escritor.

Sus películas, laureadas en muchas ocasiones, han estado marcadas por el surrealismo y por una acentuada tendencia hacia todo lo absurdo.

Su trabajo ha girado en torno a la experimentación y al disparate. Así que sus filmes animados le sirven como un medio para explorar que le invita a realizar lo todavía no realizado. El material fílmico le posibilita experimentar a varios niveles simultáneamente basándose en la combinación de los trucos de la animación y de la narrativa para jugar con el humor, la sátira, el misterio y el espanto (estados que se van sucediendo casi por este orden)

En sus cortos, los cajones son capaces de devorar a los seres humanos y los ojos deambulan por las calles o partes de cuerpos independientes que se van uniendo entre sí para formar un todo inoperante. Objetos cotidianos como un tenedor o una silla adquieren vida propia transformándose en sujetos activos que alternan la interpretación de un personaje ausente.

⁹ Erica Russell film *Soma*. Cortometraje editado por Picturehead Productions.

Su trilogía “Diálogo” compuesta por *Meat Love*, *Flora* y *Animated Self-Portraits* (las tres de 1989) es un conjunto de tres cortometrajes animados en *stop motion* (técnica de animación que consiste en la ilusión de “dar vida” a un objeto inanimado mediante la filmación del movimiento fotograma a fotograma. Siendo sus pioneros Willis O’Brien (*King Kong*, 1933) y su discípulo Ray Harryhausen).

El primer corto fue realizado con objetos como libros, lámparas, brochas o lápices; mientras que los dos siguientes fueron hechos con animación en plastilina. Estos filmes se realizaron hace más de diez años y tratan sobre la falta de comunicación, ya sea en pareja o en la sociedad.

Para este tema se ha seleccionado su cortometraje *Tma, Svetlo, Tma* (oscuridad, luz, oscuridad) de 1989.¹⁰ (fig.9)



Fig. 9. Jan Svankmajer. *Tma, svetlo, tma*. 1989.

El corto inicia en la oscuridad hasta que una mano (tan sólo) enciende una lámpara que ilumina el interior de una pequeña casa con una ventana y dos puertas situadas a cada lado.

¹⁰ Jan Svankmajer film *Tma, Svetlo, Tma*. Krátký film. Studio J. Trnky. 1989.

A partir que la luz es encendida, se suceden las apariciones de la otra mano, la cabeza a la que las manos le colocan dos ojos, los pies (que aplastan la cabeza al entrar), el pene (al que las deben mojar antes de entrar en la casa para hacerlo dócil puesto que anteriormente casi echaba abajo la puerta al llamar) la lengua que le abre la puerta a los dientes y que son incrustados en la boca del busto que cada vez va ganando expresividad; y el cerebro, al que las manos, excavando en la cabeza lo introducen en el boquete al que luego tapan (tanto cerebro, dientes y lengua son materias orgánicas, mientras que el resto de materia es arcilla)

A partir de aquí se asiste a la curiosa visión de una cabeza a la que se le han incrustado dos manos y dos pies. Hasta que montones y montones de materia entra por las puertas y la ventana para fundirse con las partes que ya habían y que las propias manos se encargarían de modelar y de unir.

El resultado es un cuerpo completo, pero que está engullido por el reducido espacio de la casa, incapaz de moverse y que en su desesperación sólo consigue romper la bombilla.

Oscuridad.

Los gemelos Timothy y Stephen Quay (Pennsylvania. 1947) han desarrollado desde finales de los años setenta toda una filmografía difícil de clasificar. Al igual que el checo Svankmajer, su trabajo ha girado entorno a la técnica *stop motion*.

Han realizado un buen número de cortometrajes breves, concentrados, terriblemente bellos y crueles; angustiosos, desconcertantes y técnicamente asombrosos.

Los hermanos Quay apenas aparecen públicamente y son ellos mismos los que prácticamente producen casi todos los aspectos de sus películas, desde la fabricación de las marionetas pasando por las escenografías, la iluminación, la fotografía, la dirección y la propia manipulación de los títeres.

Muy influenciados por el trabajo y el particular sentido que le daba a sus obras, ofrecen una visión muy personal cargada de referentes literarios como los poemas (y dibujos) de Bruno Schultz o los relatos de Kafka; y plásticas tanto en el cine como en la pintura (Ernst, Duchamp o Chirico); pero despojada de toda dulzura o amabilidad hacia el espectador, el cual se siente fascinado por las curiosas maravillas que se mueven ante él.

Adentrarse en cortometrajes como *Street of Crocodiles* (1986), *Rehearsals for Extinct Anatomies* (1987) o *The Comb* (1991) entre otros varios, conlleva a penetrar en mundos alternativos, donde los símbolos y las imágenes están vivos; y ser testigo de situaciones de gran teatralidad y fuera de toda lógica enraizadas en lo onírico y en el surrealismo más desbordado¹¹.

¹¹ Quay Brothers film *The Brothers Quay Collection. Ten astonishing short films. 1984-1993*. Zeitgeist films. 199

Los cuerpos-objeto de estos seres que, pese a su naturaleza inorgánica o más bien simbólica, están muy vivos, ilustran incomprensibles maquinarias, espacios laberínticos, perspectivas falsas y una eventual disociación de las cualidades naturales o lógicas de la materia. Todo ello aplicado sobre un discurso cinematográfico muy poco frecuente tanto por su compleja elaboración técnica como por su agresividad hacia el espectador que espera fosilizado un devenir lineal de los acontecimientos. Sus películas son poemas animados, danzas mecánicas, diseño y arquitectura que combinan lo oculto, la patología y la metafísica¹². (fig.10)

Los hermanos Quay no son meros marionetistas y al igual que Svankmajer, son dados a la experimentación en torno a las ilusiones visuales propias de otras artes como cine o pintura transfigurándolas en pequeñas monstruosidades animadas con cabeza de muñeca, alas y apéndices articulados.



Fig. 10. Timothy & Stephen Quay. *The Brothers Quay Collection*. 1993.

Creadores como los citados anteriormente, ofrecen un discurso propio que roza la esquizofrenia a través de sus marionetas y sus películas de animación tradicional. Las cuales son cine en el sentido más amplio del término, aunque sea un cine que tanto ciertos creadores como consumidores parecen desconocer o negar.

¹² Buchan, Barbara; *Shifting Realities: The Brothers Quay. Between Live Action and Animation*. Artículo disponible on line en: www.awn.com/mag/issue1.3/articles/buchan1.3.html

3.4.3. Movimientos digitales “psico-realistas”: Ryan (Larkin) de Chris Landreth.

La animación actual pasa, sobretodo, por la técnica infográfica, capaz de recrear toda una realidad virtual en que todo lo que habita en ella se mueve y se comporta de manera similar al “mundo real”.

La fantasía que produce ha conseguido convertirla en un entretenimiento globalizado.

Actualmente, las películas de animación digital sorprenden más por su virtuosismo técnico/tecnológico que por lo que pueden transmitir al público, un público cada vez más saturado de reiteraciones vacías.

Las películas de animación digital como *Toy Story* han procurado un uso comercial de esas nuevas tecnologías de animación. Son producciones que están más dedicadas en el “foto-realismo” es decir, en el empeño por la reproducción mimética de una realidad casi igual a la cotidiana y cuyos aportes pasan por hacer hablar y gesticular a un muñeco de trapo, un pez o un coche, pecando cada vez más de alardear a través de la técnica y descuidando otras formas de reinventar realidades que tal vez, no gusten al público mayoritario, pero que supondrían innovaciones interesantes en un arte en el que cada vez el marketing cobra cada vez más relevancia en vez de la verdadera creatividad que se ve relegada al circuito del cortometraje de animación equivalente al cine de ensayo.

Chris Landreth es, posiblemente, uno de los cineastas con más imaginación que hay en la animación infográfica y que con trabajos como *The End* (1995), que fue nominado en los Oscar en 1996 y *Bingo* (1998) que obtuvo el premio Genie en 1999, ha sabido aportar en la imaginería de sus filmes algo que va más allá de la mera recreación del “foto-realismo” para entrar en un espacio inédito en donde la apariencia visual refleja el dolor, el miedo, la compasión, la vergüenza, la ira en el mismo cuerpo de los personajes transformándolos o destruyéndolos. Un espacio que él mismo denomina “psico-realismo”.

En su film *Ryan*¹³ nominado para los Oscar de la edición del 2004 (*fig.11*), Landreth se centra en la biografía del animador Ryan Larkin, uno de los pioneros de la animación canadiense que hace treinta años produjo para la National Film Board de Canadá algunas de las películas de animación más interesantes de su época. Nominado a un Oscar y que en la actualidad vive de la beneficencia y de pedir monedas por las calles del centro de Montreal.

Con esto, Landreth presenta en *Ryan* a un artista incapaz de crear. Un ser frágil y arruinado con el que entabla una conversación en una obra que oscila entre una película de animación y un documental, en donde es posible escuchar la voz de los protagonistas

¹³ Chris Landreth film *Ryan*. Cortometraje producido por Copper Heart Entertainment/The National Film Board of Canada. 2004.



Fig. 11. Chris Landreth. *Ryan*. 2004.

(Larkin y Landreth) así como de personas que conocieron al artista. Voces que hablan a través de desdibujados y destrozados personajes incorpóreos generados en 3D¹⁴.

Personas de aspecto, extravagante, inquietantes y en ocasiones divertidas, reflejan precisamente ese mundo personal de “realismo psicológico” al que Chris Landreth pretendía refugiarse.

Un mundo encapsulado en las palabras de Anais Nin: *No vemos las cosas tal como son. Las vemos tal y como somos*¹⁵.

Esta especie de film documental, muestra el mundo que se esconde al otro lado del espejo, un mundo alejado de las falsas apariencias que descubre a cada uno tal y como es o como se encuentra.

¹⁴ “*Ryan* se concibió, desarrolló y animó en el mundo de la imagen en 3D generada por ordenador (CGI) Aunque los personajes y escenarios detallan realismo, todo en la película se ha moldeado con herramientas digitales, no hay ninguna secuencia de animación real. Todos los personajes de *Ryan* están animados a mano (no se ha usado captura de movimiento en esta película).

Se utilizaron varias herramientas de *software* para crear interesantes “efectos” como humo, niebla, deformaciones, ropa y pelo dinámico en los personajes. La producción de *Ryan* dependió mucho del *software* de animación *Maya* (V 4.0) de *Alias* para el modelado, *rigging*, animación, iluminación y *rendering* del mundo en 3D generado para la película.

Además se usó *Discret Combustión V 2.1* para todo el *compositing* y efectos en 2D, *Adobe Photoshop V 7.0* para pintura y texturas y *Adobe Premiere* para el desarrollo creativo y edición”.

Ver: Catálogo ArtFutura 2004.

¹⁵ Nin, Anais en: *ibidem*.

Comienza con la auto-presentación del propio Landreth, donde una versión virtual recubierta por unas extrañas cicatrices (emocionales) que muestran un cuerpo fragmentado, desquebrajado por traumas o sucesos que han marcado su vida: *Estas cicatrices son de octubre de 1989 cuando mi romántica y desenfrenada percepción del mundo quedó permanentemente destrozada.*

*Ésta es de septiembre de 1982 [con forma de acid] cuando sufrí la catastrófica pérdida de mi habilidad para organizar mi economía de forma coherente. Pero antes de eso pasé por un extensivo, paralizante y derrotista miedo al fracaso personal*¹⁶.

Dicho esto y asegurando que la historia trata sobre Ryan Larkin, Landreth entra en una especie de instalación cuya atmósfera cargada deja ver a personas extrañas y solitarias. Algunos de anatomías deformes, otros con muletas en lugar de brazos y piernas y algunos han quedado reducidos a meras plastas fumadoras. Al final de la sala, Chris se encuentra con Larkin al cual define como *una mancha de color con la forma de un frágil caballero de Montreal.*

Larkin ya casi no existe, su cuerpo está tan consumido por las heridas emocionales que apenas queda nada de lo que fue apareciendo únicamente con medio rostro y brazos que casi parecen ramas secas.

Durante su encuentro, Chris le enseña los antiguos dibujos que hizo tiempo atrás, Ryan comienza a recordar aquella época en la que era un creador lleno de ideas fascinado por el movimiento: *Siempre estaba moviendo mi cuerpo delante de espejos y haciendo dibujos de mi cuerpo, ya sabes, bajo los focos; y a veces incluso utilizaba una cámara para grabar mis movimientos porque me parecía que me movía de una manera muy particular. Que nadie se movía como yo*¹⁷.

De este modo explica cómo nació *Street Musique*, su último film.

Chris recurre a las presencias testimoniales de la antigua novia de Larkin y de su productor, los cuales aparecen como dibujados por líneas de rotulador y lápiz lamentándose de la auto-destrucción de aquel genio portentoso.

Es entonces cuando Landreth le sugiere que deje la bebida (con una aureola de neon en la cabeza) y Ryan comienza a sulfurarse y a subir el tono de su voz. Su ira se manifiesta con una reacción violenta en la que unos amenazadores pinchos surgen del maltrecho dibujante, que pronto se calma al caérsele el poco pelo que le queda sobre la mesa.

Poco a poco, Chris Landreth comienza a sentir cierta empatía hacia Ryan. Los dos son dos artistas llenos de imaginación entusiasmados con la animación y el movimiento de las cosas y los dos han pasado por problemas que han marcado sus vidas.

¹⁶ Chris Landreth en film *Ryan*.

¹⁷ Ryan Larkin en *ibidem*.

Los últimos momentos de la película se ve a Ryan pidiendo algunas monedas a los transeúntes que pasan (entre ellos, el “hombre-manzana” de Magritte), moviéndose de una manera particular hasta que ve a Chris en la otra acera, todavía más consumido que al principio.

Cada uno seguirá con su vida en un mundo que, como se ha dicho en un primer momento, es aquel que está oculto detrás de las apariencias, como finalmente se rebela al mostrar las letras de los rótulos invertidas y un fugaz reflejo de un Ryan Larkin “entero”, al menos por fuera: *Todavía sigo observando y disfrutando del comportamiento humano y plasmándolo en mi trabajo*¹⁸.

La animación ha sido algo más que la reproducción analítica de un cuerpo en movimiento, o de su desmenuzamiento en fragmentos de tiempo superando el entusiasmo inicial por la recreación del movimiento sucesivo en fotos fijas.

El animador ha revelado en sus imágenes cómo resulta la fluctuación de la materia en su transcurrir por el tiempo.

Es pues, una modalidad que ha encontrado un hueco en el arte basado en la tecnología que va desde la fotografía, el vídeo o el cine, hasta la realidad virtual. Y que como éstos tratan sobre el arte del tiempo, en que las imágenes de un cuerpo escaneado y posteriormente tratado, montado, borrado o mezclado parece derrumbar las barreras temporales de pasado, presente y futuro.

¹⁸ Ryan Larkin en *ibídem*.

El cuerpo en el arte de las nuevas tecnologías

4. EL CUERPO EN EL ARTE DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS.

4.1. LA RELACIÓN ENTRE EL CUERPO, SU REPRESENTACIÓN Y LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS DEL ARTE DE FINALES DEL SIGLO XX Y PRINCIPIOS DEL XXI.

Las fuentes de la nueva ciencia del arte serán [...] un taller de construcciones mecánicas y un astillero en lugar del Louvre y del museo de los Uffizzi; unos sistemas de gimnasia, tratados sobre higiene corporal, respiración, educación de la voluntad en lugar de las consideraciones metafísicas de la estética hedonista sobre lo “bello” y lo “grandioso”.

Nikolai Tarabukin.¹

Las tecnologías cambian las formas de producción, cambian el conocimiento, las relaciones económicas, sociales y cambian la manera de ver el mundo. Creo que hay que descubrir de alguna manera la magia. No hay que estar fascinado por la tecnología, pero tampoco tenerle miedo.

Eduardo Kac.²

En mi opinión, la tecnología siempre ha estado conectada con el cuerpo humano, ha sido siempre un apéndice del cuerpo, todo aquello que definimos como humanidad: no algo de alienados. Por ello, no debemos tener miedo de usar la tecnología como una interacción faustiana, pensando que si la utilizamos perdemos nuestra humanidad. No, porque ella constituye, en el bien y en el mal, el ser humano. La palabra “tecnología” deriva del griego “techen”, que significa “habilidad”. La tecnología es lo que hace posible las estrategias contemporáneas de observación y de producción del mundo. La tecnología no significa piezas de silicona: la tecnología es un lenguaje, es cultura, es contemporáneamente soft ed hard. Y nosotros debemos entender el fenómeno que ella representa. Heidegger dice que la tecnología es como hacer una fiesta; para Ortega y Gasset significa liberación.

Stelarc.³

El desarrollo científico y tecnológico supone una de las claves para las manifestaciones artísticas más actuales, las cuales parecen cebarse cada vez más en el ser humano. Arte y tecnología, ya desde la pintura que, junto con la escultura han sido unas de las primeras formas de representación plástica (del cuerpo) hasta el arte digital elaborado a partir de Internet, se sustentan mutuamente y consideran el descubrimiento científico como un

¹ Tarabukin, Nikolai, “Del caballete a la máquina” en; *El último cuadro*. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, 1977. (pág. 68)

² Eduardo Kac en: Erlan, Diego; *La creación, entre la utopía y el delirio. Entrevista con Eduardo Kac*. Revista N, nº 46, Clarín, sábado 14 de agosto 2004. (pág. 32)

³ Stelarc cit. en entrevista publicada en: Alfano Miglietti, Francesca; *Identità mutanti. Della piega alla piaga: esseri delle contaminazioni contemporanee*. Costa & Nolan. Milán. 1997.

acto de creación cada vez más sofisticado que interviene en la existencia, la conducta y la esencia del ser humano proponiendo una serie de prácticas que van desde la fotografía a la realidad virtual pasando por cine y vídeo, algo que en otras épocas era dominio de ingenieros y técnicos.

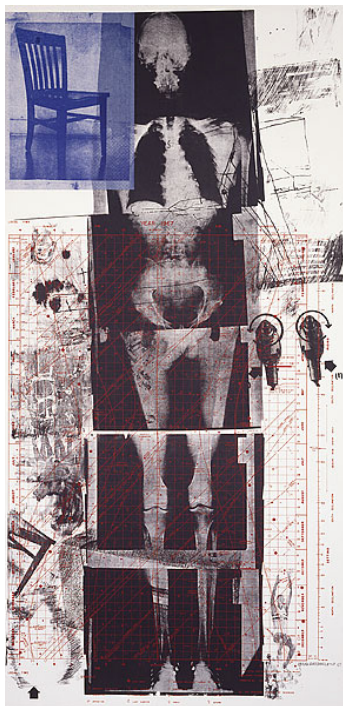


Fig. 1. Robert Rauschenberg. *Booster*. 1967

La producción artística más actual busca el potenciar una “multisensorialidad” en sus representaciones. La realidad virtual cuyos sensores hacen exceder sentidos como la vista o el tacto.

Lo representado se manifiesta creando formas y entornos ficticios que se pueden manipular, crear, destruir y volver a crear. La obra irá apareciendo exhibida ante el espectador parcialmente terminada de modo que cada persona pueda completarla y enriquecerla con sus experimentos o acciones. Un concepto de obra abierta en el que el término aportado Umberto Eco “el arte para todos” propio de las vanguardias es sustituido por el “arte de todos” venido desde la red; apareciendo en formato CD-ROM, la realidad virtual y los robots.

Cabe citar, por ejemplo, la página web destinada a estudios anatómicos: www.visiblehuman.epfl.ch en donde es posible ver las disecciones y los cortes aplicados a un cuerpo a través de animación en 3D, además de penetrar en los distintos órganos y sistemas corporales.

4.1.1. Evolución en las aplicaciones científicas y las nuevas tecnologías en el arte y la imagen del cuerpo.

Así como la técnica del collage ha suplantado a la pintura al óleo, el tubo catódico suplantará a la tela.

Nam June Paik.⁴

El vídeo es parte de mi cuerpo; es intuitivo e inconsciente.

Bill Viola.⁵

Lo que actualmente es considerado como “arte” ha excedido en sus fronteras. La producción artística de la última mitad del siglo XX caracterizado por su cuestionamiento de

⁴ Nam June Paik cit. en: Berger, René; *Videarte: búsquedas y experiencias. El contra-desafío televisivo*. En revista Cimal. N°16. 1982. (pág.11)

⁵ Bill Viola cit. en: Rush, Michael; *Nuevas expresiones artísticas a finales del siglo XX*. Destino, Barcelona, 2002. (pág. 145)

la prolongada tradición académica, ha dejado de ser algo ordenado para pasar a superponer todo tipo de materiales, soportes y técnicas.

Son muchos los artistas que han aplicado tecnologías procedentes de la labor científica para integrarlas como parte de su proceso artístico. De este modo, material radiográfico como termografías, radiografías, escáneres corporales...; material de laboratorio y quirúrgico como tubos de ensayo, jeringas, cánulas...; así como prótesis, dentaduras e imágenes procedentes de publicaciones médicas como vídeos o intervenciones quirúrgicas, han sido empleados como nuevos materiales y procesos artísticos al igual que el óleo para aproximar aún más si cabe, a la figura humana tomada como referente para revelar más directamente los temores, las angustias y la fragilidad de la existencia humana.

Francis Bacon utilizó fotografías de rayos X allá por la década de los cincuenta como estudios para sus composiciones pictóricas, algo que se puede apreciar en sus series de retratos o en su obra *Estudio según el retrato del Papa Inocencio X de Velázquez*, en donde la oscura veladura deja entrever los rostros fantasmales de los retratados. Obsesionado por la violencia y el dinamismo del movimiento, también recurrió a los estudios elaborados por Muybridge a finales del siglo XIX sobre locomoción animal.

Frida Kalho incorporó en sus composiciones para reflejar el dolor corporal que padecía a causa de la enfermedad que padeció de niña y del posterior accidente ya en su juventud todo tipo de material médico como corsés, tijeras, clavos o pinzas a los que dotó de gran simbolismo cuando los representaba junto a partes de su cuerpo como el corazón, el útero o la espina dorsal.

Entre las décadas de 1950 y 1960, Robert Rauschenberg, defensor de la mezcla de arte y tecnología, empleó lo que se conoce como *readymade* o imagen encontrada que posteriormente adquiriría una gran importancia en su lenguaje visual. Incorporó periódicos y revistas a sus dibujos, impresiones y pinturas a medida que desarrollaba las técnicas de la transferencia mediante disolventes, la litografía y la serigrafía estableciendo el vínculo, en la actualidad inseparable entre la técnica gestual del pincel y la imagen reproducida mecánicamente. Ya en 1962, Rauschenberg exploró la reproductibilidad de la técnica de la transferencia en sus ediciones de grabados que combinaban la imagen de rayos X con las publicaciones en la impresión litográfica y serigráfica empleando la tela como soporte como sería su serie *Booster* de 1967. (*fig.1*)

No obstante, la tecnología y la ciencia han ido dejando de ser representadas, retratadas en una pintura o utilizadas como mero proceso para pasar a ser la propia esencia de la obra y adquirir un protagonismo determinante a la hora de expandir el significado de la obra de arte y su alcance con respecto al observador.

Los cuerpos plastinados mediante un complejo proceso de conservación de Gunther Von Hagens o los animales disecados de Damien Hirst (tratados en otro tema de esta misma tesis) quedan muy próximos en la consideración de la obra de arte tradicional re-

emplazada por un “cuerpo real”; una de las características más notorias del arte actual que aparece como una nueva consistencia frente a la permanente reproducción tecnológica de imágenes característica de la cultura de masas.

Las nuevas tecnologías implican un universo de repleto de máquinas, cables, productos artificiales y un conjunto de elementos matemáticos y físicos que refleja el cambio y la expansión de las prácticas artísticas en un mundo y una sociedad enlazada electrónicamente.

De los nuevos materiales y medios que se han introducido en el arte del siglo XX, ha sido determinante el electrónico, el cual se ha aplicado en *performances*, videoarte, instalaciones de vídeo y arte digital, incluido el tratamiento de imágenes fotográficas, la realidad virtual y el arte interactivo; medios que los artistas utilizan entusiasmados como parte de un cambio y quieren que el ser humano se sienta igual que ellos al mostrar los nuevos medios tecnológicos como agentes capaces de interactuar de manera más directa con el espectador así como con el propio artista y su cuerpo, el cual pasa a experimentarse más intensamente.

De este modo, artistas como Rauschemberg crearon un tipo de *performance* que combinaba la expresión corporal con la tecnología más vanguardista. Así, en su *performance* titulado *Linóleo* (1966)⁶ el artista llevaba un traje de plástico conectado a unos cables de sonido diseñado por Billy Klüver mientras se proyectaba el montaje de unas imágenes de archivo sobre deportes acuáticos y maniobras aeronáuticas.

Klüver era ingeniero electrónico y colaboró con diversos artistas como Jean Tinguely en su máquina que se destruía sola, así como con John Cage y Merce Cunningham en uno de sus primeros espectáculos multimedia titulado *Variaciones V* para el que inventó un sistema de sonido sensible a los movimientos que producían los bailarines a modo de partitura⁷.

De la colaboración entre Rauschemberg y Klüver surgió en 1967 la fundación del EAT (Experimentos de Arte y Tecnología) una organización que se basaba en el trabajo entre artistas e ingenieros.

De este modo, la interactividad forma parte de estas nuevas producciones en que lo tecnológico, la máquina va unido a la velocidad y el dinamismo; así como la electricidad que pasa a desempeñar un papel fundamental en el momento de la representación. Desde los artefactos mecánico-eléctricos dotados de interruptores, motores y creados a partir de piezas de deshecho destinados a producir movimientos aleatorios por Duchamp o Tinguely, se pasa a la electrónica propiciada por el auge de los medios de comunicación de masas, que para Derrida eran “cadenas de marcas diferenciales”⁸ que produjeron que se comenzara a considerar la presencia y la ausencia del cuerpo casi como experiencia; destinados a un público

⁶ Rush, Michael; *ibidem*. (pág. 38)

⁷ *ibidem*. (pág. 37)

⁸ Derrida, Jacques; *Limited Inc*. Northwestern University Press. Evanston, 1988. (pág. 10). Traducción libre.

acostumbrado a utilizar dichos medios a partir de la incorporación de sensores, sistemas de grabación y reproducción de vídeo y audio o pantallas como objetos artísticos, lo que propicia al desarrollo del videoarte que adopta la imagen televisiva y su manipulación como otra forma de explorar la realidad convirtiéndola en experiencia a través de la imagen o el sonido; también el cuerpo. Tal y como escribió Roy Ascott:

*Las estéticas en estos trabajos transformativos (interactivos) reside en el comportamiento del observador. El artista establece las condiciones iniciales, establece el contexto más amplio, provee la variedad requerida, la necesaria y suficiente complejidad y entonces construye puntos de entrada en el sistema que ha creado, el cual dará al observador acceso a este campo transformativo.*⁹



fig. 2. Bruce Nauman. *Antro/socio*. 1992

Artistas como Robert Whitman, Vito Acconci, Carolee Schneeman, Bill Viola o Bruce Nauman entre muchos otros, combinaron en sus *performances* el uso innovador de la tecnología con la imagen de un cuerpo cada vez más desnaturalizado y atrapado por la tecnología. Descontextualizado del entorno, del tiempo y la materia, pero a su vez más intenso sensorialmente a través de un viaje a otra dimensión realizado mediante la imaginación y el chip informático.

La artista alemana Carolee Scheemann que desde los años sesenta trabajó en *performances* corporales, llevó a cabo una serie de acciones como *El ojo del cuerpo* (1963) o *Acciones prohibidas-Museos* (1979) que documentó mediante la fotografía, se recrea en la “vida corporal inmóvil” en cuanto que su cuerpo es usado como escultura o como pintura en cada imagen; es decir, en material para su obra tal y como expresa: *Quiero que mi cuerpo se combine con la obra como un material integral*¹⁰. Para su *performance* multimedia titulado *Nieve* (1967) combinó todo tipo de materiales; desde películas de 16 y 8 mm, diapositivas, esculturas de luz giratorias, luces estroboscópicas y ocho intérpretes de diferentes razas. Bajo los asientos de la sala, Scheemann y sus colaboradores colocaron micrófonos que transmitían señales a un panel rectificador de silicio y cada vez que un espectador se movía en esos asientos, se activaba el sistema que, a su vez, accionaba otros medios visuales; lo que convertía ya no al cuerpo de la artista en ese “material integral”, sino que hacía que los espectadores ya no fueran tales; sus cuerpos formaban parte fundamental de la maquinaria que la movía.

⁹ Ascott, Roy; *The Art of Intelligent Systems*. En: *Der Prix Ars Electronica: International Compendium of the Computer Arts*. Ed. H. Leopoldseeder. 1991 (pág. 26). Traducción Libre.

¹⁰ Carolee Schneeman cit. en: Rush, M.; *ibidem*. (pág. 38)

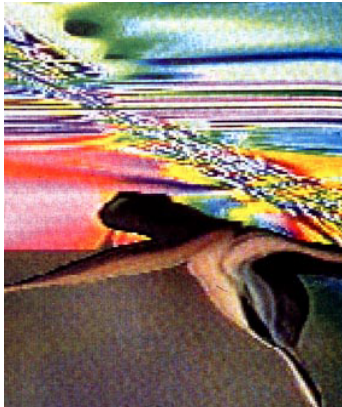


Fig. 3. N. J. Paik. *Butterfly*. 1986.

Por su parte, Acconci ya exploró el lugar del cuerpo en el arte empleando, primero su carne y, posteriormente, su proyección en varios vídeos en blanco y negro en 1971 volviendo al medio sobre sí mismo y dejando al descubierto, durante el proceso, la falsa intimidad del cuerpo sometién-dolo a la consideración de exhibición panóptica de un cuer-po en soledad. Así, aislado en el rincón de una habitación o en el interior de una caja de cartón como en *Llenarse* (1971) o en *Tema musical* (1973)¹¹; Acconci se enfoca con la cámara a sí mismo produciendo que su cuerpo sea un objeto ob-servado que intenta “seducir” patéticamente al espectador repitiendo constantemente “*Te quiero dentro de mí*”. Un fetiche obsesivo en que cuestiones de género, de identidad o la sexualidad (cada vez más presentes en el panorama artístico) eran absorbidos por el narcisismo que propiciaban los medios electrónicos de difusión de imágenes a una cultura alimentada por la televisión basura.

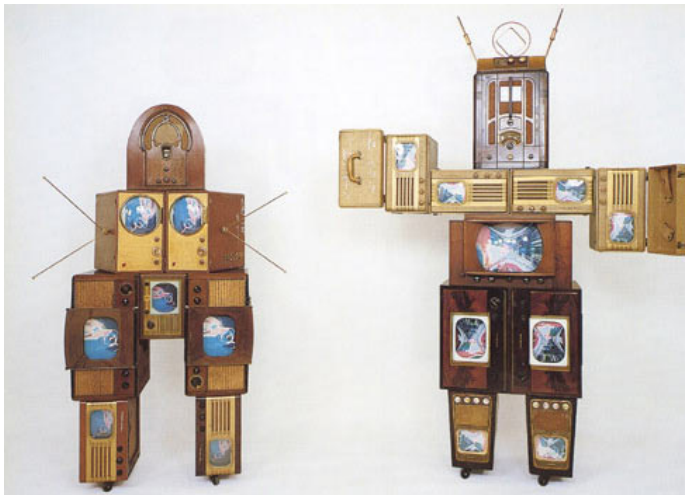


Fig. 4. N. J. Paik. *Familia de robots*. 1986



Fig. 5. N. J. Paik. *K-456*. 1982.

Bruce Nauman (Fort Wayne, California, 1941) fue otro de los artistas que usó su propio cuerpo como material artístico y que fue de las grabaciones en las que filmaba la repetición de acciones corrientes y asumía todo tipo de poses escultóricas como en *Posiciones pared/ suelo* (1968) preocupándose únicamente de lo que cabía en la cinta, rechazando delibera-damente los montajes convencionales, hasta complejas instalaciones como las realizadas en 1991 y 1992 tituladas *Antro/socio (Rinde delante de la cámara)* y *Antro/socio (Rinde dando vueltas)*¹² en colaboración con el músico Rinde Eckert en los que filmó primeros planos de la cara de Eckert representando y cantando frases como *Ayúdame. Hiéreme sociología; ali-*

¹¹ ibídem. (pág. 102)

méntame, cómeme, antropología. (fig.2) Con esto viene a demostrar el carácter cada vez más virtual y cambiante del cuerpo en su relación con la tecnología, de su simulación a través del medio electrónico. La carne va desapareciendo y a medida que se va convirtiendo en luz, va envolviendo todo el entorno transformándolo al suscitar emociones en el público aunque sean negativas, lo que le otorga al cuerpo un carácter mucho poderoso y presencial dentro de su simulacro. Algo así como un “fantasma electrónico” omnipresente, ubicuo.

Las prácticas artísticas y el efecto del goce y del intercambio entre creador y receptor provoca el carácter multimodal y plurisensorial de la obra de arte como “pseudo-orgánicas” esculturas compuestas por pantallas y televisores en las que un bombardeo de imágenes caóticas ataca indiscriminadamente al espectador que percibe de forma simultánea y caótica una realidad variable a través de los medios y en soportes tecnológicos cada vez más sofisticados.

Nam June Paik (Seúl 1932, Miami 2006) fue uno de los artistas más determinantes en el arte “robótico” al contribuir a la aplicación de las tecnologías electrónicas en el arte contemporáneo contribuyendo con su sintetizador Paik/Abe, en colaboración con el ingeniero electrónico Shuya Abe que coloreaba y manipulaba las imágenes a modo de “collage electrónico” como puede apreciarse en su obra *Mariposa* (1986) una psicodélica amalgama de imágenes fluctuantes mezclada con efectos sonoros. (fig.3)

El monitor es la ventana a una realidad múltiple y desbordante que llega a la sociedad cambiando sus hábitos de vida y moldeando su comportamiento. Paik llega a convertir al monitor en un intérprete por derecho propio inyectándole vida y produciendo que esos monitores inertes lleguen a ser organismos autónomos mecanizados cuyos “latidos” son esas imágenes que no cesan; hasta tal punto que creó varios “vídeo-robots” desde 1964, incluidos *Familia de robots, tía* (1986) y *Familia de robots, tío* (1986), los cuales, eran agentes que bajo una apariencia humanoide podían introducirse en el hábitat de los humanos (fig.4), tal y como se puso en evidencia a partir del proyecto realizado junto a Abe, *Robot K-456* construido en 1982 (fig.5); un ingenio mecánico autocontrolado que fue trasladado a la calle desde su pedestal en el Museo de Arte Americano de Nueva York¹³.

Paik fue uno de los primeros en promover el arte cibernético interactivo introduciendo al robot en el ecosistema del ser humano como una caricatura del mismo al ser reproducido artificialmente.

De esta manera, la tecnología entra cada vez más en contacto en la vida del hombre contemporáneo; sin embargo todavía está por llegar una siguiente fase y es la que tiene como objetivo el de incidir en su cuerpo para adaptarlo a sus exigencias y convertirlo en otro agente tecnológico a través de unas prácticas “anti-humanas” que proponen la disolución de la identidad y, sobre todo, la morfología predeterminada del sujeto, destacándose la noción del

¹² Ibídem. (pág. 49)

¹³ Sharp, Willoughby; *Artificial Metabolism. An interview with Nam June Paik*. En *Video* 80, n° 4. 1982 (pág.14)

cyborg como nuevo ente avatarizado y un paso en la evolución humana a través de la propia modificación del cuerpo del artista por el uso de prótesis inteligentes que depuran las capacidades del cuerpo o técnicas de hibridación que alteran su morfología y llevando a la confusión de la identidad humana estableciendo la función y el fin último de la tecnología.

4.1.2. Arte y tecnología en las nuevas concepciones del cuerpo desnaturalizado.

Al haber perdido la dimensión del sentido, el cuerpo pierde su valor moral, mientras que, a la inversa, su valor técnico y de mercancía se incrementan.

David Le Breton.¹⁴

La tecnología acelera el cuerpo, el cuerpo mantiene la velocidad planetaria de escape. El cuerpo se encuentra dentro de unos entornos extraños, para los cuales está mal equipado. Debido a esto, el cuerpo está obsoleto. [...] ¿Puede el cuerpo tener un sistema de supervisión interno? ¿Puede el cuerpo tener una experiencia sensorial aumentada?

Stelarc¹⁵.

Puedo imaginarme subiendo información a Internet y teniendo agentes haciendo nuestro trabajo, liberándonos de estar necesariamente con el ordenador. Realmente, pienso muchísimo en esta interface máquina-humana dando sus primeros primitivos pasos en la comprensión de cómo la tecnología será parte de nuestras vidas. Esto podría ser una manera de reafirmar nuestro cuerpo físico.

El crear un cuerpo en Internet, ¿Significa que no existo aquí? No, todavía tengo que ir al baño. No hay nada virtual en ello.

Victoria Vesna.¹⁶

Yo también tengo el deseo de hacer un “upload” de mí misma y disolverme en el ciberespacio. Pero en esa situación determinada, estaría trabajando con el cuerpo no ideal y estaría tratando de sacar algo de él. Para mí, es la posibilidad de usar su debilidad e imperfecciones para encontrar imágenes diferentes acerca de qué es lo que está ocurriendo a mi alrededor.

Eva Wohlgemuth¹⁷.

¹⁴ Le Breton, D.; *Le chair à vif. Usages médicaux et mondains du corps humain*. Métailié, París, 1993 (pág. 285). Traducción libre.

¹⁵ Stelarc cit. en: www.encia.pntic.mec.es/jav0000/cuerpo.htm

¹⁶ Victoria Vesna cit. en: ibídem. Traducción libre.

¹⁷ Eva Wohlgemuth cit. en: ibídem. Traducción libre.

“[...] no hay nada permanente, no existe una “esencia humana”, todo tiene un carácter fluido, heraclíteo, configurando un yo proteico que no conoce límites en su evolución.”

José Luís Molinuevo.¹⁸

Desde el posmodernismo cultural se tiende a la desnaturalización; tanto del lenguaje, del contexto, del tiempo y también del ser humano cuando se trata de perturbar sus cualidades naturales; como por ejemplo alterar las moléculas tratándolas con radiación o con sustancias químicas.

Una de las moléculas tratadas de este modo es el ADN. La desnaturalización es un paso determinante para revelar la estructura del ADN que ha conducido a la bioingeniería a la posibilidad de remodelar el material genético humano.

Por lo tanto, el proceso de desnaturalización es un paso determinante en el desarrollo técnico que contribuyó a conformar el posmodernismo cultural y artístico; siendo, además, una metáfora de profundas consecuencias dentro del pensamiento y las manifestaciones plásticas posmodernas.

La desnaturalización de lo humano viene dada por diversos factores que tienen que ver con lo señalado anteriormente sobre la desnaturalización del contexto. Vivir en un mundo de simulacros, en un tiempo de momentos presentes, inconexos, sin tener un sentido de la historia¹⁹ y que puede conllevar a ver la forma humana como provisional a través de imágenes en que el cuerpo es un núcleo en el que es posible incorporar mecanismos cibernéticos (tema que el cine de ciencia-ficción se ha encargado de mostrar extensamente²⁰) y conteniendo la duda acerca de que la historia o la generación anterior sean determinantes en la evolución. El tiempo deja de ser algo útil sobre el cual organizar una experiencia cuando el futuro ya se ha desgastado y el hombre se ha convertido en un simulacro arrojado dentro del presente a partir de contextos previos.

Donna Haraway ha expresado de manera directa de qué modo la tecnología está cambiando la forma en que se conciben y constituyen los límites. Tal y como señala: *Tanto objetos como personas pueden ser razonablemente considerados aptos para ser armados y desarmados; no hay arquitecturas “naturales” que pongan restricciones al diseño del sistema. Los distritos financieros de todas las ciudades del mundo, y también las zonas de procesamiento para la exportación y de libre comercio proclaman este hecho elemental del “capitalismo tardío”.*²¹

Con esto, Haraway argumenta que las tecnologías han conseguido que el ser humano crea que tanto los objetos, los entornos, así como él mismo sean conjuntos que pueden

¹⁸ Molinuevo, José Luís; “Entre la tecnolustración y el tecnoromanticismo” en: Hernández Sánchez, D. (ed); *Arte, cuerpo, tecnología*. Ediciones Universidad. Salamanca, 2003. (pág. 60)

¹⁹ Cortés, José Miguel G.; *Orden y Caos. Un estudio cultural sobre lo monstruoso en el arte*. Ed. Anagrama. En “el sujeto esquizoide” (p.115).

²⁰ Consideración tomada a partir del estudio del imaginario cibernético introducido en los juguetes y en la televisión realizado por G. Schwab. Schwab, Gabriele; *Cyborgs, Postmodern Pliantasis of Body and Mind*. Discourse 9, primavera-verano. 1987. (págs. 64 a 84)

²¹ Haraway, Donna; *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*. Cátedra. Madrid, 1995. (pág. 81)

ser separados, combinados y recombinados con nuevos elementos sin respetar los límites naturales o sociales.

Desde perspectivas como el posthumanismo o el transhumanismo que perfilan, según Molinuevo, sus presupuestos sobre la idea de “posibilidad”, en lugar de sus “límites”²², esta violación de las posibilidades es liberadora en cuanto a que permite reconstruir los modelos opresores (hombre-mujer; mujer blanca-mujer negra; heterosexual-homosexual; occidental-

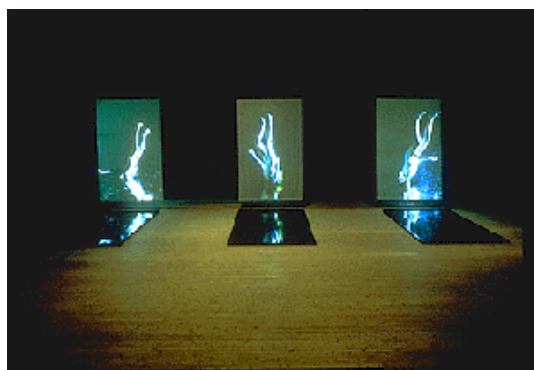


Fig. 1. Bill Viola. Estaciones. 1994.

oriental; rico-pobre) y reemplazarlos por nuevas especies de entidades, más abiertas a la expresión de la diferencia. Según McCaffery: *La naturaleza del “conocimiento” y el “deseo”, o el campo familiar de las oposiciones categóricas que nosotros contamos entender por nosotros mismos y nuestra relación con el universo: macho/hembra, orgánico/inorgánico, artificial/natural, realidad/ilusión, originalidad/duplicación, vida/muerte, humano/inhumano debe ser roto.*²³

En su discurso, exageradamente irónico, Haraway introduce la “identidad posmoderna” del ser humano en una nueva especie de espacio que es constituido por el cyborg (tomado dentro de esta tesis como el mito posmoderno de las nuevas naturalezas tecnológicas humanas)

Haraway muestra al cyborg como el concepto más específico de la desnaturalización humana; para ello abre espacios no construidos que se extiende e incluye al ser humano.

Si la desnaturalización de lo humano (materia, cultura, arte...) es capaz de barrer con la mayor parte de los vestigios del pasado, también puede eliminar sus tabúes.

Así, si se habla de lenguaje, contexto y tiempo desnaturalizados, se está hablando de un ser humano desnaturalizado a través de un lenguaje desnaturalizado y una consideración sobre sí mismo desnaturalizada que produce un arte desnaturalizado.

La evolución de la tecnología la lleva a introducirse en el cuerpo, casi hasta devenir en otro/s cuerpo/s.

El arte que aplica las nuevas tecnologías está impulsado por esas tecnologías mucho más que por concepciones plásticas o filosóficas, pasando de la noción de “el arte por el arte” a la de “la tecnología por la tecnología” concentrada en la redefinición del ser humano y su cuerpo.

La tecnología aplicada al arte a través de técnicas como la manipulación digital de imágenes, la realidad virtual o la robótica ya “modifica” y “crea” al cuerpo; no lo representa,

²² Molinuevo, J. L.; ibídem. (pág. 59)

²³ McCaffery, Larry (ed); *Storming the Reality Studio*. Duke University Press. Durham, 1991. (pág. 7) Traducción libre.

Fig. 2. Tony Oursler. *Chaos*. 2004.Fig. 3. Tony Oursler. *Sis*. 2003

no lo proyecta. Desde las monumentales proyecciones de Bill Viola en que el cuerpo se ve atrapado en el tiempo dentro de la pantalla como puede suceder en las instalaciones *Estaciones* (1994) (fig.1) o *El mensajero* (1996) en donde hombres y mujeres desnudos y sumergidos en agua quedan encerrados en la pantalla como al otro lado de la ventana; cuerpo y tecnología parecen fundirse como sucedería en la producción de Tony Oursler (Nueva York, 1957) creando nuevas figuraciones corporales antes inconcebibles. O por lo menos, no tan condicionadas por las limitaciones técnicas y su relación con las nuevas consideraciones del cuerpo (desnaturalizado).

En instalaciones como *Mansheshe* (1997) aparecían unas cabezas proyectadas sobre óvalos con forma de huevo colgados en las columnas. Estas cabezas que miran directamente a cámara y que sueltan aforismos sobre la identidad sexual, las creencias religiosas personales y las relaciones afectivas se convierten, junto a los visitantes humanos, en espectadores de la obra. Tal y como viene a señalar José Ramón Alcalá, [...] estamos ante individuos blandos, transparentes cuando deberían ser opacos, livianos en vez de manifestar su supuesta potente gravidez; todos ellos han padecido, gracias a la liviandad de la imagen en vídeo, o la simbiosis entre objeto material y proyección inmaterializada y a la reducción a la escala de proyección, una importante modificación de lo que se entiende es su forma tradicional, una erosión de sus fronteras, un desparramamiento de sus contenidos, que les convierte en monstruosamente irreconocibles.²⁴

Oursler a través de piezas como *Chaos* (2004) (fig.2) o *Sis* (2003) (fig.3) crea seres parlantes inauditos y deformes; de composición híbrida entre luz, carne y formas irregulares de fibra de vidrio que devienen parte del nuevo bestiario de una mitología tecnológica.

El avance de las herramientas tecnológicas que favorecen la multimedialidad, la interactividad o la telepresencia en tiempo real, va más allá de lo simplemente proyectado y crea

²⁴ Alcalá, José Ramón en: VV.AA. *Monstruos, fantasmas y alienígenas. Poéticas de la representación en la era digital*. Fundación Telefónica. Madrid, 2004. (pág. 27)

cuerpos (seres) luminosos a partir de las formas suspendidas lo que deriva, ya no en reflejos, sino en identidades etéreas, luminosas, pero, a su vez, muy físicas; activas en un intento por eliminar esa distante pantalla/espejo/ventana para retomar la imagen tecnológica del cuerpo y proyectarla como carne tecnológica.

Esta “carne tecnológica” puede existir en este mundo o ser parte de un universo virtual en el cual el sujeto puede verse inmerso conectando su cuerpo a *interfaces* electrónicos por el cual, según Paul Virilio, el ser humano entra en un mundo en que habrán dos realidades la “real” y la “virtual”; términos extensibles al cuerpo (“real” y “virtual”). Como señala Rush: *El término “realidad virtual” se refiere a la experiencia tridimensional en la que un “usuario” (ya no podemos seguir usando términos sencillos como espectador, visitante ni público/participante), con la ayuda de unas gafas-auriculares, guantes de transmisión de datos o trajes especiales (con cableado o fibra óptica), percibe un mundo simulado que parece responder a sus propios movimientos.*²⁵

El arte digital se ha venido desarrollando en universidades u otros centros de investigación tendiendo a tener un cierto aire académico o de ciencia aplicada a medida que los equipos se han ido haciendo más asequibles y se han adaptado hacia metas en que la experiencia plástica es determinante para otorgarle un verdadero sentido de aplicación interactiva sobre el “usuario”.

Instalaciones como *Osmose* (1995) creada por Char Davies transporta al usuario a un entorno creado con formas naturales como bosques y elementos sintéticos. El *interface* era un arnés que permitía al sujeto moverse en ese mundo virtual usando su respiración y su equilibrio pareciendo que estuviera buceando: *La instalación pública de Osmose incluía una proyección estereoscópica a gran escala de audio y vídeo de imagen y sonido interactivo transmitido en tiempo real desde el punto de vista del “sumergido”. Esta proyección permitía una audiencia, llevando gafas polarizadas, para ser testigos de cada inmersión como revelada. Aunque la inmersión se hizo en un área privada, una pantalla translúcida de la misma medida que la pantalla que permitía a la audiencia observar los gestos del cuerpo del sumergido como una poética sombra-silueta.*²⁶

Si por un lado la carne tecnológica viene dada por interfaces que amplifican el cuerpo y sus percepciones como es el caso anterior o las propuestas de Stelarc (*Fractal Flesh*. 1995) y Marcel·lí Antúnez (*Epizoo*. 1994) (sobre los que se estudia en otro tema en esta tesis), ésta sigue estando compuesta por carne y hueso; sin embargo, el cuerpo puede ser creado de manera totalmente virtual. Algo sobre lo que Bukatman subraya: *Así, el drama contemporáneo del sujeto, la carne terminal, queda fuera de juego de la superficie del cuerpo; “profundidad” es una ilusión que pertenece a un momento pasajero de particular subjetividad. La superficie del*

²⁵ Rush, Michael; ibídem. (pág. 208)

²⁶ Char Davies cit. en: Kac, Eduardo; *Telepresence & Bio Art. Networking Humans, Rabbits & Robots*. University of Michigan Press, 2005. (pág. 90). Trad. libre.

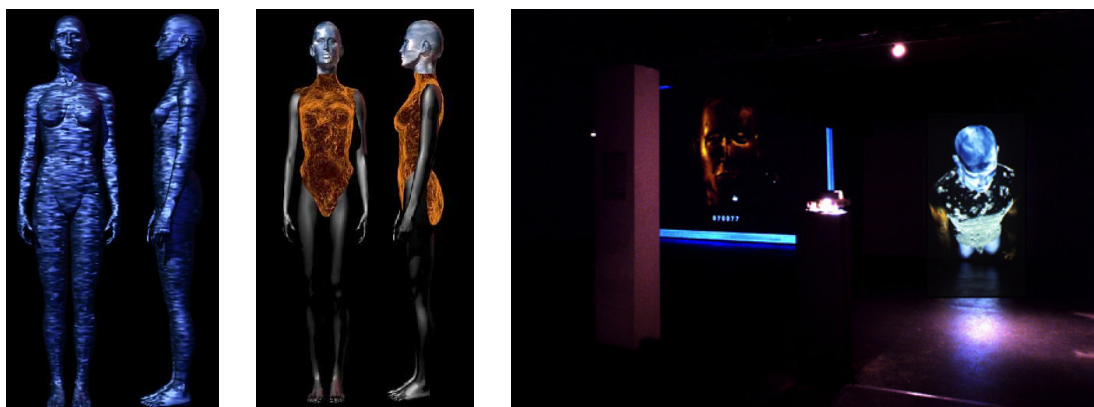


Fig. 2. Victoria Vesna. *Bodies Inc.* 1996.

*cuerpo se convierte en arena que disuelve el gobierno de la razón instrumental del organismo.*²⁷

Algo que está reflejado en los trabajos de artistas como Victoria Vesna y Eva Wohlge-muth que gira en la representación del cuerpo virtual digitalizado, resultado de una combi-natoria entre conocimiento, tecnología, deseo, mente y materia.

La artista californiana Victoria Vesna mediante la tecnología electrónica introduce un nuevo cuerpo avatarizado, recreado a partir de la representación tridimensional, el cual puede ser alterado sin fin; reconfigurado y re-materializado en otros cuerpos en constante cambio.

Tal es el objetivo de su trabajo titulado *Bodies INC* (1996) trata de una producción *Web-based* desarrollada en colaboración con músicos, artistas y programadores.

La premisa básica de la *site* era que los navegantes activaran un simulacro de la estructura corporal que, por su participación, podían demandar cuerpos digitales elegidos por ellos mismos.

El proyecto emplea VRML para crear la representación tridimensional del nuevo cuerpo en una base de datos que los demás usuarios pueden ver.

Para Vesna, este proyecto significó, además de una propuesta artística y conceptual, una investigación sobre la psicología social y las dinámicas de grupo en un contexto corporal. Después de haber anunciado la creación de la *site* y la demanda y creación de cuerpos digitales, la artista obtuvo infinidad de contestaciones; peticiones procedentes de hombres, mujeres, transexuales, individuos con tendencias homosexuales o bi-sexuales; o asexuales. Tal y como señala Rossane Stone: *el cuerpo "original" es la fuente autenticativa para la persona reconfigurada en el ciberespacio: no existen personas cuya presencia no está justificada por un cuerpo psíquico de vuelta al espacio "normal".*²⁸

Muchos de esos cuerpos representaban alter-egos o compañeros sexuales.

Además del contexto sexual, las texturas que el usuario podía añadir, otorgaban a estos cuerpos un valor simbólico fuera de la lisa superficie de la piel digital a través de un menú

²⁷ Bukatman, Scott; *Terminal Identity: The Virtual Subject in Post-Modern Science Fiction*. Duke University Press. Durham, 1993. (pág. 328). Trad. libre.

²⁸ Rossane Stone, Allucquere; "Identity in Oshkosh." *Posthuman Bodies*. Indiana University Press. Indianápolis. (pág. 609)

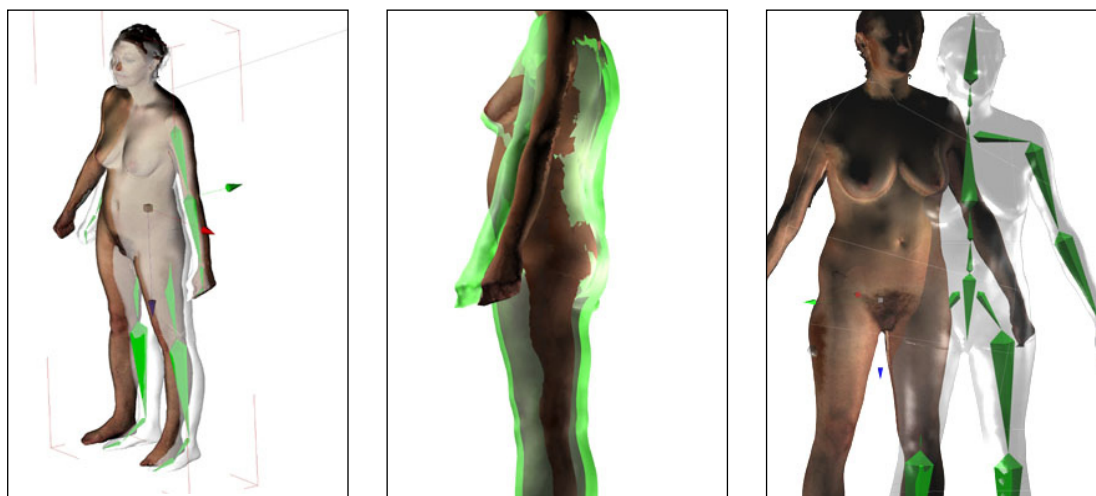


Fig. 3. Eva Wohlgemuth. Bodyscan. 1997.



Fig. 4. Eva Wohlgemuth. Bodyscan. 1997.

que incluían texturas como goma negra, plástico azul, bronce, chocolate, barro, cemento, cristal, vapor, lava, piedra pómez y agua. (fig.4)

Como Vesna explica: *Inicialmente, el participante es invitado a construir un cuerpo virtual fuera de partes corporales pre-definidas, texturas y sonidos, y gana la afiliación en la extensa comunidad de dueños de cuerpos. Los elementos esenciales del sitio online son tres espacios construidos (subsidiarios de Bodies INCorporated) dentro de cada diferente situación de actividades tienen lugar: LIMBO INCorporated, una zona indefinida no descriptiva, donde la información obre cuerpos inertes que ha sido subida (sobre cuerpos cuyos propietarios han abandonado o desatendido) es accesible; NECROPOLIS INCorporated, una barroca atmósfera abundantemente texturizada, donde los propietarios pueden mirar o elegir como quieren que mueran sus cuerpos; y SHOWPLACE INCorporated, donde los miembros pueden participar en fórums de discusión, ver los cuerpos protagonistas de la semana, apostar en las masacres y entrar en las sesiones Chat “vivo” o “muerto”.*²⁹

²⁹ Ver Victoria Vesna cit. en: Kac, Eduardo; *ibidem*. (pág. 96). Traducción. libre.



Fig. 5. Eva Wohlgermuth. Instalación en Manchester. 2005.

Por su parte, la austriaca Eva Wohlgermuth ha tomado el cuerpo como intruso en el mundo artificial del ordenador estableciendo los nexos entre el plano real y el virtual como una nueva arquitectura desplegable que se puede conectar, reinventar o alterarse virtualmente.

Para su trabajo titulado *Bodyscan* (1997), Wohlgermuth en colaboración con un equipo de técnicos informáticos (Chrono Popp) digitalizó su propio cuerpo en directo y en tres dimensiones para obtener un doble virtual susceptible de ser explorado y habitado por los internautas. Como Bukatman señala: *Como en un performance, el cuerpo se convierte en el lugar de exploración, un lugar en que las implicaciones de la disolución posmoderna son inscritas e hipnotizadas. El cuerpo es un interface entre la mente y la experiencia.*³⁰

La artista fue escaneada y digitalizada totalmente en la exhibición realizada en Cyberware, Monterrey (California) en donde, a partir de un material extraído digitalmente lo trata como una parte de sí misma; un cuerpo que no tiene ninguna identificación con ella y que debe ser dotado de una identidad. (fig.3)

También incluye un plano general de su cuerpo que es presentado como un maniquí dentro de una plataforma disponible a las órdenes del usuario, que lo puede hacer girar y examinarlo desde diversas perspectivas. (fig.4)

El proyecto inicia con la imagen de un cuerpo moldeado en tres dimensiones sobre un fondo negro. La imagen frontal de la autora en tres dimensiones a izquierda y derecha y una flecha que permite voltear el cuerpo 360 grados; a medida que el cuerpo gira, aparecen una serie de puntos que son accesos por los que la autora construirá la identidad de su nuevo cuerpo: el pie, la espalda, la oreja y el costado.

Si se accede por el pie aparece *Places I have been* donde se escucha la voz de Wohlgermuth relatando los lugares que ha visitado y que aparecen escritos en la derecha. Si el acceso viene desde la espalda, se tiene *Things I like* en que, nuevamente, la voz de la autora recita aquellas cosas que le gustan, apareciendo si se tratara de una visita a un centro comercial. Por la oreja, *My numeric data*, en donde la voz va indicando los dígitos que la identifican socialmente como su número de seguridad social, su tarjeta de crédito o las medidas de su

³⁰ Bukatman, Scott; ibídem. (pág. 260). Traducción. libre.

cuerpo. Y el acceso del costado lleva a *How I spend the day* en que la voz indica todo lo que va haciendo durante un día cualquiera. Desde que se levanta hasta que se acuesta.

En definitiva, *Bodyscan* es un proyecto multidisciplinar que “habla” sobre la pérdida de identidad cuando la artista es digitalizada y la posterior reconstrucción de la misma, así como la simulación del cuerpo, cuando esos cuerpos son reproducidos en esculturas estereolitográficas de 28 centímetros; copias inertes de ella misma como las exhibidas en la instalación de Manchester entre los días 22 de enero al 6 de marzo de 2005 (fig.5). Tal y como argumenta: *Mi interés artístico sobre el cuerpo no está basado sobre el deseo de desarrollar el perfecto cuerpo artificial con una nueva apariencia extravagante o funcionalidad argumentada, pero sí en la investigación psicológica de las propias imágenes internas y externas de las nuevas representaciones corporales.*

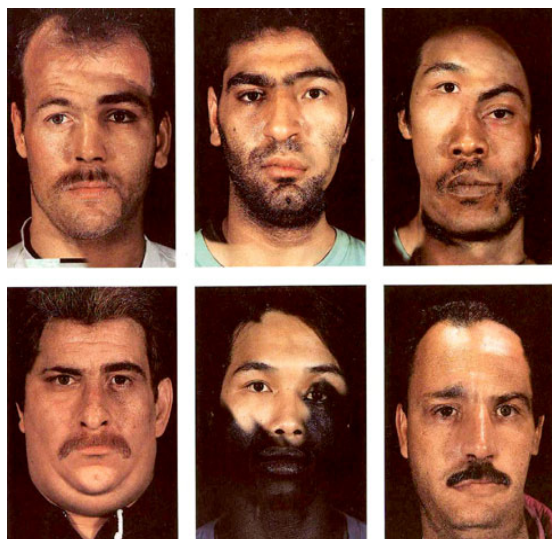


Fig. 6. Juan Urríos. Ortopedia. 1992.

*A través de transferir en múltiples formatos de datos conseguimos un extracto de la nueva imagen de nosotros mismos, la cual puede iniciar nuevas visiones y conceptos propios. Nosotros podemos comenzar otras definiciones y encontrar nuevas historias sobre nosotros. La historia se vuelve anticuada, obsoleta y cuestionable, debería ser un interruptor a nuevos códigos emocionales. Los cuerpos-clon son cada una de esas historias sobre nosotros. ¿Y si las vidas de esos dobles y clones nos enseñaran?*³¹

Todas estas prácticas ya, en pleno siglo XXI, pueden verse limitadas y predeterminadas desde el punto de vista del avance tecnológico, viéndose superadas claramente por cualquier videojuego en cuanto a resolución y calidad, incluso en la posibilidad de “crear vidas”, es decir, en su interactividad. Sin embargo, los conceptos que giran entorno a la creación digital de cuerpos siguen siendo empleados para producir los avatares de una sociedad obsesionada emocionalmente con la perfección de las formas corporales.

No obstante, cabe recordar, como ya se ha señalado al inicio del capítulo, que la manipulación corporal mediante la tecnología se produce desde la propia molécula.

Las manipulaciones genéticas o las clonaciones son aplicables al cuerpo humano, sin embargo todavía están por aplicar de forma plena. Es decir, la experimentación con animales ofrece la viabilidad a la hora de alterar el ADN de cualquier humano, sin embargo, es la ética la que frena esa inmersión radical de la estructura del cuerpo más allá de su apariencia, tal y como lo hace la cirugía plástica.

³¹ Eva Wohlgemuth cit. en: www.evawohlgemuth.com

Pese a ello, desde la aplicación artística, sí que se ha atrevido con la experimentación partiendo de instalaciones y obras como las que la modalidad denominada *Bio Art* (estudiada en profundidad como tema específico en esta tesis) sugiere a cerca del impacto que esa tecnología produce sobre la morfología humana a través de códigos genéticos inventados o animales “transgénicos” fluorescentes, como puede verse en el trabajo Eduardo Kac (también analizado en esta tesis) a través de la reflexión a modo de augurio. Pero es la imagen digital la que sí se ha transgredido con esa estructura, al menos en cuanto a apariencia se refiere.



Fig. 7. Orlan. *Hybridation Precolombienne* 1999.

Las nuevas tecnologías en general han establecido el punto sin retorno a la estética corporal de la última década. Las nuevas imágenes “sintéticas” se han centrado en la “pérdida de lo real” en el momento que la propia realidad se ha visto reemplazada por el mundo de la simulación digital.

La manipulación digital puede tener muchas similitudes con la manipulación genética en cuanto a que los píxeles/moléculas pueden ser manipulados a voluntad de forma que se podría hablar de una reconfiguración del cuerpo en el contexto de “hiperrealidad sintética” viene a implantarse en la propia realidad; siendo los nuevos programas de infografía, 3D y retoque fotográfico las herramientas que alteran el ADN de la imagen; algo que Guillot y Roux vienen a argumentar del siguiente modo: *En la era de las nuevas tecnologías, los artistas ... esa presencia y la mirada del hombre y utilizando el medio informático para inventar nuevos cuerpos. [...] Las tecnologías virtuales han abierto un espacio de experimentación ideal para los artistas cuyas investigaciones se sitúan alrededor de las cuestiones sobre cuerpos y de sus posibles mutaciones. [...] Las nuevas criaturas que nacen de esta fusión de la realidad, de lo artificial y el simulacro pueden parecer tan reales como modelos humanos. De hecho, las nuevas tecnologías*



Fig. 8. Keith Cottingham. *Fictious Portraits*. 1992.

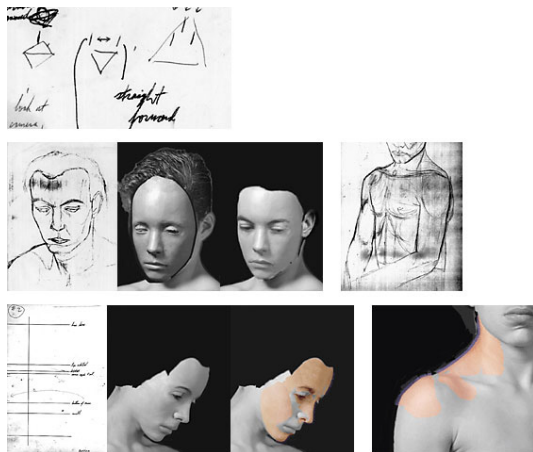


Fig. 8b. K. Cottingham. *Fictitious Portraits*. Proceso.

abren un espacio donde todas las confusiones son posibles.³²

Siguen siendo cuerpos virtuales, sin embargo, la diferencia que tienen con respecto a los casos de Vesna o Wohlgemuth, no son cuerpos aleatorios y volátiles, sino que se tratan de “retratos” de especímenes tomados en algún plató a los que, posteriormente y de manera caprichosa, se les ha manipulado su estructura fuera de cauces naturales empleando una técnica tan artificial e híbrida que se sale, incluso, de los parámetros de una disciplina tan técnica como es, en este caso, la fotografía.

En definitiva, “cuerpos sin órganos” tal y como Deleuze conceptualizó en sus planteamientos que a finales de los ochenta y principios de los noventa tan influyentes fueron y que actualmente han derivado en la noción de “órganos sin cuerpo”.



Fig. 9. Aziz + Cucher. *Chris. May. María*. De la serie *Dystopia*. 1994.

“Genetistas de la imagen” como Keith Cottingham, Aziz+Cucher, Juan Urríos (fig.6), Inez Van Lamsweerde o la propia Orlan que en su proceso de hibridación le lleva a superar su carne (la cirugía plástica ya no es suficiente) para abarcar la fusión de diversas razas o materiales como maderas o piedras en su morfología tal y como sucede en su serie de retratos *Self-Hybridations* (fig.7); vayan cada vez más lejos en sus experimentos de hibridación virtual.

Todos proceden, por medio de los nuevos procedimientos digitales, al hibridismo tecnológico del cuerpo más extravagante, caprichoso y extremo a través de los cuerpos asexuados, clónicos o demás quimeras biológicas que producen y que están entre el mito y la posibilidad científica sobre la desnaturalización humana.

³² Guillot Catherine y Sandrine Roux; *Morphing informatique et hybridation technologique: des artistes plasticiens à la recherche de leur double*. Artículo disponible on line en: http://etc.dal.ca/belphegor/vol2_no2/articles/02_02_GuiRou_morph_fr_cont.html

Keith Cottingham (1965, Los Angeles, California) a través de sus series *Fictitious Portraits* (1992) (fig.8) para las que aplica el montaje y la pintura digital crea imágenes mixtas que a primera vista parecen fotos corrientes pero que, en realidad, son cuerpos fabricados, versiones clónicas de sí mismo más joven como paradigmas de perfección humana artificial y que desbaratan cualquier límite entre naturaleza, raza, sexo o edad; tal y como Cottingham desvela: *En efecto, somos nuestra raza, género y edad. Sin embargo, como el yo es fluido y es capaz de cambiar, no se nos puede reducir a esos atributos exteriores.*

Para burlar la fluidez de la identidad, uso dibujos anatómicos, esculturas de cera y montaje digital para hibridarme a mí mismo en otros. Tratando múltiples personas de mí mismo, argumento que la identidad es como una violenta tira sobre la cual las realidades sociales internas y externas escriben el cuerpo. “Carne” y “alma” no son dicotomizadas esenciales, son dos caras de una moneda que ha circulado tanto tiempo que la naturaleza fabricada por los humanos no ha sido olvidada.³³

El artista norteamericano Anthony Aziz (n.1961-) y el de origen venezolano Sammy Cucher (n. 1958-) a través de sus fotografías digitales, han creado todo tipo de quimeras biológicas que van desde la perfección sintética de los superhombres y supermujeres que aparecen en la serie *Faith, Honor and Beauty* (1992) hasta los turbadores retratos de gente normal a la que digitalmente se les han eliminado ojos y bocas pertenecientes a otra de sus series titulada *Dystopia* (1994-1995) en que la pérdida comunicativa y el aislacionismo dejan de ser metáfora para convertirse en evolución genética negativa. (fig.9)



Fig. 10. Aziz+Cucher. De la serie *Chimeras*. 2001.

³³ Keith Cottingham en: www.keithcottingham.com

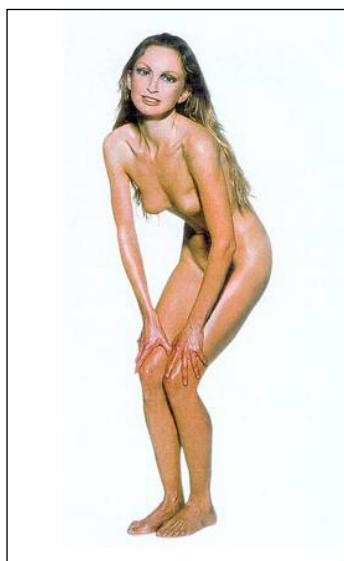


Fig. 11.1. Van Lamsweerde. Thank you Pam Thigmaster. 1993.

Lo positivo y lo negativo acerca de la manipulación corporal ha sido una de las distinciones del trabajo de Aziz+Cucher que proponen la importancia de la investigación biotecnológica sobre el cuerpo humano, algo que Cucher explica partiendo desde su perspectiva personal: *Hablaré sobre mi propia experiencia. Se me diagnosticó el HIV en 1999 y estuve muy enfermo durante un par de años. Sin embargo, debo mi vida actual al hecho de que recientes investigaciones habían desarrollado nuevos medicamentos en bioingeniería las cuales permitieron a los científicos estudiar el virus del SIDA y diseñar estas drogas muy particulares que atacan o inhiben su reproducción.*

Esto es un ejemplo de cómo nuestra habilidad para entrometer-nos en el mundo biomolecular a través de la tecnología ha producido "Protease Inhibitors" los cuales han cambiado literalmente la

relación de mi cuerpo con el virus del SIDA. Mientras en una ocasión mi cuerpo se estuvo deteriorando ante mis ojos, ahora es un cuerpo que funciona muy bien.

*Quizás el SIDA nos hizo conscientes de la división entre la experiencia de cuerpo deteriorado frente al cuerpo activo y recuperado. Con esto en mente, es interesante cómo nuestra obra siempre ha tratado lo atractivo y lo abyecto.*³⁴

Por otra parte, la serie posterior titulada *Chimeras* (2001) (fig.10) trata sobre auténticas aberraciones biotecnológicas tal y como Aziz señala, [...] *están hechas dentro del contexto del proceso de transición entre lo biológico y lo biotecnológico que hoy en día está teniendo lugar. Por eso nosotros elegimos el título de "Quimera", la criatura mitológica formada por la parte delantera de un león, la trasera de un dragón y la central de una cabra.*³⁵

Esta serie se dedicaría pues a la experimentación de la realidad biotecnológica que tiene que ver con la posibilidad de la creación de órganos artificiales partiendo del uso de células madre y que tiene que ver con la intromisión del ser humano en el universo biomolecular.

Estos órganos híbridos bien podrían ser extrañas criaturas u objetos "ciber-surrealistas" con apariencia de órganos electrónicos combinados con diversos materiales biosintéticos y recubiertos con piel que bien podrían recordar torsos o miembros seccionados³⁶.

³⁴ Sammy Cucher cit. en: *These Are Forms That We Live With. A conversation with Tyrza Nichols Goodeve.* 1999. Traducción libre. Entrevista disponible on line en: www.azizcucher.net

³⁵ Anthony Aziz en: *ibidem*.

³⁶ A propósito de *Chimeras*, cabe destacar su otra serie anterior titulada *Plasmorphica* (1996) compuesta por una serie de esculturas plásticas de apariencia orgánica en que diversos aparatos eléctricos quedaron ensamblados y recubiertos por una capa plástica y que sirvió de punto de inicio para *Chimeras*, las cuales se han re-fotografiado quedando presentadas ya no como ensamblaje, sino como verdaderos híbridos.

En definitiva, viendo muestras como las anteriores o partiendo desde las alteraciones fisonómicas de los retratos alterados por Juan Urríos en su serie *Ortopedia* (1992) hasta los cuerpos perfectos y sin mácula de Inez Van Lamsweerde que son utilizados como los modelos de belleza construida artificialmente de la sociedad de consumo (*fig. 11*); la tecnología es capaz de lo mejor y de lo peor, de hacer soñar al ser humano con trascender de sus límites e imperfecciones, como el de sumirlo en la peor de las confusiones hasta terminar con él. No obstante, sea cual sea el desenlace, el concepto sobre “lo humano” cambiará irremediabilmente produciéndose el nacimiento de nuevas posibilidades que podrían ser horribles o maravillosas pero que aún se desconocen.

4.2. MÁQUINAS BIZARRAS; DESTRUCTORAS Y REEMPLAZADORAS DE LA CARNE: DESDE LAS ATROCIDADES MECÁNICAS DE MARK PAULINE Y EL S.R.L A LOS INGENIOS MECÁNICOS DE RODNEY BROOKS Y EL M.I.T.

Nos acercamos a las tres fieras resoplantes para palpar amorosamente sus tórridos pechos. Yo me recosté en mi automóvil como un cadáver en el ataúd, pero enseguida resucité bajo el volante, hoja de guillotina que amenazaba mi estómago.

F. T. Marinetti.

(del Primer Manifiesto Futurista aparecido en *Le Figaro* el 20 de febrero de 1909)¹

La idea de que la supuesta creación del hombre y los animales por Dios, el engendramiento de los seres vivos de acuerdo con su clase, y la posible reproducción de máquinas, forman parte del mismo orden de fenómenos, es emocionalmente perturbadora, tal como las especulaciones de Darwin acerca de la evolución y el origen del hombre fueron perturbadoras. Si fue una ofensa contra nuestro propio orgullo el que se nos comparase con un simio, ahora ya nos hemos repuesto de ello; y es una ofensa aún mayor ser comparado con una máquina.

Norbert Wiener (1964)²

[...] al construir máquinas es a menudo de la mayor importancia extender hasta ella ciertos atributos que no se encuentran en los animales inferiores. Si el lector considera que esto es una extensión metafórica de nuestras personalidades humanas, está en su derecho, pero es necesario advertirle que las nuevas máquinas no dejarán de trabajar tan pronto como haya cesado la colaboración humana.

Norbert Wiener (1950).³

Con él no se puede discutir. No se puede razonar, no siente piedad o remordimientos o miedo y nunca se detendrá, jamás, hasta que estés muerto.

The Terminator. James Cameron. 1986.

Puede decirse que la máquina es hija del ser humano el cual, en su voluntad de prevalecer, se ve arrastrado por su creación a nuevas condiciones y espacios en los que la carne no puede acceder.

Desde la ciencia se da por hecho que la tecnología es uno de los elementos que configuran el desarrollo de la vida cotidiana del ser humano. El ordenador está revolucionando

¹ Marinetti cit. en: De Micheli, Mario; *Las vanguardias del siglo XX*. Alianza, Madrid, 1981. (pág. 369)

² Wiener, Norbert; *Dios & Gólem*, S.A. Siglo Veintiuno Editores. México D.F.

³ Wiener, Norbert; *Cibernética o el control y comunicación en animales y máquinas*. Ed. Tusquets. Barcelona.

irreversiblemente la vida material a través de microprocesadores integrados que han ido convirtiendo a las nuevas máquinas (motores, ascensores, herramientas eléctricas, computadoras...) en entidades más inteligentes que sus precursoras.

El ordenador acompaña al usuario a cualquier parte en forma de portátil, de agenda electrónica o de intercomunicador. Estos “agentes inteligentes” han supuesto el que la revolución digital desarrolle nuevas tecnologías de gran alcance (al menos en su teoría) capaces de sumergir al usuario en la realidad virtual; en mundos simulados generados por ordenador gracias a gafas con monitores y sonido cuadrafónico.

El impulso tecnológico orientado a la *integración entre hombres y máquinas* (desarrollo de “máquinas-humanas” y “humanos-máquina”) ha ido evolucionando de forma paralela al desarrollo de la informática y otras tecnologías de la información y la comunicación (nanotecnología, biotecnología, ingeniería genética, electrónica...). De este modo, la irrupción de las tecnologías digitales durante la década de 1970 y, especialmente, entre las décadas de 1980 y 1990, ha potenciado las posibilidades de la creación de máquinas-humanas y humanos-máquina de una forma tan utópica como engañosa.

La realidad virtual clama de carne virtual, simulada, en la que el cuerpo, tal y como cita el teórico en inteligencia artificial Hans Moravec, estaría a punto de entrar en un “*universo postbiológico*” en el que *formas de vida robóticas capaces de pensar y de reproducirse independientemente “se desarrollarán hasta convertirse en entidades tan complejas como nosotros”*⁴.

De igual modo que Arthur Kroker hace creer que *el cuerpo tal vez siempre haya ansiado desaparecer en su propio simulacro, convertirse en la imagen de sí mismo, que creía solo un sueño*⁵. Además, Kroker muestra a la tecnología (a las máquinas) como la maravilla capaz de hacer ese paso posible: *Consecuentemente, es nuestro futuro el que se extingue en las imágenes. No sólo son esas externas imágenes-pantalla-cine, TV, video, fotografía digital; sino también en esas imágenes matrices que recolectan carne humana: MRI, CT escáneres y termografías*⁶.

⁴ Hans Moravec es uno de los principales investigadores en el Instituto Robótico de la Universidad de Carnegie Mellon (U.S.A) y durante los últimos cuarenta años se ha dedicado a la construcción de robots móviles considerando el futuro de las máquinas inteligentes. Actualmente se dedica a conseguir que los robots puedan determinar por sí solos su posición y navegar a partir de una conciencia tridimensional del entorno. Moravec sostiene que no es el *cuerpo* mecánico lo difícil de obtener; de hecho, afirma, los brazos articulados así como otros mecanismos móviles ya existen en los robots industriales. Lo difícil de conseguir es el *cerebro artificial* basado en la computadora que sigue estando muy por debajo del nivel de sofisticación necesario para construir un robot humanoide.

Moravec, Hans; *Rise of the Robots* en *Scientific American* (diciembre) (págs. 124-135)

Moravec, Hans; *Mind Children: the future of Robot and Human Intelligence*. Cambridge. Harvard University Press.

Mark Dery menciona a Moravec en la introducción de su libro sobre cibercultura (pág. 15)

Dery, Mark; *Velocidad de escape. La cibercultura en el final de siglo*. Siruela. 1998.

⁵ Kroker, Arthur; *La imagen matriz; lo analógico está siendo enterrado y lo digital baila sobre su tumba*. Traducción de Teresa Arozena. Publicado originalmente en C-Theory. Disponible on-line en: http://www.alleph-arts.org/pens/imagen_matriz.html

⁶ *Ibidem*.

Kroker continúa manteniendo el sueño del cuerpo simulado cuando argumenta que “No hay ya ninguna diferencia entre el cuerpo y la imagen matriz (la producida por una máquina de forma artificial) excepto quizás en el sentido de que el cuerpo está todavía desprendiéndose de la intensidad de la imagen matriz. Una atracción gravitacional, como la de una invisible estrella oscura en una distante galaxia que sólo puede ser detectada por la presencia negativa de su gravedad”. Ante este planteamiento del cuerpo desencarnado impuesto desde el “posmodernismo krokeriano” para los adictos a los videojuegos y la navegación de Internet, Scott Bukatman escribe:

“Aunque el relato de la disolución adopte con la frecuencia un tono exótico y prometedor, la mayoría de veces ignora las implicaciones políticas reales de las nuevas tecnologías del cuerpo... A menudo olvidamos los cuerpos reales que nos interesan mientras consumimos... Krokeros”. Bukatman, Scott; *Terminal Identity. The virtual subject in postmodern science fiction*. Duke University Press. (pág. 247)

Este es un aspecto en el que Moravec también insiste cuando afirma que el ser humano descargará sus deseosos espíritus en la memoria digital o en cuerpos robóticos, librándose de una vez por todas de la débil carne.

Estas ilusiones no son sueños, sino más bien son las opciones que deja la máquina, la cual ha decidido reemplazar la carne por el metal y la nueva carne virtual; en definitiva, un cuerpo sin órganos.

Sobre esto último trata el film *Videodrome*⁷, en donde su protagonista *Max Renn* es coaccionado por la máquina (la imagen de su amante proyectada en un televisor) para que trascienda a la otra realidad prometida: *Tu cuerpo ya ha cambiado mucho, pero eso sólo es el principio. Ahora tienes que llegar hasta el final: la Transformación Total.*

Advirtiendo a continuación: *Para convertirte en una nueva carne primero debes matar la antigua. No tengas miedo de dejar morir tu cuerpo*".

Renn se desprende de su cuerpo suicidándose; su carne desaparece para poder acceder al ciberespacio como puro simulacro (lo que Baudrillard plantea en términos de reproducciones mecánicas y representaciones digitales que "no tiene relación con ninguna realidad: es su propio simulacro"⁸).

El principal objetivo de la máquina es el de destruir al ser humano. Nuevamente, tal y como Freud presentó en su obra *Tótem y tabú*, donde desarrolló la hipótesis sobre los orígenes del odio que el individuo dirige hacia su padre; en resumidas cuentas el tan cantado complejo de Edipo)⁹.

Al margen de las profundas implicaciones sexuales que conlleva (el deseo que el individuo dirige a su madre) incide en un factor fundamental que lo enlaza con la problemática que se está tratando en este anexo: el padre (aquí tomado como el ser humano creador) es, ante todo el símbolo del poder ilimitado y es necesario derrocarlo para que el hijo (la máquina) pueda dar rienda suelta a su auténtica libertad.

Con ello, la máquina busca reemplazar al ser humano. Presentarlo como un simulacro en una realidad simulada basada en sus normas o, destruirlo tanto por la fuerza como por el reemplazo (el ser humano es material obsoleto) en la realidad material.

Ejemplos a todo esto se pueden localizar en la ciencia-ficción, la cual se ha encargado de presentar a la máquina como una amenaza potencial.

⁷ *Videodrome*. David Cronenberg. 1983. Nacionalidad USA.

⁸ Baudrillard, Jean; *Cultura y simulacro*. Ed. Kairós.

⁹ Freud, Sigmund; *Tótem y tabú*. Ed. Alianza. Madrid,

Desde los zombis biónicos del film *Terminator* (1984) que masacraban a la raza humana en un mundo destruido (fig.1) en que los supervivientes debían combatir constantemente para mantenerse con vida (tal y como narraba el soldado Kyle Reese al viajar hasta su pasado persiguiendo a una de esas máquinas); hasta los NS-5 desarrollados en el futuro de la película *I, Robot* (2003), versiones definitivas del ser artificial, más eficientes que los humanos para desempeñar cualquier función o desde salvar una vida hasta el asesinato.

Pero más allá del género fantástico cinematográfico o literario, son diversas las manifestaciones contraculturales o pseudoartísticas con un sentido del espectáculo muy arraigado en donde sus impulsores se dedican a mostrar al público las máquinas más peligrosas y violentas.

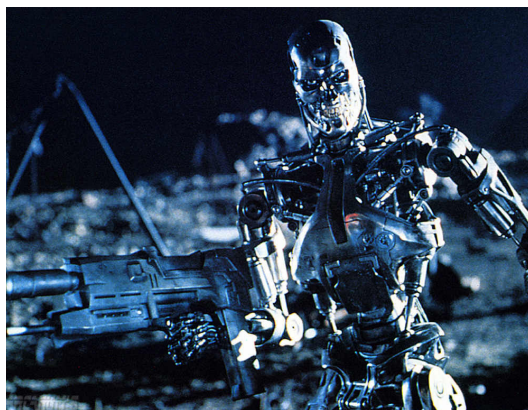


Fig. 1. James Cameron. *Terminator 2*. 1992.

Como si se trataran de gladiadores cibernéticos, estos monstruos metálicos son llevados a la arena de los parques temáticos, de las ferias de expansión o de los “disneyficados” centros comerciales.

Se tratan de los costosos y elaborados espectáculos de roboticistas como Mark Pauline, Chico MacMurtrie o Brett Goldstone que remiten a los mecanismos imposibles ideados por Picabia, Tinguely o Ernst; o de las “máquinas inútiles” e irracionales del escultor italiano Bruno Munari.

Mark Pauline es el fundador y el director del SRL (*Survival Research Laboratories*) una organización alternativa de San Francisco que desde 1979 ha venido desarrollando un “teatro de la crueldad *heavy-metal*”. (fig.2)

Espectáculos terroríficos y atronadores donde aparece todo un desfile de máquinas guerreras, exterminadoras y hostiles en los cuales Pauline trata de mostrar el horror y la hilaridad de la máquina bélica a partir de una aplicación lúdica de su violencia a través de *performances* que incorporarían la tecnología militar en robots y armamento teleoperativo que “amenazarían” a la audiencia: *Hago armas para contar historias sobre armas. Los espectáculos de SRL son una sátira de la tecnología hecha para matar, una parodia absurda del complejo militar-industrial.*¹⁰

Sus máquinas son poderosas estructuras de hierro móviles capaces de aplastar coches o de escupir fuego enzarzadas en situaciones propias de la guerrilla que hacen sentir al espectador

¹⁰ Dery, Mark; ibidem. Cita extraída del capítulo *Teatro de la crueldad heavy-metal* dedicado a Mark Pauline (págs 119 a 140).

casi como si estuviesen siendo perseguidos por los droides T-800 del film de James Cameron; o atrapados en medio de una *robot war* entre máquinas como la que mantenían aquellos robots transformables venidos de otro planeta: los *Transformers* (*Autobots* y *Decepticons*) capaces de transmutar su anatomía mecanoide en poderosas máquinas de combate como tanques, cañones, cazas... o animales cibernéticos. (fig.2)

Estos terroríficos engendros mecánicos muestran a la máquina apocalíptica; así pues, en uno de esos espectáculos que tanto público arrastra (sobre todo en Norteamérica) es fácil ver gigantescas estructuras parecidas a lanzaderas de cohetes como *The Hand-o-God* finalizada en abril de 1997 (fig.3):

*Voy a utilizar el lanzamisiles para dar conferencias. Mostraré cómo se puede utilizar para destruir la infraestructura del Estado americano igual que hablaban de destruir la infraestructura de Irak... Es una broma*¹¹.



Fig. 2. Mark Pauline y su *Running Machine*.

Otras de esas máquinas están dotadas de movimientos y formas que remiten a insectos y otros animales, como serían *Inchworm* (Oruga); una máquina rodante que se mueve muy lentamente e igual que un cangrejo. De aspecto repugnante, este ingenio tiene instalada en su parte frontal una especie de mandíbula vertical capaz de atezar con sus colmillos cualquier cuerpo a modo de planta carnívora metálica. (fig.4)

Running Machine (Máquina que corre) es otro monstruo dotado de seis extremidades dirigida por control remoto y que se desplaza aproximadamente 5-6 mp.h con un brazo manipula-

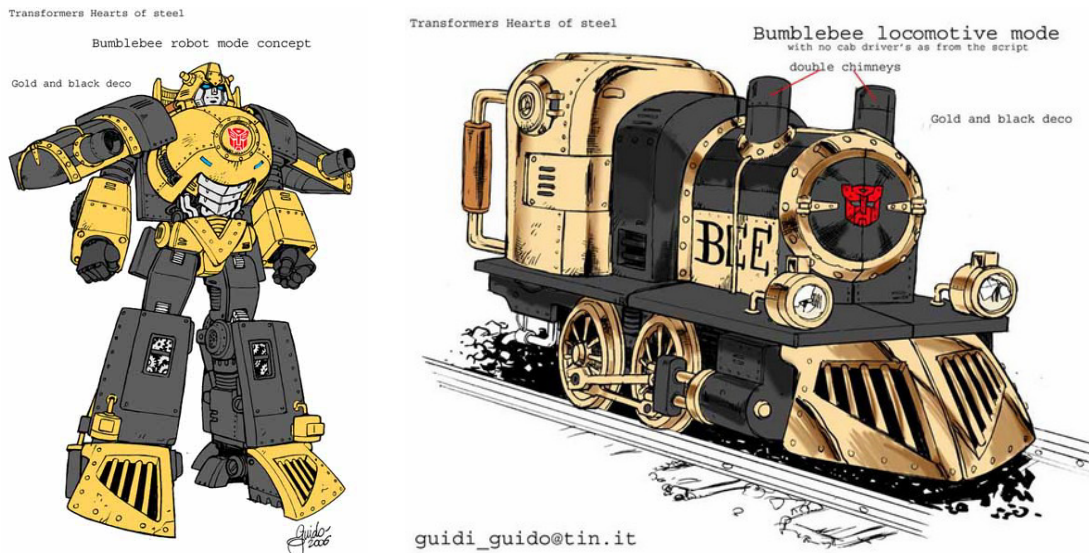


Fig. 2. Guido Guidi. *Transformers Hearts of Steel*. 2006

¹¹ Dery, Mark; *Ibidem*. (pág. 130)

dor y varias extensiones en forma de garras y cuchillas. (fig.5)

Algunas de estas máquinas tienen, incluso, animales muertos enganchados a sus armazones. Según Pauline “para evitar que el público se fuera por ese camino fácil de la *dysneificación* que le atrapa en cuanto contempla cualquier espectáculo de marionetas mecánicas”. Estos “robots orgánicos” provocaron un *shock* a los espectadores y las iras de los activistas pro derechos de los animales.

La *Máquina de andar y picotear* (construida por Matt Heckert) o *Cobaya controlada por la Máquina que anda* son algunas de esas grotescas combinaciones en que los cadáveres resecos de caballos, perros o conejos cuelgan de los arneses y de las estructuras esqueléticas de estas aberraciones tecnológicas¹². Aunque para este artista-mecánico sólo se intenta “hacer teatro con máquinas” produciendo “valores de diversión y ocio”.

Son muchos los ingenios desarrollados por el SRL y que aparecen en sus espectáculos o *performances* de tal modo que cuando el público no se había recuperado ante la visión de una de esas máquinas degeneradas, aparecía otra escupiendo lenguas de fuego y de vez en cuando, las atronadoras explosiones de un cañón hacían temblar los cristales y las entrañas.

Su salvajismo es controlado (o impulsado) por el propio ser humano, el cual le fuerza a la carnicería mecánica. El ingenio bautizado como *Little Arm* (Bracito) es una extremidad de 12 ft. long. que puede ser manipulada por una persona debido a un controlador que se instalaría en su brazo y que a través de sus gestos “guiaría” a esa bestia hidráulica, la cual reproduciría sus movimientos y gestos. (fig.6)

El propio Pauline asegura que no estaría mal que las máquinas fuesen las que solucionaran los conflictos sin que el ser humano resultara herido. Sin embargo, la máquina gladiadora siem-



Fig. 3. Mark Pauline. *Hand O' God*. 1997.



Fig. 4. Mark Pauline. *Inchworm*. 1995



Fig. 5. Mark Pauline. *Running Machine*. 1992

¹² Como cita Dery hay que señalar que “construcciones similares a *Frankenstein*, como el *Mummy-Go-Round* y el *Piggly-Wiggly*, utilizan animales muertos comprados en mataderos o recogidos en túneles ferroviarios. El *Mummy-Go-Round*, por ejemplo, proviene de las historias anfetamínicas de un amigo sobre un macabro trecho de túnel de la Pacific Railway en el que se encontró durante una de sus aventuras de madrugada. Pauline y Heckert volvieron contentísimos con un saco lleno de animales momificados. Los robots orgánicos de SRL aparecen en varias cintas de vídeo. Todas ellas se pueden adquirir en: SRL, 1458-C San Bruno Ave., San Francisco, Calif. 94110. Ver: Dery, Mark; cita 2. (pág. 127)

pre se resistirá a ese control y se rebelará con una explosión o un golpe seco, haciendo peligrar la integridad del frágil cuerpo de su creador tiránico¹³.



Fig. 6. Mark Pauline. *Little Arm*. Exhibición.

De igual modo que Mark Pauline, otros artistas “hojalateros” como Brett Goldstone. Mecánico autodidacta, se relacionó brevemente con el circuito artístico de UCLA: “Pronto vi lo podrido que estaba el mundo artístico. Decidí instalarme como un artista independiente que no tuviera nada que ver con el sistema de galerías”. De esta manera fue miembro del SRL y participó en tres de sus espectáculos. Sus esculturas cibernéticas han presentado al ser mecánico potenciando ese carácter antagónico a la naturaleza orgánica, aunque dotándolo de otra naturaleza.

Si las máquinas del SRL eran potentes criaturas súper-predadoras, los robots de Goldstone parecen frágiles estructuras metálicas a punto de desmoronarse. Las máquinas de Goldstone que recuerdan a insectos y aves carroñeras, no están hechas a partir de tecnología militar, son más bien robots construidos con materiales de un basurero. (fig.7)

Estos ingenios no están propulsados por motores contaminantes y ruidosos, sino por vapor (como su coche propulsado por agua a presión *Mark III*, parecido a un saltamontes). Para Goldstone el vapor es fuente de toda energía y le otorga a la máquina la capacidad de “respirar” cuando se mueve, parecida a la consideración hecha por Donna Haraway cuando se refiere al “fantasma de la máquina” al hablar de del ingenio pre-cibernético.

De entre esas criaturas se puede destacar *El país de los pájaros*; una *performance* en tres escenas (Los Ángeles 1990) que remitía a un paisaje desolado con árboles y lagos artificiales donde presentaba en la primera escena al *Water Wheel Bird* (Pájaro rueda de agua) con sus alas de hojalata y un gonzate hecho con un tubo de aspiradora. En la segunda, apareció el *Bed Chair*

¹³ Mark Pauline sufrió un grave accidente que estuvo a punto de costarle la mano derecha amputándole varios dedos cuando trabajaba en un motor de cohete para uno de sus *performances* cuando el combustible explotó arrojándolo a varios metros de distancia. Tal y como relata el propio Pauline en su conversación con Mark Dery: “Estaba tendido en el suelo y una cortina de sangre me nubló los ojos. Me miré la mano porque sentía algo, y todo lo que vi fueron los huesos”. Ver: Dery, Mark; *Ibidem*. (pág. 119)



Fig. 7. Brett Goldstone. *Steam Machines*. 1995.

Bird (Pájaro tumbona), que no eran más que un par de patas sin cuerpo nacidas a partir de una vieja tumbona y dos pantallas de lámparas. Controladas por aire comprimido, las patas se movían por el lago como si estuvieran vivas.

La ciberfábula de Goldstone termina en la escena donde se encontraba el *Big Bicycle Bird* (Gran pájaro bicicleta), una máquina-animal enorme similar a un avestruz construido a partir de ruedas de bicicleta, cadenas y cables junto a poleas de cortinas y un motor que permitía que este bicho bajara su tambaleante cuello, hecho con palos de esquí, platos de aluminio y sartenes.

De este modo, Goldstone muestra una fauna mecánica extraída de un paisaje post-apocalíptico en que el ser humano ya no existe, cuyos únicos habitantes son esos pájaros mutantes capaces de *respirar gases mortales y de beber agua pútrida*¹⁴.

Por un lado, la máquina se ha rebelado como un agente hostil, asesino y capaz de medrar en la devastación.

Pero cabría preguntarse si la máquina se integrara entre el género humano las repercusiones que podría tener. ¿Sería el robot el causante de la desaparición del género humano? ¿O sería el propio ser humano el que se auto-desvaneciera creando una especie más eficiente?

¹⁴ Dery, Mark; Brett Goldstone: *alquimia en el cubo de la basura*. En *ibidem*. (págs. 147 a 154)

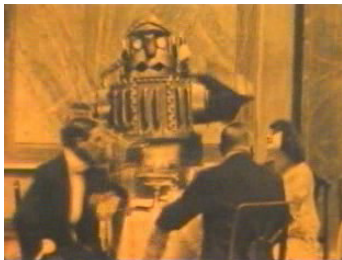


Fig. 8. André Deed. *L'Uomo Meccanico*. 1921.

Son muchos los “hombres de hojalata” creados para suplir al humano: *Los movimientos objetualistas como Dadá y el Surrealismo han usado los maniqués y autómatas como metáforas de cuerpo humano concebido como máquina y como objeto*¹⁵.

Capék ya mostró eso mismo en su obra teatral *Rossum's Universal Robots* (1920) de igual modo que André Deed lo hizo en su película futurista de 1921 *L'Uomo Meccanico*; en donde el androide desplazaba al humano a través de la imitación de formas e, incluso, gestos o sentimientos (fig.8). No se camuflaba adquiriendo su apariencia como sucedía en el film de Fritz Lang *Metropolis*, sino que hacía prevalecer el metal sobre la carne en actitud claramente desafiante.

En una época más reciente, otro de los artistas-roboticistas, Chico MacMurtrie exhibe la evolución humana a través de la máquina o mejor aun, muestra la evolución del hombre como máquina y de la carne como metal.

MacMurtrie (Nuevo México 1961) es el fundador del *Amorphic Robot Works*, otro grupo formado por artistas, ingenieros y técnicos con sede en San Francisco que también trabajan en *performances* e instalaciones desde 1992.

Las máquinas que MacMurtrie crea están dotadas de apariencia humanoide en un intento de explorar tanto la máquina humana como su forma partiendo de la recreación.

Skeletal Reflektion (fig.9) es un robot humanoide autónomo que se exhibió en la Expo2000 de Hannover (Alemania) del 1 de junio a 31 de octubre de 2000 y que imita los movimientos de una persona utilizando para ello la estructura básica de la forma humana: el esqueleto. Realizada deliberadamente sin ningún tipo de recubrimiento (a modo de carne o piel), la máquina



Fig. 9. Chico MacMurtrie. *Skeletal Reflektion*. 2000.

¹⁵ Pedraza, Pilar; “Vanguardia y máquina” en: *Máquinas de Amar. Secretos del Cuerpo Artificial*. Ed.Valdemar. Madrid, 1998. (pág. 184)



Fig. 10. Chico MacMurtrie. *Amorphic Landscape*. 2000.

presenta la aterradora visión de un cuerpo humano anti-orgánico. La escultura interpreta el cuerpo como una máquina, dejando ver sus funciones mecánicas que, a su vez, reconocen la importancia del mecanismo como forma integrando un aspecto anatómico al ingenio.

La intervención del humano es todavía necesaria puesto que el mecanoide imitará sus gestos a partir de la tecnología de captura de movimiento que lo digitaliza en información algorítmica y lo utiliza para invocar la pose (extraída de la historia del arte y generada por la máquina)

MacMurtrie y el ARW ha reducido al cuerpo humano dejándolo en su esencia esquelética a una máquina simuladora, copiadora de movimientos. A un suplantador que presenta la falsa unión entre hombre y máquina.

Es tal esa suplantación, que la propia máquina parece crear un origen basado en la evolución de igual modo que el ser humano. En la instalación multimedia *Amorphic Landscape* (fig.10), expuesta en Nottingham, Inglaterra en octubre del 2000, MacMurtrie creó una tierra alternativa poblada por seres mecánicos de formas y actitudes simiescas tocando bongos y otros instrumentos de percusión.

MacMurtrie ha desarrollado toda una gama de robots pseudos-replicantes (algunos de los cuales aparecen en este *performance*) que mediante un programa de ordenador intentarán imitar tanto a animales, es el caso del *Super Dog Monkey* (fig.11), como a los humanos¹⁶. El *Tumbling Man* (fig.12) es un acróbata teledirigido con tubos como extremidades que encadena torpemente una serie de volteretas; el *Drumming and Drawing Subhuman* (fig.13) uno de esos autómatas que toca el tambor y que, además, dibuja gracias a la introducción del ritmo de percusión en el programa de dibujo aleatorio de la máquina a través de un proceso en que el ordenador del robot ha analizado el ritmo, éste lo repite nota por nota y luego gira hacia el caballete sobre el que está su papel de dibujo: *Los dibujos no figurativos*

¹⁶ MacMurtrie reconoce que la aplicación de sistemas digitales a su producción le dio algo que anteriormente le faltaba: "Fue un gran avance para mi trabajo. Antes de conocer a Rick (Sayre) yo era escultor mecánico. Él dio un cerebro a mi obra".

Cabe decir que Rick Sayre es programador e ingeniero de telecomunicaciones ha trabajado como científico de animación para la productora de animación digital *Pixar*.

Dery, Mark; "Chico MacMurtrie: hacia una robótica ecologista" en *Ibidem*. (págs. 141 a 146)

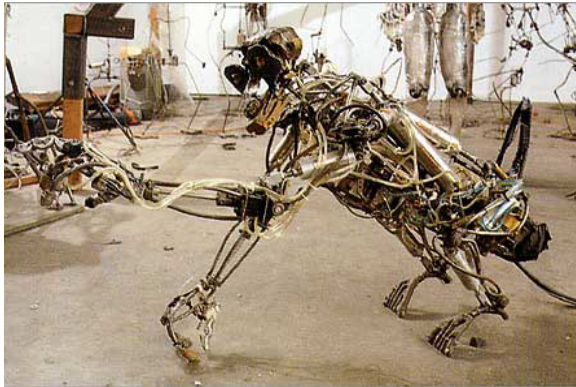


Fig. 11. C. McMurtrie. *Super Dog Monkey Fig.*

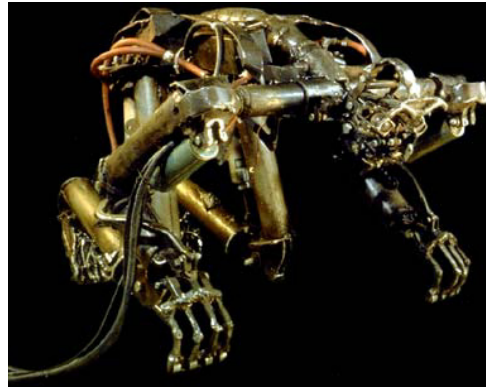


Fig. 12. C. McMurtrie. *Thumbling Man*



Fig. 13. C. McMurtrie. *Drumming and Drawing Subhuman.*



Fig. 14. Honda ASIMO. 2000.

de carboncillo creados por el Subhumano hacen que la escuela expresionista abstracta parezca bastante patética. (Se parecen muchísimo) a un cruce de Cy Twombly y Franz Kline¹⁷.

La máquina ha sido tanto demonizada como totemizada por el hombre desde su irrupción en la Naturaleza, tomándola como el eje de todo conflicto¹⁸.

Tanto Pauline, Goldstone como MacMurtrie defienden el poder liberador de los conocimientos tecnológicos rechazando lo que Donna Haraway denomina “demonología de la tecnología”, la estrategia autodestructiva de rechazar la herramienta al mismo tiempo que a su creador, y reciclar o apropiarse de los productos de las culturas militares e industriales.

Durante años se han venido sucediendo todo tipo de proyectos en los que la falsificación del cuerpo vivo ha sido el centro de su desarrollo. Esto ha sido lo que ha cautivado a estos artistas a medio camino entre dioses y mecánicos pero también a los científicos e investigadores que han continuado desarrollando desde aquellos androides mecánicos “cuyo mecanismo sale del taller del relojero y cuyo cuerpo antropomorfo o animal es obra de imagineros”, como aquellos autómatas fabricados por Pierre Jaquet-Droz (1721-1790) y su hijo Jean-

¹⁷ *Ibidem.* (pág 141)

¹⁸ Pilar Pedraza escribe: “La vanguardia expresionista centroeuropea sentía miedo y odio hacia la máquina, sospechaba de la ciencia y suponía en el robot o el muñeco latencias siniestras, relacionadas con la tensión entre el creador y la criatura. Fue la vanguardia futurista y constructivista la que vio en la máquina en la máquina la salvación, la superación del pasado...” Y continúa diciendo: “Pero al mismo tiempo hay una inquietud por el conflicto trágico entre la máquina y el hombre, que aparece en la *Angoscia delle macchine* de R.Vasari, cuya metrópoli es destruida en un Apocalipsis, de influencia expresionista, que acaba con hombres y máquinas”. Ver: Pedraza, Pilar; *Ibidem.* (págs. 192 y 193)

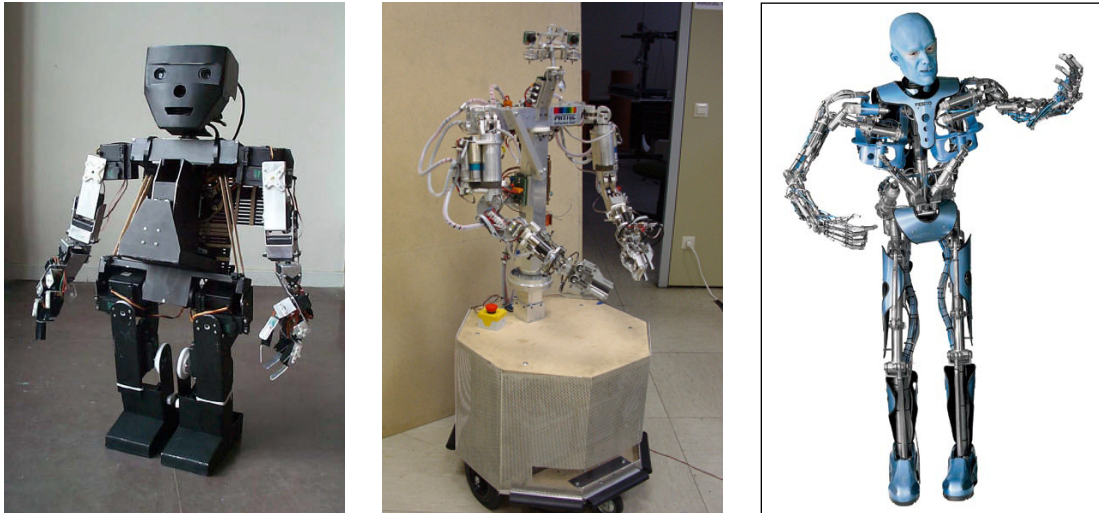


Fig. 15. Proyectos robóticos: Elvis; Universidad de Chalmers. ARMAR; Universidad de Karlsruhe. TRON X; Festo.

Frederic Leschot (1746-1824), un “Escribano”, un “Dibujante” y una “Clavecinista”; tres “hermanos, tres “niños” virtuosos que actuaban para complacer a reyes y cortesanos¹⁹.

Así, el modelo *Asimo* (fig. 14) creado por Honda es considerado como uno de los mayores logros de la robótica hasta la actualidad, un robot humanoide de protocolo (como C3PO). Existen otros como él: el *BHR-1* del Instituto de Tecnología de Beijing o los facturados por la *Fujitsu Laboratories Inc.*; los *HOAP-1* y 2 y el *QRIO* de *Sony* que recuerdan a los simpáticos robots y extraterrestres del *manga*. Pero otros como el androide *Tron-X* construido en Australia en 1997 por la empresa *Festo* tiene las formas, las medidas (2 metros) y el rostro propio de un humano.

Son muchas las universidades como la Chalmers University, la Korea Maritime University o la Karlsruhe University dedicadas al desarrollo de autómatas bípedos en el intento por asemejar la máquina al hombre. (fig. 15)

Rodney Brooks es director del MIT (*Massachusetts Institute of Technology*) y trabaja en la ingeniería de robots humanoides capaces de reproducir gestos que imitarían a los de una persona.

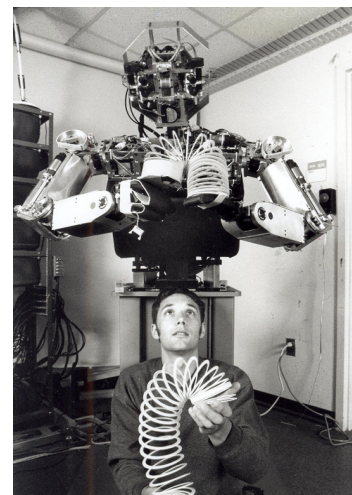
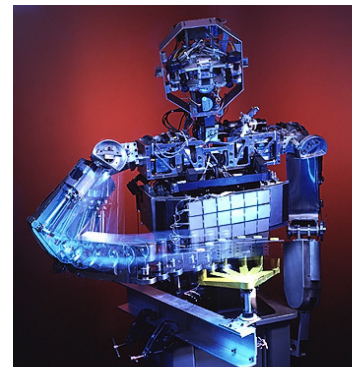


Fig. 16. Rodney Brooks (M.I.T). COG.

¹⁹ Pedraza, Pilar; “La clavecinista de Neuchâtel”. En *Ibíd.* (págs. 58 y 59)

²⁰ *Wired Magazine*. Septiembre 2000. (págs. 252 a 272)

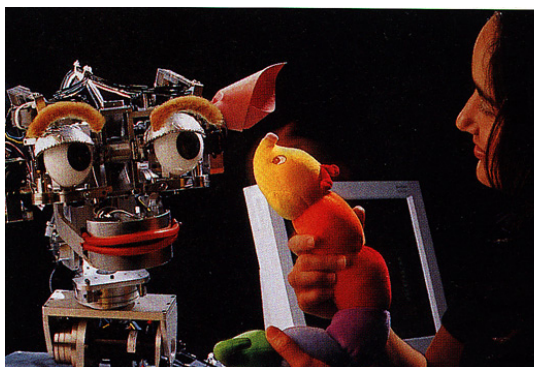


Fig. 17. Rodney Brooks (M.I.T.). *KISMET*.

La diferencia radica en que estas máquinas mimetizarían el gesto, pero no expresarían sentimiento alguno.

Entre sus inventos figuran desde pequeñas maquinillas parecidas a insectos, reptiles o simios, hasta un torso cibernético denominado *COG* compuesto por el torso, dos brazos y una cabeza con cuatro ojos y un juego de piernas articuladas llamadas *M2*, que se proyecta unir a dicho torso²⁰. (fig. 16)

Pero su ingenio más inquietante puede ser *KISMET*; una cabeza mecánica capaz de reproducir gestos de alegría o pena a través de los impulsos externos que recibe su programación y que le hace actuar produciendo la fascinación del público que se emociona al ver a una máquina sonreír. (fig. 16)

Este robot, muy parecido al cibernético colega *ShortCircuit* (1986), tiene injertados unos grandes ojos, boca y orejas a modo de “apéndices orgánicos” que le facilitarían la tarea de reproducir esa mueca. Apéndices propios de un ser de carne y hueso y que son innecesarios para la máquina.

El trabajo de Brooks no tiene una consideración puramente espectacular como el de Pauline, por ejemplo, pero sí igual de especulativa: *Cuando alguien se sienta delante de KISMET, interactúa con él durante unos pocos minutos como si fuera otro ser humano. Pasados unos minutos, finalmente puede darse cuenta de lo que sucede, es decir, ese acoplamiento dura unos minutos. Pero ¿Qué pasaría si durara unos meses o un año o 10 años? Después de 10 años no irás a darte cuenta de repente de que en realidad no era emocional, que sólo era una interacción. Y creo que esto sucederá. Si incrementamos sus capacidades, llegaremos a obtener robots que la gente pueda sentirlos como vivos, incluso si los analizamos y nos damos cuenta de que en realidad no lo están*²¹.

Se trata pues, de ciencia; de ciencia-ficción, de tecnología, de arte y su especularidad sobre la Naturaleza y la imaginación; sobre un cuerpo convertido en máquina y sobre el intento de anteposición de la voluntad sobre una carne ya demasiado débil.

²¹ Extracto de la entrevista realizada a Rodney Brooks por Eduard Punset en el programa emitido por TVE *Redes* el 30 de noviembre de 2003.

4.3. LAS PERFECTAS SIMBIOSIS ENTRE LA MÁQUINA Y LA CARNE; LAS CYBERPERFORMANCES DE STELARC Y DE MARCEL·LÍ ANTÚNEZ O LAS EVOLUCIONES AL CUERPO AMPLIFICADO.

Todo instrumento es extensión de alguna facultad humana, psíquica o física. La rueda es una extensión del pie. [...] La ropa, una extensión de la piel.

Marshall MacLuhan¹.

La extensión de un solo órgano de los sentidos altera la manera en que pensamos y nos comportamos. Cuando esos parámetros cambian, el hombre cambia.

Marshall MacLuhan².

Ya no tiene sentido considerar el cuerpo como receptáculo del espíritu o del vínculo social, hay que verlo más bien como una estructura por controlar y por modificar. El cuerpo no como sujeto sino como objeto, NO COMO OBJETO DE DESEO SINO COMO OBJETO DE DISEÑO.

Stelarc³.

Cuando me veo en las fotos de prensa y los catálogos veo a otra persona; veo un producto que me gusta o me disgusta. A menudo tengo la sensación de que cada segundo que pasa deja atrás a la persona que ocupaba tu cuerpo, y que tú, en ese momento, eres alguien nuevo, distinto.

Marcel·Lí Antúnez Roca⁴.

En el siglo XVII, Leibniz veía al ser humano a través de la máquina: “*El cuerpo vivo es máquina celestial, un autómata natural que supera infinitamente a todo autómata artificial*”⁵. Matizando que podría superar a la tecnología de aquella época.

Ya más adelante, en el siglo XVIII, el filósofo francés LeMettrie, decía en su ensayo *El Hombre Máquina: Los párpados se cierran cuando un golpe amenaza, los poros de la piel se contraen mecánicamente en invierno para impedir el ingreso del frío, el estómago se retuerce ante el estímulo del veneno*⁶.

Tal y como se ha podido observar con estas dos citas, el cuerpo se ha venido comparando, ya de lejos, con la máquina, incluso llegando a ser tomado como una máquina metafórica, resaltando su propia fisonomía como ingeniería. Sin embargo, la cada vez mayor inser-

¹ MacLuhan, Marshall, Quentin Fiore; *El medio es el mensaje: un inventario de efectos*. Ed. Paidós. Barcelona, 1995. (págs. 26 a 39)

² *Ibidem*. pag. 41.

³ Stelarc; *Prosthetics, Robotics and Remote Existence*. Citado en Dery, Mark; *ibidem*. (pág. 184)

⁴ Marcel·Lí Antúnez en entrevista con Claudia Giannetti. Barcelona mayo 1997, julio 1998. tema: *Entrevista en profundidad Marcel·Lí*. Publicado en el libro: “*Marcel·Lí Antúnez Roca. Performances, Objetos y Dibujos*” por Mecad.

Disponible on-line en: <http://www.marceliantunez.com>

⁵ Leibniz, G. W.; *Monadologie*. Reclam Phillip Verlag. Berlín, 1998.

⁶ Le Mettrie, J. O.; *L'Homme Machine* (1748), cit. en: Ullshöfer, R.; *Literatur und Gesellschaft*. Schroedel-Crüwell. Stuttgart, 1979. (págs. 159-160)

ción de tecnología en el cuerpo humano con el fin de mejorarlo, ha dado lugar a la noción de *cyborg* que apareció por primera vez en un informe militar de finales de los cincuenta.

El término fue acuñado concretamente en 1960 por los doctores Manfred Clynes y Nathan Kline para referirse a un ser humano “mejorado” que sería capaz de soportar las extremas condiciones de la atmósfera extraterrestre: *Para el organismo complejo y funcionando inconscientemente como un sistema homeostático integrado, proponemos el término Cyborg*⁷.

De esta forma se define a un nuevo organismo capaz de integrar componentes externos para expandir las funciones que regularían su cuerpo y por consiguiente adaptarse a los nuevos entornos⁸.

La idea surgió a partir de un proyecto para la Fuerza Aérea de Estados Unidos donde se buscaba potenciar los órganos vitales del hombre y alterar sus constantes psicofísicas para fortalecer al organismo en condiciones precarias. Las preocupaciones giraban en torno a algunos problemas básicos que requerían soluciones inmediatas: estado de alerta y vigilia, efecto de radiación, problemas metabólicos y controles térmicos, oxigenación y reducción del carbono, entrada y salida de fluidos, control cardiovascular, mantenimiento muscular, problemas de percepción, variación de la temperatura y de presión externas, trastornos psíquicos, etc. De este modo, para que el cuerpo pueda sobrevivir a un entorno hostil, Clynes y Kline propusieron “soluciones ciborguianas”⁹.

Esa noción técnico-militar asumió en su adecuación “civil” algunas transformaciones derivando finalmente en una imagen vaga y difícil de definir completamente.

En un sentido general, por *cyborg* se entiende al hombre mediado por la tecnología. Con todo, esta definición es excesivamente amplia puesto que todo aquel que lleve un marcapasos, una prótesis dental, gafas, silla de ruedas o haya sufrido alguna operación quirúrgica debería ser considerado un ciberorganismo¹⁰. Por lo tanto, sería *cyborg* quien usa un teléfono, una calculadora, un ordenador, un coche o un martillo; lo sería también quien usa productos farmacéuticos; o una mujer con prótesis mamarias, e, incluso quien usa trajes especiales para protegerse de ambientes hostiles (como astronautas y buzos).

La abrumadora multiplicación de la tecnología en los últimos años, así como la enorme difusión de pantallas, teléfonos móviles, ordenadores portátiles y demás tecnologías que se transportan como parte del cuerpo, ha dado lugar a todo tipo de representaciones acerca de la unión de lo tecnológico con lo orgánico que se han localizado en el término *cyborg*¹¹.

⁷ Clynes, Manfred E. & Kline, Nathan S. *Cyborgs in Space*. Hables Gray, Figueroa-Sarreira y Mentor (comp.). *The Cyborg Handbook*. Routledge. 1995 New York. (Pags. 30-31)

⁸ Yehya, Naief. *El cuerpo transformado. Cyborgs y nuestra descendencia tecnológica en la realidad y en la ciencia-ficción*. Paidós. Barcelona, 2001. (pág. 50).

⁹ Yehya, Naief; *Ibidem*. (pág. 50)

¹⁰ Duque, Félix. *De cyborgs, superhombres y otras exageraciones*. Trabajo presentado en el 38º Congreso de Jóvenes Filósofos de Bilbao; del 12 al 15 de abril. Disponible on-line en: <http://www.camaranet.com/filosofiabibao/Virtual/conferencias/decyborgscongresobilbao.pdf>

No es de extrañar que proliferen discursos que afirman categóricamente que, técnicamente, el ser humano es un *cyborg*. El crítico cultural Thomas Hine escribe en tono jocosos: [...] *los cyborgs son un objeto viejo de la ciencia-ficción, pero nadie predijo que la abuela se convertiría en uno*¹².

La tecnología cuestiona ideas antiguas sobre el cuerpo así como la determinación de su forma; Alvin Toffler piensa que los ordenadores miniaturizados *no sólo serán implantados (en nuestros cuerpos) para compensar algún defecto físico, sino que finalmente serán implantados para mejorar las capacidades humanas. La frontera entre humano y ordenador llegará a ser completamente difusa*¹³.

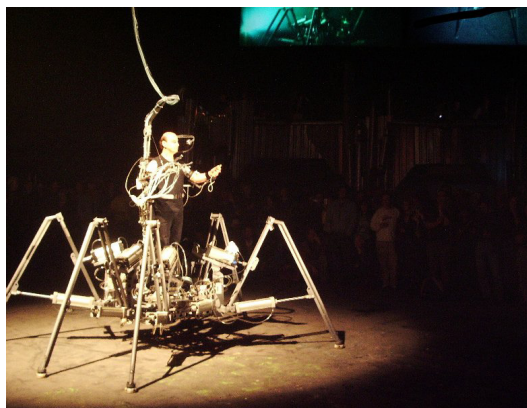


Fig. 1. Stelarc. Robodock. 1998.

Si un *cyborg* es un ser orgánico corregido en sus defectos o carencias y potenciado en sus facultades mediante el implante de tecnologías protésicas en su organismo hace que la prótesis pasaría de ser un acoplamiento a otro apéndice corporal. (fig. 1)

Desde el uso de las prótesis sustitutivas hasta las que sirven para expandir capacidades naturales, el ser humano se ha servido durante siglos de todo tipo de artilugios o de dispositivos protésicos que le permiten el completar carencias o expandir sus capacidades naturales. No obstante, en las últimas décadas, con el advenimiento de la biotecnología, la ingeniería biónica y de materiales o la electrónica, han producido que estos dispositivos se hayan vuelto más perfectos, invisibles y funcionales derivando en nuevas generaciones de prótesis no solo sustitutivas sino también más intensificadoras de aquello que potencian o al perfeccionamiento de partes funcionales o de partes otrora inexistentes, tal y como escribe Wiener: [...] *hay una nueva ingeniería de prótesis posible, lo que puede conllevar al diseño de sistemas de naturaleza mixta, que comprendan tanto partes humanas como mecánicas. Sin embargo, esta clase de ingeniería no necesita limitarse al reemplazo de partes que hayamos perdido. Hay una prótesis de partes que no tenemos y que nunca hemos visto*.¹⁴

Según el cirujano y catedrático español Cristóbal Pera, a la reconstrucción que restaura anatómica y funcionalmente lo eliminado por la cirugía o lo desgastado por la enfermedad o por el uso, se añadirá progresivamente en la cirugía del siglo XXI la modificación del

¹¹ Hables Gray, Chris, Heidi J. Figueroa-Sarreira y Steve Mentor (comp.). *The Cyborg Handbook*. Ed. Routledge. New York. 1995.

¹² Ver Hine en: Dery, Mark; *ibidem*. (pág. 255)

¹³ Ver Toffler en: *ibidem*.

¹⁴ Wiener, Norbert; *Dios & Gólem*, S.A. Siglo Veintiuno Editores. México D.F. 1998. (pág. 58)

cuerpo por razones que no sólo son estéticas. Las prótesis o copias del cuerpo normalizadas, codificadas y consumibles, serán el paradigma del objeto mediante el cual el cuerpo humano se irá transformando en artefacto: *La creciente variedad y disponibilidad de modelos de prótesis/artefactos que pueden ser introducidos en el espacio corporal, con fines funcionales y/o estéticos, transformará progresivamente el cuerpo humano en una compleja suma de artefactos, con una interfaz cada vez más extensa entre lo tecnológico y lo biológico, entre lo cibernético y lo orgánico, como en las futuristas criaturas conocidas como cyborgs, creadas por los escritores de ciencia-ficción*¹⁵.

Así, las interrogantes sobre las fronteras entre lo natural y lo artificial, como las nociones más conservadoras sobre la consideración del cuerpo son puestas en cuestión con la llegada de nuevos tipos de interfaz máquina/humano.

El artista australiano de origen chipriota Stelarc cuyo verdadero nombre es Stelios Arcadiou (1946-) es el más reconocido exponente del *body-art* cibernético, además de un seguidor del pensamiento “macluhaniano”, posición que deja muy clara en sus *performances* en donde ha desarrollado una estética protésica en la cual el artista es *un guía en la evolución, que extrapola e imagina nuevas trayectorias... un escultor genético, que reestructura e hipersensibiliza el cuerpo humano; un arquitecto de los espacios interiores del cuerpo; un cirujano primigenio que implanta sueños y transplanta deseos; un alquimista de la evolución, provocador de mutaciones y transformador del paisaje humano*¹⁶.

Mark Dery recoge una declaración de John Shirley que presenta a Stelarc como la realización de las aspiraciones posthumanas del *cyberpunk*: *Una quimera de horrores y gracias cosidos juntos, la síntesis entre la humanidad presente y la del mañana que lucha por nacer*¹⁷.

Como si se tratara de un *Borg*, perteneciente a la raza de implacables *cyborgs* vista en la serie *Star Trek: the next generation* (1987) o de un experimento de alto secreto desarrollado en algún oscuro laboratorio como el que le dio al personaje del cómic *Wolverine* su esqueleto y sus garras de metal irrompibles, Stelarc se adentra en la búsqueda de una nueva naturaleza del ser humano en consonancia con la máquina en la que improvisa un híbrido biomecánico en armonía con la red global como se muestra en sus actuaciones *cyberpunk*, con su cuerpo casi desnudo contorsionándose como un androide, revestido con cables, electrodos y cajas de control. Sus Ojos láser, su Tercera mano, su Brazo automático o su Sombra vídeo completan lo que se define como Cuerpo amplificado, encarnando así el prototipo de cuerpo

¹⁵ Pera, Cristóbal. *Cuerpo-artefacto, pero humano*. Diario Médico (1 de marzo) disponible on-line en <http://www.diariomedico.com/grandeshist/numero2000/cirugia.pdf>

¹⁶ Stelarc en Dery, Mark; *Ibidem*. (pág. 166)

¹⁷ Shirley, John; *SF Alternatives, Part One: Stelarc and the New Reality*. *Science Fiction Eye* 1; n° 2, agosto 1987. (págs. 57 y 61). En: Dery, Mark; *Ibidem*. Cit. (pág. 166)

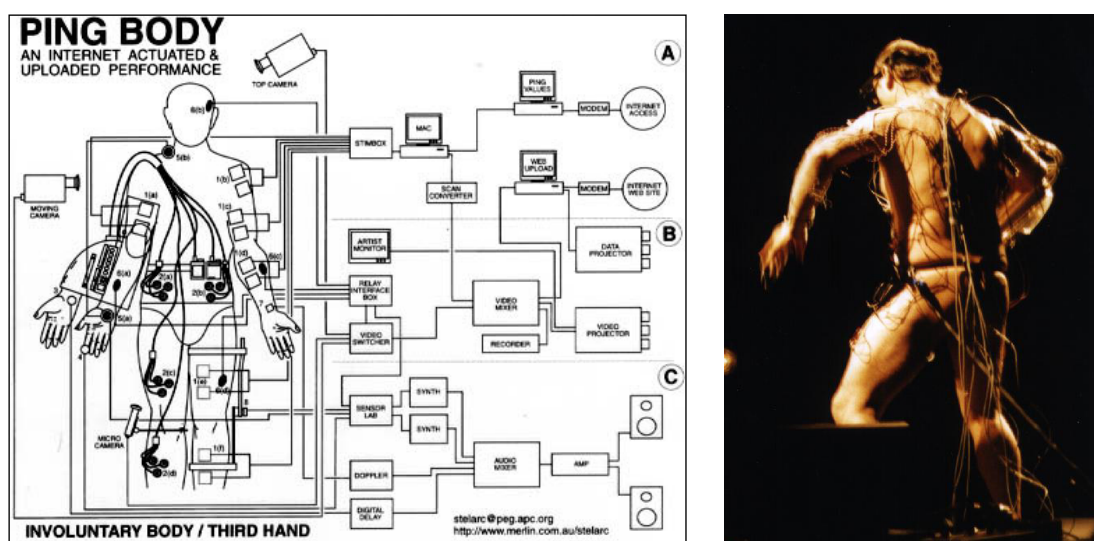


Fig. 2. Stelarc. *Amplified Body*. 1995.

cibernético-posthumano como respuesta al cuerpo humano obsoleto (fig.2); algo que Nick Bostrom, profesor de filosofía de la Universidad de Oxford y uno de los más importantes representantes de este paradigma afirma al asegurar que *la condición humana no es, como se suele creer, constante, y la aplicación científica de las nuevas tecnologías llevará a la superación de sus limitaciones biológicas*¹⁸ y sobre lo que Stelarc afirma a continuación: *El cuerpo no es ni muy eficiente ni muy duradero. Frecuentemente no funciona bien y se fatiga rápidamente; su eficiencia se determina por su edad. Es propenso a la enfermedad y está destinado a una muerte certera y temprana. Sus parámetros de supervivencia son muy frágiles. Puede sobrevivir sólo dos semanas sin comida, días sin agua y minutos sin oxígeno. La falta de diseño modular del cuerpo humano y su sistema inmunológico sobreactivado hace que sea muy difícil reemplazar los órganos que funcionan mal. Podría ser una estupidez tecnológica considerar al cuerpo obsoleto en forma y función, sin embargo podría ser la más alta realización humana ya que solamente cuando el cuerpo es consciente de su posición actual puede diseñar un mapa de sus estrategias post-evolutivas. Ya no es una cuestión de perpetuar la especie humana por la reproducción, sino de favorecer al individuo a través del rediseño. Lo que ya no es significativo es la unión hombre/mujer sino la de humano/máquina.*¹⁹

Desde 1976, este ciberartista viene invadiendo su cuerpo con máquinas y apéndices biónicos en una primera fase con *Amplified Body, Third Hand* (1981-1994) y *Laser Eyes*.

Stelarc ha realizado actuaciones en donde su cuerpo se ha visto sometido a las embestidas de enormes brazos de robots industriales y revestido de jaulas, tubos y mecanismos

¹⁸ Bostrom, Nick; *Transhumanist Values*. 2004. Disponible on-line en: <http://www.nickbostrom.com>. Traducción, libre.

¹⁹ Stelarc cit. en: *Obsolete Body* en Stelarc; *Prosthetics, Robotics & Remote Existence: Post-Evolutionary Strategies*. Traducción, libre. Texto presentado originalmente en el Segundo Simposio de Arte Electrónico (SISEA) en Groningen, Holanda en noviembre de 1990. Ha sido servido como número 47 de "ArtCom Magazine" (volumen 11, número 3, abril 1991). Disponible on-line en: <http://www.streetech.com/bcp/BCPgraf/CyberCulture/stelarc.htm>

en medio de instalaciones fabricadas a base de tubos de vidrio atravesados por rayos que centellean en respuesta a las señales emitidas por el cuerpo del artista.

Third Hand es una mano artificial compuesta por complejos dispositivos electrónicos implantada en su brazo derecho. Este apéndice puede pellizcar, agarrar, soltar y tiene la capacidad de realizar movimientos rotatorios de 290° en las dos direcciones. Hecha a la medida de Stelarc, *Third Hand* es un ingenio manipulador robótico que puede accionarse mediante unos electrodos fijados al brazo del *performer*. A la vez que su brazo izquierdo está robotizado y sacudido por descargas eléctricas intermitentes generadas por estimuladores musculares. De este modo, ambas manos realizarían movimientos coreografiados y pruebas de escritura.



Fig. 3. Stelarc. *Amplified Body*. 1995.

La totalidad del proyecto (*Amplified Body*, *Third Hand* y *Laser Eyes*) fue presentado en *Event for Robot Anti-Copernico* en 1985.

Con el sonido de fondo de sus latidos del corazón, de su riego sanguíneo, de su tensión muscular y de sus ondas cerebrales recogidas en *Amplified Body*. Stelarc apareció enfundado en un traje cibernético y enchufado a la red de las máquinas con un aspecto entre cómico y terrorífico. (fig.3)

La invasión del cuerpo por parte de la tecnología es algo que para Stelarc supone uno de los eventos más importantes del ser humano en su camino para trascender más allá de la carne, de su naturaleza humana y compatibilizarse con la máquina, rediseñando su estructura a través del implante de ésta en su morfología; pero matizando esta evolución de carácter individual y no de general como especie: [...] *La tecnología no está solamente impuesta, sino implantada. Una vez que es contenedora, la tecnología se vuelve ahora componente del cuerpo. Como instrumento, la tecnología fragmentó y despersonalizó la experiencia, como componente tiene el potencial de dividir las especies. Ya no es una ventaja para seguir siendo humano o para poder evolucionar como una especie. La evolución termina cuando la tecnología invade el cuerpo.*

Una vez que la tecnología le da a cada persona el potencial para progresar individualmente, la cohesión de las especies ya no es importante. Lo que ahora es intrigante no es la condición mente-cuerpo, sino la distinción entre el cuerpo y la “división de la especie”. El cuerpo debe surgir de su contenedor biológico, cultural y planetario. El significado de la tecnología puede que culmine en una consciencia alienígena, una que sea posthistórica, transhumana o, incluso, extraterrestre. La primera señal bien podría venir de este planeta²⁰.

²⁰ Stelarc; *ibidem*.

Stelarc abre las puertas al ser posthumano (o transhumano) explorando en la carne virtual (extraterrestre) y el ciberespacio gracias a un interfaz denominado *Virtual Arm Project* (1991) desarrollado en el Centro de Investigación Avanzada de Gráficos por Ordenador del RMIT. El Brazo es un “manipulador universal” creado por ordenador que presenta una imagen animada digital de una extremidad humanoide y que está controlado por gestos a través de un ciberguante. Este brazo virtual puede estirarse hasta el infinito, hacer brotar nuevas manos o crear esferas desde las puntas de los dedos²¹.

La “imagen-máquina” de la carne es definida por Arthur Kroker como *la huella residual del cambio humano a un universo que, como respuesta a los desafíos lanzados al poder de su silencio, sólo conoce el juego de la reversibilidad y la seducción*²².

Con esto, Stelarc dio un paso más en su tecnoevolución que le llevaría a transformar su “cuerpo obsoleto” en un cibercuerpo enteramente virtual con *Fractal Flesh*²³ (Carne Fractal) (1995)

Una vez que el cuerpo está insertado en la red, cada cibernauta puede seguir los movimientos del artista. Este es el modo de subvertir una naturaleza corpórea a favor de un nuevo cuerpo amplificado hasta el infinito vinculado al espacio electrónico, el cual se convierte en *un medio de acción mejor que de información. Encaja al cuerpo con sus máquinas en una complejidad e interactividad que va en continuo aumento. La forma del cuerpo es aumentada y sus funciones son extendidas*²⁴.

Su cuerpo estaba en Luxemburgo y recibía órdenes desde París (Centre Georges Pompidou), Helsinki (The Media Lab) y Amsterdam (Conferencia para las Puertas de la Percepción).

De este modo, desde cualquier parte del mundo y conectándose a la red, cualquiera podría seguir esta *cyberperformance* telemática²⁵.

Finalmente, el cuerpo pierde cualquier forma material en su empeño por experimentar sensaciones desconocidas y nuevas posibilidades perceptivas. Stelarc anticipa la transición de lo orgánico hacia el cbersistema a través de un nuevo modelo de cuerpo que reconoce lo inorgánico como parte del ser.

De un modo u otro, la idea general parece ser la de que la evolución humana puede acelerarse por la fusión de la gente con las máquinas para crear al ser posthumano promulgado

²¹ Dery, Mark; *Ibidem.* (pág. 177)

²² Kroker, Arthur; *La Imagen Matriz.*

²³ Sobre el término “fractal” fue el matemático francés Benoit Mandelbrot quien lo acuñó durante la década de los setenta derivándolo del latín *fractus* y del correspondiente verbo latino: *frangere* que significa “romper”, “crear fragmentos irregulares”.

Sobre este *performance*, Stelarc afirma rotundamente: “El cuerpo perfecto y absoluto no me interesa: aquello que me interesa es seguir una estrategia de las múltiples posibilidades.”

Mandelbrot escribe: “La geometría fractal no es solamente un capítulo de las matemáticas, sino que ayuda a ver el mismo viejo mundo de una manera distinta”.

Para Stelarc, esto podría traducirse a la visión el cuerpo como “el lugar donde la inteligencias autónomas se multiplican, donde cuerpos-máquina generan imágenes alimentadas de información autónomas que se convierten en nuevas formas de vida”.

Ver: Mandelbrot, Benoit; *Los objetos fractales.* Tusquets.

Ver: Mandelbrot, Benoit; *La geometría fractal de la Naturaleza.* Tusquets.

Ver: Stelarc cit. en: Macri, Teresa; *Il corpo postorganico. Sconfinamenti della performance.* Costa & Nolan. 1997. (pág. 89.)

²⁴ *Towards High-Fidelity Illusion* en: Stelarc; *Ibidem.*

²⁵ Macri, Teresa; *ibidem.*

por Kroker, Stone o MacLuhan el cual *está empezando a llevar su cerebro fuera de su cráneo y sus nervios fuera de su piel; la nueva tecnología engendra un nuevo hombre*²⁶ que, en esencia, odia al cuerpo y al infierno de la carne, considerada como el envase obsoleto, un residuo físico prescindible que limita la evolución humana. Como se pregunta Félix Duque *¿es el miedo a las tripas, a las vísceras, al cuerpo y sus excrecias, el horror al vómito, a la defecación y a la muerte?*²⁷.

Eso es, al menos lo que parecen confirmar las turbadoras y sugestivas palabras de David Skal: [...] *cuerpo-alma cuerpo-carne cuerpo-muerte fétido jadeante meante feto estallando de órganos mientras enterrado vivo de sangre oh Dios mío yo no haz que sea yo tengo que salir del cubo de vísceras que me aspira que me vomita llevaos este cuerpo tembloroso giratorio turbulento este cuerpo-tio vivo, este CUERPO*²⁸.

Si la ciberevolución según Stelarc es de carácter individual, ésta sería necesaria contemplarla en otro artista (o espécimen) cuya producción gire en la interacción entre la carne y la máquina. Es aquí donde entra en juego Marcel·lí Antúnez Roca (Maià 1959-), uno de los fundadores del grupo teatral *La Fura dels Baus* (1979) y que en 1988 pasó a dedicarse de forma individual al espectáculo performativo asumiendo el riesgo de suscitar nuevos planteamientos sobre la naturaleza humana a través de los instrumentos tecnológicos. (fig.4)



Fig. 4. Marcel·lí Antúnez. *Afasia Soundtrack*. 2000.

Tal y como aprecia José Antonio Sánchez en su artículo sobre el *performer* catalán, resulta inevitable asociar el trabajo de Antúnez al de Stelarc en cuanto a la utilización de los exoesqueletos y el uso de la tecnología asociado a la tesis sobre la obsolescencia del cuerpo humano: *A pesar de los paralelismos, la propuesta de Antúnez Roca carece de la trascendentalidad (o irónica arrogancia) apreciables en la de Stelarc. Para aquel, el objetivo es la incorporación de la tecnología a la generación de nuevas formas artísticas sin por ello abandonar el cuerpo. Además, su interés por la conciliación de la tecnología y la carne tenía antecedentes muy distintos a los del artista greco-australiano*²⁹.

JoAn, L'home de carn (1992) puede ser uno de esos precedentes directos. Como el primer invento cibernético del catalán, se trataba de un autómata de aspecto humano compuesto por carne de cerdo cosida a modo de recubrimiento, tal y como hacían el *Buffalo Bill*

²⁶ *Playboy Interview*: Marshall MacLuhan. Marzo 1979. (pág 74). En Dery, Mark; *ibidem*. Cit. (pág 182)

²⁷ Duque, Félix; *ibidem*.

²⁸ David Skal cit. en: Dery, Mark; *ibidem*. (pág. 272)

²⁹ Sánchez, José A.; *Marcel·lí Antúnez: la máquina y la carne*. Fragmento del libro *Artes de la escena y de la acción en España (1978-2002)* UCLM, Cuenca, 2006.

del film de Jonathan Demme “*El silencio de los corderos*” o Jana Sterbak³⁰ en su *performance Vanitas* (1987): un traje de carne para cubrir a la máquina, que Antúnez construyó con la ayuda de Sergi Jordà y que instaló en una urna de cristal en el mercado de la Boquería de Barcelona. El mecanismo del autómata cárnico estaba concebido para que reaccionase a los sonidos y voces del entorno, de tal modo que, *pese a su aspecto monstruoso, llegó a resultar un personaje simpático*³¹.

Sin embargo, es difícil detener el proceso de deterioro de la carne y tanto *JoAn* como *Simonet. El nen de carn* (otro robot orgánico) no son más que carne muerta animada artificialmente sobre microchips y el hardware.

Para este artista, la carne le produce una fascinación *que derivaba de los juegos e imaginaciones [...] en la carnicería familiar, con el interés por los mecanismos automáticos y sus aplicaciones artísticas*³² estimuladas con los trabajos de los accionistas vieneses: Hermann Nitsch y Otto Müehl.

Antúnez Roca cree en la evolución del hombre en combinación con la máquina pero sin desprenderse de su envoltorio de huesos y músculos. No utiliza a la máquina para la expansión fuera del cuerpo, sino para intentar conservarlo, cuidarlo y protegerlo de enfermedades y de la muerte mediante su propia expansión a través de prótesis analógicas que lo mueven y lo articulan en un intento por impedir o prolongar su parada final: [...] *Quizá uno de los debates más interesantes frente a todos los avances técnicos y científicos resida en el modo de integrarlos a nuestra propia “naturaleza”, a nuestras limitaciones en tanto que animales dotados de instintos, pulsiones y deseos inexcusables. No creo que tengamos que renunciar al volumen de nuestras piernas, a nuestros órganos sexuales o a nuestro sentido del gusto, simplemente porque tengamos prótesis que lo superan. Ya no es estrictamente necesario follar para reproducirse... Es posible comer alimentos liofilizados sin sabor alguno. La ciencia, la tecnología y, por supuesto, el arte (aunque sea electrónico) tienen que aceptar estos hechos y adaptarlos a sus conquistas*³³.

Epizoo (1994) (fig.5), una de sus *performances* interactivas es tomada por el propio artista como un paso adelante dado a partir de *JoAn*. Para Antúnez, *JoAn* fue un proyecto frustrante en cuanto a que “se basa(ba) en secuencias aleatorias” cuando el artista reconoce su interés por el comportamiento de la máquina, así como en su capacidad para comprender su entorno y a quien la está viendo.

³⁰ Jana Sterbak en: Ramírez, Juan Antonio; *Ibidem.* (págs. 152 y 153)

³¹ Sánchez, José A. *Ibidem.*

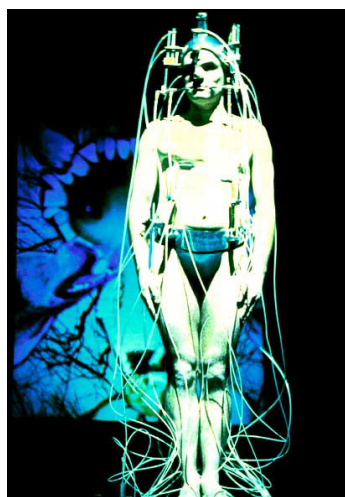
³² *Ibidem.*

³³ Marcel·lí Antúnez en entrevista con Claudia Giannetti, mayo de 1977, junio de 1998, en: *ibidem.*

Aquí, el *performer* se presenta a los espectadores para que estos, por medio de un terminal informático activaran determinados mecanismos mecatrónicos sujetos a su cuerpo. Este sistema constaba de un robot corporal de forma exoesquelética que revestía el cuerpo del artista. Los espectadores podían a través de un dispositivo de control mecánico, manipular a voluntad



su carne abriendo sus fosas nasales, hacer golpear sus nalgas, sus pectorales, elevar su pecho o estirar sus labios; lo que hacía reducirse a sí mismo a carne controlada: *Mi idea consistía en ofrecer mis partes eróticas al público; romper aunque fuese metafóricamente, la situación generada a raíz de la epidemia del SIDA, que nos convierte en potenciales contaminadores*³⁴.



Expuesto como una máquina erótica, es un reclamo para los sentidos que entra en conflicto con el prohibicionismo físico mencionado anteriormente. Antúnez permanece de pie sobre una plataforma rotatoria. Los diversos mecanismos están conectados a una pantalla de proyección vertical que recrea la figura del artista, así como un equipo que sincroniza sonidos onomatopéyicos y músicas que ambientan las infografías proyectadas; donde cuerpos-máquina, clones y prótesis tienden a la reinención corpórea absoluta: *El cuerpo, liberado de los miedos virales, o de los fantasmas de la reproducción orgánica predeterminada, se convierte en un mapa experimental, un nuevo territorio para explorar*³⁵.

Antúnez Roca hace que el cuerpo establezca una estrecha relación con la máquina, en ocasiones de una manera casi lúdica, alejada de los artefactos y arneses concebidos para su tortura o para su expansión hacia la desaparición. Como escribe Katherine Hayles; *En lo posthumano no hay diferencias esenciales o demarcaciones absolutas entre la existencia corporal y la simulación computerizada. El mecanismo cibernético y el mecanismo biológico, teología robótica y metas humanas*³⁶.

Fig. 5. Marcel·lí Antúnez. Epizoo. 1994.

Sus ciberperformances transcurren en mundos híbridos y postbinarios en los cuales, los límites entre lo maquinal y lo orgánico, entre la naturaleza y la cultura, se han hecho difusos. Son, además, divertidas, coloridas y musicales; con altos niveles de interactividad que sirven de excusa al autor para iluminar ciertos tabúes.

³⁴ *Ibidem*.

³⁵ Macri, Teresa; *Ibidem*. (pág. 51)

³⁶ Hayles, Katherine; *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cyberspace, Literatura and Informatics*. University of Chicago Press. 1999.

De este modo, Antúnez Roca pone la tecnología al servicio de la narración abordando de manera irónica los grandes temas humanos: la pasión, la violencia, el temor a la infección o la muerte³⁷ algo que ha hecho con uno de sus últimos espectáculos mecatrónicos: *Pol* (2002); una especie de ciberfábula para todos los públicos muy próxima al cómic que narra las aventuras de un conejo que busca el amor. (fig.6)

Pero anterior a *Pol*, cabe mencionar a *Afasia* (1998) que asentó esas estrategias escénicas posteriores. (fig.7)

Afasia, cuyo término significa (como señala el propio Antúnez) *pérdida del lenguaje por perturbación cerebral*, es un *performance* interactivo aludiendo al poema Homérico *La Odisea* con el fin de *delimitar el marco del trabajo para desarrollar los distintos interactivos que forman la pieza*.

Esta acción transcurre en un espacio de base rectangular truncado en el que al fondo hay una enorme pantalla de retroproyección.

El primer término está ocupado por cuatro robots sonoros inspirados en una serie de instrumentos musicales, como guitarras, tambores, gaitas o violines. Antúnez es el único humano o “ser vivo analógico” que vive en el escenario, el cual, como un heroico *Ulises* cibernético, va provisto de un *dreskeleton* (interfaz corporal exoesquelético) que se ajusta a su anatomía pudiendo controlar en tiempo real tanto las imágenes proyectadas como los robots y la música: *Con Afasia pretendo afirmar la idea de cómo la expansión de las disciplinas artísticas y su hibridación es un hecho gracias a la tecnología. No es posible contemplar el presente del arte y sus conexiones como si se tratara de compartimentos estancos. Pienso que, mientras determinados aspectos de la tecnología avanzan con mucha rapidez, otros están aún muy poco desarrollados. Uno de estos últimos es el de las interfaces; nuestra relación con los ordenadores pasa por el teclado y el ratón [...]*

*En mi opinión, la sustitución de estas interfaces tradicionales por un exoesqueleto, que actúa según mis posiciones corporales, y el uso de un sistema de visión artificial que permite utilizar mi posición en el espacio como elemento interactivo, constituyen nuevos avances hacia la consecución de sistemas que potencian las posibilidades de la interacción y la expansión hacia formas humanas*³⁸.

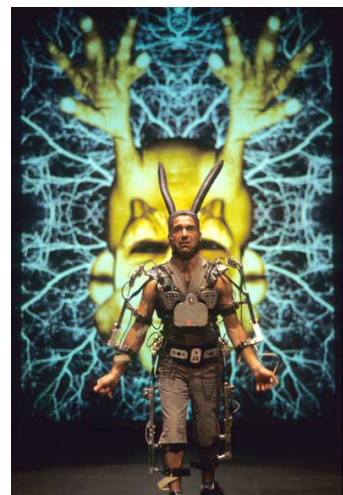


Fig. 6. Marcelo Antúnez. *Pol*. 2002.

³⁷ Sánchez, José A.; *Ibidem*.

³⁸ Marcelo Antúnez en Claudia Giannetti; *Ibidem*.

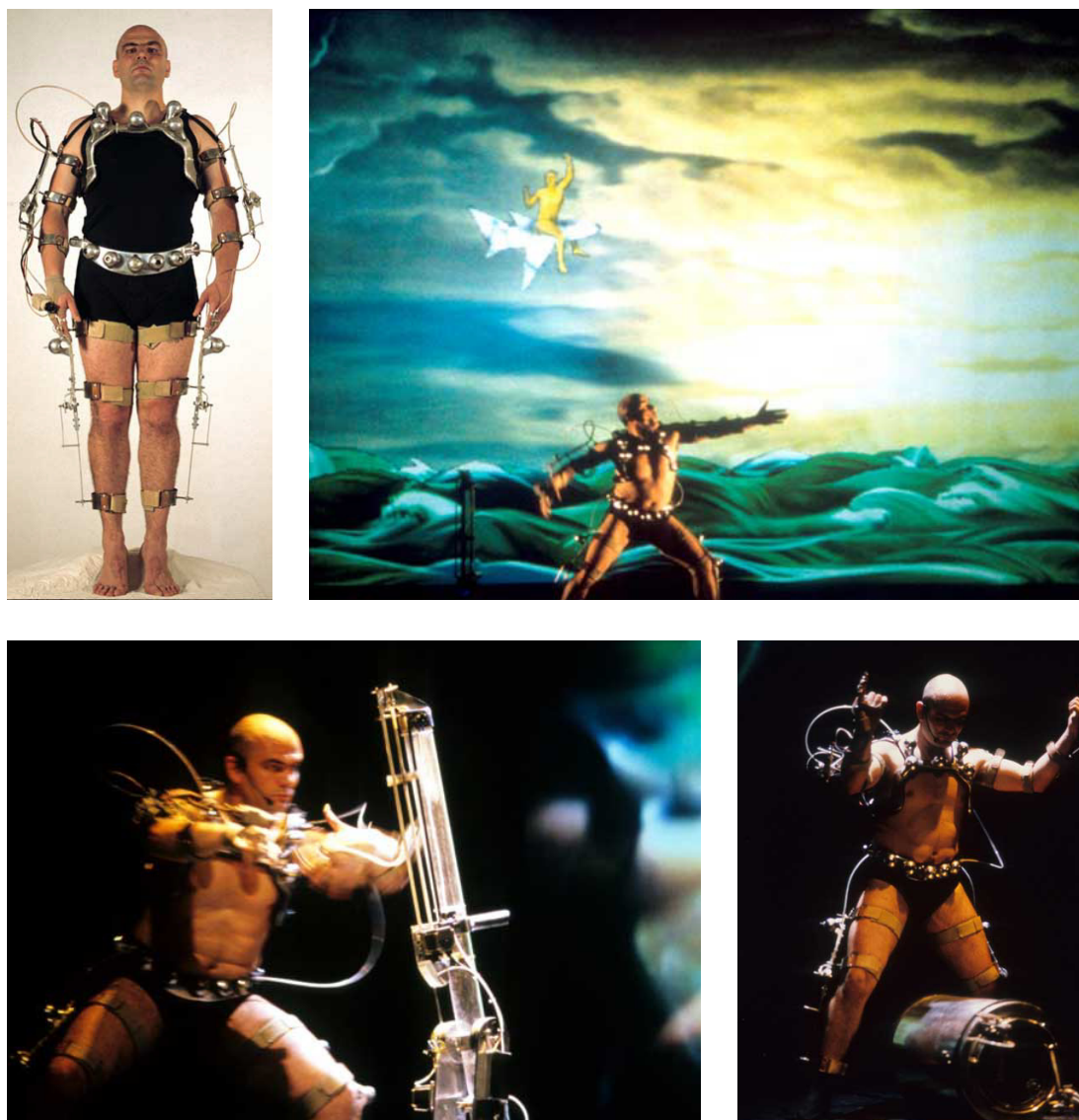


Fig. 7. Marcel·li Antúnez. *Afasia*. 1998.

El artista, con esta “*performance mecatrónica interactiva*” da un paso más hacia la liberación del dualismo entre dominador/dominado (cuerpo/máquina) detallado por el mecanismo de *Epizoo*, expresando la imparable transformación de lo analógico hacia lo virtual pero manteniéndolo en una autonomía personal o corporal. Determinación que lo distancia de Stelarc quien, absorbido por los planteamientos transhumanistas más radicales (ya mencionados anteriormente) cree en la desaparición del cuerpo como la manera de garantizar la inmortalidad.

A lo que Antúnez Roca responde con otra instalación interactiva: *Réquiem* (1999). Un exoesqueleto neumático interactivo de 190 de alto X 90 de ancho X 90 de fondo fabricado con planchas de aluminio, acero inoxidable y diecinueve pistones neumáticos que permiten el movimiento de rodillas, muslos, ingles, caderas, hombros, codos, manos y mandíbula. (fig.8)

Este robot queda suspendido en el aire por la cabeza con un soporte de hierro de 270 de alto X 175 de ancho X 175 de fondo.

Una vez instalado, *Réquiem* dispone de ocho sensores emplazados a lo largo del espacio de exposición que pueden ser activados por los espectadores.

El nombre de la instalación viene dado por el género sinfónico *Missa pro defunctis* y lleva la idea de prótesis hasta sus últimas consecuencias.

El cuerpo inerte es impulsado mecánicamente por el robot en una serie de movimientos mecánicos que le otorga la apariencia de vida. Pero también evitaría o ralentizaría el proceso de descomposición de la carne muerta, parada, inactiva (a lo que se remitía en *JoAn*, *Simonet* o la instalación *Metzina* (2004) que describe el proceso natural de la descomposición de la carne visto en una escultura fabricada con trozos de ternera. En definitiva, *Réquiem* plantea a la máquina como una ayuda para la conservación del cuerpo pasando a ser considerada como un soporte de mantenimiento para la salud del mismo y demostrando así, que la inmovilidad impuesta por la muerte podría ser burlada sarcásticamente por este sarcófago mecánico que continuaría moviendo y reactivando al “cadáver” que contiene.

Tanto Stelarc como Antúnez Roca exploran las diversas posibilidades que conducen al ser posthumano en consonancia con la tecnología. Es decir, al *cyborg* entendido como un ser sometido a un estado limítrofe³⁹ constante que viene supeditado a su propia naturaleza indeterminada, probando ese estado en ellos mismos y su naturaleza humana.

En el campo de la experimentación artística, la *cyberperformance* es presentada como una puerta abierta a las experiencias rituales más extremas donde la temática corporal queda ligada a la tecnología que da el paso a evoluciones caóticas y, cómo no, indetermi-

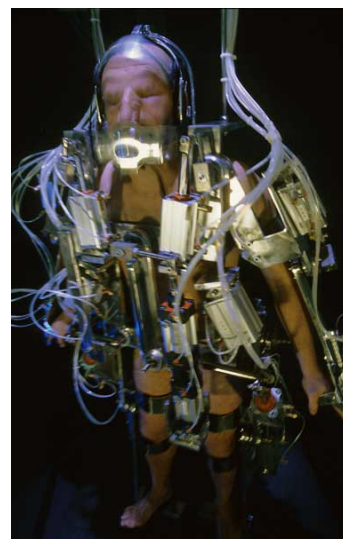


Fig. 8. Marcel-lí Antúnez. *Réquiem*. 1999.

³⁹ “El estado limítrofe (o *liminalidad*) es un estado intermedio que se encuentra en el umbral o límite de otro. El término procede del latín *limen*, es decir “umbral”, fue utilizado por primera vez por el antropólogo Arnold Van Gennep y su contemporáneo Víctor Turner, con el fin de describir la nebulosa posición social y espiritual de las personas que se encuentran inmersas en experiencias rituales de iniciación o cambio.[...]”

“El concepto de estado limítrofe no indica necesariamente que el sujeto se sitúe en el centro (...), o justo al contrario, esto es, que se encuentre en alguno de los extremos. El estado limítrofe se refiere a una existencia indeterminada entre dos o más dominios espaciales o temporales, o la condición de paso a través de ellos”.

Ver: “estado limítrofe (o *liminalidad*)” def. dada por Lisa M. Ortiz en: Taylor & Winquist. *Ibidem*. (pág. 118)

nadas en un proceso que es, *al mismo tiempo, una crisis progresiva y una oportunidad tanto epistemológica como ontológica, y también ética y estética*⁴⁰.

Cuerpos virtuales, *teleshells*, cuerpos-máquina, protésicos, híbridos o metamorfoseados; todos ellos son representados por ciberartistas como Stelarc, Antúnez Roca, D. A. Therrien⁴¹ o Jana Sterbak⁴² entre muchos otros como visiones (enmascaradas, en ocasiones, por discursos trascendentales) deformadas del deseo como expone Noëlle Vahanian a continuación: *El hombre es un animal técnico cuya tecnología refleja las mecánicas sociales y políticas que participan en la formación de su modo de deseo y en la construcción de los objetos sobre los que proyecta tal deseo. El ser humano es algo más que un animal de deseo, es un hombre-máquina de deseo hecho para desear, para desear amorosa, patriótica, capitalísticamente. Dotado de dos manos que le sirven para ensamblar lo que es en lo que se convierte, crea su posición social y política dentro de la economía del mundo. Con dos manos el deseo se convierte en una economía de mercado que ya no es por más tiempo inocente, ni se ve satisfecha de manera instantánea, ni nace de un sujeto que pretende un objeto. Con dos manos el hombre se excede a sí mismo como una sustancia pensante y lo pone en funcionamiento para otro, no para su Yo fantaseado. Desear es trabajar para una infraestructura y de acuerdo a una ideología. El hombre nunca puede desear su solo interés; las dos manos que modelan sus deseos no alcanzan desde la naturaleza hasta la cultura, sino que ya están culturizadas, y obedecen al espíritu permeable de un hombre bautizado en el lenguaje. El hombre desea en el interés del otro, de “el otro”, y mientras se crean ensamblajes de cosas como HOMBRE-CABALLO-EXCITADO y no de simples nombres o rostros, cuando los sujetos y objetos que desean llegan a su máxima expresión como una fuerza impersonal e imperceptible.*

*Por consiguiente, la máquina de deseo supera al sujeto de enunciación que sitúa un objeto de deseo, y al hacerlo de forma perpetua, crea un plano de inmanencia que manifiesta el inconsciente pre-subjetivo de un sujeto futuro, todavía en proceso de conversión, cuyo papel se transforma y convierte en el de una mujer discreta o recatada. Es sólo entonces cuando el sujeto se convierte en mujer, en ser imperceptible e impersonal, cuando supera su empeño metafísico por la identidad y la unicidad en la que se centra su deseo. El hombre tecnológico construye lo real sólo por medio de una máquina de deseo imaginaria que elude lo simbólico.*⁴³

⁴⁰ “indeterminación” def. dada por Peter Canning en: Taylor & Winquist ; ibidem. (pág. 224)

⁴¹ Dery, Mark; ibidem: D.A. Therrien: *máquinas para una nueva Inquisición*. (págs. 193 a 207)

⁴² Macri, Teresa; ibidem: *Jana Sterbak*. (págs. 93 a 113)

⁴³ Noelle Vahanian en: Taylor & Winquist; ibidem. *Máquina de deseo*. (pág. 293)

4.4. UNA POLÍTICA DEL CUERPO SOBRE LA CREACIÓN DEL CYBORG BIOLÓGICO TRATADA A PROPÓSITO DE ORLAN: manipuladores/manipulaciones, reconstrucciones/deconstrucciones y huida hacia la carne/identidad artificial.

La vida puede ser moldeada bajo cualquier forma concebible. Dime los detalles que desees para un perro o para un hombre... y si me cedés el control del medio en que se mueven y tiempo suficiente, vestiré tus sueños de carne y hueso... Un sistema industrial razonable tratará de situar a los hombres, a los árboles, a la piedra y al acero, en el sitio más adecuado para sus naturalezas y los pulirá con el mismo cuidado que otorga a los relojes, a las dinamos eléctricas y a las locomotoras con el fin de que lleven a cabo un servicio eficiente.

Frank Parsons (Ingeniero humano). 1894.¹

Ahora hormigean en grandes colonias, a salvo dentro de pesados robots, separados por completo del mundo exterior y comunicando con él mediante control remoto. Están en ti y en mí; ellos nos crearon en cuerpo y alma; y la razón última de nuestra existencia es preservar la suya. Estos reproductores vienen de lejos. Ahora se llaman genes y nosotros somos las máquinas de su supervivencia.

Richard Dawkins (Sociobiólogo), 1976.²

Orlan es una artista que ha explorado de una forma sumamente radical y estremecedora la capacidad de que gozan las nuevas tecnologías para alterar el cuerpo del hombre. Esta artista ha optado por convertirse ella misma en una obra de arte, para elaborar, así, una inquietante metáfora acerca de la capacidad que poseen las tecnologías médicas para transformar los organismos naturales.

Eduardo Pérez Soler.³

El cyborg es una imagen condensada de fantasía y realidad material, los dos centros conjuntos que unidos estructuran cualquier posibilidad de transformación histórica.

Orlan.⁴

Mucho ha sido lo que se ha escrito sobre la *performer-transformer* francesa Orlan (Saint-Etienne, 1947-), sobre su trabajo y sobre la condición y la identidad que ha adquirido (o está adquiriendo) su cuerpo.

¹ Haraway, Donna; *Ciencia, cyborgs y mujeres*. Cátedra, 1995. En: "La empresa biológica: sexo, mente y beneficios, de la ingeniería humana a la sociobiología". (pág. 71).

² *Ibidem*.

³ Pérez Soler, Eduardo; *Metáforas del Cyborg*. Artículo publicado en *Lápiz*, noviembre de 1998.

⁴ Orlan en: Macrí, Teresa; *Il corpo postorganico. Sconfinamenti della performance*. Costa & Nolan. (pág. 55)



Fig. 1. Orlan. *La Grande Odalisque*. 1968.



Fig. 2. Orlan. *La reencarnación de Santa Orlan*. 1990.

Se le ha definido de muchas maneras y a adoptado diversas identidades favorecidas por los continuos cambios a los que se ha ido sometiendo: metamorfa, obra viva (fig.1), santa, mutante o... *cyborg*. (fig.2)

Es esta última clasificación precisamente, la que centrará la atención de este tema, el cual también explorará el proceso de conversión de la carne en una nueva carne a través de su construcción empleando, para ello, la cirugía como un método tecnológico para la extensión del cuerpo postorgánico y su escenificación que la convierte en “carne videodromática”; carne lanzada al espacio a través de las videoproyecciones de sus múltiples fases dentro de su evolución hacia la carne biotecnológica. Y al igual que el *cyborg*, el cuerpo de Orlan todavía está por devenir. Un cuerpo capaz de albergar la multiplicidad gracias a la tecnología quirúrgica que lo transforma en una suerte de elementos inconexos, sustituibles y siempre reemplazables: *Yo trabajo sobre el viejo mito de la metamorfosis, pero todavía no podemos cambiar el cuerpo, sólo podemos cambiar las apariencias. El cuerpo es obsoleto, no hace ya frente a una situación: no está hecho para la velocidad, y todo va siempre más rápido [...] Lucho contra una identidad única y unilateral. Amo la identidad múltiple, la identidad nómada*⁵.

Si la naturaleza define el lugar del ser humano, éste provee los instrumentos y las técnicas tanto para la dominación de su cuerpo⁶ como en la potenciación del mismo persiguiendo crear lo que se puede conocer como un “superorganismo”. Por tanto, el calificativo de “*cyborg*” no se aplica únicamente a la noción del humano cuya fisonomía ha quedado combinada a la máquina formando ese “nuevo organismo mejorado”. También lo es aquella persona que su cuerpo se ha visto sometido a algún cambio en su condición por medio de la biotecnología y la biomedicina; a través de la manipulación genética, las drogas o la cirugía. Una metamorfosis radicalmente artificial, provocada por el ser humano distanciada totalmente de la magia y opuesta a la propia Naturaleza y que resulta posible gracias a “la descomposición del

⁵ Orlan en: Alfano Miglietti, Francesca; *Identità mutanti. Dalla piega alla piaga: esseri delle contaminazioni contemporanee*. Costa & Nolan. Milán. 1997. (pág. 184)

⁶ Según David Le Breton, una de las principales consecuencias de la institucionalización de la práctica del trasplante es la “domesticación del cuerpo” lo que transforma en “material dócil” listo para ser considerado como una forma variable. Ver: Le Breton, David; *Le chair à vif. Usages médicaux et mondains du corps humain*. Métailie. Paris. 1993. (pág. 265)

cuerpo en partes” y el perfeccionamiento de una “razón analítica”⁷ que lo transforma en un conjunto de “micropartes”, por medio de las cuales éste pasa a ser retomado a partir de los fragmentos obtenidos a partir del proceso de descomposición al que se ha visto sometido. Algo que ha terminado por abolir la consideración arquitectónica y sólida del cuerpo: *Hoy en día, las realizaciones de la medicina y de la biología (transplante de órganos, transfusiones de sangre, prótesis, manipulaciones genéticas, partos asistidos, etc.) han abierto el camino a prácticas novedosas que anuncian un futuro de prosperidad. Estas prácticas descomponen el cuerpo en diversos elementos, hacen algo desmontable cuyo valor de objeto consiste en los usos destacados médicamente posibles*⁸.

Los experimentos del monje austriaco Gregor Mendel (1822-1884) significaron la apertura a la moderna ciencia de la genética cuando vieron la luz en el año 1900.

Si anteriormente al positivismo producido por la Revolución Industrial se veía con disgusto, repugnancia y miedo los cambios evolutivos introducidos por el propio ser humano, siendo considerados puras aberraciones, a partir de este punto de inflexión, se consideró la necesidad de controlar y mejorar la raza humana y sus condiciones de vida a través del conocimiento científico y su aplicación⁹.

En el “futuro actual”, la ingeniería genética hace posible que las secuencias de ADN de un organismo se introduzcan en otros para crear plantas y animales “transgénicos”; algo que tan solo era concebible en el género de la ciencia-ficción como sucedía en el film *The Island* (Michael Bay. 2005) donde humanos clónicos eran utilizados como organismos de reemplazo destinados a sus “patrocinadores”. Pero que desde la presentación de la oveja clónica *Dolly* el 23 de febrero de 1997, ha ido adquiriendo un carácter más probable, casi inevitable, creando la ilusión que todo puede ser clonado, preservado y, partiendo de ahí, modificado.

De este modo, conceptos como *morphing* o *borning*¹⁰ quedan relacionados a las nuevas políticas del *cyborg* aplicadas en el cuerpo, cuya vía de escape de su condición orgánica (lo que poéticamente se denomina como “las cadenas corporales” o “la tiranía de la carne”) es a través de su descomposición/recomposición; algo que se ha ido convirtiendo en un socorrido fetiche cultural de este cambio de siglo.

⁷ *Ibidem.* (pág. 276)

⁸ *Ibidem.* (pág. 2759)

⁹ Strickberger, Monroe W.; *Genética*. Omega. Barcelona.

¹⁰ Dery, Mark; *Velocidad de escape. La cibercultura en el final del siglo*. Siruela. (pág. 253). en donde Dery aplica al concepto de *cyborg* dos términos centrando la atención en técnicas de metamorfosis artificial de la carne: en un primer momento deriva el *morphing* al procedimiento infográfico que se empleó en el *T-1000* del film *Terminator 2*. Una técnica que hace que “cualquier cosa que pueda convertirse en ceros y unos en la memoria de un ordenador pueda ser morfeada [...] hace líquida la carne humana, la disuelve en un ánima fluida capaz de ser vertida en cualquier recipiente”. Dery aplicará el término a los resultados en manipulación genética. Mientras que el *borning*, procedente de la palabra *cyborg* dada por Clynes, contempla la estrecha relación del organismo con el mecanismo a través de los logros en ingeniería biomédica (marcapasos, articulaciones...), recurriendo a una cita del historiador David F. Channell: “cuando uno de estos aparatos mecánicos se convierte en una parte funcional de un humano, resulta más difícil decidir si el objeto asimilado es humano o máquina... El *cyborg* no es sólo una combinación ordinaria de humano y máquina, como una persona que usara una herramienta. El *cyborg* es una relación particular entre un humano y una máquina en el sentido de que la máquina “necesita funcionar sin conciencia para cooperar con los controles homeostáticos autónomos del propio cuerpo”. Channell, David; *The Vital Machine: A Study of Terminology and Organic Life*. New York, Oxford University Press, 1991. (pág. 129) Dery cita además a John Harris y su obra *Mujer prodigio y hombre prodigio. Ética de la biotecnología humana*: “Podemos, o podremos en algún momento, obtener criaturas “transgénicas” de naturaleza y cualidades sin precedentes. No es ninguna exageración decir que la humanidad se encuentra en una encrucijada”.

En: Harris, John; *Wonderwoman and Superman: The Ethics of Technology and Organic Life*. New York. Oxford University Press, 1992. (págs 1-2)



Fig. 3. Orlan. Cuarta Operación quirúrgico/preformativa. 1991.

de laboratorio producido por la empresa *Cromos Molecular Systems* con la peculiaridad de haber heredado un cromosoma artificial a su descendencia y marcando el inicio para la producción de mejores bebés, así como los *Ratbot*, que básicamente son roedores radiocontrolados mediante chips implantados. O la coneja fluorescente *Alba* creada por Eduardo Kac y Louis Marie Houdebine como obra de arte trasgénico en 2000.

Los “morfos”, esos seres cuyo ADN se ha visto alterado por algún tipo de “*morfin*” no se crean únicamente en los laboratorios de alta tecnología o de una manera virtual, ni tampoco para la potenciación de una raza de humanos mejorados, sino también en cualquier quirófano, clínica o plató televisivo para profesar una nueva dictadura estética (fig.3).

Los productos de la cirugía plástica pasean con su carne injertada en su voluntad por integrarse entre sus semejantes después de haber perdido parte de su integridad en algún accidente o por conectarse a nuevas opciones a través del implante de prótesis de senos y pene en su cuerpo, algo que pone de manifiesto las posibles motivaciones sexuales implícitas en las “tecnologías ciborgianas” cuyas modificaciones y mejoras corporales plantean el expandir las capacidades eróticas del cuerpo¹¹: *La reconstrucción del cuerpo, las manipulaciones de la carne, entroncan directamente con una nodal obsesión contemporánea, la conjura de los cuerpos perfectos, anatomías de élite canonizadas por la sociedad consumista actual.*¹²

Sociedad de consumo, cuerpo de consumo; estos *cyborgs* cárnicos son construidos y reconstruidos para ser capaces de sobrevivir en un mundo ideal lleno de cuerpos gloriosos y anhelados, un mundo en que los programas de televisión y las revistas del papel *couché* presentan

¹¹ Yehya, Naief; “El transexual como cyborg”. En: *El cuerpo transformado. Cyborgs y nuestra descendencia tecnológica en la realidad y en la ciencia-ficción*. Paidós Amateurs. 2001. (págs. 174 a 180)

“Durante siglos, Occidente ha tratado el cuerpo como si fuera obsoleto, sucio e insignificante. En la actualidad, a pesar del amplio conocimiento que tenemos de nuestro organismo, el cuerpo sigue siendo un misterio, así como un motivo de frustración y angustia. El complejo de concebir el cuerpo casi como una cicatriz del espíritu nos lleva a idealizar la renuncia a la movilidad y a los placeres sensoriales para hacernos uno con las máquinas. En una era enferma de incontinencia de los medios e infestada de tentaciones eróticas inorgánicas, no es raro que haya aumentado la impaciencia con las inconveniencias y las limitaciones de la carne.”

¹² Ramón Freixas cit. en: VV.AA; *La Nueva Carne. Una estética perversa del cuerpo*. VV.AA. Valdemar Intempestivas. Madrid, 2004. (pág. 304)

a estos *cyborgs* como los nuevos iconos de perfección plástica, no siempre creíbles y en el que el cirujano plástico es el creador que “diseña sus incisiones sobre la superficie cutánea”¹³. Reconstruye la materia prima hecha de piel y tejidos para moldearla destinándola al placer de los ojos a través de las perforaciones, incisiones y heridas que son inflingidas por herramientas cortantes sin ningún pudor.

El cirujano se convierte en el mecánico deshumanizado que se dedica a ensamblar las piezas para crear el cuerpo postorgánico perfecto, objeto de deseo del mediocre, incluso del propio paciente, el cual busca trascender de su carne “humana” en pro de una “artificial” producida e iniciando, así, su camino hacia una anhelada desincorporación¹⁴. (fig.4)



Fig. 4. Orlan. *Omnipresence*. 1993.

Todos estos conceptos y aplicaciones sobre la biopolítica *cyborg* en el cuerpo se hallan implícitas en Orlan, en sí misma, en su cuerpo fetiche como único resultado del cuerpo reconstruido y a su vez deconstruido cuando toma una unidad total, en este caso su cuerpo (un cuerpo entero) y comienza un proceso de implantación de fragmentos que se insertan en sus tejidos (totalidad frente a la fragmentación).

Con lo que el *performance* pasaría a ser considerado el formato efectista sobre el que tiene lugar ese proceso metamórfico de re-configuración del cuerpo posthumano.

Orlan busca trascender de su carne recurriendo a iconos del arte con lo que ella busca ser también arte; busca cambiar la realidad biológica del cuerpo mediante operaciones de cirugía estética que dejan una impronta permanente.

Su rostro aglomeraba los estereotipos de la belleza femenina más determinantes desde el Renacimiento, centrándose en los proporcionados por Botticelli, Leonardo, Gustave Moreau, Gérard y la Escuela de Fontainebleau. Como un replicante limitado por una serie de factores externos. (fig.5)

¹³ Pera, Cristóbal; *El cuerpo herido. Un diccionario filosófico de la cirugía*. El Acanalado. 2003. A propósito del término “herida a colgajo” (pág. 111): “... si el cirujano diseña sus incisiones sobre la superficie cutánea del espacio corporal, de modo que resulte un *colgajo*, éste se denomina *quirúrgico*. Los *colgajos*, de muy variado diseño en función de la irrigación sanguínea que se les procura, y con diversa composición con arreglo a los tejidos que los forman, son utilizados profusamente en *Cirugía plástica y reparadora*, cumpliendo funciones reconstructivas”.

¹⁴ Según la fantasía de Hans Moravec, la desincorporación trataría de transferir una conciencia humana a una máquina mediante una operación con anestesia local en el cráneo, para lo que un robot cirujano abrirá el cráneo del paciente y escaneará los primeros milímetros de la superficie del cerebro.

En Orlan, su propio cuerpo es entendido como el nuevo robot al que volverá a “conectarse” después de cada intervención. Como un vano intento de transplantar la mente en un nuevo cuerpo.

“En un paso final y desorientador, el cirujano saca su mano de la cavidad craneana. El cuerpo súbitamente abandonado tiene un espasmo y muere. Por un momento permanecemos en silencio y en la oscuridad. Luego abrimos los ojos, nuestra perspectiva ha cambiado. La simulación de la computadora ha sido desconectada del cable que va de las manos del cirujano y conectada al nuevo cuerpo fabricado con los materiales, acabados, colores y estilos que nosotros hemos elegido previamente. La metamorfosis está completa”.

Ver: Moravec, Hans; *Mind Children. The Future of Robot and Human Intelligence*. Cambridge; Harvard University Press. 1995. (pág.109)

Pero su cuerpo ya no podría ser calificado como únicamente como “lienzo metamórfico” sino también como una RAM (memoria de acceso aleatorio) que espera ser re-escrita con nuevos datos.



Fig. 5. Orlan. La reencarnación de Santa Orlan. 1990.

Venus y Europa), sino construirse algo completamente nuevo, a partir del cuerpo existente. La artista moldearía su propia carne con la ayuda técnica del cirujano, del mismo modo que el escultor tradicional se sirve de ayudantes especializados para distintas tareas (fundiciones, soldaduras, etc.)¹⁵.

Un rostro y un cuerpo reconstruido a partir de las mejores piezas de varios modelos de belleza diferentes, aleatorios y de cada periodo de la historia para trascender no precisamente en su perfección, una perfección del todo artificial, sino en un nuevo ser caótico. Juan Antonio Ramírez escribe a propósito de esto que: *Su ideal no ha sido hacerse un rostro perfecto con los fragmentos iconográficos de otras mujeres míticas (Diana, Mona Lisa, Psiqué,*

Con esto, Ramírez aporta uno de esos factores externos antes mencionados relacionados con el proceso de metamorfosis del cuerpo en este caso; y es precisamente el rol del cirujano.

El cirujano no es un mago, o un evento del destino, sino un ingeniero, un técnico que se sirve de un avanzado instrumental para proceder en su intervención y este factor es determinante a la hora de apreciar la metamorfosis de Orlan como un proceso de fabricación ya que el propio cuerpo es incapaz de transmutar por sí solo.

Casi más que un ser humano, el cirujano es considerado una máquina ejecutora inmisericorde que se dispone a rasgar con su “manos-cuchillas” la carne del paciente de una forma precisa, indicada, siguiendo una secuencia lógica¹⁶ determinada por los detalles digitalizados de cuadros famosos. Es, de alguna forma, el cuerpo nuevamente expuesto frente a la máquina¹⁷.

¹⁵ Ramírez, Juan Antonio; *Corpus Solus*. Siruela.2003. En *Omnipresencia de Orlan*. (págs. 329-330)

¹⁶ Cristóbal Pera escribe acerca del cirujano:

“Manos seguras, que no tiemblen (desde el punto de vista etimológico éste es el significado de la palabra *intrépido*, “que no tiembla ante el riesgo”), destreza manual y capacidad de dominar las propias emociones, especialmente la ansiedad, en las situaciones de riesgo, son las características, con mayor frecuencia repetidas, cuando se describe el talante deseable para un cirujano”.

Pera, Cristóbal; *ibidem*. (pág. 106)

Cuando se escribe “manos-cuchilla”, se hace a partir de una instrumentalización de las manos, algo que Pera considera al decir: “que sus manos son instrumentos de instrumentos” o que “La *mano del cirujano* es, en estos momentos, el instrumento de una acción intelectual que va desarrollando con una voluntad de curación y alivio”. Y no desde una consideración deshumanizada de las mismas. Según Pera: “La mano deshumanizada es mano-herramienta, mano instrumento, desvinculada del propio ser del hombre, desenraizada de su conexión intelectual; es mano enajenada o alienada”.

Ibidem. (págs. 231 y 232)

Con esto cabe la consonancia entre cirujano y máquina/androide programado para una función positiva (como Asimov determinó en sus “Tres Leyes de la Robótica”) y no la de entre cirujano y máquina/androide destructor.

¹⁷ Sobre la relación cirujano-paciente, Cristóbal Pera escribe:

En esas *performances* espectaculares, Orlan se entrega a ella sin miedo y dirigiendo la acción, con el cuerpo anestesiado lo que produce esa descontextualización final entre cirujano-paciente/máquina-humano convirtiéndose paulatinamente, en algo parecido al proceso algorítmico en que se dos máquinas insensibles desechan o eligen opciones y que finalmente determinan fríamente la acción con la que se procederá. (fig.6)

Otro de esos factores tener en cuenta es el propio acto y el espacio en donde se desarrolla: el quirófano o sala de operaciones reconvertida en un plató televisivo para la ocasión, pero que en realidad mantiene su misma constante: la de un espectáculo.

Los tubos fluorescentes, las flores y frutas de plástico, los crucifijos, las fotografías que cubren la frialdad de un quirófano, así como los vistosos trajes de lentejuelas que portan los cirujanos; todo ello cambiaría el sentido de la cirugía como espectáculo¹⁸, recargándolo, disfrazándolo hasta límites excesivos y de mal gusto, naturalmente, deliberados para su potenciación fuera de la propia sala a través del satélite. El espectáculo dejaría de ser “privado” para pasar a ser panóptico, envolvente.

Omniprésence (New York, 21 de noviembre de 1993) estuvo basada en la omnipresencia. Transmitido en tiempo real, vía satélite, era visible simultáneamente en la galería Sandra Gering de New York, al Centro Pompidou de París, al centro McLuhan de Toronto, al Banff Multimedia Center y en otros diez lugares conectados con la sala de operaciones neoyorkina. La conexión vía satélite posibilitaba la interacción con los espectadores que podían seguir directamente la operación y preguntar en tiempo real. De esta forma, Orlan ha desacralizado el rito, transformando una acción privada en evento público¹⁹. (fig.7)

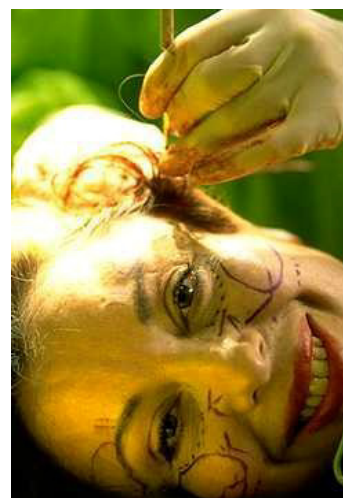


Fig. 6. Orlan. *Omnipresence*. 1993.

¹⁸ “Antes de la introducción de la anestesia el encuentro entre el cirujano y el paciente era un encuentro doloroso, horrendo, violento, pero presentado como necesario o ineludible. En cuanto que era necesario, a pesar del instintivo rechazo del paciente atemorizado, éste se sometía, o era sometido, al poder del cirujano. Cuando el acto quirúrgico deja de ser doloroso, el encuentro entre cirujano y paciente cambia radicalmente de características. El paciente puede pactar previamente con el cirujano la *intervención/agresión*, e indagar acerca de sus riesgos y beneficios”. Ver: Pera, Cristóbal; *Ibidem*. (pág. 110)

¹⁸ Cristóbal Pera escribe a cerca de “la cirugía como espectáculo”:

“Todo *acto quirúrgico* de cierta entidad exige, para su realización por el cirujano y su equipo, un ámbito adecuado que es el *espacio quirúrgico* o *sala de operaciones*. [...] En el *espacio quirúrgico* nos encontramos, pues, con una *disposición inversa a la panóptica* (en la que uno solo o unos muchos vigilan a muchos) y semejante a la de una *sala de espectáculo*, ya que un número más o menos abundante de personas observa a un pequeño grupo que actúa sobre el paciente y, sobre todo, a éste y sus circunstancias”.

Ibidem. (pág. 158-159)

¹⁹ Macrí, Teresa; *ibidem*. (pág. 67)

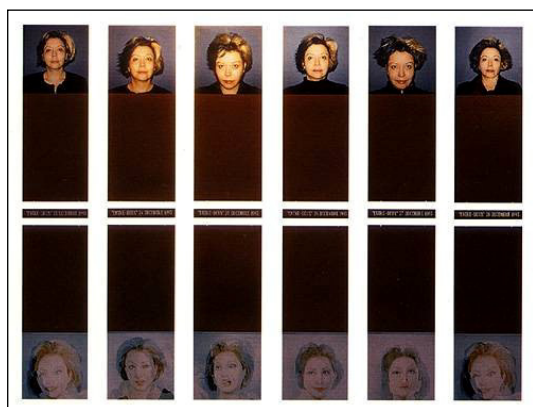


Fig. 7. Orlan. *Omnipresence*. Instalación. 1993.

1980) y de su resurrección como escatológica santa de la nueva carne inmaculada con *The Réincarnation de Sainte Orlan* (La reencarnación de Santa Orlan. 1990). Y que compartiría casi el mismo desprecio hacia el cuerpo que hace la religión católica como el renunciar a los placeres corporales y mortificar la carne para llegar a la iluminación como Yehya argumenta a continuación: *Los santos llegaron a esa condición, entre otros factores, gracias a su habilidad de separar por completo la mente y el cuerpo, cualidad que se traduce en una resistencia olímpica al dolor y en la absoluta negación de las tentaciones mundanas*²⁰.

En Orlan, eso mismo es conseguido gracias a la incorporación de una sustancia externa que adormece su cuerpo haciéndolo insensible a cualquier estímulo.

Cada nueva representación significa una multiplicación indefinida de ella misma, en esa reencarnación perpetua que, mediante el confuso travestismo biomecánico, cambia de apariencia así como de naturaleza, apareciendo como una especie de “cuerpo místico” en plena era tecnológica.

A través del “*morphing*” quirúrgico, la “replicante” Orlan pretende en cada operación quirúrgica (lleva siete desde 1990, cada una equivalente a una *performance*) estar dispuesta para su transformación en *cyborg*, en mujer de plástico, como Naomi Wolf describe cuando anuncia “una nueva raza de no-mujeres híbridas” refiriéndose al “ideal” inhumano de mujeres re-construidas en los concursos de belleza²¹. (fig. 8 y 9)

Intenta ser poseedora de un cuerpo metamórfico posthumano teniendo muy en cuenta las consideraciones y discursos hechos desde el *cyberfeminismo* y, principalmente, de Donna Haraway en los que reivindica la identidad como un puro artificio, liberada de todo prejuicio en pro de la colonización de nuevos territorios partiendo del simulacro de lo real a través de la construcción del sujeto posthumano desde la perspectiva de la propia mujer. Del mismo

²⁰ Yehya, Naief; *ibidem*. Textual (pág. 25)

²¹ Naomi Wolf cit. en: Dery, Mark; *ibidem*. (págs. 266-267)



Fig. 8. Orlan. Serie La Femme qui rit. 1997.



Fig. 9. Orlan. Serie Les Idiotes. 1998.

modo que Cindy Sherman lo hizo en sus fotografías y muñecas abyectas (otras derivaciones de *cyborgs*) algo que Orlan lo ha llevado hasta el extremo de practicarlo sobre su propia anatomía, tal y como la transformer reivindica: *Pararé mi obra cuando sea lo más parecida posible al retrato-robot electrónico.*²²

La biotecnología es la estrategia más determinante sobre la cual reconfigurar un sujeto aceptando al *cyborg* como re-configuración posthumana atendiendo al discurso sobre la subjetividad de la identidad y del género. Su *performance* postorgánica tiene tanto que ver con el “arte de lo abyecto”²³ y la pornografía (en cuanto a que el cuerpo/objeto es escenificado ex profeso para el espectador)²⁴, así como con la reafirmación cibernética más radical.

Orlan ha sabido fundir el sentir contemporáneo tecnomutativo transfiriéndolo a una dimensión estética inédita entre la intensidad carnal, esa obscenidad artaudiana y la fascinación por la biotecnología representando el proceso de su cuerpo al hacerse máquina; la “máquina deseante” de Deleuze²⁵.

En su deseo, Orlan pasa, además, a ejecutar de manera virtual aquello que todavía no es posible el hacerlo sobre la carne real, de esta manera, ha surgido una serie de grandes retratos (justificados por la utilización de referencias mesoamericanas) de brillantes colores en donde sólo son reconocibles alguno de los rasgos de la “tecnomorfa”, aplicando un instrumental quirúrgico infográfico para “coser” varios cuerpos y fundirlos de una manera irrealizable, fluctuante, de igual modo que se aplicó en la operación de 1997, la carne de Orlan se ha hecho cada vez más tácita; se ha virtualizado, digitalizado, se ha hecho éter. Otro “cuerpo sin órganos finalmente des-

²² Fox, Margalit; *A Portrait in Skin and Bone*. New York Times, 21 de noviembre de 1993.

²³ Guasch, Anna María; *El arte último del siglo XX. Del posminimalismo a lo multicultural*. Ed. Alianza Forma. Madrid, 2000.

Nota pie de página 7. textual pág. 500: “Lo abyecto (lo despreciable, lo vil, lo infame, lo bajo) condiciona un estado de crisis, de degradación o repugnancia hacia otros. Según Julia Kristeva, lo abyecto sería aquello que “perturba la identidad, el sistema, el orden. Aquello que no respeta las fronteras, las posiciones y los roles”.

²⁴ Nota al pie n° 6. Hal Foster en: Guasch, Anna María; *ibidem*. (pág. 500)

²⁵ “Las máquinas de deseo no son esencias, sino fuerzas modeladas según el deseo de poderío descrito por Nietzsche, y que tan sólo existen en relación a otro; no son sujetos individuales unificados, sino flujos o impulsos pre-subjetivos “moleculares” que pueden conectar con otros flujos para formar agregados o estructuras “moleares”. El sujeto individual de reflexión auto-consciente es uno de estos posibles agregados, pero tan solo supone un efecto superficial de las máquinas de deseo y no los trasciende y unifica; el sujeto es simplemente otra parte situada al mismo nivel de inmadurez que las partes por las que está constituido, y no goza de un privilegio o estabilidad metafísicos superiores a los de las otras formas agregadas. El sujeto de las máquinas de deseo no debe interpretarse con el fin de determinar sus significaciones, como sucede con el psicoanálisis, sino para establecer un criterio de distinción que nos permita conocer sus funciones”.

Ver: Deleuze, Guilles en: Taylor & Winquist: *Enciclopedia del Posmodernismo*. Ed. Síntesis 2001. (págs. 89 a 91)

Ver: Deleuze, Guilles y Félix Guattari; *El Anti-Edipo. Capitalismo y esquizofrenia*. Paidós. Barcelona. 1985.

Ver: término “Máquina de deseo” en: *ibidem*. (texto reproducido además en “La integración de la máquina en los cuerpos extendidos” de esta tesis)



Fig. 10. Orlan. Serie Selfhibrydations pre-colombiennes. 1999.



Fig. 11. Orlan. Serie Hybridations africaines. 2000.



ligado de la carne y de su contacto con la materia que cree en la transmigración²⁶ de la mente a otra carne, esta vez virtual (fig. 10 y 11). *El cuerpo es cuerpo, está solo y no necesita órganos, el cuerpo no es nunca un organismo, los organismos son los enemigos del cuerpo, lo que nos hacen ocurre sin la oposición de ningún órgano, cada órgano es un parásito, asume una función parasitaria destinada a hacer vivir a un ser que no debería ser.*²⁷

Es un cuerpo máquina aquello que Orlan ha creado, un híbrido “ensamblado” (concepto de Deleuze frente a la concepción baudrillardiana de “simulacro”) entre real y virtual, orgánico e inorgánico, entre nanotecnología y sangre, entre carne diseñada por arquetipos y plástico que desvanece todo vestigio de raza, sexo o edad. Un cuerpo nómada, clónico y postgenérico lanzado al cosmos mediático a través de sus acciones registradas en filmes, videos u hologramas desde los que la omnipresente Orlan proclama: *Orlan quiere luchar contra... lo congénito, contra el ADN*²⁸.

²⁶ Según Hans Moravec, el concepto de “transmigración” tiene que ver con la extracción quirúrgica de las funciones mentales para hacerlas parte de un programa de cómputo. También a quienes creen que la salvación consiste en transferir a la red de telecomunicaciones digitales los patrones informativos y los algoritmos esenciales que componen una mente.
Ver: Moravec, Hans; *ibídem.* (pág. 108)

²⁷ Artaud, Antonin; *El teatro y su doble.* Pocket Edhasa. Barcelona 1997.

4.5. MARINA NÚÑEZ.

Cuerpos cibernéticos para el arte del nuevo milenio.

“A finales del siglo XX (nuestra era, un tiempo mítico) todos somos quimeras, híbridos teorizados y fabricados de máquina y organismo: en una palabra somos cyborgs. El cyborg es nuestra ontología, nos otorga nuestra política.”

Donna Haraway.¹

“Está claro que hay cyborgs malos y cyborgs buenos; que están los Robocop, que son la apoteosis tecno-fascista, y que está el cyborg utópico del que habló primero Donna Haraway en el Manifiesto del Cyborg. Si partimos del hecho de que no tenemos ninguna ingenuidad a la hora de abordar las tecnologías, que están en manos de intereses militares y corporativos, creo que es bueno poner en marcha figuras positivas con respecto al uso de las tecnologías o de su fusión con lo humano. Así también se hace ideología. Hasta ahora en mi obra ha habido más representaciones de cyborgs malos que de buenos.”

Marina Núñez.²

*“¿Quiénes somos? ¿Qué nos hace ser uno y no otro? ¿Qué somos?
 ¿De dónde estamos constituidos? ¿Cómo nos podemos definir? ¿Qué nos define?
 ¿Qué conforma nuestro yo? ¿Qué conforma la identidad?
 ¿Cómo definir lo que nos forma?
 ¿Dónde se sitúa lo que realmente somos cada uno de nosotros?
 ¿Existe el yo por sí solo? ¿Por qué queremos saber quienes somos?
 ¿Cuánto de nosotros hay en el yo? ¿Para quién nos construimos?
 ¿Por qué queremos conocernos? ¿Cómo llegar a uno mismo?
 ¿Qué parte de materia hay en mí y que parte hay de conocimiento?
 ¿Dónde se sitúan los discursos aprendidos dentro de uno mismo?
 ¿Qué es lo cultural dentro de todo lo que me conforma?
 ¿Cómo saber qué se esconde detrás de las ideas que tengo sobre mí mismo?
 ¿Qué hay de todo lo aprendido no elegido dentro de mí? ¿Yo soy el que creo ser?
 ¿Soy por mí mismo o soy por mi contexto? ¿Mi cuerpo configura mi identidad?
 ¿La cultura configura mi identidad?
 ¿Tienen relación cuerpo e identidad?
 ¿Cómo abordar el alma en relación con el sujeto? ¿Soy lo que sé?*

¹ Haraway, Donna; *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*. Cátedra. Madrid, 1991. (pág. 254)

² Marina Núñez en entrevista por Javier Díaz-Guardiola publicada Diario ABC. Sábado 31 de enero de 2004.

¿Soy mi comportamiento? ¿Soy lo aprendido y pensado?

¿Qué hace de mí que sea yo?

¿Yo soy yo?

Rafael Doctor Roncero para *Identidad*.³

Así se presenta “*Identidad*”, un proyecto que recupera el concepto de “libro objeto” para el arte de las nuevas tecnologías, tal y como José Manuel González señala al calificar la colección como una muestra *armónica y bella conjunción entre el arte, el papel, clásico soporte de comunicación, y las artes gráficas, símbolo de la difusión masiva de la cultura*.⁴

El libro es, en sí, una metamorfosis donde cada página representa un estadio en dicha transformación.

Una cabeza humana es invadida por una especie de “tecno-ente” vírico multicolor que va envolviéndola por completo; una vez cubierta, el ente comienza a amasarla hasta que, de la misma forma que surgió, comienza a remitir hasta desaparecer. Pero su paso ha dejado consecuencias irreversibles en ese rostro, el cual ha sido “deconfigurado” a causa de los estragos producidos por su paso, “reinventando” un nuevo ser que parte de su violenta intervención sobre la carne.

Esta obra ha sido realizada por la artista Marina Núñez y en ella deja de manifiesto las obsesiones y los miedos del ser humano ante la pérdida de su identidad a través de la construcción antinatural y liberada de la norma del cuerpo artificial como encarnación de lo diverso inmerso en la utopía del “transgénero tecnológico” que permite la transformación de roles, patrones de identidad o estereotipos de género a partir de sus múltiples fracturas.

Nuevamente, se halla ante la utopía en que la humanidad puede crear su futuro en un espacio óptimo como es la *World Wide Web* en el que el organismo cibernético (el *cyborg*) permite la construcción/deconstrucción del cuerpo, lo que conllevaría a reescribir las relaciones estereotipadas sobre identidad, género o sexualidad que, a su vez, reestructuren personas, derechos y responsabilidades.

Marina Núñez (Palencia, 1966-) es licenciada en Bellas Artes por la Universidad de Salamanca; desde sus años como estudiante ya ha mostrado sus obras en diversas exposiciones colectivas. Obtuvo el doctorado en Bellas Artes y actualmente es profesora de Pintura en la Facultad de Bellas Artes de Pontevedra.

Su obra combina disciplinas “clásicas” como el dibujo y la pintura con las diversas formas de producción electrónica y digital de la imagen, para lo que emplea todo tipo de soportes

³ Doctor Roncero, Rafael en: Núñez, Marina; *Identidad*. Coydis.TF Editores. Colección “Arte sobre papel”, 2003.

⁴ González, José Manuel; *Arte sobre papel*. En Núñez, M.; *ibidem*.

que van desde la loneta y el raso; así como la experimentación con materiales como plásticos, metales o lumínicos y tiene mucho que ver tanto con la ciencia-ficción y el *cyberpunk* visto por novelistas como Gibson o Dick, o extraídos del cine y la televisión; tratándose, principalmente, de la especulación sobre el destino del ser humano actual y sus relaciones con el mundo cibernético y las utopías tecnológicas que producen nuevos seres antinaturales.

Estas reflexiones que desde el arte más actual se vienen haciendo sobre el cuerpo inmerso en el paisaje tecnológico, se han afianzado, sobre todo, desde el pensamiento feminista con todas sus variantes (aquel ciberfeminismo ideal propuesto por Donna Haraway) contradicciones, experimentaciones, fuerza y limitaciones; el cual ha ido modificando y diluyendo desde finales del pasado siglo las estrategias del poder y las relaciones humanas centradas en la discriminación por motivos de género.

Artistas como Valie Export, Gina Pane, Carolee Shneemann, Marina Abramovic, Ana Mendieta u Orlan se hicieron eco de las estrategias sobre la desnaturalización del cuerpo “femenino” como algo proliferante de nuevas identidades empleando en sus *performances* sus propios cuerpos como un lugar de resistencia donde desaparecieran los dualismos, mientras que otros artistas como Cindy Sherman o Yasumasa Morimura contribuyeron a través del juego peligroso de la androginia a crear un nuevo imaginario sin fronteras en donde lo masculino y lo femenino se funden en una presencia extraña.

Sin embargo, Marina Núñez va mucho más allá y lleva ese anormal proceso evolutivo a lo posthumano a través de la proliferación de agentes asexuados que se organizan a sí mismos en una relación entre lo humano y lo maquinal basada en que el cuerpo, deliberadamente femenino en su apariencia, está cada vez más libre de las limitaciones de la carne (físicas, genéricas e históricas) lo que le hace trascender en su pureza y su inmortalidad, lo que acaba siendo producto de ese proceso de simbiosis entre humano y máquina antes señalado.

El universo que presenta Marina Núñez está poblado por cuerpos que no se pertenecen a sí mismos. Habitados por presencias extrañas, esos cuerpos, enteros o fragmentados, de epidermis ocasionalmente pigmentada, o de apariencia física inmaterial que se mueven, se dejan caer y levitan por espacios neutros con expresiones hieráticas.

Estos entes posthumanos componen un auténtico desfile entre lo bello y lo monstruoso en el cual “lo otro” y “lo ajeno”, aquello que es diferente se transfigura en nuevos cuerpos contruidos tecnológicamente que se encargarían de aumentar hasta el infinito e número de variables y combinaciones genéricas hasta el punto que carecería de sentido el emplear los términos de “masculino” y “femenino” puesto que cada cuerpo sería totalmente diverso al otro.

Los planteamientos sobre la naturaleza del *cyborg* de Donna Haraway están muy presentes en la obra de esta artista. Tal y como la propia Haraway señala: *Los cuerpos (nuestros cuerpos, nosotros mismos) son mapas de poder e identidad y los cyborgs no son una excepción. Un cuerpo cyborg no es inocente, no nació de un jardín; no busca una identidad unitaria y, por*



Fig. 1. Marina Núñez. S/T (Siniestro). 1997.

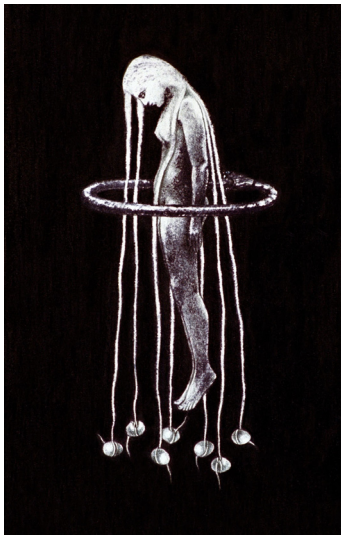


Fig. 1b. Marina Núñez. S/T (Siniestro). 1994.

lo tanto, genera dualismos antagónicos sin fin (o hasta que se acabe el mundo), se toma muy en serio la ironía.⁵

Para Haraway, la biología, lo que denomina como “nueva biología”, es decir, aquella que queda *entretrejida en la tecnología y los sistemas de información y a través de ellos, junto con la tecnología de la información, es una de las grandes “máquinas de representación” de finales del siglo XX*⁶

Posiblemente, llegue el día en que la biología dirija el futuro de la informática⁷ lo que desembocaría en el rechazo de la violencia de su separación en donde cada vez más, los humanos se aproximan hacia una relación de similitudes simbióticas con máquinas y con otros animales alterando significativamente su propia identidad a través de nuevas figuraciones que son, en definitiva, fusiones de lo artificial y lo corporal que provocan la incertidumbre de todo aquel que las observa y que se pregunta si “eso es él”.

Las imágenes que elabora Marina Núñez muestran ese proceso de construcción y nacimiento de los cuerpos cibernéticos como una evolución lenta y dolorosa, que se adentra en esa fusión entre organismo y máquina en una postura que está a medio camino entre la apasionada tecnofilia y la fatídica tecnofobia, como la propia Núñez sugiere: *La tecnología tiene acólitos y detractores enfervorecidos, visionarios extasiados que desean extender su conocimiento, su cuerpo, su poder mediante una fusión que entienden como un natural salto evolutivo. Profetas del Apocalipsis que la perciben como una perversa entidad capaz de degradar el habitat, de esclavizar al hombre y en última instancia, de sustituir a la humanidad.*

*Para unos es sinónimo de progreso, democracia y pluralidad; para otros de regresión, fascismo y uniformidad. Probablemente la encarnizada batalla entre tecnofilia y tecnofobia se desarrolla en el interior de cada uno de nosotros, tan pronto rendidos ante su poder de seducción como recelosos ante su poder de destrucción. Tan necesitados de unas prótesis como temerosos de la identidad cyborg.”*⁸

⁵ Haraway, Donna; *ibidem.* (pág. 309)

⁶ Thyrsa Nichols Goodeve en: Haraway, Donna; *How Like a Leaf. An interview with Thyrsa Nichols Goodeve.* Routledge. Londres, Nueva York, 2000. (pág. 26)

⁷ Rodney Brooks, del MIT, ha afirmado que el ser humano se encamina hacia una infraestructura de base biológica que sustituirá, primero el carbón y el acero y posteriormente al plástico y al silicio.

Ver: Brooks, Rodney; *Robot. The future of flesh and machines.* The Penguin Press. Londres, 2002.

⁸ Ver Marina Núñez; *Todos los mundos en éste en: Cat. Exp. La mirada a estratos.* Junta de Castilla y León. Zamora, 2003.



fig. 2. Marina Núñez. *S/T (Locura)*. 1996.

Son varias las series que esta artista ha venido desarrollado durante los últimos diez años en donde es posible apreciar su firme compromiso de mostrar las transformaciones del ser humano a través de su mestizaje. De la mezcla de lo genérico, de lo humano y de lo tecnológico.

“*Siniestro*” (fig.1), “*Locura*” (fig.2), “*Muerte*” o “*Monstruas*” (fig.3) son varias series que ha venido desarrollando en donde se presentan visiones internas de enajenación en que los cuerpos o sus fragmentos levitan extraídos por una fuerza exterior. Arrancándose la piel y el músculo para mostrar un interior carente de órganos y sangre y lleno de extrañas conexiones verdes, rojas con elementos metalizados. Cuerpos que habitan mujeres alienadas que estiran la materia física de sus seres en acciones aparentemente indoloras que diluyen las fronteras entre lo interno y lo externo.

Con su otra serie titulada “*Ciencia-Ficción*” (1999) presenta una nueva concepción del cuerpo metamórfico que se crea y se destruye a sí mismo en un proceso de transformación en el que va perdiendo la apariencia y sus atributos visibles que han construido el género para ofrecer no sólo carne, información o tecnología, sino una combinatoria de todo ello. (fig.4)



Fig. 3. Marina Núñez. *S/T (Monstruas)*. 1997.

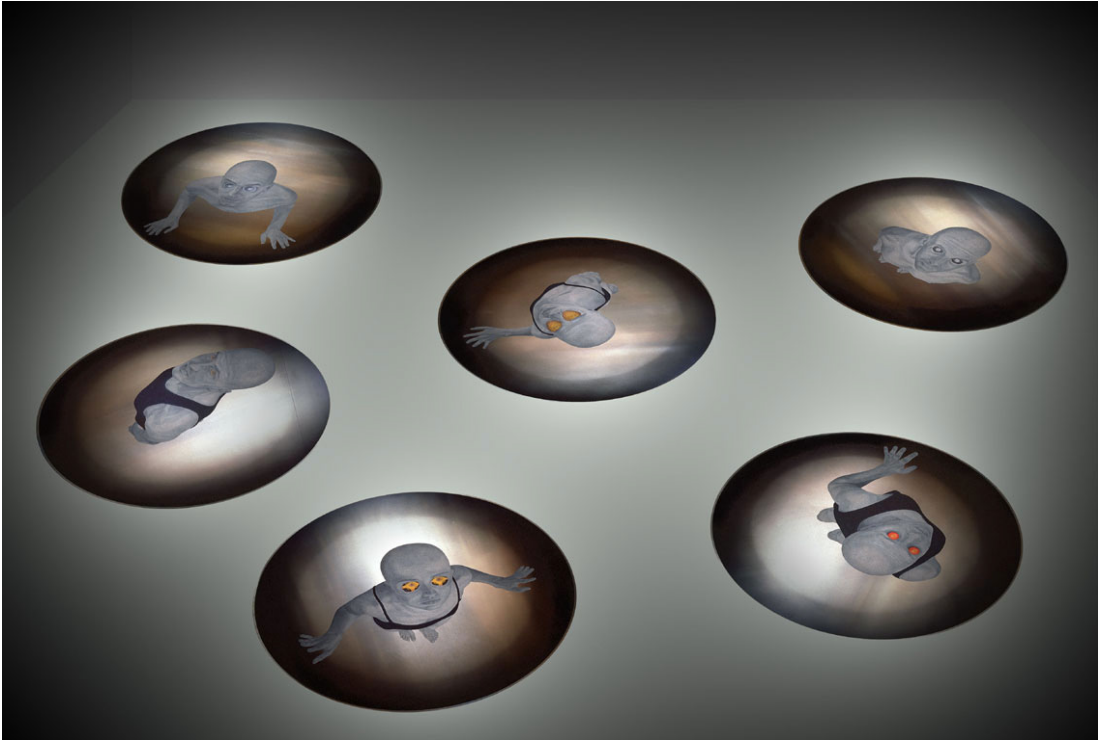
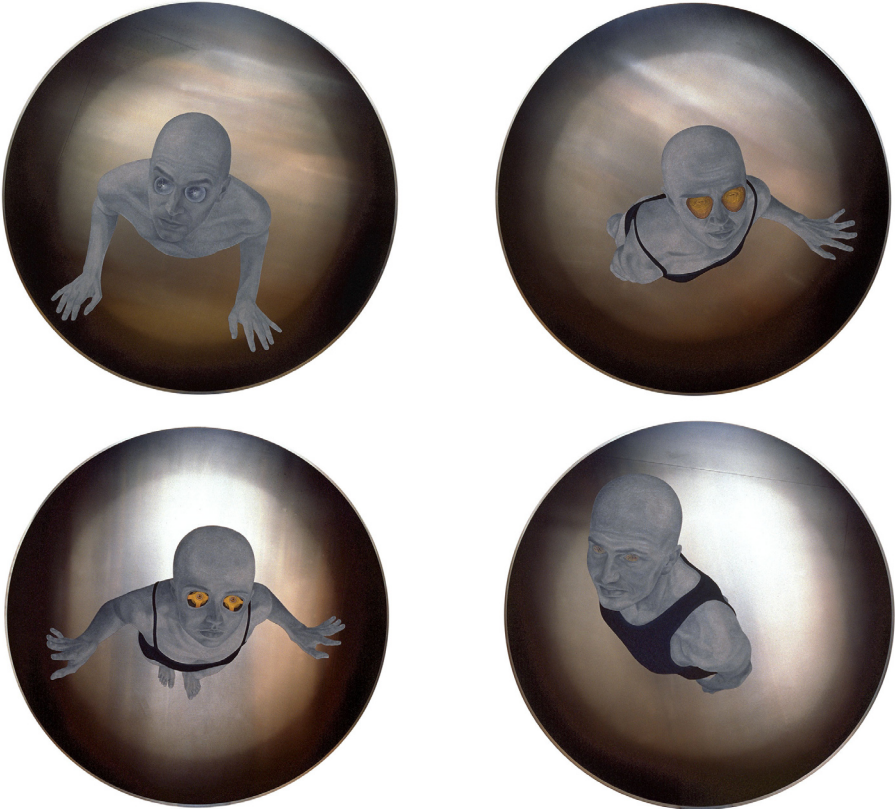


Fig. 4. Marina Núñez. *S/T (Ciencia Ficción)*. 1999.

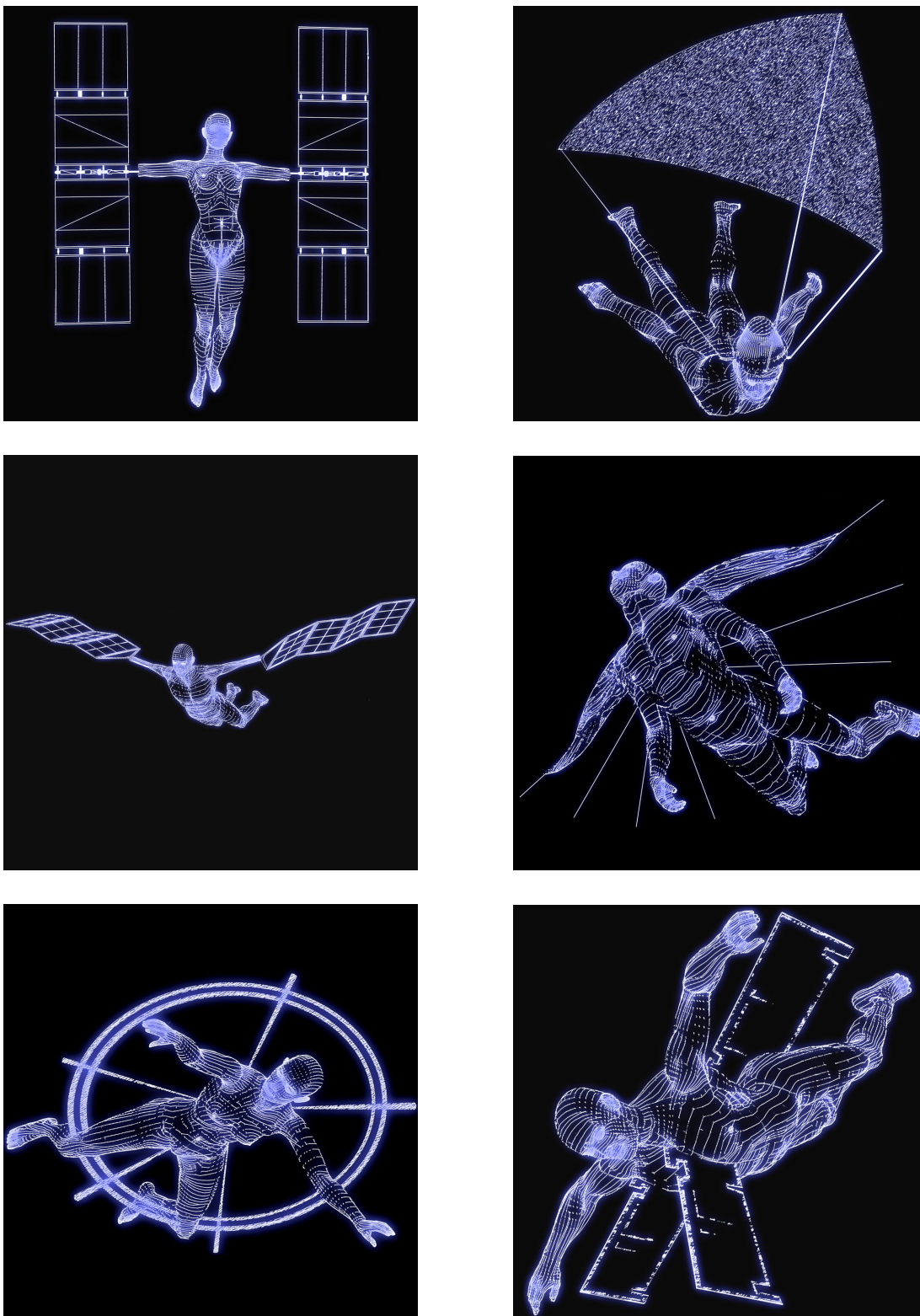


Fig. 5. Marina Núñez. *S/T (Ciencia Ficción)*. 2001.

Esta serie es, sin duda, la más amplia y la más variada a la hora de mostrar todo un repertorio que ya abordó en sus otras series.

En ella es posible ver cuerpos polimorfos, hibridados con piezas subcutáneas que dan paso al cambio biológico del cuerpo en “cuerpos no normativos”. Cuerpos que han dejado de ser humanos pero que tampoco son máquinas; son, en resumidas cuentas, algo nuevo, tal vez alienígena.

En otra serie, figuras antropomórficas planean en el éter y sus formas y volúmenes han sido traducidas digitalmente con una línea infográfica fluorescente que delimitan sus masas transparentes. (fig.5)

Son cuerpos que han mutado y que han perdido parte de sus atributos fisiognómicos como cabellos u órganos sexuales, pero que han ganado “alas”. Sin embargo, no se tratan de las alas zoomorfas propias de los ángeles de la iconografía cristiana o las de las hadas en los cuentos populares sino más bien de fusiones entre los ingenios voladores de Leonardo y el cuerpo humano. Parapentes, alas delta, reactores, satélites, estaciones orbitales, son los elementos que, combinados con su morfología hacen trascender al ser humano eliminando el peso de sus vísceras, los fluidos, el dolor, el envejecimiento, la muerte; convirtiéndolos en seres ingravidos y libres, fisonómicamente clónicos aunque diferenciados por los distintos diseños autónomos de sus alas⁹.

Tal y como Sarah Kember afirma, Marina Núñez visualiza la ciencia ficción como un tiempo y un espacio de purgatorio. Aquí, el purgatorio es un estado mental y material existente entre el cielo y el infierno, y entre el pasado y el futuro. Cuerpos digitales informáticos con prótesis a modo de alas se elevan y se desploman como el propio ángel caído. Nosotros, los observadores, somos los testigos no de la caída del hombre, ni de la expulsión del Paraíso (tecnológico), sino del fracaso de la idea de perfección consagrada en las culturas biotecnológicas. Estos seres immaculados, asexuados, incorpóreos y fluorescentes, que una vez fueron celestiales, se convierten en demoníacos ángeles desechados y deformados, confinados a un oscuro pozo en la tierra. Seres



Fig. 5b. Marina Núñez. S/T (Ciencia Ficción). 2001.

⁹ Cabe hacer referencia a la exposición titulada *Carne* en 2001 llevada a cabo por la artista en la iglesia conventual Verónicas (Murcia). Un edificio del siglo XVIII actualmente desacralizada dotada de tres naves con una cúpula por donde están proyectadas las diez figuras aladas descritas anteriormente; tal y como Isabel Tejada analiza cuando se refiere a la instalación y sus posibles connotaciones espirituales de la misma atendiendo al emplazamiento:

“Como todos los templos cristianos, cuyos alzados y plantas se fueron formulando a lo largo de los siglos según sus funciones simbólicas y los ritos de la liturgia, presenta la típica dualidad cielo/tierra, el espacio de Dios y de lo espiritual y el espacio de los hombres que queda reflejada en la estructura en altura; las bóvedas y las cúpulas estaban reservadas a trampantojos que simulaban los felices ámbitos en los que Dios, los ángeles y los santos se mostraban ingravidos, con una corporeidad únicamente visual. [...] Marina Núñez ha insistido en el hecho de que su obra carece absolutamente de cualquier lectura de cariz religioso o incluso espiritual [...] sin embargo, en esta ocasión ha aprovechado la peculiaridad del espacio connotado de Verónicas, se ha adaptado a las separaciones simbólicas entre cielo y tierra que representa. [...] De esta manera el espacio recobra parcialmente su sentido y sus divisiones simbólicas. [...] Vuelan y planean en el espacio del deseo. En la matriz. La cúpula se muestra como metáfora del espacio virtual de la Red.”

Tejada, Isabel; *Carne*. En *Marina Núñez “Carne”*, catálogo. Junta de Murcia, 2001. (págs. 11 a 30)

inmortales, nos amenazan con exhortaciones y regateos faustianos. Núñez representa nuestra existencia entre el cielo y la tierra en el espejo que refleja unas máquinas humanas que cambian y varían con la perspectiva, así como en las sábanas quirúrgicas que cubren la carne alterada de la forma femenina. En cunas parecidas a ataúdes, estas abyectas figuras clonadas llevan sus prótesis de pesadilla con ecuanimidad, incluso extasiadas. Si la idea de la redención a través del sufrimiento se presenta irónicamente, quizá se deba a lo mucho que se ha hablado sobre el bien y el mal, la salvación y la condenación, con respecto a las ciencias biológicas. Las implicaciones de la genética moderna (de la clonación, la transgénesis y el xenotransplante) son tan profundas que se han visto inundadas por la mitología, incluida, como afirma Rabinow, la mitología cristiana, rearticulada “por sujetos que son (en su mayoría) modernos claramente seculares”. Aquí la salvación, en una visión secular del purgatorio, es posible mediante la intervención material.¹⁰

Sin embargo, como anteriormente se ha señalado, la obra de Marina Núñez es mutante, en todos sus aspectos, también en el técnico y en su exploración por la imagen y las nuevas tecnologías ha descubierto en la “magia” de las nuevas producciones audiovisuales un nuevo mundo sobre el cual continuar exponiendo sus deseos y fobias.

Son varios los *clips* que la artista ha producido en donde imágenes de inestabilidad y deformación física asimiladas del cine fantástico y de terror cobran movimiento y carnalidad en la pantalla del televisor a modo de una especie de *Chat* aterrador en que el contacto visual produce en el espectador una experiencia traumática cuya abyección más perversa reside en la visión de jóvenes rostros femeninos alterados más allá de su superficie epidérmica produciendo increíbles escenas que superan el terreno de lo posible.

Así, Marina Núñez presenta al espectador tres vídeos producidos en 2005 pertenecientes a la serie *Monstruas* (fig.6) en los que los rostros de las modelos quedan congelados y subrayando las deformaciones producidas por actos cotidianos que van modificando la superficie corporal a lo largo de la vida.

Otras producciones como *Conexión y Red* (fig.7) son mucho más impresionantes. En ellos, monstruos femeninos pasan por diversos estados de ánimo (sorpresa, miedo, estupor, satisfacción) ante la absorción o la expulsión de sus rostros de elementos extraños como ameboides tumorales o cables agusanados.

No obstante, la máxima complejidad orgánica se halla en su otro *clip* titulado *Multiplidad* de 2006, en donde se asiste a la acumulación progresiva de sucesivos iris que terminan por cubrir el blanco ocular de unos ojos humanos (femeninos), como si se tratara de los ojos de un insecto (fig.8).

En definitiva, la intensidad que poseen estas figuraciones configuran la imagen del cuerpo dada desde la experiencia cotidiana en el desarrollo de las tecnologías cada vez más ligadas al

¹⁰ Kember, Sarah; *Soul Machine: la máquina con alma* en: “Marina Núñez, catálogo. Ed. Centro de Arte de Salamanca, 2002. (págs. 99-117)



Fig. 6. Marina Núñez. *S/T. Monstruos*. 2005.

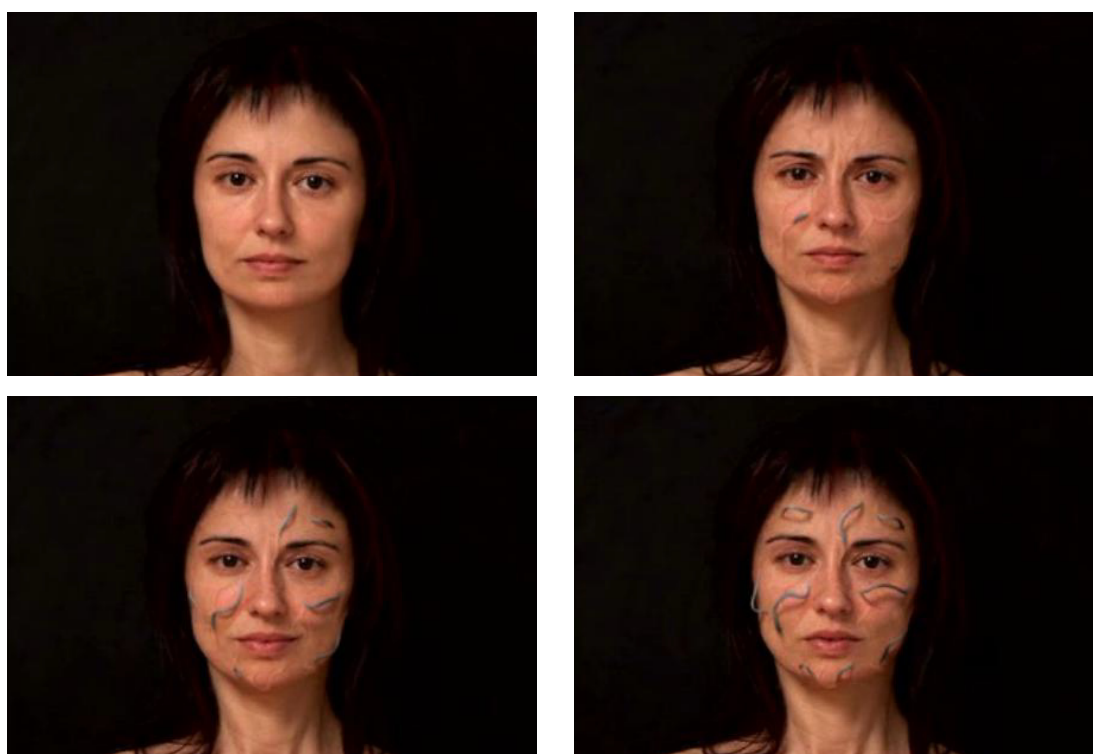


Fig. 7. Marina Núñez. *Red*. 2005

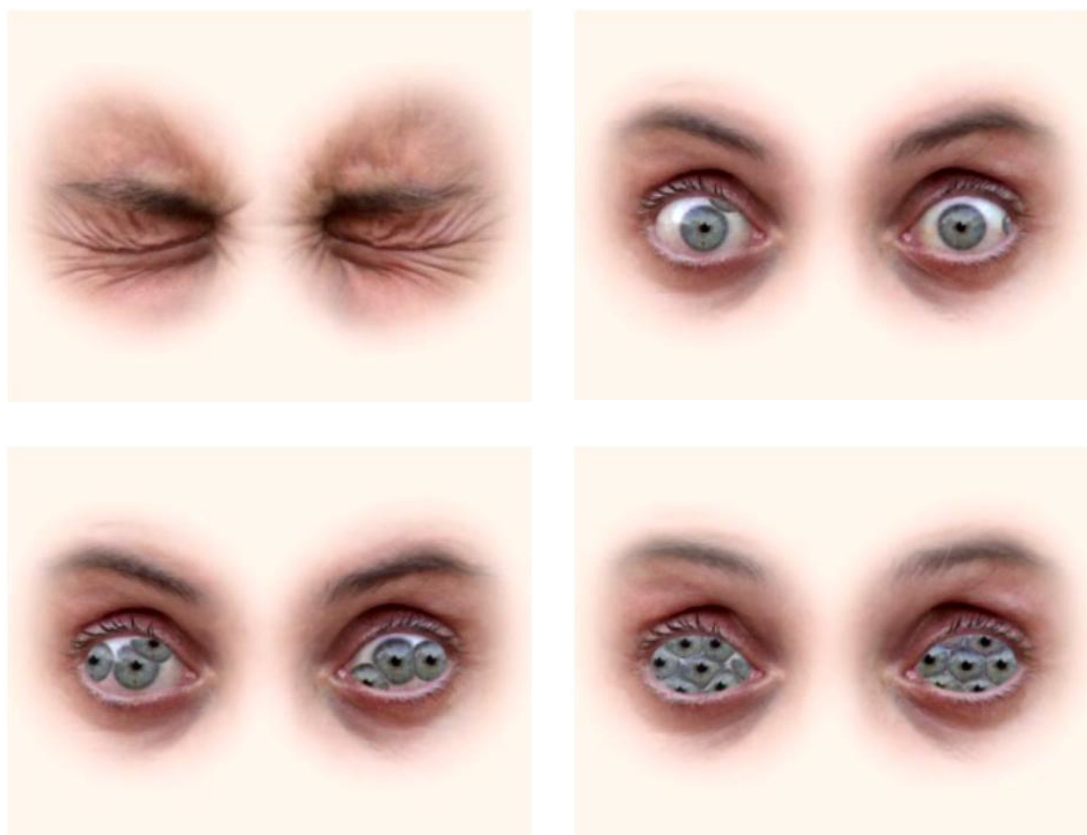


Fig. 8. Marina Núñez. *Multiplidad*. 2006.

cuerpo así como su inserción en la sociedad de masas; un cuerpo alienado que cuestiona continuamente su identidad y su naturaleza, que se abre a la metamorfosis y que pierde el sentido de paradigmas como “cuerpo y proyección”, “masculino y femenino”, “cuerdo y loco”, “normal y monstruoso”, “orgánico y cibernético”, “natural y artificial” o “humano y alienígena”.

4.6. ARTE Y VIDA ARTIFICIAL EN LA OBRA DE EDUARDO KAC: EL BIO ART. *Biobots, telerobots y conejos fluorescentes.*

Cuando hablamos de la ciencia creemos que hablamos solamente de tecnologías que no están difundidas en la sociedad. No decimos que los artistas que trabajan con el vídeo o con el ordenador están haciendo ciencia, porque estas tecnologías son bien conocidas. En mi caso yo trabajo con algo que se desarrolló en el contexto científico, igual que Internet, el ordenador o el vídeo, pero mi mensaje no es un mensaje científico; es una reflexión sobre los cambios de la percepción, los cambios culturales y políticos, las implicaciones filosóficas producidas por la expansión y la modificación de la percepción del ser humano... Hago arte que habla de cosas humanas, como todos los artistas.

Eduardo Kac.¹

El hacer científico y el artístico establecen un vínculo en el acto de la creación. El científico investiga, analiza, observa la naturaleza y aquellos fenómenos que le resultan significativos de una forma analítica y objetiva, comprueba y refuta sus hipótesis estableciendo nuevas teorías o descubrimientos; el artista, por su parte, también indaga y observa la naturaleza, la sociedad y su entorno para reelaborar, aunque de manera más subjetiva y metafórica, la problemática a través de la simbolización y de su obra.

En ambos casos, el producto de sus creaciones, una vez concebido, ya no les pertenece, sino que pasa a formar parte de la comunidad implicada que, a su vez, involucra a cada uno de sus integrantes, aunque sea de una manera distinta.

Por esa razón, no es de extrañar que hayan sido diversas las especialidades o procesos con aplicaciones científicas que se han utilizado con una finalidad plástica tal y como se ha comentado con anterioridad. Las fronteras entre “el arte” y “la medicina” convergen en su aplicación sobre el cuerpo humano; y es sobre todo, el panorama de las artes plásticas más actual el que, en su eclecticismo a la hora de superponer soportes y técnicas el que ha otorgado la libertad necesaria para explorar nuevos espacios.

Material radiográfico como escáneres, termografías o radiografías, prótesis, instrumental quirúrgico (pinzas, cánulas, bisturís...) yesos ortopédicos, fotografías, vídeos o cuerpos tanto de animales como de humanos. Son numerosos los artistas que durante el final del siglo XX y principios del XXI han venido empleando técnicas o herramientas procedentes del oficio científico para integrarlas a sus trabajos y demostrando así que cualquier creación puede trascender de los límites que le impone su territorio.

En este tema se centra la atención en una nueva aplicación científica entendida como modalidad artística que se ha calificado genéricamente como *Bio-Art* una corriente cuya

¹ Eduardo Kac cit. en entrevista publicada en El Mundo, Lunes, 10 de septiembre de 2001.



Fig. 1. Eduardo Kac con Alba.

aplicación en el cuerpo sea tal vez más radical que ninguna otra, debido a que penetra en él en el sentido más literal; más allá de la incisión (herida) no para abrirlo de manera gratuita, es decir, sin objetivo; sino para modificarlo desde dentro a través de la manipulación genética o del implante.

Dicho movimiento ha sido desarrollado principalmente por el brasileño Eduardo Kac y la obra más reconocida es *Alba*, una coneja... fluorescente. (fig.1)

El *Bio-Art* es una de las más recientes corrientes aplicadas en el arte contemporáneo para el cual se asume como principal medio la biotecnología y que abre el debate existente entre sociedad y el desarrollo de la biotecnología.

Cultivo de seres vivos, ingeniería genética, transformaciones morfológicas o construcciones biomecánicas son algunas de las tecnologías empleadas por los “*bio-artists*” para sus producciones, las cuales han planteado todo tipo de cuestionamientos éticos y sociales que afecta al desarrollo de la biotecnología en sus aplicaciones puramente científicas y médicas.

Dicha experimentación implica directamente al cuerpo humano en general y en particular al de los propios artistas/genetistas/ingenieros que pasarían a ser el “sujeto a experimentación”. Ellos mismos practican sobre su cuerpo todo tipo de pruebas como cultivos en la piel o transfusiones de sangre animal y personificando los miedos y esperanzas comunes que van asociados a la aplicación de la tecnología en especial cuando ésta entra en contacto directo sobre la morfología humana.

En este “arte biológico”, el ser vivo es la propia obra creada. Cada propuesta implica un importante dilema ético, por el cual, una de las partes atenta con el poder de crear

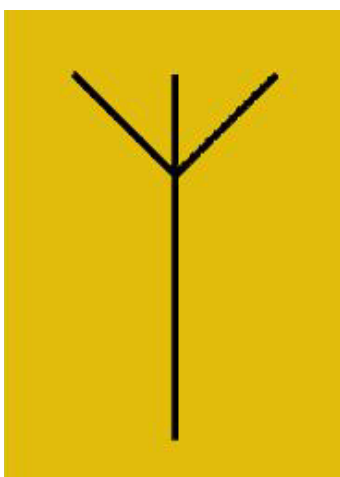


Fig. 2. J. Davies. *Microvenus*. 1986.



Fig. 3. J. Davies. *Audio Microscope*. 2000.

mientras que la otra sólo es el resultado de un experimento que, en ocasiones, no puede decidir sobre su participación.

Joe Davis es considerado por muchos como uno de los iniciadores del *Bio-Art*. En una de sus muestras más recientes se incluía la obra *Microvenus* (1986) (fig.2), en donde el artista grabó mensajes en la información genética de una bacteria que alteró basada en la reproducción genética del símbolo germánico de la vida y la madre tierra. En otro trabajo; *Audio Microscope* (2000) (fig.3), que puede traducir la luz en sonido, se puede escuchar cómo una célula viva se convierte en un registro sonoro único.

Sin embargo, tal vez sea otro iniciador de esta corriente, Eduardo Kac el que más trascendencia haya tenido en el “*media art*” o “arte cibernético”, sobre todo por la drástica aplicación de la tecnología y su trabajo con seres vivos, desde animales hasta consigo mismo.

Eduardo Kac nació en 1962 en Río de Janeiro, es profesor de Arte y Tecnología del Instituto de Arte de Chicago y uno de los artistas más reconocidos internacionalmente tanto por su *Bio-Art* como por sus diversas instalaciones interactivas o sus robots, así como por su completa *web site*: www.ekac.org en donde fomenta este “arte del futuro” mediante la publicación de artículos que especulan sobre los avances de la genética y de qué manera pueden afectar a la sociedad. Kac propone, básicamente, que la única manera de reflexionar sobre tales cambios es a través del arte y empleando las mismas herramientas y técnicas que los científicos.

Kac es un artista y escritor que investiga las dimensiones filosóficas y políticas de los procesos de comunicación. Su producción se ocupa por igual de los aspectos estéticos y sociales como de la interacción verbal o no verbal. Su obra propone el intercambio y la comunicación entre espacios y especies en obras que vinculan espacios físicos, virtuales o vivos.

Durante los años ochenta, su carrera estuvo centrada en el Arte de la Telepresencia con trabajos tan sugerentes como *Ornitorrinco* o *Garment*. En los noventa, Kac ha creado nuevas categorías artísticas como la Biotelemática, en que un proceso biológico está intrínsecamente conectado a redes digitales; propuestas artísticas como *A-positive* y *Time Capsule* le llevaron a sumergirse de lleno en la ingeniería genética para desarrollar, entre 1999 y el 2000, el Arte Transgénico, para el cual se creaban seres vivos singulares. Este paso estableció un punto de inflexión en la carrera de Kac que, anteriormente, recurría a la holografía para plasmar sus obsesiones.

Cualquier tecnología supone para Kac una herramienta para expresarse, como él mismo confiesa; *Mis pasiones son el arte, la poesía. La técnica, simplemente, me sirve para resolver problemas expresivos. Esto fue así desde que comencé a trabajar en los años ochenta. En aquel momento, la gente estaba muy cómoda hablando de lo posmoderno, los pastiches, el reciclado.*

*Pero yo sabía que el arte del futuro (que algunos ya estábamos haciendo) era algo totalmente diferente: un arte inmaterial, en red, basado en la información y la comunicación.*²

De este modo, el espectador no sabe si se encuentra presenciando una *performance* o un experimento transgénico.

4.6.1. Telepresence Art; realidad, tiempo, espacio y cuerpo virtual.

La introducción de las telecomunicaciones, la robótica, los *interfaces* humano-máquina y los ordenadores han proporcionado términos como “ciberespacio”, “realidad virtual” o “*cyborg*” que se han trasladado al terreno de “lo artístico”.

Para Kac, todo esto se encuentra en lo que él denomina “*Telepresence Art*”; el cual no debería considerarse una modalidad artística (que lo es) al igual que el *Bio Art* sino más bien una aplicación que ha derivado, en su combinación, a su evolución al *Bio Art* como se ha aplicado en *Time Capsule*, en donde el chip actúa como un localizador corporal del mismo tiempo que convive con el organismo.

Kac desarrolló sus experiencias a partir de su interés por las telecomunicaciones y la robótica; algo que autores de la ciencia-ficción como Gibson o filósofos como MacLuhan, Virilio, o Baudrillard han considerado como la desaparición del tiempo y la distancia³, la proliferación de los simulacros y la realidad virtual que redefinen la experiencia humana.

Con esto, el *Telepresence Art* será caracterizado por la creación de mundos ficticios poblados por criaturas imaginarias encarnadas en componentes mecánicos. La “telepresencia” crea el contexto por el cual el ser humano puede explorar esos mundos. Es decir, un espacio que permite sugerir un nuevo concepto del potencial humano que expande su presencia más allá de las barreras del espacio y el tiempo mediante el interfaz entre el cuerpo y el ordenador y permitiendo la experiencia inmaterial de la telepresencia y, de paso, reconocer la aplicación de lo que puede denominarse como “arte inmaterial”.

En 1986, durante la exposición de tecnología que se celebró en la Galería de Arte do Centro Empresarial Río, en Río de Janeiro, Kac creó su primer trabajo telerrobótica; un robot antropomórfico radiotransmisor (RC Robot) construido por Cristovao Batista da Silva en el papel de un anfitrión que conversaba bidireccionalmente con los visitantes de la exhibición. La voz del robot era la de una persona que la estaba transmitiendo vía ondas de radio (*fig.4*): *Usé el robot en una “performance dialógica” realizada junto al artista brasileño Otavio Donasci en donde el robot interactuaba con la videocriatura de Donasci (un performer que llevaba un traje que ocultaba*

²Ver Eduardo Kac, entrevista en: periódico La Nación, 23 de abril de 2006. en el Extra de tecnología.

³ Respecto a esto, Kac extrae una cita de Virilio que dice: “en función de mirar, nosotros no estaremos satisfechos en disipar la noche, la oscuridad exterior. También disiparemos lapsos de tiempo y distancias, el *exterior en sí*”.

Ver Paul Virilio en: Kac, Eduardo; *ibidem*. (pág.143)

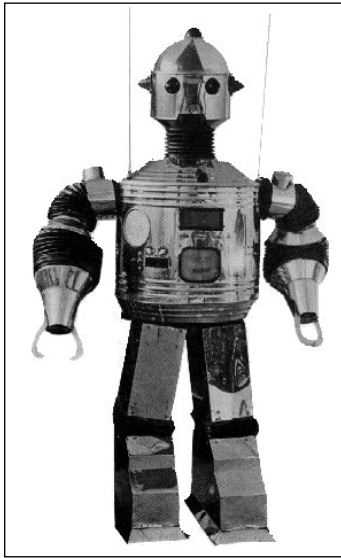


Fig. 4. Eduardo Kac/Cristovao Batista. RC Robot. 1986.

la cabeza humana y la reemplazaba por una pantalla de vídeo) A través del cuerpo robótico, una persona improvisaba respuestas a la vez que la videocriatura pregrababa las expresiones y reacciones del público. Esa dramática interacción culminó con el “suicidio” de la videocriatura y con una robótica “despedida”. Esto fue un trabajo de telepresencia no por el componente del control remoto, precisamente porque el robot se convirtió en anfitrión de la existencia humana y porque este humano (que estaba fuera de vista) conversaba con otros humanos a través del cuerpo robótico.⁴

Posteriormente, Kac combinó, junto al diseñador de hardware Ed Bennet, su experiencia con las telecomunicaciones con los ingenios robóticos para unirlos a través de su interactividad con el sujeto. El telerobot *Ornitorrinco* vio la luz en 1989 en Chicago. Es el nombre de una serie de instalaciones de telepresencia en continuo desarrollo, así como el robot empleado para llevarlas a cabo.

Desde un principio, se escogió ese nombre para bautizar al telerobot debido a la naturaleza única del animal al que designa, considerado como un híbrido entre un ave y un mamífero. Con ello, se establece el objetivo de emparentar lo orgánico con lo inorgánico.

En resumidas cuentas, *Ornitorrinco* es un proyecto artístico de telepresencia a largo plazo y sujeto a constantes cambios. Cada presentación ha requerido de, como mínimo, de dos emplazamientos geográficamente distanciados.

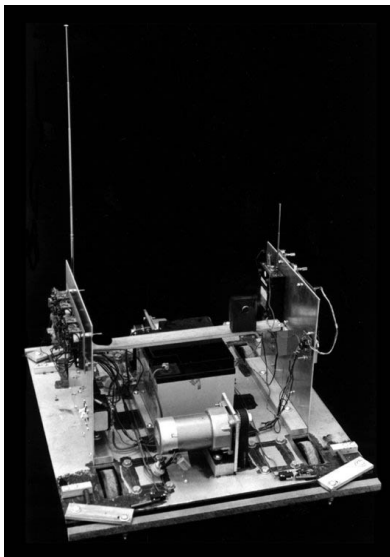
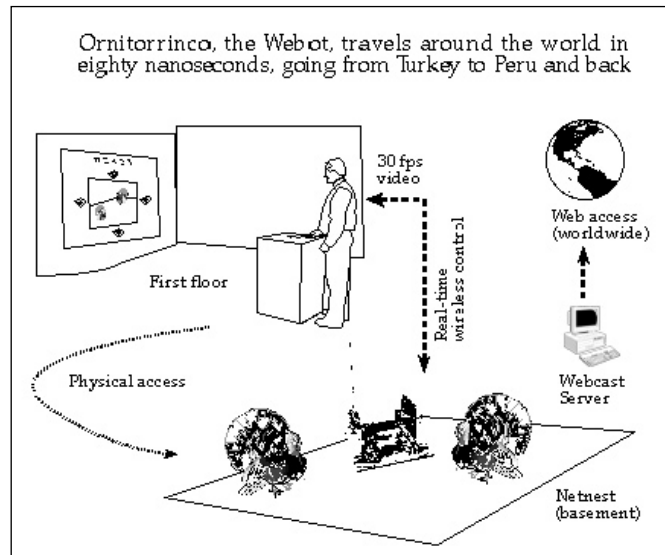


Fig. 5. Eduardo Kac. *Ornitorrinco*. 1989.



⁴ Kac, Eduardo; *ibidem*. (págs. 128 y 129).

Los espectadores/participantes navegan a través de la instalación en un lugar empleando el teclado telefónico; al ir presionando las teclas, se recibe un feedback visual en forma de imágenes fijas o en movimiento en el monitor del ordenador. Cada instalación se construye a escala del telerobot (18x24x24 más la antena extensible) y no a la del humano: *En Ornitorrinco, la telepresencia funciona, los rasgos del espacio actual (localización geográfica, tamaño, color, materiales, etc.) son secundarios. El espacio es lo que yo califico como un “entorno de baja resolución” así, un espacio creado específicamente para ser visto desde un punto de vista en blanco y negro, en movimiento o pixelazo. Nuevamente, la acción remota está basada en los hechos, pero para el participante que toma ese lugar como una imagen, la imagen se convierte en lugar. El participante sólo gana el acceder al lugar mediante imágenes el o ella se juntan como el o ella se mueven telerobóticamente en tiempo real. El espacio actual no está concebido para ser experimentado por humanos concretos, en su cuerpo, sino como una instalación en sí misma.*⁵

El proyecto *Ornitorrinco* fue presentado en diversas ocasiones desde su creación hasta 1996. *Experience I* fue el primer trabajo telepresencial de *Ornitorrinco*; el 11 de enero de 1990, se estableció la conexión entre Río y Chicago. Desde Brasil, Kac controlaba el telerobot en Chicago vía conexión telefónica⁶.

Las siguientes fueron haciéndose más complejas, como la que fue presentada el 23 de Octubre de 1994. En esta ocasión, sirvió de puente entre “el espacio-sin-espacio” de Internet con los espacios físicos de Seattle y Lexington y consistía en tres nexos de participación activa y múltiples nexos de observación en todo el mundo por los cuales, espectadores de todo el mundo se conectaron y pudieron navegar por la instalación remota en Chicago desde el punto de vista del *Ornitorrinco* que era controlado en tiempo real por los participantes que estaban en Seattle y en Lexington.

Así, los participantes a distancia se convirtieron en el cuerpo del telerobot de forma simultánea⁷.

En la búsqueda de nuevas posibilidades estéticas, tanto la hibridación como las tecnologías introducidas en los nuevos espacios mediáticos han ayudado a Kac a la creación de nuevos tipos de experiencias sensoriales interactivas.

Rara Avis consistió en una instalación interactiva de telepresencia en red que fue creada para la exposición titulada *Out of Bounds* entre el 28 de junio y el 24 de agosto de 1996 en el Nexus Contemporary Art Center de Atlanta.

En esta instalación, el participante, a través de un casco de realidad virtual se veía introducido en una enorme pajarera llena de pájaros que revoloteaban. Pero de todas estas aves, había una que permanecía inmóvil, excepto la cabeza y que era diferente a las demás;

⁵ Ibidem. (pág. 152).

⁶ Kac, Eduardo; *Ornitorrinco: Exploring Telepresence and Remote Sensing*. Artículo publicado en: *Leonardo*, vol. 24, n° 2, 1991. (pág. 223)

⁷ Kac, Eduardo; *Ornitorrinco and Rara Avis: Telepresence Art on the Internet*. Artículo publicado en *Leonardo*, vol. 29, n° 5, 1996. (págs. 389-400)

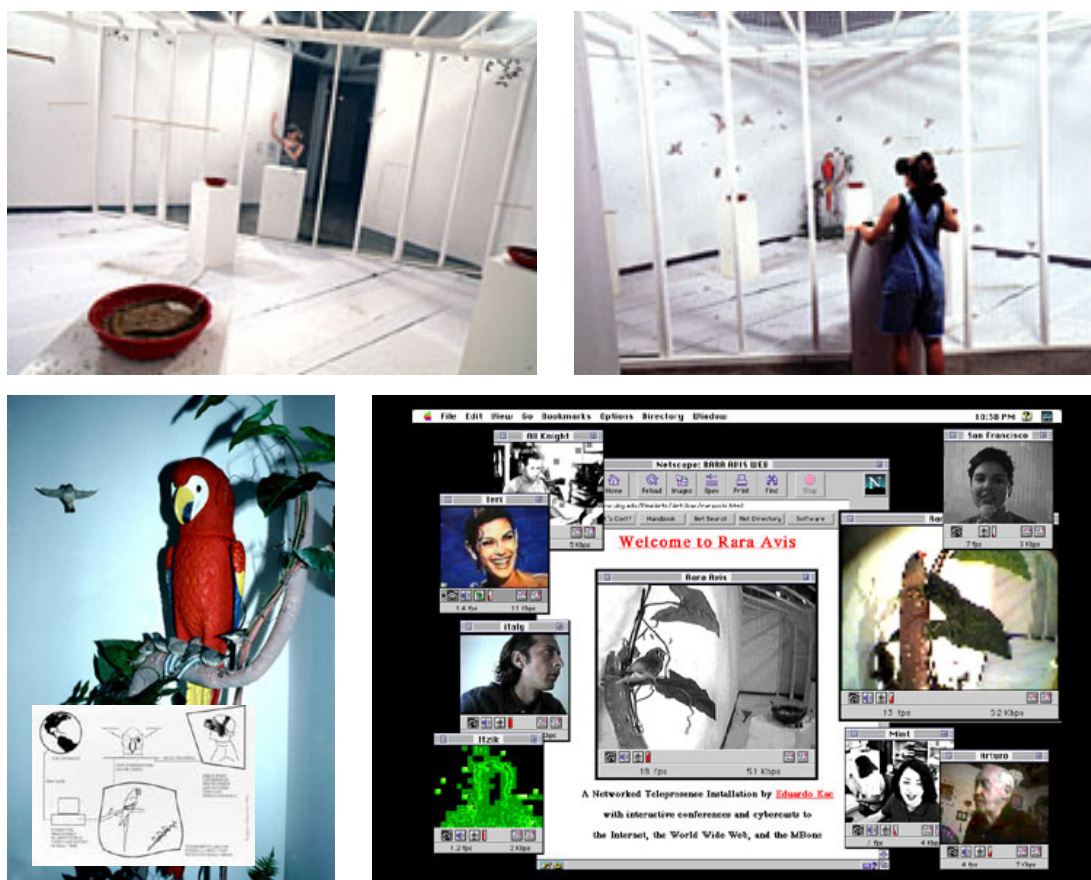


Fig. 6. Eduardo Kac. *Rara Avis*. 1996.

era en realidad un telerobot por el que el espectador era introducido en la pajarera para verla desde la perspectiva del pájaro artificial así como verse a sí mismo en esta situación. De este modo, cuando el participante movía la cabeza de un lado al otro, la cabeza del telerobot también se movía (fig.6).

Dicha instalación también estaba conectada vía Internet por lo que el cuerpo del pájaro-robot era compartido en tiempo real tanto por los participantes locales como los de todo el mundo a través de la red. Los sonidos en el espacio, normalmente una combinación de voces y de gorjeos llegaban a los participantes a distancia a través de Internet⁸.

En otro trabajo de telepresencia es *Darker Than Night* acontecido el 17 de julio de 1999, se exploró la *interface* entre humano-máquina y animal (fig.7).

En esta pieza interactiva, los participantes, a través de un murciélago telerobótico (*batbot*) “penetran” en una cueva oscura repleta de murciélagos en el Blijdorp Zoo de Rotterdam.

Los participantes se situaban en el exterior observando un espacio “natural” hecho por el hombre; una cueva donde el *batbot* cubría el espacio con sus emisiones ultrasónicas. Ese

⁸ Ibidem.

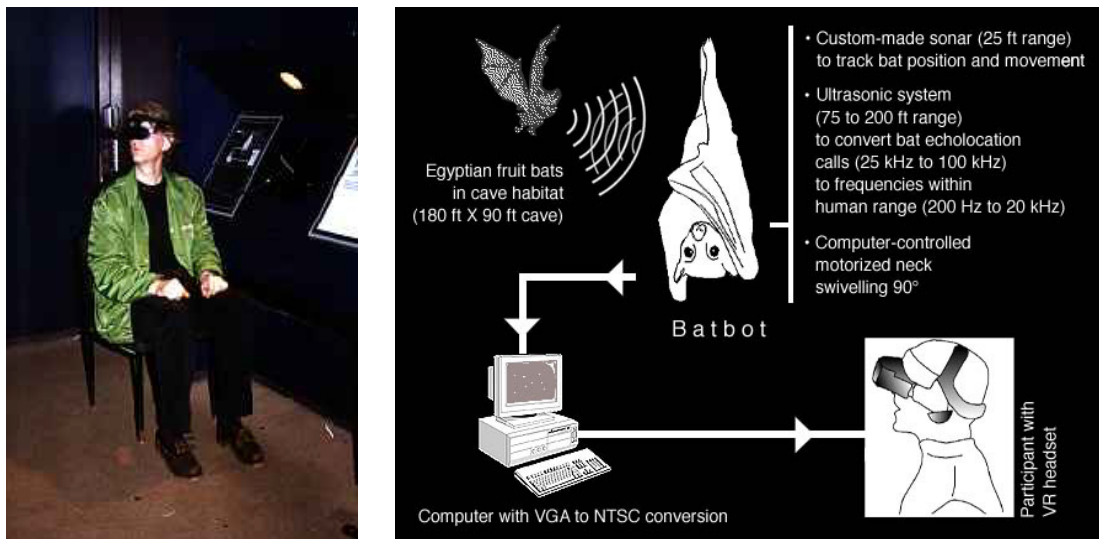


Fig. 7. Eduardo Kac. *Darker than Night*. 1999.

batbot era el elemento central de la instalación, el cual estaba equipado con una pequeña unidad sonar dentro de su cabeza móvil que convertía las resonancias de los murciélagos en sonidos audibles.

Tal y como explica Kac, el casco tenía un sensor de temperatura de modo que activa al *batbot* por medio de una lectura del calor del cuerpo del participante. Mediante la metáfora de la transferencia de energía del participante al *batbot*, éste último mostró un comportamiento que desde el punto de vista de los murciélagos era impredecible: *Este trabajo dio a todos los participantes fomentar una experiencia de diálogo entre especies. El comportamiento y el biosonar de los murciélagos egipcios de la fruta en la cueva afectaron a los participantes, mientras que el comportamiento y el sonar telerobótico del batbot afectó a los murciélagos. Ambos grupos se mostraron interesados por su presencia y acciones mutuas desde que pudieron escuchar y localizar al otro.*⁹

Sin embargo, cabe destacar, esta vez a modo de advertencia en cuanto al uso excesivo de la tecnología sobre el cuerpo, otro de sus trabajos titulado *Garment*, finalizado en 1996 donde se indagaba sobre la noción de “traje expandido” que consideraba la red como un nuevo componente que envuelve el cuerpo de tal modo que termina por anularlo (fig.8).

El *Garment* fue diseñado como un traje interactivo confeccionado con un material sintético y elástico que cubre todo el cuerpo. De ese modo, el portador del traje pierde contacto con el exterior y pasa a ser controlado por el

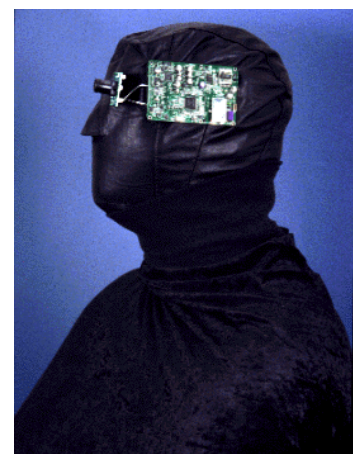


Fig. 8. Eduardo Kac. *Garment*. 1996.

⁹ Kac, Eduardo; *Telepresence & Bio Art. Networking Humans, Rabbits & Robots*. University of Michigan Press, 2005 (pág. 203). Traducción libre.

propio traje, el cual “robotiza” el cuerpo humano y se convierte en su anfitrión; es decir, que le permite su movimiento sólo cuando es activado. Esto ejemplifica algunas de las consecuencias más drásticas de la migración tecnológica al cuerpo humano, el cual quedaría radicalmente cambiado y algo que puede ser activado por otros a control remoto: *Este trabajo surgió de la necesidad de explorar caminos para los cuales la tecnología desarrolla el cuerpo y transforma la identidad, suprimiendo el auto-control y la experiencia sensorial directa. Lejos de la utopía de las representaciones escapistas del potencial de estas tecnologías, la Telepresencia Garment es un síntoma de sus peligros.*¹⁰

4.6.2. Bio Art y Biotelematics; humanos tecnológicos y máquinas orgánicas.

El siguiente paso que Eduardo Kac ha dado en su trabajo se adentra de una manera más profunda en la interacción hombre-máquina llegando a crear vínculos en que ambos organismos (mecánico y orgánico) se complementan en una relación recíproca a través de la integración que combina la robótica y la telemática; así como la genética con la robótica. Algo que ha dado pie a Kac para la creación de nuevos conceptos como son “biotelemática” y “biorrobótica”: *Creo que estas áreas de investigación pueden abrir un territorio inexplorado para la indagación artística. Para ilustrar mi trabajo, hablaré de cuatro trabajos en los cuales empleo procesos biológicos e interfaces. Estos trabajos se titulan “Essay Concerting Human Understanding” (1994), “Teleporting an Unknown State” (1994-96), “A-positive” (1997) y “Time Capsule” (1997) La primera pieza creó una simulación en la cual un canario hablaba a través de una línea regular telefónica con una planta a seiscientos millas. En el segundo trabajo, la fotosíntesis y crecimiento de un organismo vivo que cogió sitio en Internet. La tercera pieza propuso un intercambio entre un ser humano y una máquina a través de dos enganches intravenosos. El cuarto, acercó el problema de los interfaces húmedos y el implante de un microchip de memoria.*¹¹

Aquí se van a describir los dos últimos trabajos, en los que el cuerpo humano es el afectado más próximo en ese “encuentro dialógico” con la máquina.

El 24 de septiembre de 1997 en la Gallery 2 en Chicago, dentro de la exhibición de arte ISEA de esa edición, Kac presentó el “bio-performance” titulado *A-positive*. (fig.9)

Este trabajo, creado por su colaborador Ed Bennett, demuestra la delicada relación entre el cuerpo humano y las máquinas híbridas que incorporan elementos biológicos y de esos elementos extraer funciones sensoriales o metabólicas.

¹⁰ Kac, Eduardo; *The Telepresence Garment*. Artículo publicado en YLEM.Vol. 17. n° 9 sept/oct. 1997. (pág. 10)

¹¹ Kac, Eduardo; *Telepresence & Bio Art*. ibidem (pág. 218)

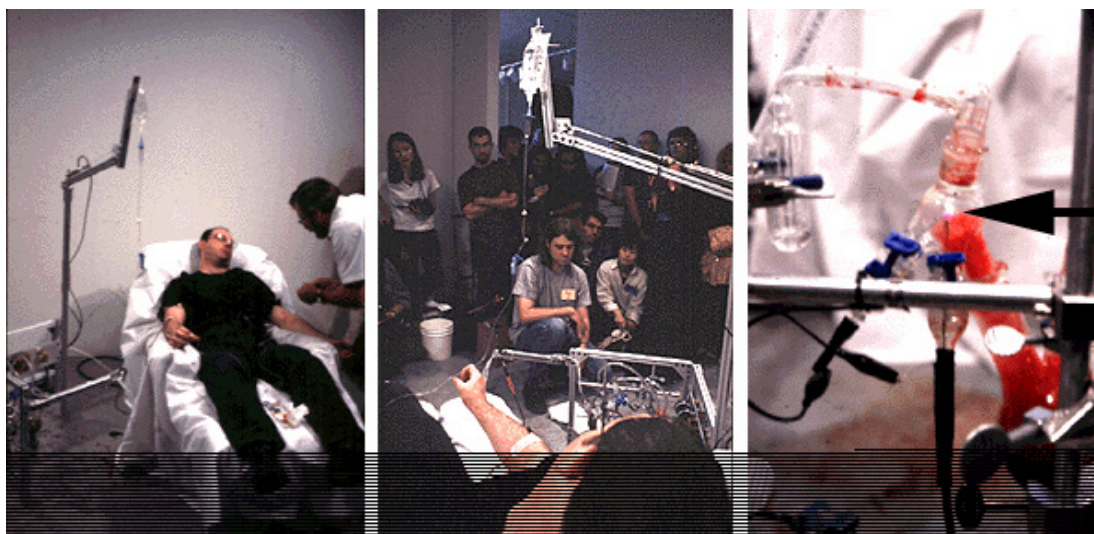


Fig. 9. Eduardo Kac. A-positive. 1997.

Dicho trabajo creó una situación en la que un humano y un robot mantuvieron un contacto psíquico mediante una aguja intravenosa conectada a un conducto transparente, que los nutría, produciendo una relación alimenticia mutua: *Yo llamo a la nueva categoría de robots biológicos híbridos “biobots” y el campo dedicado a su estudio y construcción “biorobotics”. Con el término “biorobotics” no quiero hablar de la aplicación de principios biológicos (derivados de ámbitos tales como la etología y la neurobiología) a la ingeniería mecánica. De lo que quiero hablar precisamente es sobre la creación de robots que incorporan dentro de su cuerpo elementos biológicos reales, activos y húmedos. A causa del uso de los glóbulos rojos humanos, el biobot creado para A-positive se denomina “phlebot”*¹²

En esta *performance*, el cuerpo humano era el que proveía al robot de los nutrientes a través de la sangre que el propio Kac le suministraba. El biobot asimiló la sangre humana y de ella extrajo suficiente oxígeno para producir una pequeña e inestable llama que, para Eduardo Kac, era “un símbolo de vida”; a cambio, el biobot proporcionaba al donante dextrosa que el organismo aceptaba por vía intravenosa.

Si en otras propuestas, el ente mecánico era sometido a los designios humanos como un esclavo (algo que remite directamente a los *performances* de Stelarc); es decir, que la relación cuerpo/máquina era únicamente que el humano recibiera de la máquina, esta vez, se produce un verdadero diálogo en que la *interface* biodigital entre humano y máquina entra en un contexto donde la biología se encuentra con la robótica de una manera más íntima. Con esto, Kac plantea un nuevo futuro en que el humano no esclavizaría al robot:

¹² Kac, Eduardo; *Telepresence & Bio Art*. ibidem. (pág. 225)



Fig. 10. Eduardo Kac. *Time Capsule*. 1997.

“Ya no somos amos de nuestras máquinas tanto como que estemos a su merced. A-positive anula la metáfora de la esclavitud robótica y sugiere un nuevo ecosistema que toma en cuenta las nuevas criaturas y los dispositivos orgánicos que pueblan nuestro panteón postnatural. Tales criaturas pueden ser biológicas (mutantes), biosintéticas (ingeniería genética), inorgánicas (robots), algorítmicas (a-life), o biobóticas (máquina/organismos híbridos).¹³

Siguiendo sus estudios en que indaga y estudia la integración hombre-máquina, no es de extrañar que Kac haya ido más adelante y se haya convertido el primer humano en implantarse un chip de memoria digital en el cuerpo, concretamente en su tobillo¹⁴, lo cual es tomado dentro de esta corriente como una “obra de arte”. Este chip contiene un número grabado que todavía lleva y que formaba parte de una instalación con una considerable implicación filosófica y conceptual titulada *Time Capsule* (fig.10) que tuvo lugar el 11 de noviembre de 1997 en el centro cultural Casa das Rosa, en São Paulo transformada en sala hospitalaria dotada de material quirúrgico, personal médico y una ambulancia; además, envolviendo toda la parafernalia médica habían colgadas siete fotografías de una familia de Europa del Este tomadas en los años 30 y que fue diezmada durante la Segunda Guerra Mundial.

¹³ *Ibidem*. (pág. 228)

El artista multimedia se recostó en la camilla y un cirujano le injertó ese microchip (similar al que se emplea para la identificación de animales) en el tobillo. Tal y como él mismo describe: *Esta obra es un trabajo distribuido que enlaza una instalación localizada en un evento, una intervención o “site” específica cuyos lugares son mi cuerpo, un banco de datos a control remoto y una filmación en directo tanto en TV como en la Web. El objeto que le da a la pieza su título es un microchip que contiene programado un número de identificación que está integrado con un cable y un capacitor, todo ello herméticamente sellado en cristal biocompatible. La escala temporal del trabajo es extendida entre lo efímero y lo permanente, de hecho, entre los pocos minutos necesarios para el completado del procedimiento básico, el implante del microchip y el carácter permanente del propio implante. Como otras cápsulas del tiempo enterradas, es bajo la piel que esta cápsula del tiempo digital se proyecta a sí misma al futuro*¹⁵

Esta *Performance*, intervención e instalación a la vez, produjo mucha controversia en los medios de comunicación, los centros de investigación y los diversos campos del mundo cultural y artístico que se preguntaban cual era el verdadero propósito de semejante gesto; tal vez se tratara de una advertencia sobre las futuras formas de vigilancia y control sobre los seres humanos; puede que fuese una metáfora sobre los cambios biológicos que conllevará el implante de memorias artificiales en el cuerpo; o puede que fuesen ambas cosas: *Estamos intrigados y tal vez fascinados y aterrorizados por la idea de la tecnología incorporada en nosotros. Estamos intrigados por nuestra innata e insaciable curiosidad sobre nuestros propios límites; estamos fascinados por las nuevas de posibilidades que contempla un cuerpo amplificado que contempla la noción de vida extendida; y nos sentimos aterrados porque esas tecnologías, originalmente desarrolladas para auxiliar enfermos o impedidos psíquicos son, de hecho, no deseables para un cuerpo sano y por lo tanto renueva nuestro miedo a afrontar nuestra propia mortalidad.*¹⁶

4.6.3. Transgenic Art; cuando la creación de nuevas formas de vida es arte.

Tal y como se viene argumentado, Eduardo Kac ha centrado su trabajo sobre el ser humano y para el ser humano; lo ha amplificado tecnológicamente expandiendo su presencia a través de redes de comunicación y lo ha preparado para su convivencia con la máquina

¹⁴ Referencia en: artículo publicado en El País, 15 de octubre de 1998.

En este artículo, Kac explica lo siguiente acerca del sentido que le da a su trabajo: “Trabajo de dos formas diferentes [...] Por una parte, cuestiono cómo funcionan las tecnologías mostrando su estructura. Critico la lógica del sistema estándar y tradicional porque no creo que pueda reflejar la complejidad y belleza de lo que llamamos comunicación. Por otra parte, tampoco me interesa hacer sólo la crítica del sistema de estandarización, sino también ampliarlo, crear formas alternativas.

Mis trabajos no son sólo obras, sino también modelos de comunicaciones en las que provoqué situaciones no tradicionales. El objetivo es mostrar que las cosas son de una manera, pero pueden ser de otras.

No hay nada técnicamente hablando que obligue a actuar de esta manera. No hay nada técnico en el sistema de comunicación que defina cómo tiene que utilizarse sino que la aplicación depende de condicionantes políticos o sociales”.

¹⁵ Kac, Eduardo; *ibidem*. (pág. 228)

¹⁶ *ibidem*. (pág. 233).

tanto insertada en su propio cuerpo como en el intercambio de fluidos para la alimentación entre ambos. Sin embargo, Kac da aquí otro paso que implica el propio rediseño de la naturaleza partiendo de la ingeniería genética.

La tecnología se ha venido dando como algo que ha ido dando nuevas configuraciones de las estéticas y los conceptos del ser humano como demuestran la cirugía plástica o el medio televisivo. Pero es, según Kac, la ingeniería genética la que abre las puertas para un nuevo concepto de arte denominado “transgénico” que opera, no desde un impacto exterior y las consecuencias que éste tiene para el cuerpo, sino desde el impacto que se produce desde su interior.

El arte biológico viene dado por creaciones vivientes producidas a través de la implantación de genes artificiales, no obstante, a lo que Kac le da verdadera importancia es a la relación que mantiene el artista con su obra así como el destino del nuevo ser. *Inventar un mamífero y traerlo al mundo. Luego la idea era llevarlo a mi casa, lo que implicaba una responsabilidad personal. Y por último el debate, la discusión y la reflexión sobre el tema.*¹⁷

El ser humano ha sido responsable anteriormente de la creación de nuevas razas de animales o plantas con las finalidades de aplicación práctica o puramente decorativa (como un cuadro o una escultura). Por otro lado, desde la fantasía y la ciencia-ficción, se han creado todo tipo de criaturas híbridas o quimeras (formas de vida imaginarias hechas de partes dispares) que han formado parte del imaginario colectivo durante siglos y que ahora se han materializado a través de la biotecnología en cyborgs, mutantes o clones: *Las nuevas tecnologías alteran culturalmente nuestra percepción del cuerpo humano, que pasa de ser un sistema autorregulado de forma natural a un objeto controlado artificialmente y transformado electrónicamente. La manipulación digital del aspecto del cuerpo (y no del cuerpo en sí) expresa claramente la plasticidad de la nueva identidad formada del cuerpo físico y configurada con abundante variedad. Podemos observar este fenómeno asiduamente en los medios de comunicación a través de las representaciones de cuerpos idealizados o imaginarios, encarnaciones en realidad virtual y proyecciones en la red de cuerpos reales (incluyendo a los avatares). Los desarrollos en paralelo de las tecnologías médicas, tales como la cirugía plástica y las neuroprótesis, en definitiva nos han permitido extender esta plasticidad inmaterial a cuerpos reales. La piel ya no es la barrera inmutable que contiene y define el cuerpo en el espacio. Por el contrario, se ha convertido en un lugar de transmutación continua. Además de intentar hacernos cargo de las asombrosas consecuencias de este proceso que estamos viviendo, también es urgente que respondamos a la aparición de biotecnologías que operan debajo de la piel (o dentro de cuerpos sin piel, como las bacterias) y que, por lo tanto, no son visibles. Más que hacer visible lo invisible, el arte tiene que*

¹⁷ Eduardo Kac en: Erlan, Diego, *La creación entre la utopía y el delirio. Entrevista con Eduardo Kac*. Entrevista publicada en Revista Ñ, n° 46, Clarín. Sábado 14 de agosto 2004. (pág. 32)

*despertar nuestra consciencia sobre aquello que está firmemente fuera de nuestro alcance visual pero que, sin embargo, nos afecta directamente. Dos de las tecnologías más prominentes que operan más allá de nuestra visión son los implantes digitales y la ingeniería genética, ambas destinadas a tener profundas consecuencias en el arte así como en la vida social, médica, política y económica del próximo siglo. Propongo que el arte transgénico sea una nueva forma de arte basada en el uso de las técnicas de ingeniería genética para transferir genes sintéticos a un organismo o material genético natural de una especie a otra, a fin de crear organismos vivientes singulares”.*¹⁸

Son varios las obras de arte transgénicas que Eduardo Kac ha llevado a cabo hasta el momento, siendo *Genesis*, *GFP Bunny* y *The Eighth Day* las que a continuación se destacan y que abren las puertas para nuevas naturalezas producidas artificialmente por el ser humano en el papel de “Creador”.

Genesis (1998-99) es una obra de arte transgénica que indaga en la intrincada relación entre biología, sistemas de creencias, tecnología de la información, interacción dialógica ética e Internet y cuyo elemento clave es lo que Kac denomina un “gen de artista”; es decir, un gen sintético creado por él y que no existe en la naturaleza (*fig.11*): *El proyecto Genesis comenzó con un “reductio ad absurdum” de la biología molecular, la creación de un “gen bíblico” imposible. Este gen sintético y su correspondiente instalación interactiva buscan confrontar a los espectadores con los riesgos de reducir la vida a factores únicos tales como genes. El proyecto continuó con la visualización de esa igualmente absurda “proteína bíblica” y los procesos que examinan las implicaciones culturales de proteínas como objetos fetiche.*¹⁹

Tal gen fue creado traduciendo una frase del libro del Génesis al código Morse en una secuencia de ADN. Dicha frase es la referida a la del hombre recién creado: “...dominad sobre los peces del mar, sobre las aves del cielo y sobre todo cuanto vive y se mueve sobre la tierra”, como Kac explica: *Se eligió esta frase por su relación con la idea dudosa (aunque poseedora de sanción divina) de la supremacía de la humanidad sobre la naturaleza. el código Morse se utilizó porque al ser el primero que se empleó en radiotelegrafía representa el nacimiento de las comunicaciones globales.*²⁰

El proceso de esta obra es la clonación del gen sintético en plásmidos y su posterior transformación en bacterias, produciendo el gen para una nueva molécula de proteína. Las bacterias seleccionadas no plantean ningún peligro para el público y son expuestas en la galería con una fuente de rayos ultravioleta en una cámara transparente de seguridad.

¹⁸ Kac, Eduardo; *El arte transgénico*. Artículo disponible on line en: www.ekac.org
También en: Kac, E; *Telepresence & Bio Art*. (págs. 236-237)

¹⁹ Kac, Eduardo; *Telepresence & Bio Art*. (pág. 249)

²⁰ *Ibidem*. (págs. 249 y 250)

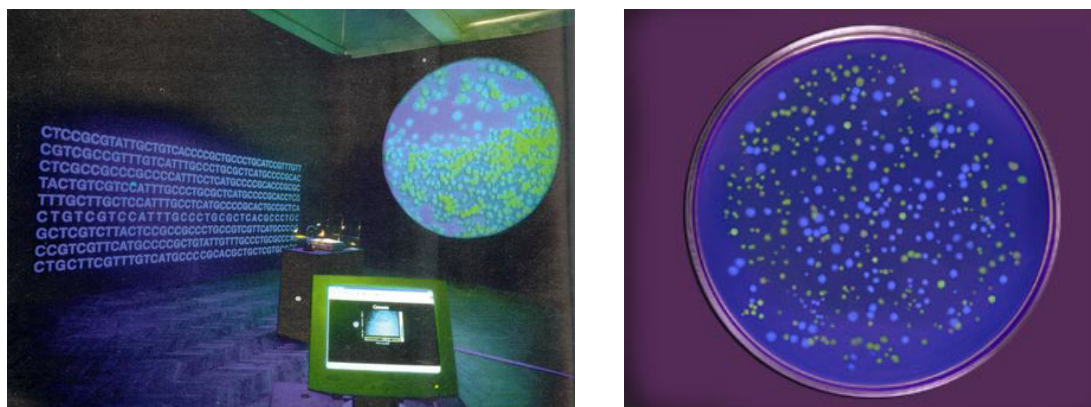


Fig. 11. Eduardo Kac. *Genesis*. 1998-99.

La presentación en la galería permite tanto a los participantes locales como los conectados a la *web* seguir la evolución de la obra.

Dicha presentación consta de una caja de Petri con las bacterias, una cámara flexible de microvídeo, un generador de ultravioleta y un microscopio iluminador. El equipo está conectado a un proyector de vídeo y a dos ordenadores en red. Uno de los ordenadores actúa como servidores de *web* (transportando señales de audio y video) encargándose de las peticiones remotas de activación de los ultravioleta. El otro es responsable de la síntesis musical del ADN²¹

En su videoproyección local aparece la imagen a gran escala de la división bacteriana y su interacción vistas a través de la cámara de microvídeo. Los participantes conectados a la red intervienen en el encendido de la luz ultravioleta haciendo que la proteína fluorescente de la bacteria responda emitiendo luz visible de color amarillo. El impacto energético de los ultravioleta en las bacterias es tal que acelera el ritmo de su mutación.

Como Kac argumenta, *en el contexto de la obra, la posibilidad de cambiar la frase (la del Génesis) es un gesto simbólico: significa que no aceptamos la interpretación que de ella ha llegado hasta nosotros y que aparecen nuevos significados a medida que intentamos cambiarla.*²²

Sin embargo, es el proyecto *GFP Bunny* el que más expectación y controversia ha producido puesto que trata de la creación de un conejo fluorescente.

En el día 29 de abril del 2000, Eduardo Kac apareció con *Alba*, una coneja albina que, al ser iluminada con una luz azulada (excitación máxima de 488 nm) brilla con una luz verdosa; pero *Alba* no es fluorescente todo el tiempo, tan sólo brilla cuando es bañada por esa luz. (*fig. 12*)

En el ADN del conejo se le introdujo el gen de una medusa, concretamente la *Aequorea victoria* de la cual debe su capacidad de brillar.

La primera fase del proyecto se completó al nacer *Alba* en febrero del 2000, dando paso a la segunda que trataba de su presentación y del debate que se produjo a partir del aconteci-

²¹ La música compuesta por Peter Gena es generada en directo, en síntesis con el ADN en la galería y transmitida a la *web*. Los parámetros de esta composición multicanal se obtienen de los algoritmos de la multiplicación y la mutación bacteriana.

²² Kac, Eduardo; *ibidem*. (págs. 251 y 252)



Fig. 12. Eduardo Kac. *GFP Bunny Alba*. 2000.

miento sobre cuestiones como “pureza”, “hibridación”, “integración”, “intercomunicación” o “convivencia” entre seres vivos. La tercera fase consistió en que el propio Kac llevó el animal transgénico a su casa en Chicago para que viviera con él y su familia. Kac explica lo siguiente sobre *GFP Bunny*: ...es una obra transgénica y no un proyecto de crianza. Las diferencias entre ambos incluyen los principios que guían el proyecto, los procedimientos empleados y los objetivos principales. Tradicionalmente, la cría de animales ha sido un proceso de selección multigeneracional que buscaba crear razas puras

con una forma y estructura estándares a menudo para servir en funciones y tareas específicas. [...] El arte transgénico, por el contrario, ofrece un concepto estético que enfatiza lo social más que los aspectos formales de vida y biodiversidad. [...] Como artista transgénico, estoy interesado no en la creación de objetos genéticos, sino en la invención de sujetos sociales transgénicos.²³

En definitiva, el arte transgénico reclama una relación dialógica entre el artista, la criatura/obra de arte y aquellos que entablan contacto con ella.

Partiendo de aquí, Eduardo Kac está trabajando desde 1998 en la creación de nuevas especies de animales transgénicos como es el caso del proyecto *GFP K-9* en que Kac producirá la creación de mamíferos bioluminiscentes capaces de procrearse, en este caso perros²⁴, a partir de la extracción de óvulos de una hembra y el ADN que lleva el gen GFP y que se inyectaría en el pronúcleo masculino para que, a continuación, se implanten los óvulos en una hembra portadora. El resultado sería que alguno de los cachorros adquiriría el gen GFP; algo que, a juicio del bioartista cambiará profundamente la comunicación dialógica entre lo que se entiende como “arte interactivo”, puesto que estos animales deberán ser queridos y cuidados como cualquier otro animal. (fig.13)

Su otro proyecto, titulado *The Eighth Day* (2000-2001) es una instalación transgénica que investiga la nueva ecología de las criaturas fluorescentes introducidas en un mundo cerrado.

²³ *Ibidem* (págs. 270 y 271)

²⁴ Kac toma como antecedentes a este proyecto la domesticación y la alteración y proliferación de razas híbridas artificiales que el ser humano ha creado a lo largo de la Historia como el resultado del cruce de especies.

“El perro es la especie con mayor variedad de todas. Deudores de su común ancestro el lobo, todas las razas caninas parten de ciertas características. [...] Los humanos escogieron y criaron cánidos que mostraron una predisposición a asistir y a cazar, así aparecieron las primeras razas. [...] Eventualmente, los híbridos fueron creados mediante cruce de razas, produciendo grandes variaciones en comportamiento y forma. Desde mediados del siglo diecinueve, cuando aparecieron los primeros clubes caninos, nuevas razas fueron creadas en una nueva generación inducida por la selección de los humanos. Desde principios del siglo veinte, el aspecto visual ha sido el principal factor en la creación de nuevas razas.”

Kac en *ibidem*. (pág. 241)

Este trabajo se desarrolló en el Instituto de Estudios de Arte, en la Universidad de Arizona (fig. 14).

En ese ecosistema en que sus criaturas han estado desarrolladas en el laboratorio conviven en ese sistema biolumínico; tanto animales como plantas demuestran la coexistencia de la biodiversidad. Todos los seres de la instalación han estado creados mediante la clonación de los genes de la proteína fluorescente verde (GFP) teniendo como resultado plantas GFP, amebas GFP (localizadas en el interior de un biobot que actuaría como colonia), peces GFP y ratones GFP que se iluminan al ser bañados por luz azulada.

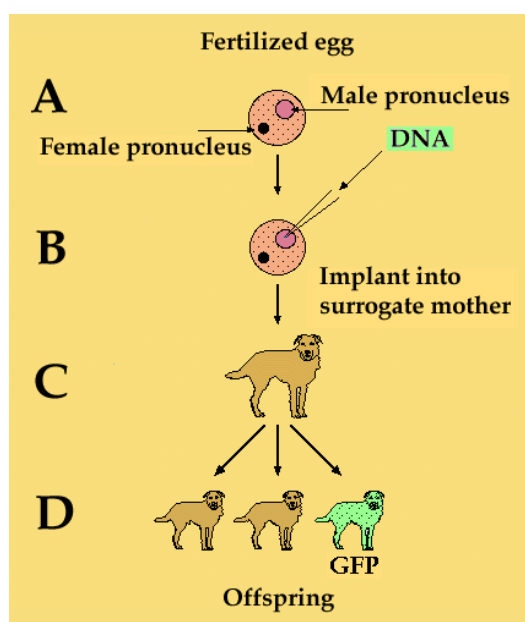


Fig. 13. Eduardo Kac. GFP K9. 1998 (en progreso)

En la sala, los visitantes pueden observar el terrario con sus animales transgénicos y todos los espectadores conectados a la web lo hacen desde la perspectiva del biobot desde dentro de la urna como si fuesen la primera persona en visitar ese nuevo mundo transgénico: *The Eighth Day* sugiere las ideas románticas de que lo “natural” debe ser cuestionado y que el rol humano en la evolución histórica de otras especies (y viceversa) debe ser reconocido y al mismo tiempo respetuoso y humilde al maravillarse ante el asombroso fenómeno que llamamos “vida”.²⁵

Con esto, el artista pasa a convertirse en un programador genético capaz de cambiar o modificar un código del mismo modo que modela la arcilla para una escultura: *El resultado de los procesos de arte transgénico deben ser criaturas sanas, capaces de tener un desarrollo regular como cualquier otra criatura de especies relacionadas. Una creación ética y responsable entre especies producirá una generación de preciosas quimeras y fantásticos nuevos sistemas vivientes, tales como “plantanimales” (plantas con material genético de animales o animales con material genético de plantas) y “animanos” (animales con material genético humano o humanos con material genético de animales)*²⁶

No obstante, Kac limita esta acción liberalizadora sobre un ser atendiendo siempre a una ética alejada de intereses económicos y apartada del ser humano y su morfología, al menos desde la ética, pero no en su posible aplicación, puesto que puede hacerse. Para Kac, el límite del arte transgénico es el hombre: *No puedo decir cual es el límite para otros artistas. Lo único que sé es que yo no crearía una persona.* Tal vez por las profundas repercusiones so-

²⁵ Ibidem. (págs. 292 y 293)

²⁶ Ibidem (pág. 243)

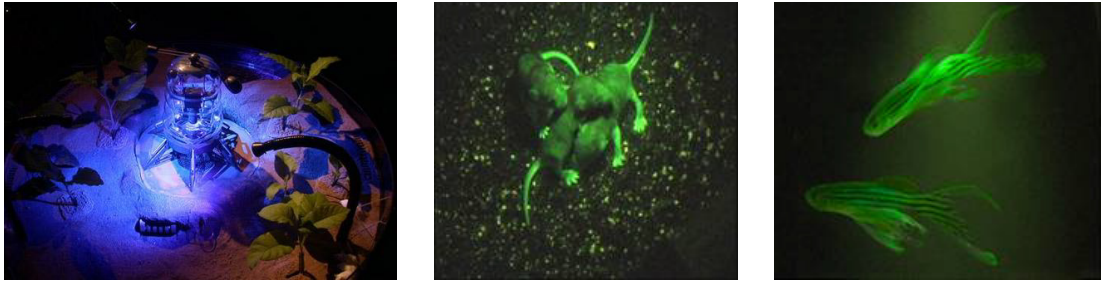


Fig. 14. Eduardo Kac. *The Eighth Day*. 2000-01.

ciales que ello provocaría o por los escarmentos que desde el género de la ciencia-ficción ha hecho fijar el límite de acción para evitar que la creación se rebele contra su creador o los efectos no deseables que podría tener en la naturaleza.

La bioética²⁷ pone el límite en las prácticas que se plantearon a partir de la decodificación del genoma humano y que puede hacer posible la clasificación y la separación de los que son diferentes. Esta problemática se daba tanto en el filme de ciencia-ficción *Gattacca* (Andrew Nicol. 1997) que reflejaba una sociedad regida por los valores genéticos; como algo sobre lo que Jean Baudrillard también advierte: *...Este destino experimental al que se consagra la especie humana empleando unos medios inauditos y artificiales, esta prefiguración científica de su propia desaparición, elimina todo tipo de instinto de conservación.*²⁸

“No hay gen para el espíritu humano”.

Gattacca. (Andrew Nicol. 1997)

²⁷ La bioética es la disciplina que estudia aquellos problemas prácticos nuevos relacionados con la vida orgánica de humanos y animales unidos a planteamientos éticos, morales o políticos; estando intrínsecamente relacionada con la biomoral o la biopolítica.

²⁸ Baudrillard, Jean; *La ilusión vital*. Siglo Veintiuno. Buenos Aires, 2002. (pág. 128)

Conclusiones

CONCLUSIONES.

Una vez ultimada la investigación se llega al punto en el que es necesario hacer balance de los resultados obtenidos. Esperamos que con ello, este trabajo pueda culminar con éxito el esfuerzo que ha supuesto, aportando los datos y reflexiones finales necesarias para el diseño de una cartografía del cuerpo que permita redefinir su protagonismo en la cultura visual contemporánea, subrayando con ello su interés como objeto de estudio en el ámbito actual de las bellas artes.

Intentaremos hacerlo prestando la atención necesaria a los objetivos parciales que hemos ido sumando a lo largo del trayecto del estudio, procurando de esa manera, que estas conclusiones se deriven, al final, directa y estrictamente de lo que hemos hecho. Para ello, siguiendo las indicaciones de evaluaciones externas oficiales realizadas sobre los borradores últimos de este estudio, hemos entendido pertinente introducir en una primera parte de este apartado una suerte de resumen de los contenidos de las distintas partes de esta memoria. No pretendemos con ello validar estas recapitulaciones como conclusiones, sabemos que éstas deben obtenerse a partir de algo más que la simple transcripción de los datos registrados, tratamos simplemente ofrecer, ante la ingente cantidad de referencias recopiladas y fuentes consultadas, clarificar en lo esencial aquello que nos parece más relevante y sobre lo cual entendemos mejor se soporta nuestra aportación final, basada en el interés por profundizar en una cultura visual que gira alrededor de un cuerpo, cada vez más a expensas de los gustos de una sociedad saturada por la experiencia de lo tecnológico y el consumo de imágenes.

I. SINOPSIS DE DATOS Y REFERENCIAS DE INTERÉS.

Proemio:

Tomando como punto de inicio los conceptos de Kenneth Clark sobre el “desnudo corporal” y el “desnudo artístico”, así como el ensayo sobre la imagen del cuerpo en el arte contemporáneo de Juan Antonio Ramírez, *Corpus Solus*, se diseñaron los trayectos iniciales que este estudio ha seguido para determinar su interés como objeto de representación en la cultura actual. Desde las consideraciones más puristas sobre cánones de perfección física traducidos en tratados anatómicos (como los que propone el profesor Mauro Zochetta desde la Academia de Venecia, siguiendo la tradición matemática marcada por Durero) o en ideales físicos imperialistas (como exaltan las esculturas Arno Breker), la atención se deriva a una serie de corrientes artísticas concretas recogidas en *Alterità e Identità*, en la Bienal de Venecia del 95, que emplean la figura con la voluntad de expandir la consideración de “lo corporalmente artístico” a lo puramente sintomático y sensitivo. Artistas como Baselitz, Lucien Freud, Eric Filschl o Velickovic se han destacado aquí por el alto valor plástico de

sus obras, crudas visiones sobre un cuerpo que cada vez se tratará de forma más agresiva y perturbadora, por artistas que, paulatinamente, lo harán despegar de la tela o el barro para introducirlo en otros soportes con vocación pública por su relación e incidencia con usos que los conectan con la cultura de masas, y sobre los que se pretende incidir a lo largo de este estudio.

I. El cuerpo y las nuevas tecnologías.

Este capítulo expone una cuestión clave para enfocar el sentido que va adquiriendo lo corporal y que pasa por el estudio socio-cultural de su estética a través de su componente mitológico; algo que, desde el punto de vista antropológico, demuestra que todo mito es reflejo del estado de una sociedad, de su tiempo y sus actos. Desde aquí, se presenta toda una galería de nuevos monstruos y portentos, hijos de un tiempo en que la magia y la superstición han dejado paso al concepto de ciencia-ficción y que han inflamado los sueños de una sociedad cuyos valores, como destaca Guy Debord se basan en las relaciones mediatizadas por la imagen y la adquisición de valores dados por pilares del consumo.

El cómic se presenta como uno de esos pilares puesto que, de igual modo que la publicidad, crea sus patrones corporales fijando aquello que es adecuado e inadecuado a costa de banalizar el Bien y el Mal. Los superhéroes son los nuevos herederos de los antiguos campeones como Thor o Aquiles; a través de las editoriales de cómics norteamericanas, los nuevos titanes resultan el reflejo de los sueños de autorrealización de la clase media a través de una épica folletinesca, tal y como lo subraya Umberto Eco. El *Superman* de la D.C. Comics supone el máximo ideal de superhéroe de perfección física y de moral intachable que aglutina las consideraciones sobre los paradigmáticos modelos propuestos por Nietzsche y Sri Aurobindo. Otros superhéroes como *Spiderman*, *Los Fantastic Four*, *Hulk* y los *X-Men*, todos ellos de la Marvel Comics, han sido destacados para este estudio por su trascendencia dentro del público más genérico y como visiones del trauma oculto bajo sus coloristas máscaras a través de un cuerpo intervenido por fuerzas extremas, tomando en alta consideración lo expuesto por Scott Bukatman cuando define el *X-Body* del superhéroe; una consideración novedosa que esta tesis ha presentado como el reflejo de las nuevas realidades corporales que la sociedad también está asumiendo.

Asimismo, los nuevos monstruos que surgen del papel impreso que han marcado las mórbidas caracterizaciones de zombis y vampiros se fueron expandiendo, pese a las continuas censuras, hacia un monstruo cotidiano localizado dentro de la misma sociedad como un producto de la misma. Para ello, se destacan los trabajos de Charles Burns, Hideshi Hino y Miguel Ángel Martín, autores de cómics *underground* que han tomado referentes tan destacados, también dentro de esta tesis, del cine (como David Cronenberg) del último arte (Von Hagens, Hirst) o la literatura posmoderna (Burroughs), contribuyendo a que el cómic adquiera la consideración de campo de estudio riguroso.

Sin embargo, en la cultura posmoderna y de las tecnologías en la que corrientes como el transhumanismo o la cibercultura van calando cada vez más profundo en discursos filosóficos y análisis visionarios como los confeccionados por Donna Haraway, Arthur Kroker, Naief Yehya, Edouardo Kac o Marc Dery, sobre el comportamiento de un ser humano más condicionado por la máquina que nunca, el *cyborg* se revela como el mito por excelencia de nuestro tiempo, capaz de aglutinar política, ciencia/tecnología, filosofía, arte y espectáculo. Este *cyborg* también resulta una figura clave dentro del espectáculo y la mitología popular a través del *cyberpunk*; desde superhéroes como *Iron Man*, *Cable* y, sobre todo, *Wolverine* (todo de la Marvel) del que se ha confeccionado un retrato que aglutina todo lo expuesto anteriormente (es un superhéroe mutante, que remite a un cruce entre bestia sanguinaria y organismo cibernético resultado de un experimento militar), se aprecia una fauna de seres tecno-orgánicos y replicantes que cineastas como Ridley Scott, James Cameron o Terry Gilliam han plasmado en sus películas con la colaboración de artistas plásticos como H.R. Giger y Stan Winston.

Por tanto, el *cyborg* es considerado, además, en esta tesis un nexo de unión, por su carácter expansivo e indeterminado, entre la “cultura popular” y la “alta cultura” a través de visiones calificadas como “terroristas” por Hakim Bey que confrontan aspectos de ambas para ofrecer manifestaciones materiales de carácter trasgresor sobre un cuerpo aún ausente que clama por su advenimiento.

2. El cuerpo, sus trasgresiones y el espectáculo

La trasgresión en el arte casi siempre se ha focalizado en el cuerpo y ha hecho partícipe al espectador de esa lucha entre lo normativo y lo tabú. Se ha recurrido al ensayo del crítico Anthony Julius para fijar las bases conceptuales de esta parte de la tesis que centra su atención en el paso que hay de lo trasgresor a lo provocador en un recorrido por las obras de pintores como Bacon, Artaud, Dubuffett o Saura, cuyas obras, repletas de violencia, se tradujeron en una actividad artística que transformó el lenguaje establecido y alteró la confianza que se tenía sobre la representación corporal, pudiendo desembocar en las prácticas de artistas calificados como “primitivos modernos”, teniendo en cuenta para ello el término aplicado por Fakir Musafar a *performers* como Gina Pane, Chris Burden o R. Schwarzkogler que someten sus cuerpos a rituales profanos con el fin de ir más allá de la mera obra de arte, más allá de la simple metáfora. Así, es posible comprender la espiral que ha conducido a otros “transgresores del cuerpo”, de entre los cuales se destaca a Bob Flanagan, más interesados por llegar al público mediante truculentas y macabras escenificaciones que remiten a la estética de los programas de la televisión “de impacto” en un claro intento por perturbar y entretener al mismo tiempo al espectador mediante la divergencia de lo moral a partir de su relación entre lo corporal, y su extremo. Cuando ya se habla de provocación, son los medios de masas los que promueven que esas manifestaciones terminales se conviertan en un espectáculo sobrealimentado por las imágenes de lo excesivo que difunden los *reality*.

Por otra parte, el arte de la provocación, como se ha visto en este capítulo, está en manos del excesivo mercantilismo de imágenes tomando para esto a artistas como los hermanos Chapman, Damien Hirst, Spencer Tunik o Gunther Von Hagens por la repercusión mediática que se les da a sus obras, muestras de la benévola celebración posmoderna de lo impuro, lo aleatorio y la transformación de seres humanos, culturas e ideas en estas nuevas e inusitadas manifestaciones en las que ya no hay lugar para la contemplación más allá de la alteración de las relaciones tácitas entre los tabúes, las normas legales y la moralidad.

El espectáculo de la provocación ha sido focalizado en la Fura dels Baus que han sabido reciclarse de lo que Eco denominó “apocalíptico” para pasar a ser un “integrado” cuando ha sido capaz de sacrificar su deseo de trasgresión por un papel de servidumbre para asegurarse su supervivencia.

Paralelamente, se ha analizado el paso de lo trasgresor a lo provocador en el cine, un campo que une el espectáculo de masas con lo performativo. Se han señalado como referentes a lo que genéricamente se calificó como *Cine de la Trasgresión* de Nick Zedd y Richard Kern las artificiosas producciones de la Factory de Warhol y Morrissey y el cine enfermizo de la *Nueva Carne* de Cronenberg como visiones crueles, mórbidas y escatológicas de la naturaleza humana por su carácter osado y de interés que, otros directores también han captado para introducirlo en producciones de carácter más abierto.

3. El cuerpo introducido en las artes cotidianas y de consumo

Este capítulo toma buena cuenta de aquella producción destinada al consumo rápido y de masas y de qué manera el cuerpo significa un reclamo público dentro de esta producción que actúa como revulsivo ante un arte mediatizado, *snobista* y, ocasionalmente, de una calidad muy cuestionable. Desde la ilustración (un género muy ligado al cómic) se explota lo figurativo como un potente recurso para captar la atención de un espectador que es, a la vez, consumidor de estas obras de fácil adquisición. Autores como Ashley Wood, Kent Williams, Dave McKean, Marshall Arisman y David Ho, han sido escogidos como referentes clave por la incidencia de su obra en diversos campos de creación plástica (ilustración, cine diseño...), y por su tratamiento iconográfico del cuerpo que lo acercan a corrientes expresionistas.

Desde la animación, otra de esas “artes cotidianas” que basa su esencia en la relación entre las artes plásticas y las técnicas cinematográficas en donde el cuerpo ha adquirido tal libertad de movimiento que le ha llevado a ser un recurso fundamental desde que Aedward Muybridge lo aplicara en sus estudios sobre figuras en movimiento para desembocar en experimentos tan osados como los cortometrajes de autores tan determinantes como Ryan Larkin o Erica Russell, que exaltaron el movimiento de tal forma que la figura se iba descorporeizando a medida que avanzaba el metraje y adquiriría mayor trascendencia emocional, algo que Chris Landreth, en su homenaje a Larkin lo dejó muy claro en su cortometraje en animación en 3D, ganador del Oscar en su categoría.

No obstante, es lo audiovisual lo que en la actualidad aglutina todas las consideraciones y medios de la cultura del espectáculo de masas en las que el cuerpo se convierte en puro simulacro, como lo califica Baudrillard y en foco de atracción para experimentar toda clase de vivencias extremas. Los *videoclips* y los *spots* publicitarios tienen en el cuerpo el cebo para captar la atención del espectador, por lo que directores como Spike Jonze, Michel Gondry o John Glazer lo utilizan en sus trabajos como herramienta para exaltar emociones que empujen al público a reaccionar mediante una visión del cuerpo ilusoria y lúdica que, a ritmo de música y de igual modo que el superhéroe como también sugiere Bukatman, vende el mismo falso ideal de autorrealización capaz de anular las barreras del sopor cotidiano a través de la emancipación física y sensorial.

En este apartado se ha destacado la figura y trayectoria de Chris Cunningham por la fundamentada estética que propone, llena de alusiones al surrealismo de la ciencia-ficción, la literatura posmoderna más descarnada de Ballard, el *cyberpunk* o el cómic japonés como géneros que propician visiones ácidas de una sociedad deshumanizada en la que la monstruosidad adquiere un rol revolucionario y un gran atractivo capaz de cautivar al espectador con sus extremos juegos perceptivos.

4. El cuerpo en el arte de las nuevas tecnologías.

Es aquí donde se incide en las categorías referentes al “arte electrónico” en el que la máquina reemplaza al ser humano y constituye la pieza clave para un arte que propone lo “expansivo” de las prácticas artísticas. El empleo de las tecnologías electrónicas para el arte hizo cambiar la percepción del artista tanto hacia su obra como de sí mismo, pasando a tratarse de un ingeniero multidisciplinar en comunión con el ente tecnológico. Desde Nam June Paik, Bill Viola o Bruce Nauman, vistos aquí como los promotores de futuras expresiones artísticas que han abrazado los nuevos medios de expresión para adoptar el vehículo tecnológico que mejor sirva a sus propósitos y que ha terminado por condicionar la propia naturaleza del cuerpo humano llevado a un estado postorgánico tal y como lo manifiesta el *cyborg* paradigmático, se han presentado como principales referentes las visiones que Stelarc y Marcel·lí Antúnez (antiguo miembro de la Fura del Baus) han tenido sobre la construcción al estado de hombre electrónico en espectaculares *performances* multimedia donde el ingenio mecánico complementa y expande al cuerpo modo de aberrante prótesis. Las espectaculares máquinas asesinas de Mark Pauline y los curiosos ingenios de Rodney Brooks que tienen como objetivo la anulación del ente orgánico mediante su exterminación o su mimetización. Los “cibercuerpos” creados por Victoria Vesna que ofrece al internauta, a modo de “tienda de cuerpos”, la posibilidad de adquirir todo tipo de cuerpos digitales. La huida de la carne identitaria de Orlan a través de la manipulación quirúrgica y del papel que desempeñan en sus *performances* tanto el paciente, como ingenio a componer y el cirujano al ser considerado ingenio componedor, para lo que se ha tomado las reflexiones hechas por Cristóbal Pera.

Todos ellos completan la visión global de un arte que propone una nueva ideología y moral a través de un cuerpo intervenido, protésico, infográfico y alumbrado desde su redefinición tecnológica.

Cabe señalar aparte, dos referentes determinantes dentro de este capítulo por su trayectoria y aplicación dentro de los parámetros que aquí se marcan; por un lado Edouardo Kac como el impulsor de nuevas modalidades como el *Transgenic Art* o el *Telepresence Art* (que sigue las tesis de Mc Luhan y Virilio) que lleva al experimento científico a la categoría de *happening* artístico y al organismo intervenido en obra de arte transgénica. Y por otro, la artista Marina Núñez cuya sensibilidad estética muestra un *cyborg* perteneciente a una hipotética época tecno-renacentista. Polifacética en sus técnicas y lenguajes, trabaja desde pintura, pasando por instalaciones hasta cortometrajes, en donde muestra un *cyborg* femenino y feminista que comulga directamente con las teorías de Haraway o Stone.

II. CONCLUSIONES FINALES.

El proceso de elaboración para esta tesis ha sido muy complejo y de un carácter mucho más amplio del que en un principio se había previsto. El trabajo de gestión de toda la información recogida ha resultado capital a la hora de obtener unos resultados con los que se puedan asentar las bases para extraer conclusiones concretas y ayudar en futuros análisis y estudios.

Tal vez pueda resultar pretencioso hablar de cómo me ha repercutido todo este tiempo dedicado casi exclusivamente a esta empresa, sin especificar facetas, puesto que lo que uno hace por el camino acaba repercutiendo en lo que es; pero me resulta necesario dejarlo presente como punto de reflexión.

Introducir este aspecto hace que las conclusiones extraídas sean expuestas no sólo con el rigor y el distanciamiento de alguien que ha estudiado un tema partiendo de gran cantidad de fuentes teóricas y del análisis de corrientes artísticas; sino que también puede aportar una sensibilidad objetiva (si se puede permitir la expresión) a la hora de valorar estas conclusiones, no como el punto y final de este trabajo, sino más bien como el inicio de una ruta sobre la cual explorar a través de vías de resolución y de lenguajes que, poco a poco, han contribuido a descubrir aspectos fascinantes de un cuerpo presentado como el retrato múltiple de lo que somos; así como lo terrible y peligroso que puede volverse en ocasiones visto bajo la lente deformante de las pesadillas y los miedos. Esa es, pues, la que considero su mayor fascinación: su capacidad variable para contener todo lo que puede significar el ser humano; en ocasiones, reforzando su confianza en sí mismo, mostrándole un camino luminoso que se abre frente a él a la vez que le aturde para hacerle caer en un profundo y negro abismo. Esto es lo que convierte al cuerpo en ese otro ser con el que convivimos, en algo cada vez más maleable, extraño, abrumador y que se va agrandando a medida que se profundiza más sobre él.

Es cierto que, últimamente, el cuerpo ha reaparecido con más fuerza que nunca y que en él se instalan continuamente todo tipo de fenómenos tomados a modo de placas conmemorativas que señalan los momentos y los puntos de un lugar en los que se ha tenido una experiencia determinante, auténtica en el sentido más puro del término.

Muchos son los discursos, publicaciones y vías artísticas (o pseudo-artísticas) que convergen acerca de reflexiones que se hacen a propósito de un cuerpo que ha sido tomado, finalmente, como el espacio en que todo valor y forma pueden modificarse y fluctuar. Además, son abundantes y diversas las conclusiones valoradas desde varios sectores, que pueden tildarse ya de triviales y sobadas por todo aquel que se ha asomado a ese portal debido a la vertiginosa propagación de corrientes, manifiestos y tendencias que existen hoy en día en esta “Era de la Información” a propósito de este fenómeno por su creciente ubicuidad. Unas lo hacen desde el posicionamiento ilustrado y son utilizadas como pretextos en el afán por promover y mantener todo tipo de fenómenos teóricos y expresivos relacionados con el cuerpo; algunos más exitosos y de mayor interés que otros, argumentados a partir de pedazos de los discursos y obras referenciales para confeccionar falsamente nuevo material que ofrezca nuevas ideas a esta problemática. No obstante, bastantes de estos escritos y producciones resultan muy refrescantes debido al enfoque con el que se tratan que pasa por tomar lo fundamental del discurso erudito y aproximarlos a un contexto más familiar con el que un público más amplio se puede ver identificado con el cuerpo más directamente como un simple fenómeno con el que convivimos y del que consumimos diariamente, pero del que apenas se llega a comprender hasta qué punto puede condicionar nuestro estilo de vida y sumergirnos en el concepto que tenemos sobre nosotros mismos. Por lo que preguntarse sobre la esencia del cuerpo es hacerlo sobre la propia realidad y el momento en el que estamos.

Tal y como se ha venido demostrando, en todas las prácticas, usos y paradigmas que giran en torno al cuerpo, se generan nuevas mitologías que son, a fin de cuentas, residuales de otras y que producen en nosotros un deseo irrefrenable que lo hace precipitarse en su devenir futuro.

Si partimos de que el cuerpo ha estado presente constantemente en la evolución del ser humano en todas sus facetas y oficios a lo largo de su historia, incluido el arte; en la actualidad, el cuerpo sigue significando toda una revelación no sólo para el artista (considerado en otra época como alguien sensible o predeterminado a sentir la insatisfacción, despierto frente a la anestesia del aburrimiento cotidiano y que parecía ser el único capaz de escapar al totalitarismo de un sistema que toma toda revolución como un acto meramente curioso) sino para toda una audiencia que busca despojarse de un entorno banal pero con obsesiones y paranoias tan acentuadas que, sin lucha ni revolución, va hacia la búsqueda de algo asombroso que signifique dar una falsa plenitud momentánea a su vida y que se consigue a través de todo tipo de representaciones inverosímiles nacidas de artefactos en ocasiones casi alienígenas,

que por su complejidad tecnológica y lo maravilloso de sus resultados, hacen posible la reinención de una realidad corporal basada en la artificialidad del “artefacto” para tomar al cuerpo, abducirlo y convertirlo en algo extraordinario que busca la forma más intensa de existencia para el usuario de ese ingenio.

Como se ha tratado en el capítulo 3 y en varios anexos, las producciones surgidas de la cultura de masas, concebidas por medio de sus recursos tecnológicos y propagadas por potentes canales de difusión, son capaces de hacernos soñar con trascender a nuestra mediocridad física para convertirnos en adictos dependientes de ese opio que resulta el sentir la poderosa imagen de un cuerpo al que nos enlazamos mediante un *interface* y que, en su rebelión hacia las leyes de la naturaleza, es capaz de propulsarnos al espacio, de hacernos transmutar o de inflamarse sin consumirnos. Estos cuerpos pasan a convertirse en “supercuerpos” que, en ocasiones y de manera imprevista se enfundan las mallas y la capa como hacen los míticos *supermanes* o *spidermanes*, defensores del bien y con los que hemos vivido desde nuestra infancia y adolescencia. Pero otros se presentan como ídolos mediáticos, tomados por algo más que humanos para el resto de mortales que los adoramos desde la luz que desprenden en las pantallas de los monitores y del reflejo del papel *couché*; modelos, estrellas de la música y del espectáculo cometiendo los actos más prodigiosos mientras que las ventas de sus marcas, discos y películas van subiendo.

Todos ellos resultan animadores de la “cultura pop” importada de Norteamérica, basada en el ocio y la fantasía pirotécnica de los efectos especiales tomados en manos de los que en esta tesis se han calificado como “magos tecnológicos” cuando se ha tratado el trabajo de Cunningham o Jonze (tomados como referenciales) y que contribuye a que toda aquella persona sentada frente a la pantalla del televisor, sea transportada a nuevos mundos simulados que pierden el respeto por toda lógica espacial o temporal y que en ese momento de euforia sensitiva, se pregunte si también su cuerpo-origen (el material) puede ser capaz de realizar tal proeza en esta aburrida realidad o qué debe hacer para conseguirlo, trasladando a los desprevenidos espectadores inquietudes ocultas que en un principio tan sólo han afectado a los estudiosos que indagan acerca del estupor que se siente al estar limitado por la materia que nos compone. Aunque para los más confiados, venga condicionado desde el disparatado consumismo que les empuja a caer víctimas de experiencias, en algunos casos traumáticas, como el consumo de sustancias que evaden de los problemas cotidianos, el sometimiento enfermizo del cuerpo para conseguir un “ideal” de perfección trucado por el *Photoshop*, o la cirugía radical que conlleva a la alteración desmedida y sin fundamento de la morfología prometiendo una mutación que no se da verdaderamente, ya que no llega al nivel molecular, sino como mucho, al subcutáneo.

El contexto en el cual nos movemos, el de la cultura de masas (o del espectáculo para Debord) se burla de los ideólogos cuando éstos tratan de teorizarla y muestra un anarquismo que se vislumbra en la paganización del cuerpo representada en la democracia de lo abundante

y del barroco tecnológico que hace de todos nosotros dueños de un pedazo de este mapa “sociopolítico-filoartístico” que es el cuerpo.

Lo redefinimos bajo nuevas culturas, subculturas, corrientes artísticas y modas, que van produciendo un complejo amasijo de cuerpos que desdibujan lo que antes se había establecido y lo hace de una forma tan enmarañada y anárquica que su objetivo principal es producir la ingestión de todo lo existente y lo que todavía está por llegar para la concepción de algo tan enorme que se dilata en su complejidad. Esto es lo que viene a significar la esencia del *cyborg*, tratado en esta tesis (concretamente en el capítulo 1) como el mito definitivo de la contemporaneidad posmoderna importado de la cultura anglosajona: una esencia caótica que aglutina en un “no-ser” al hombre y al monstruo y que es asumida como un profeta cuya forma de gobierno es la de hacer que nada perdure demasiado, señalando las diversas aberturas que van más allá de la naturaleza y de las cosas. Teorizado desde el ámbito más académico como puede resultar esa corriente del pensamiento filosófico-científico denominada genéricamente cibercultura y que encierra conceptos como el “transhumanismo” de Bostrom, Stone o Kroker, acaba siendo *figurativizado* por la fantasía especulativa de los relatos de ciencia-ficción y el *cyberpunk*, viéndose toda una serie de aberraciones tecno-orgánicas que forman parte del imaginario colectivo y que pueblan nuestras más febriles ensoñaciones con ese deseo postizo que tenemos a la hora de reinventar nuestra (finita) naturaleza y que “ciberartistas” como Stelarc, Antúnez Roca, Orlan, Kac o Vesna (presentados en esta tesis como ejemplos en el capítulo 4) interpretan en elaborados *performances* e instalaciones, entendidas como visiones futurólogas de un cuerpo endurecido y preparado para recibir a la tecnología (o de ser la tecnología) así como de una realidad virtual argumentada por la magia tecnológica y plagada por habitantes electrónicos que nos hacen desear el poder descargar nuestros espíritus en la memoria digital o en los cuerpos robóticos para librarnos de la carne.

Es por eso que resulta curioso el hecho que demuestra cómo un concepto/figuración tan fascinante como resulta el *cyborg* no termine por ser propiedad absoluta ni de teóricos, o especuladores de imaginación desbordante o de artistas iluminados, lo que viene a desembocar en la simbiosis de todos ellos para contribuir a la más democrática expansión de discursos y visiones del cuerpo introduciéndolos en el mayor número de corrientes, tanto de pensamiento, artísticas y de entretenimiento; tal vez, con el afán de contaminarlas y de seguir extendiendo su influencia.

De este modo, la transmutación de lo corporal se da a todos los niveles; y así, de forma irreversible, pasa del estado de lo íntimo (el cuerpo entendido como espacio privado) al estado público de lo sociocultural, tal como se ha estudiado en esta tesis en el capítulo 2. En todas las sociedades, los términos de masculinidad y feminidad han sido considerados como la adjudicación de roles y han condicionado la identidad, las tendencias y el comportamiento de cada individuo yendo más allá de lo orgánico. Estos valores están siendo borrados gracias, en parte, a las industrias de cosmética y de la moda que han contribuido a la voluntad de

trasgresión de la imagen corporal basada, en parte, a presiones del consumismo desbocado en el que hoy vivimos; así como en la posibilidad que abre la ciencia para la reinención de un cuerpo que el individuo reclama como suyo. Las reglas consensuadas se están modificando gradualmente (como se ha extraído del apartado 2.2.2) y han conducido a la progresiva y consecuente mutación corporal siendo favorecida, ésta, además, por el estado tecnológico en el que nos hallamos. Así pueden funcionar las nuevas tecnologías sobre el cuerpo; el *morphing*, de igual modo que la cirugía plástica o reconstructiva, distorsiona, completa y amplifica partes del cuerpo bajo la falsa apariencia de la armonía natural. Nuevas búsquedas han sometido al cuerpo al desarrollo de la manipulación genética y de la robótica haciéndolo emerger, en ese afán por alcanzar la utopía tecno-política reivindicada por Haraway, como ese concepto a medio camino entre el mito y la realidad, entre la carne y su disolución en las redes que, como ya se ha tratado, es uno de los augurios que precede al aparentemente omnipresente *cyborg*.

La proliferación de cuerpos, así como sus usos o desusos, contribuye a promover un activo debate de gran interés que señala el rumbo que pueden tomar las futuras consideraciones relacionadas con el cuerpo y, en consecuencia, con sus representaciones, reduciéndose a dos posturas tomadas como bastiones: la primera reivindica la desaparición del cuerpo como materia lanzado al éter, a la luz o como se ha venido diciendo desde discursos tecnofílicos, al ciberespacio; y la segunda se reitera en su mantenimiento como ente físico. Esta discusión se produce en todo tipo de foros, muchos de ellos de carácter didáctico y que repercuten en la liberación definitiva de la producción plástica, del mismo modo que se la puede relacionar con su represión; por una parte, hay artistas que creen que el cuerpo contamina el espíritu del ser humano y otros creen que es el cuerpo el que lo espiritualiza.

Como ya se ha tratado en el capítulo 2, la visión de un cuerpo tortuoso, doliente y desprotegido (cuyos fluidos, vísceras y aperturas muestran la suciedad del organismo) acerca al hombre a todos sus males: asesinato, enfermedad, hambre... algo que artistas como Brus o Nitsch entre otros, han optado en focalizar en su propia carne, sacrificándola de forma pública a modo de ritual o de exorcismo para hacer partícipe al público de esas emociones apasionadas, firmadas y producidas por la agitación propia del terror que otros como Flanagan o Athey en sus actuaciones masoquistas, o los propios *Sex Pistols* se encargaron de convertir en un espectáculo trasgresor favorecidos por los canales de difusión de los medios de masas. De igual modo, cineastas considerados en la actualidad como “genios” (tal es el caso de David Cronenberg y sus filmes sobre los misterios de la carne) han parido para que un público, sentado en sus butacas, siga buscando en la sangre, la insurrección, las drogas, la guerra y todos los experimento violento que sea necesario, un estado trascendente de la vida a través de la excitación corporal más extrema que, como dice Artaud, no teme pagar a la vida el precio que ella exige; y que Nick Zedd, a través de su “otro cine” (cuyo manifiesto está recogido en el anexo 2) determina que debe ser de carácter arriesgado sin importar las consecuencias.

Sin embargo, para los que el cuerpo material contiene un componente pernicioso, vulgar y catastrófico, eliminan de la manera más desdeñosa aquello que les molesta recurriendo a fórmulas que abogan por el puro simulacro. El cual utiliza el cuerpo sin llegar a vivirlo, empleando la tecnología con el fin último de descartarlo y convertirlo en una aséptica y desnaturalizada parodia de nosotros mismos.

Pese a ello, tal y como se ha expuesto en esta tesis, los artistas no han dejado de contribuir a propagar el interés por la temática del cuerpo, pero es, en una cultura que “vende cuerpo” y que lo virtual y lo simulado influye cada vez más en nuestro estilo de vida, en donde podemos disfrutar hasta el abuso del cuerpo a través de su ausencia. Como se ha visto en los subcapítulos 2.2 y 3.1, el simulacro obtenido mediante las nuevas tecnologías supone la alienación de nuestro cuerpo para dirigir nuestra atención hacia espacios asépticos hechos de éter y sin pelos, sudor, sangre o vísceras.

Artistas multimedia como Marina Núñez o Rivavelarde (visto en el anexo 6) han continuado con la estela de Paik, Viola o Nauman en cuanto al uso de la electrónica en sus obras y son capaces de mostrar “cuerpos sin cuerpo” por medio de las nuevas tecnologías de la imagen. La metafísica tecnológica que se ha desarrollado desde las corrientes transhumanistas, intenta superar el toque carnal mediante nutridos programas de actividades como los empleados por artistas politécnicos como Vesna, Wolhgemuth o Edouardo Kac (examinado concretamente en el subcapítulo 4.6) en los que a través de una estética en ocasiones, empalagosa, se expone un discurso poético prefabricado y conciliador que busca en la ausencia a ser posible, digital, el modo de escapar del cuerpo y entrar en el *software* a través de obras y retóricas de descorporeización más próximas a obras de alguna nueva religión que de experiencias artísticas propiamente dichas.

Sin embargo y ante esta separación que va ligada a la esencia implícita de los conceptos de “material”, “inmaterial” y “corporal”, debe prevalecer el propio cuerpo, siendo, como Hakim Bey exalta en su T.A.Z (ver su referencia en la bibliografía), cuerpo y espíritu son aquellos aspectos gemelos del mismo implícito real.

Las anteriores palabras significan una defensa del cuerpo como totalidad y apartada de etimologías bastardas e interesadas que se van demostrando percederas frente a una realidad que gira en torno a nuestra experiencia conocida, basada en suposiciones paradigmáticas que tomamos como afirmaciones que constituyen esa realidad. Con esto, y casi como últimas conclusiones se hace necesario el centrarse en ciertos usos que se le ha dado al cuerpo en el arte último; algo que se ha tratado con especial interés concretamente en el apartado 2.2.3. Decir que, del modo que aquí se ha abordado, el cuerpo se ha mostrado siempre como la seducción más irresistible, conducida por una recíproca satisfacción que existe entre el artista y el propio ente corporal, estando motivada por el acto deliberado de búsqueda de una belleza que no ha sido única en su presencia ni que despierta las mismas sensaciones para los sentidos del observador. Es por esto que conviene comprender que

el artista, deba tornarse implacable y practicar todo tipo de estrategias para intervenir en el ente corporal que, para él, debe ser desfigurado, modificado... Pero si tomamos la consideración que se tiene en la actualidad (y sobre la que se ha comentado anteriormente) en la que el cuerpo es mercancía que se prostituye y que el propio artista está cada vez más ligado a los intereses especulativos, se llega a la conclusión que el cuerpo ha sido explotado pero no únicamente por el artista, sino también por un público que ve con mayor indiferencia la pérdida de la importancia del cuerpo, el cual ya no es determinante para su uso como tema u obra artística.

De esto se extrae que el arte que toma el cuerpo como puro elemento estético busca la demolición del cuerpo y, de paso, la del propio arte; las exhibiciones que persiguen la propaganda a través de una ofensa codificada e irrelevante; tal como hacen artistas como Hirst, Jake y Dinos Chapman o el tan controvertido profesor Von Hagens, se dedican a sabotear el arte mediante la caótica monopolización de los cuerpos (aquí sin hacer distinciones entre humanos u animales) a modo de género diseñado para encontrar el punto de inflexión que disguste momentáneamente a la sociedad para ocupar retransmisiones televisivas, difundir unos minutos de provocador arte caótico en los telediarios y haciendo que ciertas galerías conviertan en mercancía la belleza del arte traducida en el cuerpo, así como la imaginación y la creatividad del artista empleada como divisa.

Con esto no se trata de ser retrógrado, en absoluto, ni mucho menos abogar por volver a otros tiempos más difíciles en los que la representación corporal estaba vetada; aunque son muchos los artistas tenidos por “vanguardistas” que se enfundan bajo la capa de la libertad de expresión y de acción como pretexto para comercializar con productos de muy poca credibilidad, los que así lo pudieran creer.

Pero sobre lo que sí se advierte con esto, es la saturación alarmante de la fealdad que campa de forma impune; el pobre diseño y el derroche sin sentido en el arte y que emplea el cuerpo como propaganda del mal gusto para fijarlo en su mala prensa ya histórica y que lo convierte en víctima de los insultos, la condena espiritual y la persecución social y artística.

Es pues que, ante esto, toda aquella producción plástica que lo emplea como tema, debe aplicarse bajo una mirada sincera (para lo bueno y para lo malo, en eso consiste el ser verdaderamente arriesgado) y comprometida, sin las interferencias propias de lo artificioso y saboteando a todos los que ven en el recurso de la representación corporal el escaparate que les permita gozar de sus más de cinco minutos de gloria.

Ya para finalizar, decir que esta tesis ha pretendido ampliar en su medida el ya vasto mapa que se ha ido confeccionando a propósito del cuerpo y proponer nuevos contextos que se ubican dentro de la cultura de masas como parte de esas expansiones cuyo estándar es el del cuerpo introducido en nuestra cotidianidad como *slogan*. Basta con remitirnos a la conocida fotoserigrafía de Barbara Kruger en la que reclama al cuerpo como un “campo de batalla” con la contundencia propia del publicista más persuasivo.

Por tanto, y en último lugar, decir que es necesario subrayar, aún a riesgo de parecer obvio y caer en un misticismo excesivo, que el cuerpo no ha dejado de ser la fuente de toda fascinación y controversia acerca de la identificación del “ser” con su corporeidad; y que a través de las figuraciones que sobre él se realizan, se siembran osados intereses para comprender su valor indiscutible a la hora de manifestar virtudes que puedan infectarse, sueños que nublen nuestra realidad o turbaciones que susciten encantos irrefrenables; significando, así, el paradigma que se toma como la verdadera materia que constituye la realidad instantánea, haciendo que sea importante anhelar temiendo sobre lo que sucederá con el ser humano en el futuro, con su cuerpo, su momento y sobre su preparación para una existencia gestante donde el ideal prometido siempre será... el penúltimo.

Bibliografía

BIBLIOGRAFÍA GENERAL.

- Adorno, Theodor W.; *Teoría estética*. Ediciones Taurus. Madrid, 1986.
- Alfano Miglietti, Francesca; *Identità mutanti. Dalla piega alla piaga: esseri delle contaminazioni contemporanee*. Costa & Nolan. Milán, 1997.
- Artaud, Antonin; *El teatro y su doble*. Pocket Edhasa. Barcelona, 1997.
- Asimov, Isaac; *El hombre bicentenario*. Ediciones B. Barcelona, 1999.
- Asimov, Isaac; *Yo, Robot*. Edhasa. Barcelona, 1996.
- Augé, Marc; *Le Corps Enjeu*. Hainard & Kaerhr eds. Neuchâtel; Musée d'ethnographie, 1983.
- Augé, Marc; *Los no lugares. Espacios del anonimato. Una antropología de la Sobremodernidad*. Gedisa. Barcelona, 1992.
- Baddeley, Gavin; *Goth Chic: A connoisseur's guide to Dark Culture*. Plexus, 2002.
- Badley, Linda; *Writing Horror and the Body. The Fiction of Stephen King, Clyde Barker and Ann Rice. (Contributions to the Study of Popular Culture)*. Greenwood Publishing Group. Londres/ Connecticut, 1996.
- Balaguer Prestes, Roberto; *Internet: un Nuevo espacio psicosocial*. Trilce. Montevideo, 2003.
- Ballard, J. G.; *La exhibición de atrocidades*. Minotauro. Barcelona, 2001.
- Balsamo, Anne; *Technologies of the Gendered Body. Reading Cyborg Women*. Duke University Press. Londres, 1997.
- Baltrusaitis, Jurgis; *La Edad Media Fantástica*. Cátedra. Madrid, 1987.
- Baudrillard, Jean; *Cultura y simulacro*. Kairós. Barcelona, 1978.
- Baudrillard, Jean; *Symbolic Exchange and Death*. Sage Publications. Londres, 1993.
- Benedikt, M.; *Cyberespace, first steps*. MIT Press. Cambridge, 1991.
- Bettelheim, Bruno; *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Crítica. Barcelona, 1977.
- Bey, Hakim; *T.A.Z. The Temporary Autonomous Zone, Ontological Anarchy, Poetic Terrorism*. Autonomedia. Nueva York, 1991.
- Bonet, Juan Manuel; *El arte en la sociedad contemporánea*. Ed. Fernando Torres, 1974.
- Bordes, Juan; *Historia de las teorías de la figura humana. El dibujo/la anatomía/la proporción/la fisiognomía*. Cátedra. Madrid, 2003.
- Bostrom, Nick; *The Fable of the Dragon-Tyrant*. En *Journal of Medical Ethics*. Vol.31. nº5. 2005.
- Bozal, Valeriano; *El tiempo del estupor*. Siruela. Madrid, 2004.
- Braidotti, Rosi; *Nomadic Subjects. Embodiement and Sexual Difference in Contemporary Feminist Theory*. Columbia University Press. Nueva York, 1994.
- Broch, Hermann; *Kitsch, vanguardia del arte por el arte*. Tusquets. Barcelona, 1970.
- Brooks, Rodney A.; *Robot, the future of flesh and machines*. The Penguin Press. Durham y Londres, 2002.
- Brooks, Rodney A.; *Cuerpos y máquinas. De los robots humanos a los hombres robot*. Sine Qua Non. Barcelona, 2003.

- Bukatman, Scott; *Special Effects and Supermen in the 20th Century*. Duke University Press. Durham y Londres, 2003.
- Bukatman, Scott; *Terminal Identity. The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*. Duke University Press. Durham y Londres, 1993.
- Burroughs, William S.; *Expreso Nova*. Minotauro. Barcelona, 1989.
- Canosa, Michelle; *La bellezza interiore. Il cinema di David Cronenberg*. Le Mani. Genova, 1995.
- Capek, Karel; *R.U.R. La fábrica de lo absoluto*. Minotauro, 2003.
- Capucci, Pier-Luigi; *Il corpo tecnologico*. Baskerville, SRL. Bolonia, 1994.
- Castle, Terry; *Masquerade and Civilization: The Carnavalesque in Eighteenth-Century English Culture and Fiction*. Oxford University Press. Standford, 1995.
- Channell, David; *The Vital Machine. A Study of Terminology and Organic Life*. Oxford University Press. Nueva York. 1991.
- Ciocchini, Héctor, Luigi Volta; *Monstruos y maravillas*. Corregidor. Argentina, 1992.
- Cortés, José Miguel G.; *Orden y caos. Un estudio cultural sobre lo monstruoso en el arte*. Anagrama. Barcelona, 1997.
- Cortés, José Miguel G.; *Cuerpo mutilado. La angustia de la muerte en el arte*. Generalitat Valenciana, 1996.
- Clark, Kenneth; *El desnudo*. Alianza Forma. Madrid, 1993.
- Clynes, Manfred E., Nathan S. Kline; "Cyborgs in Space". En Hables Gray, Figueroa-Sarreira, Mentor; *The Cyborg Handbook*.
- Cruz Sánchez; Pedro A.; *La vigilia del cuerpo. Arte y experiencia corporal en la contemporaneidad*. Tabularium. Murcia, 2004.
- Culler, Jonathan; *Sobre la deconstrucción*. Cátedra. Madrid, 1998.
- Danto, Arthur C.; *Después del fin del arte. El arte contemporáneo y el linde de la historia*. Paidós. Barcelona, 1999.
- Debord, Guy; *La sociedad del espectáculo*. Pre-textos. Valencia, 2002.
- De Kerckhove, Derrick; *Inteligencias de conexión*. Gedisa. Barcelona, 1999.
- Deleuze, Gilles y Félix Guattari; *El Anti-Edipo. Capitalismo y esquizofrenia*. Paidós. Barcelona, 1985.
- Deleuze, Guilles; *Cinema 2. The Time-Image*. University of Minnesota Press. Minneapolis, 1989.
- De Micheli, Mario; *Las vanguardias del siglo XX*. Alianza. Madrid, 1981.
- Dery, Mark; *Velocidad de escape. La cibercultura en el final del siglo*. Siruela. Madrid, 1998.
- Derrida, Jacques; *The Truth in Painting*. University of Chicago Press, 1987.
- Derrida, Jacques; *Limited Inc*. Northwestern University Press. Evanston, 1988.
- Descartes, Rene; *Meditaciones metafísicas en obras escogidas*. Charcas. Buenos Aires, 1980.
- Devillard, Marie José; *De los discursos antropológicos sobre naturaleza, cuerpo y cultura*. Artículo publicado en "Política y Sociedad", vol. 39, nº 3. Madrid, 2002.
- Dick, Phillip K.; *¿Sueñan los androides con ovejas mecánicas?* Edhasa. Barcelona, 1999.

- Dubuffet, Jean; *Escritos sobre arte*. Ediciones Barral. Barcelona, 1974.
- Ewing, William A.; *El cuerpo. Fotografías de la configuración humana*. Siruela. Madrid, 1997.
- Eco, Humberto; *Apocalípticos e integrados*. Alianza. Madrid, 1996.
- Eco, Humberto; *Historia de la Belleza*. Lumen. Barcelona, 2004.
- Foucault, Michel; *Power/Knowledge*. Pantheon. Nueva York, 1980.
- Foster, Hal; *The Return of the Real; the Avant-Garde at the End of the Century*. MIT Press. Cambridge, 1996.
- Freud, Sigmund; *Lo siniestro*. Biblioteca Nueva. Madrid, 1973.
- Freud, Sigmund; *Freud Obras Completas. Volumen 4: ensayos XVIII-XX. Los sueños. Una premonición onírica cumplida. Psicopatología de la vida cotidiana*. Hyspamérica. Buenos Aires, 1993.
- Freud, Sigmund; *Tótem y Tabú*. Alianza. Madrid, 1982.
- Gaiman, Neil, Dave McKean; *Dustcovers*. Norma editorial. Barcelona, 2002.
- Génova, Giorgio; *Merdificación-mercantilización del arte a la luz del psicoanálisis*. En: Cimal cuadernos de cultura artística nº7, 1980.
- Gibson, Michael; *Il Simbolismo*. Taschen, 1997.
- Gibson, William; *Neuromante*. Minotauro. Barcelona, 1996.
- Giger, H. R.; www.hrgiger.com. Taschen, 1997.
- Giovannini, Fabio; *Necrocultura. Estetica e cultura della morte nell' immaginario di massa*. Castelvecchi. Roma, 1998.
- Girard, René; *El chivo expiatorio*. Anagrama. Barcelona, 1996.
- Glusberg, Jorge; *El discurso del cuerpo*. En: Cimal cuadernos de cultura artística nº4, 1979.
- Goldin, Nan; *The Ballad of Sexual Dependency*. Aperture. Nueva York, 1986.
- Gombrich, Ernst & Ernst Kris; *Caricature*. King Penguin Books. Inglaterra, 1940.
- Gombrich, E. H.; *Arte e ilusión*. Debate. Madrid, 2002.
- Gómez Molina, Juan José; *La piel en la mirada 2.0*. Obra Social de Caja de Ávila. 2004.
- Gómez de la Serna, Ramón; *Exhumación*. En: Wilde, Oscar; *El retrato de Dorian Gray*. Orbis. Barcelona, 1994.
- Guasch, Anna María; *El arte último del siglo XX. Del postminimalismo a lo multicultural*. Alianza Forma. Madrid, 2000.
- Hables Gray, Chris, Heidi J. Figueroa-Sarreira, Steve Mentor; *The Cyborg Handbook*. Routledge. Nueva York. Londres, 1995.
- Hailes, Katherine; *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cyberspace, Literature and Informatics*. University of Chicago Press, 1999.
- Haraway, Donna; *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*. Cátedra. Madrid, 1995.
- Harris, John; *Wonderwoman and Superman. The Ethics of Technology and Organic Live*. Oxford University Press. Nueva York, 1992.
- Hernández Sánchez, D. (ed.); *Arte, cuerpo, tecnología*. Ediciones Universidad de Salamanca, 2003.

- Herold, E.; *Les Masques*. Gründ. París, 1992.
- Ho, David; *Shadow Maker. The Digital Art of David Ho*. Abaya Studios, 2002.
- Hodkinson, Paul; *Goth: Identity, Style and Subculture (Dress, body, culture series)*. Berg Publishers Media, 2002.
- Hoeller, Stephan A.; *Freedom: Alchemy for a Voluntary Society*. Wheaton, IL: Quest, 1992.
- Hollinger, Verónica; *Blood Read: The Vampiro as Metaphor in Contemporary Culture*. University of Pennsylvania Press, 1997.
- Hollinger, Verónica; *Edging into the Future: Science Fiction and Contemporary Cultural Transformation*. University of Pennsylvania Press, 2002.
- Hutcheon, Linda; *The Politics of Postmodernism*. Routledge. Londres, 1988.
- Jameson, Fredric; *Postmodernismo o la lógica cultural del capitalismo tardío*. Paidós. Barcelona, 1991.
- Jiménez, J.; *Cuerpo y tiempo. La imagen de la metamorfosis*. Destino. Barcelona, 1993.
- Jones, S.; *Virtual Culture Identity and Communication in Cyberspace*. Sage. Londres, 1997.
- Julius, Anthony; *Transgresiones. El arte como provocación*. Destino. Barcelona, 2002.
- Kac, Eduardo; *Telepresence and Bio Art: Networking humans, rabbits and robots*. University of Michigan Press, 2005.
- Kant; Emmanuel, *Crítica del juicio*. Espasa-Calpe. Madrid, 1987.
- Kafka, Franz; *La metamorfosis*. Alianza Editorial. Madrid, 2006.
- Kember, Sarah; *Soul Machine: la máquina con alma*. En catálogo Marina Núñez. Ed. Centro de Arte de Salamanca, 2002.
- Kristeva, Julia; *Les pouvoirs de l'horreur. Un essai sur l'abjection*. Hazan. París, 1985.
- Kroker, Arthur, Michael A. Weinstein; *Data Trash. The Theory of the Virtual Class*. St. Martin Press. Nueva York, 1994.
- Kroker, Arthur, Michael Weinstein; "El cuerpo hiperenlazado o Nietzsche se consigue un módem". En revista electrónica <http://www.ctheory.com>.
- Kroker, Arthur; *La Imagen Matriz*. En revista electrónica <http://www.ctheory.com>
- Kruguer, B.; *Mando a distancia. Poder, cultura y el mundo de las apariencias*. Tecnos. Madrid, 1998.
- Laing, R. D.; *The Divided Self. An Existential Study in Sanity and Madness*. The Penguin Books. Londres, 1975.
- Le Breton, David; *Le chair à vif. Usages médicaux et mondains du corps humain*. Métailie. París, 1993.
- Le Breton, David; *Antropologie du corps et modernité*. Puf. París, 2001.
- Lenne, Gerald; *El cine fantástico y sus mitologías*. Anagrama. Barcelona, 1974.
- Llinares, Joan B.; *Introducció històrica a l'antropologia*. Universitat de València, 1995.
- Leibniz, G.W.; *Monadologie*. Reclam Phillip Verlag. Berlín, 1998.

- Léveque, M. Charles; *Estética. O ciencia de lo bello*. Maxtor. Valladolid, 2002.
- Levinson, Paul; *The Silck Code*. Tor Books, 1999.
- Levi-Strauss, C.; *La voie des Masques*. Plon. París, 1979.
- Levy, Pierre; *¿Qué es lo virtual?*. Paidós. Barcelona, 1995.
- López Giménez, Antonio; *Joel Peter Witkin*. La máquina contemporánea. Galería de arte Clave. Murcia, 2004.
- Losilla, Carlos; *El cine de terror. Una introducción*. Paidós. Barcelona, 1993.
- Lucie-Smith, Edward; *Artes visuales en el siglo XX*. Könemann, 1998.
- Luetke, Joachim; *Posthuman. The Art of Joachim Luetke*. Weitbrech Verlag, Stuttgart, 2000.
- Luc, Virginie; *Art a Mort*. Editions Leo Scheer. París, 2002.
- Lyotard, Jean-François; *Lessons on the Analytic of the Sublime*. University Press, 1991.
- Lyotard, Jean-François; *La condición posmoderna: informe sobre el saber*. Cátedra. Madrid, 1987.
- Macri, Teresa; *Il corpo postorganico. Sconfinamenti della performance*. Costa & Nolan. Milán, 1996.
- Mandelbrot, Benoit; *Los objetos fractales*. Tusquets. Barcelona, 1993.
- Mandelbrot, Benoit; *La geometría fractal de la Naturaleza*. Tusquets. Barcelona, 1997.
- Marenko, Betti; *Ibridazioni. Corpi in transito e alchimie della nuova carne*. Castevecchi. Roma, 1997.
- Martínez Oliva, Jesús; *El desaliento del guerrero. Representaciones de la masculinidad en el arte de las décadas de los 80 y 90*. Ad Hoc Ensayo, 2005.
- McCaffery, Larry; *Storming the Reality Studio: A Casebook of Cyberpunk and Postmodern Science Fiction*. Duke University Press, 1992.
- McLuhan, Marshall; *La comprensión de los medios como extensiones del hombre*. Diana. México, 1977.
- McLuhan, Marshall, Quentin Fiore; *El Medio es el Mensaje: un inventario de efectos*. Paidós. Barcelona, 1995.
- Méndez, Lourdes; *Antropología de la producción artística*. Síntesis. Madrid, 1995.
- Mindell, Arnold; *Il corpo che sogna. La scienza del dreambody*. Red Edizioni, 1990.
- Molinuevo, José Luís; *Humanismo y nuevas tecnologías*. Alianza ensayo. Madrid, 2004.
- Moravec, Hans; *Mind Children. The Future of Robot and Human Intelligence*. Cambridge. Harvard University Press, 1995.
- Moravec, Hans; *Robot. Mere Machine to Transcendent Mind*. Oxford University Press. Nueva York, 1999.
- Moreno, Horacio; *Cyberpunk. Más allá de Matrix*. Círculo Latino. Barcelona, 2003.
- Negri, Toni; *Arte y multitud. Ocho cartas*. Trotta. Madrid, 2000.
- Núñez, Marina; *Identidad*. TF Editores, 2003.
- Oehlert, Mark; *“From Capitain America to Wolverine. Cyborgs in comic books. Alternative Images*

of *Cybernetic Heroes and Villains*". En Hables Gray, Figueroa-Sarreira y Mentor; *The Cyborg Handbook*.

-O'Pray, Michael; *Andy Warhol: Film Factory*. BFI. Londres, 1989.

-Ovidio; *Las metamorfosis*. Alianza. Madrid, 1999.

-Pedraza, Pilar; *Máquinas de Amar. Secretos del Cuerpo Artificial*. El Club Diógenes. Valdemar. Madrid, 1998.

-Pera, Cristóbal; *El cuerpo herido. Un diccionario filosófico de la cirugía*. El Acanalado. Barcelona, 2003.

-Pérez Gaulí, Carlos; *El cuerpo en venta. Relación entre arte y publicidad*. Cuadernos de arte Cátedra. Madrid, 2000.

-Pérez, David (ed.); *La certeza vulnerable. Cuerpo y fotografía en el siglo XX*. Gustavo Gili. Barcelona, 2004.

-Piscitelli, Alejandro; *Post/Televisión Ecología de los medios en la era de Internet*. Paidós contextos. Buenos Aires, 1998.

-Plant, Sadie; *Ceros+Unos, mujeres digitales+la nueva tecnocultura*. Destino. Barcelona, 1998.

-Plasencia Climent, Carlos; *De la imagen anatómica, la muerte y el fracaso de la realidad*. En: ACCENT n° I. 2004.

-Potter, J. K.; *Neurotica. Images of the Bizarre*. Penguin. Londres, 1996.

-Potter, J. K.; *Horripilations. The Art of J.K. Potter*. Overlook Press. Londres, 1997.

-Poynor, Rick; *No más normas. Diseño gráfico posmoderno*. GG. México, 1994.

-Rabazas Romero, Antonio; *La fisura anatómica. Breve introducción a algunos modelos de trabajo con el cuerpo en el arte contemporáneo*. En catálogo *El dibujo de anatomía: tradición y permanencia*. Facultad de BB.AA. de Madrid. Universidad Complutense, 2001.

-Ramírez, Juan Antonio; *Corpus solus. Para un mapa del cuerpo en el arte contemporáneo*. Siruela. Madrid, 2003.

-Rella, Franco; *En los confines del cuerpo*. Nueva Visión. Buenos Aires, 2000.

-Rico, Lolo; *T.V. Fábrica de Mentiras*. Espasa Calpe. Madrid, 1992.

-Rodley, Chris (ed.); *David Cronenberg por David Cronenberg*. Alba editorial. Barcelona, 1997.

-Rodríguez Vilanova, Enrique; *Palabras que venden. Diagnóstico de la publicidad*. CIMS 97. Barcelona, 2000.

-Rogs, Mark Howard; *La cultura del conflicto, las diferencias interculturales en la práctica de la violencia*, 1995.

-Roseblum, Robert; *Painting Laid Bare*. En catálogo: *Pintura al desnudo*. Museo de BB.AA. de Bilbao, 2001.

-Rosenkranz, Patrick; *Rebel Visions: the Underground Comix Revolution*. Fantagraphics Books, 2002.

-Rovira Sánchez, Amparo; *Las quimeras del arte*. Marfil. Valencia. 2003.

-Rush, Michael; *Nuevas expresiones artísticas a finales del siglo XX*. Destino. Barcelona, 2002.

- Sánchez-Biosca, Vicente; *Una cultura de la fragmentación. Pastiche, relato y cuerpo en el cine y la televisión*. Textos. Filmoteca de la Generalitat Valenciana. Valencia, 1995.
- Sandler, I; *Le Triomphe de l'Art Americain. Les Anneés Soixante*. Carré. París, 1990.
- Sassano, Miguel; *Cuerpo, tiempo y espacio. Principios básicos de la psicomotricidad*. Stadium. Buenos Aires, 2003.
- Savater, Fernando; *Las naturalezas del Alien*. Cuadernos del Norte, nº4, 1980.
- Savinien de Cyrano de Bergerac; *Viaje a la Luna*. Espasa, 2003.
- Shelley, Mary; *Frankenstein o el moderno Prometeo*. Cátedra. Madrid, 2001.
- Seltzer, Marc; *Wound Culture: Trauma in the Pathological-Public Sphere*. October, nº 80, 1997.
- Stelarc; *Prosthetics, Robotics and Remote Existence: Postevolutionary Strategies*. ArtCom Magazine. Vol. I I. nº3. 1991.
- Sterling, Bruce; *Mirrorshades. Una antología cyberpunk*. Siruela. Madrid, 1998.
- Stone Allucquère Rosanne; "Identity in Oshkosh". *Posthuman bodies*. Indiana University Press. Indianápolis, 1995.
- Stone, Allucquère Rosanne; *The War of Desire and Technology at the Close of Mechanical Age*. MIT Press. Cambridge, 1996.
- Tarabukn, Nicolai; *El último cuadro*. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, 1977.
- Taylor, Victor E. Charles E. Winqvist; *Enciclopedia del posmodernismo*. Síntesis. Madrid, 2002.
- Tejeda, Isabel; *Carne*. En catálogo Marina Núñez. *Carne*. Junta de Murcia, 2001.
- Toscani, Oliviero; *Adiós a la publicidad*. Omega D.L. Barcelona, 1996.
- Valencia, Manuel. Eduardo Guillot; *Sangre, sudor y vísceras. Historia del cine gore*. Decine. Valencia, 1996.
- Ulshöfer, R.; *Literatur und Gesellschaft*. Schoedel-Crüwell. Stuttgart, 1979.
- Virilio, Paul; *El Cibermundo, la política de lo peor*. Cátedra. Madrid, 1997.
- Volcano, Del Lagrace; *Sublime Mutations*. Janssen Verlag. Londres, 2001.
- VV.AA.; *El día del niño. La infancia como territorio para el miedo*. Valdemar intempestivas. Madrid, 2003.
- VV.AA.; *La nueva carne. Una estética perversa del cuerpo*. Valdemar intempestivas. Madrid, 2002.
- VV.AA.; *La Imagen del Cuerpo Humano en la Medicina Moderna (siglos XVI-XX)*. Fundación Bancaja. Valencia, 1999.
- VV.AA.; *Identità e alterità. Figure del corpo 1895/1995. Biennale di Venezia*. Marsilio. Venecia, 1995.
- VV.AA.; *Monstruos, fantasmas y alienígenas. Poéticas de la representación en la cibersociedad*. Fundación Telefónica, 2004.
- VV.AA.; *La Fura dels Baus. 1979-2004*. Electa. Barcelona, 2004.
- Wiener, Norbert; *Dios & Gólem, S.A. Siglo Veintiuno Editores*. México, 1998.
- Wiener, Norbert; *Cibernética o el control y comunicación en animales y máquinas*. Tusquets. Barcelona, 1995.

-Yehya, Naief; *El cuerpo transformado. Cyborgs y nuestra descendencia tecnológica en la realidad y en la ciencia ficción*. Paidós Amateurs. Barcelona, 2001.

-Zedd, Nick; *Totem of the Depraved*. 2.13.61 Publications, 1996.

Anexos

ANEXO I. ERASERHEAD de David Lynch. La perversidad humana vista a través del surrealismo corrosivo y la deformidad.

Eraserhead (1976) traducida al español como “Cabeza Borradora” es una de esas rarezas que el cine alumbraba de tarde en tarde. Y al igual que películas como *2001* de Kubrik o *Un perro andaluz* de Buñuel y Dalí, este filme se enfrenta a cualquier tipo de interpretación lógica o de construcción narrativa tradicional. Esta película ha demostrado ser algo más que una indagación experimental de su autor David Lynch, como bien se ha ido demostrando en su filmografía posterior (*Elephant Man*, *Dune*, *Twin Peaks*), que en el fondo viene a representar un estado de escisión psicológica. Sus personajes y los decorados por donde se mueven, así como los efectos sonoros que tienen lugar, producen las sensaciones más turbadoras que se puedan imaginar en un cúmulo de ilusiones visuales y auditivas que provoca en el fascinado espectador la inquietud más insoportable. (fig. 1)

David Keith Lynch (Montana, 1946-) se ha empeñado en escarbar en sus películas en los rincones más oscuros de la psique humana a través de pesadillas paranoides en donde sus personajes quedan retratados al borde de la enajenación o que han entrado en ella. Todo eso se halla materializado en el mundo en blanco y negro de *Eraserhead*, el cual está envuelto en unos decorados enrarecidos, casi marginales que hacen que la acción queden fuera del tiempo, perdida en el limbo de una cronología indefinida en medio del continuo susurro que lo envuelve. Siempre de fondo se escucha un pegajoso siseo que puede ser una máquina industrial trabajando o meramente el viento.

Todo ello, edificado sobre una alucinación que hace desaparecer desde el inicio cualquier tipo de argumento o interlocución con el fin de potenciar la abstracción y la intensidad sensorial que desprende ese paisaje onírico y asfixiante en un ejercicio claustrofóbico como puede verse reflejado en la oscura habitación donde habita el desconcertante protagonista del filme.

La película comienza con la imagen de la cabeza del protagonista en horizontal superpuesta contra una especie de esfera pétrea. En un momento dado, su boca se abre y surge una especie de monstruoso espermatozoide que escapa rápidamente cuando un hombre de piel escamosa acciona unas palancas. Se tratan de tres o cuatro minutos, pero sirven como óptima presentación de lo que se está por ver: una pesadilla.

En un día gris, *Henry Spencer* (interpretado por Jack Nance), un ser tímido y retraído cuya apariencia es la de una caricatura de oficinista: viste un traje negro de unas dos tallas más pequeño con gran cantidad de bolígrafos en su bolsillo y su cabello electrificado extravagante a la par que ridículo, junto a una expresión “a lo *Oliver Hardy*”, asientan el retrato ideal entre perversión e ingenuidad.

Este desconcertado ser comienza a caminar por un desolado paisaje urbano e industrial como si se acabara de despertar de un sueño. Al llegar a su casa, su vecina de enfrente, en actitud insinuante, le avisa que está invitado para cenar a casa de su novia.

Una vez en el interior de su deprimente habitación, *Henry* mira fijamente su radiador y cree percibir algo.

Cuando llega a la casa de *Mary*, su novia, está nervioso y en medio de una tensa situación conoce a los padres de ésta. Una vez sentados para cenar, el padre comienza a realizar comentarios ácidos y sin sentido aparente.

En el momento en que a *Henry* la paloma frita que le han ofrecido para cenar, éste ve que el cadáver del ave comienza a sangrar y que todavía se mueve. Acto seguido, la madre comienza a tener espasmos y se retira seguida por la hija.

Más tarde, la madre revela que su hija ha dado a luz prematuramente y fuerza a *Henry* a contraer matrimonio.

Con esto, *Mary* se traslada a vivir con *Henry* a su apartamento en donde intenta alimentar al bebé, pero éste escupe toda la papilla.

El bebé resulta ser una criatura informe que se asemeja más a un feto de algún animal (una oveja, por ejemplo) que al de un humano; del que sólo sobresale una cabeza jadeante, cuyo cuello la comunica a un cuerpecito sin extremidades envuelto en gasas y al que tienen sobre una mesa de madera.

Cuando *Henry* llega a casa, vuelve a mirar el radiador y cree ver en su interior un escenario. La visión desaparece al percatarse de los llantos del bebé.

Antes de dormir, deposita en el cajón de un mueble una pequeña lombriz que recogió de la calle.

Durante la noche lluviosa, el bebé no para de llorar y *Mary*, su esposa, se desvela por los nervios; finalmente, incapaz de aguantar la situación, se marcha de casa dejando a *Henry* al cuidado de esa patética criatura.

El hierático y compungido *Henry* se levanta para marcharse cuando se percató de que la criatura está muy enferma, lleno de yagas y mucosidades; así que decide pasar la noche en vela cuidándola.

Luego, se acuesta y fantasea que detrás del radiador hay escondido un escenario de vodevil en el que una mujer de aspecto aniñado y de rostro deformado canta y baila. De repente, comienzan a llover sobre el escenario las mismas criaturas-espermatozoide que surgieron de la boca del protagonista en su sueño inicial, a los que la grotesca cantante no para de pisar y aplastar mientras baila.

Henry queda finalmente dormido y a su lado ya está su mujer que lo termina desplazando de la cama. Desvelado, descubre bajo las sábanas a las mismas criaturas de sus pesadillas y las revienta contra la pared. En ese instante, las puertas del mueble donde había guardado antes a la oruga se abren mostrando al bicho cómo va aumentando de tamaño hasta abrir una boca enorme.

Más tarde, *Henry* vuelve a encontrarse con su vecina que le seduce una vez que han entrado en la habitación. Sin embargo, el horrendo bebé no deja de llorar con lo que *Henry* trata de evitar que ella lo mire.

Tras unos momentos “en negro”, aparece iluminada la chica del radiador cantando repetidamente la frase: “*En el cielo todo es maravilloso*”. De pronto, *Henry* entra en ese extraño teatro encontrándose frente a la cantante a la que al tocar desaparece en una luz.

Progresivamente, el ambiente se va enrareciendo y del cuerpo de *Henry* surge una especie de resorte cárnico que expulsa su cabeza que queda en medio del escenario. De su cuerpo comienza a crecer el horrendo bebé que no deja de bramar y bramar. Mientras que la cabeza desaparece engullida por un charco de sangre y acaba cayendo en una encharcada calle donde es recogida por un niño que a continuación la lleva a una lóbrega oficina.

Una vez allí, es conducida a un taller donde después de un proceso, es convertido en goma de borrar para lápices.

Se establece otro cambio de escena en que *Henry* (completo) parece despertar de un sueño y vuelve nuevamente a la angustiada rutina de su habitación donde le espera el bebé que no deja de llorar. Pero esta vez tiene convulsiones, por lo que el protagonista intenta cortar las vendas que cubren el cuerpo del horrendo feto con lo que involuntariamente corta la carne de la criatura.

Una sustancia viscosa comienza a manar del cuerpecillo cuando se produce un cortocircuito; *Henry* cae presa del pánico cuando ve que el bebé comienza a cambiar y a crecer desmesuradamente. Su cabeza es ahora inmensa y amenaza con engullirlo cuando, en ese momento, ve un objeto de forma esférica, similar a un planeta que al romperse se introduce a través de un agujero para, finalmente, encontrarse con la chica del radiador a la que abraza.

Fin.

Eraserhead supone una experiencia al límite; al límite de la realidad, la cordura y el absurdo. Lynch, como ha demostrado a lo largo de su carrera, conoce muy bien las fobias de la mente humana y ha sido capaz de sacar a la luz la mezcolanza de deseos, represiones y actos inaceptables que concurren en el interior de los sueños.

Este, su primer largometraje supuso una gran impresión y marcó al director en otras producciones arriesgadas y comprometidas siguiendo la estela del cine surrealista iniciada por Luís Buñuel, planteando una especie de “*hard surrealism*”.

En *Eraserhead* hay momentos de ternura (como cuando *Henry* hace el amor con su vecina); momentos de morbo (en el momento que la madre de su novia comienza a besarle el cuello);

y momentos, por supuesto, de vísceras y de terror en que a partir que se queda solo con el feto, se hacen cada vez más constantes.

La visión del antinatural feto, sus movimientos continuos y jadeos, sus gemidos continuos, esas llagas purulentas y el tono de gris enfermizo de su piel son una visión espeluznante del horror hacia lo extraño.

El personaje de *Henry Spencer* parece estar más próximo a la alegoría de un estado mental más que el de una persona. Sufre en carne propia todas aquellas cosas que no afronta (el matrimonio, la paternidad, el rechazo...). Es víctima de todo tipo de sucesos que carecen de explicación; y ni el propio *Henry* intenta explicarlos, tan solo los acepta como son.

Su propia fantasía le destruye y lo convierte en una goma de borrar para, posteriormente, renacer y ceder a los impulsos primordiales al darse al adulterio con su vecina de enfrente y luego al matar a su supuesto “hijo”, dando pie a las escenas más bizarras de la película.

Tomada en ocasiones como filme experimental, *Eraserhead* zambulló a Lynch en un oscuro universo como se puede ver durante toda su filmografía. Por ejemplo, la breve escena de animación *stop-motion* de la oruga que crece está vigente en *Dune* (1984) cuando los enormes gusanos de las arenas surgen de la tierra abriendo sus monstruosas bocas. O el clima de perversión que vive la familia de *Mary* es similar al que vive el pueblo de *Blue Velvet* (1986) o, por supuesto, la serie de televisión *Twin Peaks* (1990-1991).

Sin embargo, es en la historia sobre John Merrick, el famoso Hombre-Elefante (*The Elephant Man*. 1980) con la que más reminiscencias (temáticas y estilísticas) mantiene en común. El gusto por lo mórbido y morboso de la carne deforme, las ambientaciones asfixiantes y la deprivación humana. Así como la utilización del sonido que muestra el mundo industrializado y agobiante; o las pesadillas que sufren sus dos protagonistas; en definitiva, la intrusión en lo “extraño” desde la normalidad aparentemente superficial. Del mismo modo que Tom Browning ya hiciera anteriormente en *Freaks* (1933)

“Mi cabeza mide 88 cm. De circunferencia y tengo una amplia masa carnosa en la parte de atrás, grande como un tazón. La otra parte parece, digamos, valles y montañas, todos amontonados, mientras que mi cara tiene un aspecto que nadie quisiera describir. Mi mano derecha posee casi el tamaño y la forma de una pata de elefante. El otro brazo y mano no son mayores que los de un niño de diez años, y están algo deformados...”

John Merrick. (1862-1883)¹





Fig. 1. Eraserhead. David Lynch. 1976.

ANEXO 2: ELMANIFIESTO DEL CINE DE LA TRANSGRESIÓN DE NICK ZEDD.

Debido al estudio que se ha hecho acerca del tratamiento de las transgresiones corporales en el cine (ver subcapítulo 2.4), en este anexo se hace obligado el introducir íntegramente el documento conocido como “Manifiesto del Cine de la Transgresión” presentado por Nick Zedd allá por 1985 bajo el pseudónimo de Orion Jeriko que, en aquel entonces, motivado por su obsesión por el surrealismo, lo confeccionó con la voluntad de ser destinado a todo aquel que hiciera cine *underground* en Nueva York por aquella época.

Pero es poco probable que se tomara con la seriedad que, por ejemplo, los compañeros de Bretón tomaron sus manifiestos surrealistas; no obstante, es representativo de la voluntad batalladora del movimiento *underground* en el cine marginal que luchó contra las normas de comportamiento y estilísticas a través de la sangre, la enfermedad, el castigo auto-inflingido o el deterioro corporal.¹

“Nosotros, que hemos violado las leyes, mandamientos y obligaciones de la “avant-garde”; es decir, aburrir, tranquilizar y oscurecer a través de un desgraciado proceso dictado por la conveniencia práctica, nos declaramos culpables ante los cargos.

Nosotros abiertamente renunciamos y rechazamos el establecido esnobismo académico que levantó un monumento a la haraganería conocido como Estructuralismo y procedió a encerrar a los cineastas que poseían la visión para ver más allá de esta farsa.

Nosotros no rehusamos a tomar su fácil acercamiento a la creatividad cinematográfica; un acercamiento que arruinó el “underground” de los sesenta cuando el castigo de la escuela de cine se hizo cargo.

Legitimando cada descerebrada manifestación de realización de película sosa obligada por una generación de mal guiados estudiantes de cine emulando los fallos de profundamente mediocres como Brakhage, Snow, Frampton, Gehr, Breer, etc.; los lamentables centros de arte mediáticos y los críticos seniles han totalmente ignorado el innegable entusiasmo de los de nuestra clase – los “invisibles” del “underground” como Zedd, Kern, Turner, Klemann, De Landa, Eros y Mare, y Direct Art Ltd., una nueva generación de cineastas que se atreven a desgarrar la paralizante camisa de fuerza de la teoría cinematográfica en un ataque directo sobre cada sistema de valores conocido por el hombre.

Nosotros proponemos que todas las escuelas de cine sean dinamitadas y que nunca se vuelvan a hacer todas esas películas aburridas. Nosotros proponemos que un sentido del humor es un elemento

¹ Publicado originalmente en *Insomnia* n°58. disponible *on line* en: www.henciclopedia.org/uy/autores/GCurbelo/Manifiesto.htm
Y también en: www.nickzedd.com

esencial descartado por los temblorosos académicos y más, que cualquier película que no cause un shock no vale la pena ser vista.

Todos los valores deben ser desafiados. Nada es sagrado.

Todo debe ser cuestionado y confirmado para liberar nuestras mentes de la fe de la tradición.

El crecimiento intelectual demanda que se tomen riesgos y que los cambios ocurran en los alineamientos políticos, sexuales y estéticos, no importa quien los desaprobe.

Nosotros vamos más allá y pasamos por arriba de las ataduras de los milímetros, pantallas y proyectores hacia un estado de cine expandido.

Nosotros violamos el mandamiento y la ley de aburrir a las audiencias hasta la muerte en rituales de redundancia verbal y proponemos romper todos los tabúes de nuestra edad pecando todo lo posible. Que haya sangre, vergüenza, dolor y éxtasis, de una clase que nadie aún ha imaginado. Nadie saldrá ileso.

Ya no hay vida posterior, el único infierno es el infierno de rezar, obedecer leyes y rebajarse ante las figuras de la autoridad, el único paraíso es el paraíso de pecar, rebelarse, divertirse, coger, aprender cosas y romper tantas reglas como sea posible.

Este acto de valor se conoce como trasgresión.

Nosotros proponemos la transformación a través de la trasgresión –convertirse, transfigurarse y transmutarse hacia un plano más elevado de la existencia para llegar a la libertad en un mundo lleno de esclavos ignorantes.”

Nick Zedd. 1985. Manifiesto del Cine de la Trasgresión.

ANEXO 3. MIRRORMASK; UN CUENTO ONÍRICO SOBRE CIRCO, MONSTRUOS, CRIATURAS FABULOSAS, ESQUIZOFRENIA Y MAGIA... DIGITAL.

Una experiencia, sea del tipo que sea, afecta siempre a todos los aspectos de la personalidad al mismo tiempo. Y la personalidad total necesita el apoyo de una fantasía rica, combinada con una conciencia sólida y una comprensión clara de la realidad, para ser capaz de llevar a cabo las tareas que le exige la vida cotidiana.

Bruno Bettelheim.¹

El “vivir en sueños” da origen al concepto de “campo onírico universal” que significa que los fenómenos del cuerpo y las situaciones externas consideradas como perturbantes son aspectos del proceso onírico personal de un individuo.

Arnold Mindell.²

Ella se halló en un espacio nuevo y vacío. Y todo era blanco y los rincones eran un poco dudosos, y la alfombra estaba algo carcomida pero era un buen espacio.

Ella se sentó en el centro y vio una nítida lámina de vacío. Sostuvo el amuleto frente a sus ojos y reflejada en el amuleto había una ciudad de horizontes perdidos y altos e imponentes edificios.

Y así como había sido reflejada en el amuleto apareció el vacío. Y cuando le dio la vuelta, continuó por el otro lado de modo que el vacío fue llenado de punta a punta en ambos lados. Una ciudad de luces y sombras.

Luego, ella descansó en su cama y soñó con su creación y los que allí vivían.

Neil Gaiman, Dave McKean. *MirrorMask*.

(Explicado en el film por el personaje del bibliotecario)

En el tema anterior se ha mencionado a tanto a Dave McKean, a Neil Gaiman y a su proyecto en común: *MirrorMask* (2005). Una película que combina la animación digital con la aparición de actores de carne y hueso.

Este proyecto, además de venir avalado por los nombres y talentos de sus dos directores también lo está por una de las empresas del maestro de la animación Jim Henson (1936-1990), la *Jim Henson Company*; la cual está relacionada con otros filmes de similar estética como *Cristal Oscuro* (*The Dark Crystal*. 1982) o *Dentro del Laberinto* (*Labyrinth*. 1986), ambos dedicados inicialmente al público infantil y que se han convertido en dos obras de culto con el paso de los años.

¹ Bruno Bettelheim cit. en: Sánchez-Navarro, Jordi; *En compañía de lobos*. En VV.AA.; *El Día del Niño; la infancia como territorio para el miedo*. Valdemar. Intempestivas. 2003. (págs. 64-65).

² Mindell, Arnold; *Il corpo che sogna. La scienza del dreambody*. Red edizioni. 1990. (pág. 70)

La magia y la fantasía no han muerto en la era de la informática, sino que se han visto forzadas a tomar un camino paralelo al que se venía recorriendo. Si los duendes, los orcos y demás bestias eran creados y animados como marionetas o *animatronics* para esas funciones multitudinarias que eran las películas, en los últimos años, su representación se consigue gracias a su materialización a través de los píxeles.

MirrorMask trata de un sueño, visto como un cuento a la vieja usanza, pero el cual contiene un ritmo narrativo y un estilo visual muy actual, gracias a tanto la aplicación de las nuevas tecnologías al servicio de la imagen, así como de la imaginación de sus dos creadores dispuestos a sorprender con un nuevo universo de fantasía poblado por todo tipo de curiosas criaturas.

Helena es una adolescente rebelde que vive en un circo con sus padres; a pesar de contar con buenos amigos entre sus compañeros de función no es del todo feliz. Un fatídico día, su madre es hospitalizada de una grave enfermedad y todo su mundo se tambalea. Al no poder afrontar todos los problemas que se avecinan, como la posible pérdida de su madre o la venta del circo en el que vive, *Helena* viaja a un mundo fantástico que está aterrorizado por una oscura reina que amenaza con destruirlo y la clave para evitarlo está en una máscara de espejo, un objeto de gran poder con el que despertar a la reina de la luz y lograr, así, volver a casa.

Este es, grosso modo, el argumento principal del film, el cual presenta elementos comunes de los cuentos infantiles escritos por los hermanos Grimm, Perrault o James Matthew Barrie como son la juventud de su protagonista, que contrarresta a la figura autoritaria y tenebrosa del adulto considerado como un ogro o una bruja y el Némesis del joven héroe, la huida a otra realidad que es mucho más intensa que la diaria y, por descontado, la presentación de todo un abanico de seres de todos los tamaños, materias y formas; amigos y enemigos que aportan todo tipo de emociones y significados a la aventura creada por la desbordante imaginación de la joven haciéndola viajar a lugares muy distantes que significan su válvula de escape a los problemas de la realidad cotidiana que le toca afrontar.

McKean y Gaiman presentan una ambientación muy alejada de la que otros nuevos “cuentistas” como Tim Burton (*Nightmare Before Christmas*. 1993. *Corpse Bride*. 2005) que dota a sus películas animadas de atmósferas góticas y sombrías, llenas de calaveras, cadáveres y niños extraños y excluidos³ que pasean melancólicamente por retorcidos paisajes nocturnos.

El mundo imaginario de *MirrorMask* es colorido y sorprendente, apartado del gris y feo

³ Además de narrar sus fantasías para el cine, Burton publicó en 1997 su libro de cuentos breves titulado *La melancólica muerte de Chico Ostra* donde ofrecía una asombrosa galería de niños solitarios e inquietantes (como *Chico Ostra*, *Chico Robot*, *La Niña de Muchos Ojos*, *Chico Tóxico* o *Cabeza de Melón* entre otros) que habitan en un mundo macabro a la vez que poético, ilustrados por el propio autor. Estos cuentos crueles y tiernos, al igual que los del Doctor Seuss, están enmarcados como referentes dentro de la cultura gótica donde la perversidad, el horror y el humor cohabitan de forma armoniosa.
 “Había un niño taciturno, de hombre y melón injerto. Tenía el ánimo nocturno por desear tanto estar muerto. Pero hay que tener cuidado con lo que se desea. Pues él acabó en jalea tras un pisotón bien dado.”
 Burton, Tim; *La melancólica muerte de Chico Ostra*. Anagrama. Barcelona. 1999. traducción de Francisco Segovia.

“mundo real” y repleto de escenarios exóticos donde bancos de tornasolados peces surcan sus calles. Es una tierra que está compuesta por retazos de realidad sin una aparente conexión lógica, conformada por pedazos de un mundo reconocible, habitable, pero que es extraño y confuso a la vez. Tan evanescente como el sueño del que trata.

No obstante, a pesar de su plasticidad y preciosismo visual, se trata de un relato sobre monstruos y personajes espantosos como el resto de los cuentos, en cuanto representan el lado oscuro y contradictorio del ser humano como figuras esenciales del imaginario fantástico, admisibles en la dimensión alternativa de un cuento y alejadas de la cotidianidad.

Lo que más atrae de esta película son, precisamente, los monstruos y personajes fantásticos del peculiar universo de Gaiman y McKean. Evoluciones de aquellas transgresiones surrealistas que Max Ernst alumbró a través de la animalización de los seres humanos, de Salvador Dalí y sus cuerpos blandos o las de Giorgio de Chirico y sus seres de anatomía pseudos-robótica a los que han animado, tal vez, los hermanos Quay.

Se trata, pues, de un universo caótico, aunque bonito, con reminiscencias circenses donde aparecen gentes cuyo rostro casi hierático resulta una fusión entre la carne y una careta de cartón como sería *Valentine*, el amigo (imaginario) malabarista que encuentra *Helena* en su estancia por ese lugar.

Muñecos vivientes hechos con todo tipo de objetos que conforman su anatomía y dotados con fragmentos residuales del cuerpo como bocas o manos, curiosas bandadas de humanoides con picos de madera en la cara (los mono-pájaro), simpáticas figurillas similares a roedores que salen de una pequeña caja para tocar una melodía y amenizar el relato sobre el origen de la situación narrado a la protagonista, gigantescas figuras pétreas que flotan en el aire... Todas ellas conformarían un tipo de criatura bondadosa y pacífica, reconocible por sus características físicas como formas, colores, texturas o materiales; sonidos, forma de moverse o de hablar que contrarrestan al otro tipo de criatura, esta vez, maligna que puebla este relato. Los cuales son oscuros y viscosos, como la gran sombra gelatinosa que devora al gigante de piedra, los ojos-araña que son los espías de la *Reina de la Oscuridad* y con los que se puede ver a través de ellos una vez colocados sobre los ojos del observador a modo de extensiones de los mismos; hombres-erizo o feroces esfinges de fraccionarios rostros humanos que amenazan con devorar a todo aquel que no acierte su acertijo o les dé de comer algún libro.

MirrorMask trata, en definitiva, de un sueño, de un relato fantástico, pero también lo es de una mirada introspectiva y freudiana a lo que se oculta bajo la aparente normalidad humana.

Todo lo que sucede en el film, ocurre en el interior del subconsciente de *Helena*, en su bello mundo imaginado cuando su estabilidad se ve amenazada por ella misma como consecuencia de la enfermedad de su madre (que asume a la vez los roles de la reina de la luz y de la oscuridad, respectivamente) y es en ese momento cuando su propia identidad se ve en peligro.

Escenas en las que se ve a la protagonista del relato cuando es convertida en la *Princesa de la Oscuridad* (su parte oscura) por un séquito de autómatas al distorsionado son de un nostálgico tema musical, o en las que ella misma se ve reflejada como su opuesto malvado y destructor en el mundo real al que debe enfrentarse para poder regresar a su casa son cuestiones que tienen mucho que ver con la amenaza esquizoide vista por ejemplo en Artaud o Michaux en cuanto a la percepción de un mundo en constante mutación y su alienación de la propia realidad corporal viéndose a ella misma fuera de él; así como el enfrentamiento existente entre el bien y el mal a través de la proyección de un doble malvado. Algo que se ha empleado incontables veces en el género fantástico y de terror.

Desde el *Jeckyll & Hyde* de Stevenson hasta los gemelos *Mantle* del film *Inseparables* de Cronenberg (*Dead Ringers*. 1988), pasando por la posesión diabólica de la niña *Regan*, con la que el diablo juega haciéndose llamar *Capitán Howdy* (*The Exorcist*. William Friedkin. 1973). El opuesto o el usurpador son formas de enajenación corporal que han sido tomados como el monstruo que pretende suplantar al sujeto a través de la destrucción de su mundo infringiendo sus normas.

Para esta ocasión, el terror y el componente oscuro o morboso ha sido relegado a favor de una trama más banal y desenfadada, destinada a un público más amplio, en el que también se contempla el juvenil, la cual está aderezada con toda la parafernalia del espectáculo circense visual que suponen los efectos especiales empleados, su cuidado diseño visual y del suave tratamiento de los monstruos animados digitalmente que pueblan el subconsciente de *Helena*, que finalmente consigue superar gracias al poder de la magia de los sueños para convertirse (como en todos los cuentos) en una joven dichosa.

En resumen, *MirrorMask*, todavía inédita en España, es un film que aborda los temas antes propuestos de una manera muy peculiar, algo que los seguidores de McKean y Gaiman ya estarán acostumbrados y que pocas sorpresas les puede aportar salvo el formato en sí; pero para todo aquel espectador que sea la primera vez que oye esos nombres, puede que le vuelva a transportar a aquellos mundos de fantasía de los cuentos o le haga recordar las entrañables películas de Jim Henson con sus duendes y marionetas. (*fig. 1*)

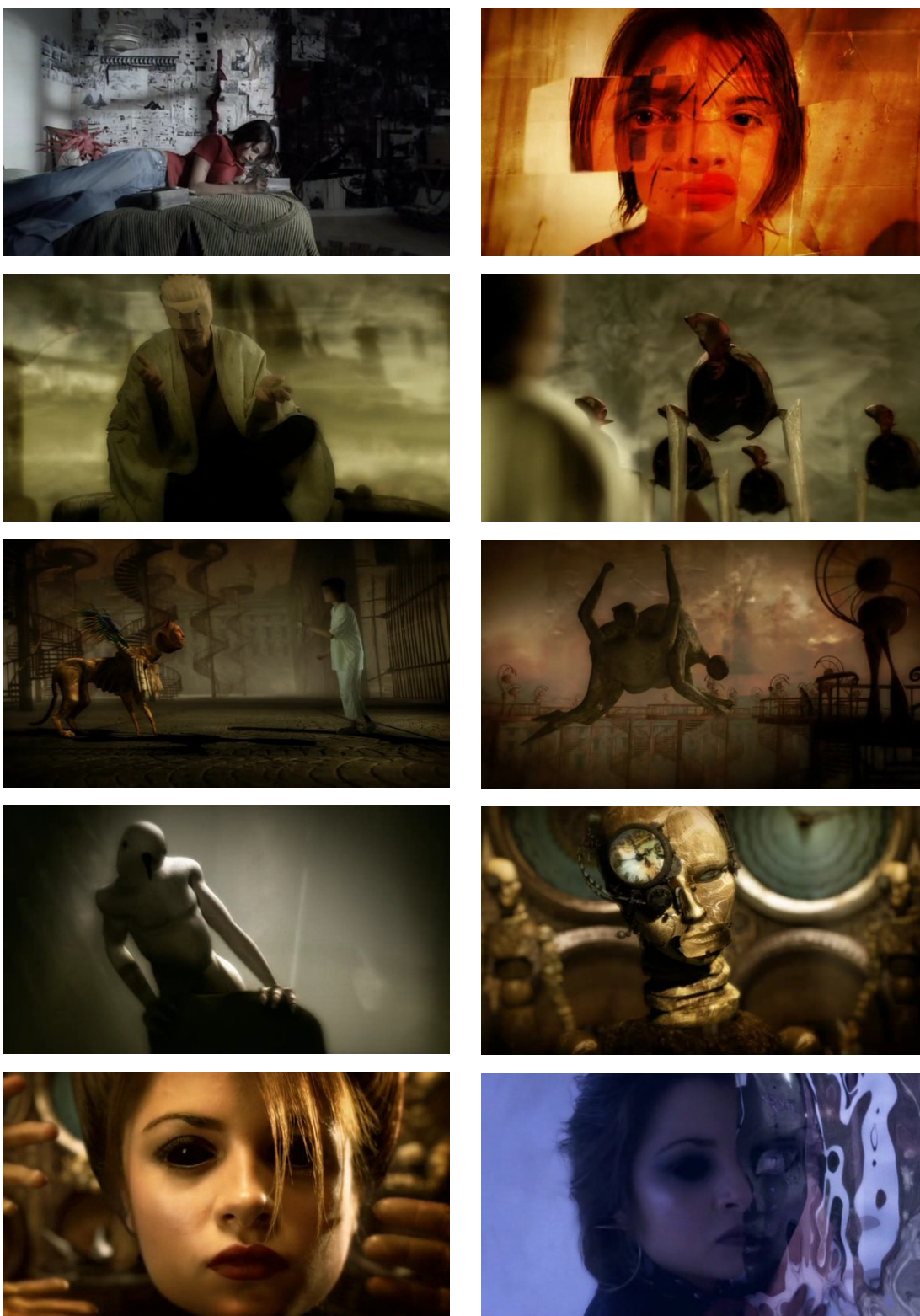


Fig. 1. Dave McKean & Neil Gaiman. *Mirrormask*. 2005.

ANEXO 4. JOACHIM LUETKE: MÚSICA, DARK CULTURE, RITOS VUDÚ Y CADÁVERES CIBERNÉTICOS.

Joachim Luetke (Alemania, 1957) comenzó su formación plástica sobre 1975 en Suiza y más adelante estudió Artes Gráficas en la Academia de Viena, concretamente entre los años 1980 y 1986. Se trata de uno de esos nuevos artistas contestatarios y polivalentes; insertados en la cultura multimedia cuya obra se extiende desde las exposiciones en galerías de arte hasta posters y carátulas para CD's (fig.1). de igual modo que otros artistas que proliferan por la web, de los que se podrían destacar a David Ho o Ralph Manfreda entre otros muchos, todos ellos hijos de Lovecraft y H. R. Giger; continuadores de su oscura y desconcertante estética; que, además de beber de su impronta, se nutren de los nuevos iconos de la cultura gótica, así como éstos, recurren a sus trabajos para engrandecer su imagen a través de representaciones cada vez más siniestras como oscuros ídolos de la *Dark Culture*, también denominada *Goth Culture* por diversos analistas¹.

Al igual que Giger, Luetke reconoce que su infancia estuvo marcada por ciertos acontecimientos que condicionaron su producción:

Estuve al cuidado de una tía, la cual sufría en unas ocasiones leves trastornos y en otras, severos desórdenes psicológicos. Su realidad estaba muy fracturada y para ella nada parecía ser lo que era. Cada silla y cada toalla eran capaces de esconder un secreto y, a menudo, una peligrosa doble existencia.

¹ En su libro "Posthuman", Luetke dedica el último capítulo a su trabajo artístico sobre el cantante Marilyn Manson; el cual se puso en contacto con él después de ver uno de sus vídeos y utilizó algunas de sus esculturas para el clip "Long Road Back Out of Hell".

Posteriormente, Manson se brindó a que Luetke confeccionara una serie de retratos fotográficos en los que aparecía transfigurado en un cyborg de medio cuerpo o en un indescriptible ser andrógino similar a la raza de cenobitas vista en *Hellraiser* (Clyve Barker. 1987).

Ver: Luetke, Joachim; *Posthuman. The Art of Joachim Luetke*. Weitbrech Verlag. Stuttgart. 2001.

Además, Luetke también colaboró con otro grupo "gótico": los *Sopor Aeternus and the Ensemble of Shadows* encabezados por otro andrógino de estudiada estética; Anna-Varney, haciendo una serie de fotografías tan téticas como delicadas que recuerdan a las hechas por Peter Witkin. Esta serie se centraba en la figura de este personaje, convirtiéndolo (que no caracterizándolo) en un fantasma, un vampiro o un cadáver; enriqueciendo así, su oscura imagen.

Esta *Dark Culture* o *Goth Culture* es una subcultura que inició en el Reino Unido durante los primeros años de la década de los ochenta desarrollando tendencias musicales como el *gothic rock* o el *post punk* y modas que combinaban la dureza del *punk* con la morbidez de lo "victoriano" en una combinación andrógina que no solo mezclaba los estilos sino también los sexos así como la condición de vivo o muerto. Asentada inicialmente por los relatos de Lovecraft, Poe, Shelley, Stoker o Dante y los antiguos filmes de terror, en particular los de vampiros, protagonizados por Bela Lugosi, la *Goth Culture* fue creciendo y anexionando particularidades de otras tendencias.

A mediados de los noventa, la música industrial y el *Heavy Metal* eran absorbidos por esta oscura corriente y grupos como *Nine Inch Nails*, *Marilyn Manson*, *Tool* o *Slipknot* adquirieron rápidamente esa nueva estética tal y como de ve tanto en sus letras como en sus vídeos musicales. Otras bandas musicales como *VNV Nation* o *Covenant* llevaron la música electrónica, dando paso a lo que se conoce como el *Cybergoth*.

Si anteriormente se han mencionado a las antiguas películas de terror o la literatura romántica y de ciencia-ficción; estas referencias se extienden hasta los relatos sobrenaturales contemporáneos como *Interview with the vampire* de Ann Rice o el film *The Hunger* (Tony Scott. 1983) protagonizado por David Bowie.

Mención aparte merece la producción de Tim Burton con filmes como *Beetlejuice*, *Nightmare before Christmas* o *Corpse Bride* y que con la fábula *Edward Scissorhands* enlaza la figura del cyborg con el ocultismo y la cábala de la *Goth Culture*.

Tanto el manga como la trilogía *Matrix* han terminado por desarrollar la derivada *Cybergoth*; en que la ciencia es un complemento a la magia y las continuas referencias y símbolos a las diversas religiones (Cristianismo. Judaísmo. Hinduismo. Budismo... o Satanismo) impregnan de misticismo estas atmósferas oscuras deudoras de las satánicas pesadillas tecnoorgánicas materializadas por H.R. Giger en sus obras.

Otros subgéneros como el *Steampunk*, ambientado en el Londres victoriano donde aparatosos ingenios mecánicos que funcionan a vapor son tomados por monstruos legendarios (como sucedía con el submarino *Nautilus* del relato de Verne; o el *Splatterpunk*, considerado sobretodo a partir de las películas de Clyve Barker (*Hellraiser*, *Nightbreed*) Que siguen manteniendo su visión oscura del futuro y la naturaleza infernal de la máquina y el cyborg.

Ver: Baddeley, Gavin; *Goth Chic: A connoisseur's guide to Dark Culture*. Plexus 2002.

Ver: Hodkinson, Paul; *Goth: Identity, Style and Subculture (Dress, body, culture series)*. Berg Publishers Media. 2002

A su modo, ella me mostró lo que hay “detrás de los objetos” y que no confiara en lo que llamamos realidad. Pronto lo entendí, esta no es la única, existen otras realidades equivalentes o puntos de vista. Este hecho se convirtió en normal para mí. A la edad de cuatro años empecé a dibujar a casi a diario. Por lo general, dibujaba cosas de mundos que había creado. Tenía una pequeña maleta roja y guardaba en ella cientos de dibujos. Una especie de libro de bitácora de mi alma. A la edad de seis años ya tenía la idea que quería ser artista”.

Esas primeras vivencias llevarían a este artista a considerar una serie de referentes culturales de todo tipo, los cuales le aportarían, no únicamente las claves estéticas sobre las cuales desarrollar su producción, también un potente discurso donde asentarla:



Fig. 1. Joachim Luetke. Diseño para la carátula del Cd *Enemy of God* de Kreator.

La música siempre ha sido muy importante para mí. Crecí con el padre del shock-rock, Alice Cooper. Soy un fan de su música, incluso en la actualidad. En los setenta, Alice Cooper apareció en alguno de los experimentos holográficos de Dalí. Y eso me cautivó. El surrealismo y el shock-rock fueron uno solo. Frecuentemente relacionaba claramente muchas disciplinas artísticas con música rock: Poder e Irritación. No un simple poder marcial, algo más complejo que llega a ti como una enfermedad que nunca se eliminará. Eso es lo que quiero capturar hoy. Otra influencia es la filosofía vudú y sus enseres. La mayoría del material con el que trabajo es este. Con todos esos huesos humanos y cráneos. Tiendo a creer en los poderes del vudú. En cierta manera, mis esculturas son muñecos vudú. Mi trabajo tiene mucho en común con el aspecto del vudú. El modo en que preparan los materiales para sus esculturas y como las construyen son muy similares a la mía. Definitivamente es una de las fuentes de mi arte³.

La obra de Luetke es rica y barroca, tanto en iconografía y simbología como en materiales y técnicas aplicadas. Esto le permite el combinar procesos más “tradicionales” como la pintura, la escultura y la fotografía con las técnicas infográficas de manipulación de la imagen, tales como el programa de retoque fotográfico *Photoshop*.

Todas las disciplinas determinan a las otras. La mayoría de mi trabajo comienza por la escultura

² Extracto de una entrevista concedida en enero de 2003 y que aparece en la página web:

www.OPI8.com, relacionada con la *New Dark Culture* que se ceba en esa estética que mezcla indistintamente lo sagrado, lo profano y lo satánico a través de una simbología muy estudiada, letras de canciones o imágenes recargadas y artificiales donde proliferan todo tipo de monstruosidades y perversiones y donde lo carnal y lo espiritual se convierten en uno y la fantasía y lo macabro coexisten en la misma realidad.

³ *Ibidem*.

(...) *La escultura es la matriz para otras disciplinas. El resultado es el material fotográfico que necesito para crear mis obras artísticas*⁴.

Sus esculturas son verdaderos conglomerados de maderas, telas, huesos y hierro (fig.2), surgidas de la reconstrucción a partir de fragmentos de piezas desechadas de toda índole y naturaleza que parecen los restos de una hipotética antigua civilización tecnomorfa de homúnculos; vacíos ensamblajes de piezas dispares que producen a estos fantasmas de chatarra (fig.3),

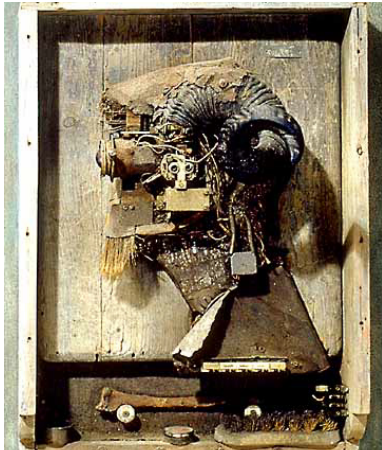


Fig. 2. Joachim Luetke. Prophet's Head.

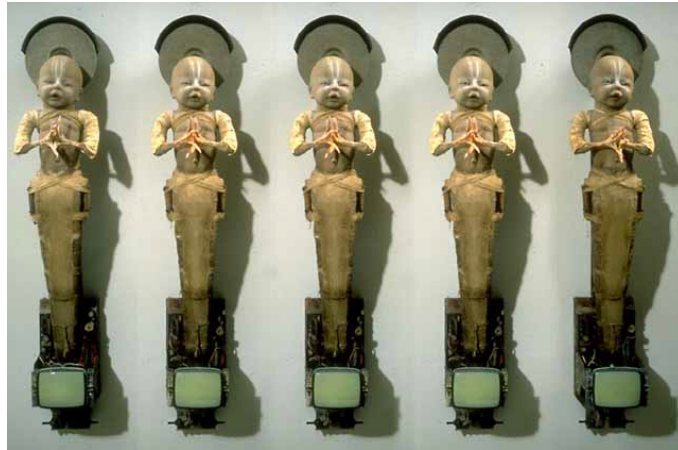


Fig. 3. Joachim Luetke. Homunculi.

tal y como cita Hausner: *Joachim Luetke está guiado por una hostilidad contra la civilización: él se siente tan asqueado de nuestra cultura que simula cultos arcaicos y pre-arcaicos para llegar a las raíces de la propia existencia.*

En estos emplazamientos antediluvianos de adoración, se convierte en el creador de las máquinas teogónicas más artesanales. Cuanto más irreal es el mecanismo, mayor es su alucinante particularidad. Cuando observo las imágenes de Luetke, me hallo a mí mismo expuesto a un sensacional descubrimiento arqueológico; su condición es tan fabulosa que puedo apreciar plenamente la sofisticada tecnología, así como experimentar el sutil y extraño funcionamiento de estas máquinas fantasmagóricas. Es una de las principales características de estos aparatos cuya apariencia es de un surrealismo casi seductor y que me tienta a abandonar mis restos de civilización para experimentar la verdadera existencia de estos descubrimientos, los cuales están presentados con la máxima credibilidad.

*No puedo evadirme del sugerente poder de este extraordinario artista.*⁵

Con esto, Hausner expone que, Luetke no se limita a mostrar mundos o razas de seres tecnoorgánicos en sus revelaciones, y del mismo modo que el suizo H. R. Giger, introduce esa atmósfera y sus habitantes en este mundo. Pero a diferencia del *Alien* concebido por el suizo, estas otras criaturas están muertas y es posible que ya lo estuviesen desde el momento de su nacimiento.

⁴ *Ibidem.*

⁵ Rudolf Hausner es profesor de la Academia de Bellas Artes de Viena (Austria). Esta cita aparece en la página web del propio Luetke: www.luetke.com; en la presentación sobre el artista que contiene dicha website.



Fig. 4. Joachim Luetke. *Hall of Souls*.

El mundo que Luetke ha visionado es el reflejo de la muerte como una forma de vida. Una vasta cripta donde la tecnología y la magia se hermanan en una atmósfera disfuncional y perturbadora en la que vampiros, fantasmas y *cyborgs* bizarros forman un reino subterráneo levantado a partir de máquinas ocultas confeccionadas por herramientas posthumanas.

Una fantasía futurista y surrealista, grotesca y a su vez cautivadora por las fascinantes criaturas que la pueblan. (fig.4)

Resulta difícil el calificar de meras esculturas a esos humanoides resecos y oxidados que penden de los paneles cartográficos dispuestos a modo de trípticos donde se muestran, tal y como ocurre ante la visión de un cuerpo embalsamado o plastinado como los expuestos por Gunther von Hagens o los “robots orgánicos” de Mark Pauline.

Estos restos podrían corresponder a los cadáveres de una especie antigua de humanoides cenobitas resultado de la unificación entre carne y metal surgidos de improbables ritos y exorcismos practicados a partir de una oscura religión arcana adoradora a algún dios de la no-vida.

Después de este recorrido por la trayectoria y las motivaciones que han impulsado a este autor y por ese oscuro universo suyo en el que tecnología y el misticismo oscuro parecen encontrarse. Un mundo que bien podría tratarse de una nueva visión del infierno.

El infierno, vieja idea que desde Dante ha obsesionado a gran número de poetas, escritores y artistas, suele ser evocado hasta la llegada de la Modernidad con la apariencia demoníaca de lo increíble y lo inverosímil. El infierno era lo anti-humano. Monstruos bicéfalos, criaturas aladas, animales prodigiosos de garras punzantes y de terribles fauces, provocados por los inconcebibles abortos de la imaginación mitológica o por lo aparatoso y

fantástico que adorna la pintura medieval, pueblan el imaginario ámbito del arte y la literatura y que la *Dark Culture* se ha encargado de repoblar y expandir.

Luetke recrea este infierno impregnándolo con referencias iconográficas tomadas de la religión judeocristiana: aureolas que son convertidas en pesadas sierras circulares clavadas a las cabezas, o coronas de espinas que se incrustan en los cráneos de torsos compuestos por hierro y hueso claveteados a una madera. Profetas con cabezas compuestas de trozos atornillados, o pequeños querubines deformes sumergidos en formol o ejércitos serializados de figuras orantes. (fig.5)

Es el mundo de estos cadáveres cibernéticos, ensamblados a partir de todo tipo de objetos primarios heteromorfos. Fabricados con material orgánico y restos mecánicos. Sus anatomías muestran restos orgánicos combinados con piezas mecánicas tales como cráneos dotados de mandíbulas de hierro o estómagos que son motores lejos de funcionar. La naturaleza de este *cyborg* es la del desecho; se tratan de cuerpos nunca han sido habitados por una consciencia que les impulsara, nunca se han movido ni respirado, la cual parece haberse elevado hacia el ciberespacio dejando atrás esas carcasas huecas.

El estatismo, la inmovilidad, la parálisis de toda acción mecánica invaden estos homúnculos, contrarrestan la movilidad espasmódica de otros ingenios mecánicos. No son robots, ni mecanoides; sino los iconos totémicos de un oculto culto *cybergótico* en que la tecnología está vinculada a la magia y no a la ciencia y a la que tanto *cyborgs* como vampiros pueden adorar por igual.



Fig. 5. Joachim Luetke. *Wind Demons*.



Fig. 5b. Joachim Luetke. *Der Veteran*.

ANEXO 5. UN MANIFIESTO SOBRE ARTE ROBÓTICA.

Por Eduardo Kac y Marcel·lí Antúnez Roca.

Este documento está concebido a partir del encuentro que mantuvieron el “bioartista” Eduardo Kac y el *performer* catalán Marcel·lí Antúnez en octubre de 1996 en Helsinki, durante el Festival MuuMedia, ambos participantes de la exposición de arte robótica titulada “*Metamachines: Where is the Body?*” en la galería Otso de Tapiola y durante el Seminario de Arte y Robótica en el Ateneo de Helsinki. A partir de este encuentro, pusieron sus notas en común para redactar este manifiesto conjunto¹, revelándose de interés para lo tratado en todo el capítulo cuarto.

Eduardo Kac y Marcel·lí Antúnez. Octubre 1996.

“Al expandir la definición limitada de robot en campos como la ciencia, la ingeniería y la industria, los ART ROBOTS (los robots artísticos) abren una puerta a la crítica social, las preocupaciones personales y el libre juego de la imaginación y la fantasía. Los robots son objetos que funcionan en el tiempo y el espacio. Sus estructuras espacio-temporales abiertas y diversas permiten dar respuestas específicas a diferentes estímulos. Algunas de las formas que puede tomar el arte robótica incluyen agentes autónomos de espacio real, autómatas biomórficos, prótesis electrónicas integradas con organismos vivos y telerobots (incluyendo a los webots)

Los robots no son solamente objetos que el público puede percibir (como ocurre con todas las otras manifestaciones artísticas), sino que son capaces de percibir al público por sí mismos, respondiendo de acuerdo con las posibilidades de sus sensores. Los robots manifiestan comportamientos. El comportamiento robótico puede ser mimético, sintético, o una combinación de ambos. Al simular aspectos físicos y temporales de nuestra existencia, los robots pueden inventar nuevos comportamientos.

Una de las principales preocupaciones del arte robótica es la propia naturaleza del comportamiento de un robot: ¿Es autónomo, semi-autónomo, sensible, interactivo, orgánico, adaptable, telepresencial o de algún otro tipo? El comportamiento de otros agentes con los cuales pueden interactuar los robots es también un factor clave del arte robótica. La interacción que se produce entre todos los elementos que forman parte de una pieza determinada (robots, humanos, etc) define las cualidades específicas de esa pieza.

¹ Este texto se publicó originalmente en: Leonardo Electronic Almanac. Vol. 5, no 5, mayo 1997. Sin embargo está disponible on line en las páginas de ambos artistas: www.ekac.org/kac.roca.sp.html www.marceliantunez.com/tikiwiki/tiki-index.php?page=Txts_Home (ésta última lo reproduce en catalán)

Los robots no son esculturas, pinturas o video-arte. Los ART ROBOTS no deben confundirse con las estatuas o esculturas estáticas y antropomórficas de aspecto mecánico (ni siquiera con las que muestran imágenes de video en movimiento). Los programas que recuperan información y realizan otras funciones en Internet, aunque reciben el nombre engañoso de robots de Internet, o Netbots, no tienen nada que ver con el arte robótica. El arte robótica siempre conlleva un componente de espacio real.

Los robots son una nueva forma de arte, y son propensos a hibridizarse con diversas tecnologías. Esta cualidad les hace trascender la categoría de objeto para difuminarse en el entorno. El arte robótica puede darse en espacios físicos, en el espacio telemático, en entornos virtuales o en cualquier combinación de estos espacios que incluya una ubicación real.

Los robots son algo nuevo en el mundo del arte. El arte robótica tiene antecedentes en el trabajo de artistas como Tinguely y Paik, pero constituye una forma de arte única por derecho propio, diferente de la escultura, el vídeo, la performance y otras prácticas artísticas comunes. Hay prototipos en máquinas secuenciales que repiten incesantemente sus estructuras temporales. Sólo los microprocesadores permiten un comportamiento más complejo y distinto cada vez, ya sea de forma específica o aleatoria. Los microprocesadores son tan importantes para el arte robótica como lo son los pinceles, la pintura y los lienzos para la pintura.

Los robots pertenecen a una nueva categoría de objetos y situaciones que rompe con la taxonomía tradicional del arte. Donde antes se hablaba de límites y fronteras ahora encontramos nuevos territorios. Estos nuevos terrenos artísticos están abiertos a nuevas posibilidades y se relacionan entre ellos de manera productiva. En estos nuevos terrenos heterodoxos nacen criaturas híbridas sin un modelo que les preceda. Combinada con los medios de telecomunicaciones, la robótica da lugar al arte telepresencial, en el que el robot es el huésped de un sujeto alejado.

Como género, los robots no aspiran a convertirse en formas cerradas y fijas. Pueden parecer como concepto si se produce una nueva situación que los abarque y los sobrepase. Los robots existen en una confluencia de debate creativo y exploración conceptual que se manifiestan en los extensos dominios de la telemática y la cibernética.”

ANEXO 6: HOMODIGITALIS: IMÁGENES Y SONIDOS EN LA EVOLUCIÓN TRANSITORIA AL HOMBRE ELECTRÓNICO.

El cuerpo, la máquina y el futuro. Estados que han de considerarse no como parte de un proceso o progresión, sino como una simultaneidad, que definen nuestro particular hombre digital. ¿Hacia dónde va? “Ni final ni principio”, dice. Va hacia su transitar, hacia su perpetuo transitar, su ser tránsito.

Homodigitalis.

La máquina forma parte del entorno, de la vida y de la condición del ser humano marcando el inicio de una nueva etapa en su evolución; una evolución hacia el estado de *Homo Digitalis*. Un estado siempre fugaz.

El diseñador español Bernardo Rivavelarde y *The Lab* formado por los también españoles Miguel Lázaro y José Corredera (antes conocidos por VMG) son los responsables de la creación de este ambicioso proyecto titulado *Homodigitalis*, el cual es una obra o producto difícil de clasificar. Puede ser tomado como una película; un *videoclip*; un espectáculo multimedia; una fábula; o un poema audiovisual que gira entorno a una visión del mito del hombre-máquina u hombre cibernético; un híbrido que abarca la materia y el dígito que se encamina hacia un futuro incierto en el que *el hombre ya no es hombre y la máquina deja de ser máquina*¹ y que a lo largo de tres partes, ideadas a modo de estados, plantea una serie de cuestiones en torno al dudoso destino que se le avecina.

Homodigitalis es una odisea de 33 minutos de duración realizada a base de animaciones digitales creadas por Rivavelarde al ritmo de los acordes electrónicos compuestos por *The Lab* y que ha sido concebida como un tríptico para ser proyectada en tres pantallas de 4X3 metros, 12X3 metros en total.

La estructura de esta experiencia sensitiva queda dividida en tres partes muy definidas que constituyen ese proceso evolutivo antes mencionado: “*El Cuerpo*”; “*La Máquina*” y “*El Futuro*” cuyas respectivas introducciones, recitadas por una voz femenina neutra, suenan de esta forma:

PARTE I: EL CUERPO

¿De dónde vengo?... naceré en un mundo electrónico... soy dígito, soy humano... estoy confuso...

¹ Bernardo Rivavelarde: *Homodigitalis*. Entrevista publicada en *Visual* nº 103. Año XV. Texto de Manolo Palau. (pags. 66 a 71)

evolucionaré, crearé mi lenguaje, me copiaré, me personalizaré... moriré... morirá mi yo humano, morirá mi yo digital.

PARTE II: LA MÁQUINA

Ha construido un código... lo usará, con él creará la máquina. Esa máquina es perfecta, es parte suya... él la admira, ella observa. Se mezclan, se utilizan... definen, todo es de ellos, el tiempo, la velocidad, el espacio...

PARTE III: EL FUTURO

Aquí estoy... el futuro, pertenezco a él. Es cierto, lo decidí... Soy binario, soy forma, soy color, sonido, ruido... estoy vivo. Bien, ahora soy un todo, el proceso ha culminado... estoy cansado, estoy feliz.

La historia previa de *Homodigitalis* (que puede abarcar desde 1998 con un proyecto anterior hasta 2003 siendo los tres últimos años los más intensos) es interesante en cuanto a los procesos y las referencias tomadas por sus creadores para dar a luz a este “ser digital”.

Rivavelarde fue diseñador de páginas web en la multinacional sueca *IconMedialab* hasta que decidió dedicarse por completo a un proyecto personal titulado “*Escuchando Imágenes*” que englobaba diversas áreas del nuevo arte digital como animaciones, proyecciones en diapositivas, aplicaciones interactivas, página web... Todo ello combinado con la música de VMG: *Escuchando Imágenes* era un “producto” por decirlo así mucho más de diseño. La obra en sí era una justificación del título. Ibas a la galería y era eso, escuchar imágenes, tal cual. Visualmente era muy gráfico, con mucha influencia de David Carson, tipografías y elementos que después con el paso se han ido pasando de moda. La idea era acercar el mundo del diseño gráfico y el mundo artístico. Sin embargo *Homodigitalis* es completamente distinto [...] hay un guión, unos mensajes, unos planteamientos.²

La producción “*Escuchando Imágenes*” recibió varios reconocimientos entre los que destacan el Premio Laus a la mejor web no comercial (1999) y el Premio Möbius a la mejor aplicación del Net-Art (1999) Posteriormente, sería recuperada por el Museo Reina Sofía para la muestra “*Signos del siglo, 100 años de diseño gráfico en España*”.

Según el propio Rivavelarde, la idea esencial del proyecto siempre se ha mantenido constante aunque al principio no estuviera relacionada con lo conseguido finalmente.

Su presentación al público se hizo dentro de una exposición más grande titulada *Leonar-*

²Rivavelarde en *Ibíd.*

do da Vinci y la Música, algo que en un principio no tenía nada que ver con *Homodigitalis* pero supuso una oportunidad para sus creadores de mostrar su obra en la Biblioteca Nacional de Madrid. *Al principio la idea giraba en torno a Leonardo da Vinci pero cambié el guión porque era buscarse un problema de salida que no había por qué crearse. Cuando tuvimos el nombre de Homodigitalis, nos dimos cuenta de que nos encajaba todo lo que queríamos hacer.*³

El proceso de maduración fue difícil (según expone Rivavelarde) puesto que la ideas estaban marcadas desde un principio, pero el darles forma y encajarlas para que adquirieran una estructura; así como el eliminar piezas como el tema inicial sobre un Leonardo electrónico para sólo centrarse en el hombre digital que ha sido el concepto sobre el cual han girado todos los esfuerzos; o el hecho de mantener esas tres partes definidas es lo que ha llevado más tiempo, pero lo que ha sido más duro ha sido el proceso de creación de imágenes, la música, la animación, la sincronización y la producción.

Tal y como explica Rivavelarde *la primera parte de la película (el cuerpo) muestra el nacimiento del hombre electrónico, sus emociones, objetivos etc; la segunda parte (la máquina) muestra la relación de ese cuerpo con la máquina en distintos entornos hombre-máquina; y la tercera parte (el futuro) representa la consecuencia, el resultado de todo lo anterior en un ambiente binario y completamente digital*⁴.

Este resultado desemboca en una serie de imágenes y animaciones tranquilas y armoniosas visualmente. Limpias y depuradas donde corazones parpadeantes y cuerpos que aparecen y desaparecen al ritmo de la banda sonora en una trama lineal y sencilla que busca sobre todo conmovir al público.

La imagen es una parte del proyecto, pero otra es la música, lo que conformaría la idea de hacer un todo indivisible.

The Lab han constituido y completado esa aventura digital componiendo músicas para esas imágenes, aunque existen temas como “*The Noise*” (localizado en la tercera parte) que ya estaban hechos y la escena (la de una mano tocando un teclado) acompaña al sonido.

Cada uno de esos temas tiene una identidad propia muy marcada y si bien toda la música es electrónica, se aprecian matices en sus ritmos y sonidos que captan cada una de las fases de esa evolución.

La primera parte (*The beginning. Targets. And I was born. Emotions. La muerte*) inicia con una apertura “monolítica” bastante similar a la del film de Kubrik *2001* para dejar paso, según lo describe Rivavelarde “*a muchos coros de ópera con fondo electrónico que identifica bastante esa primera parte, la del cuerpo*”. Se trataría pues, de una música bastante orgánica, donde es fácil apreciar sonidos similares a los del latido del corazón o a punzadas nerviosas.

³ Ibidem.

⁴ Ibidem.

“En la segunda” (*I am working. Engranajes. The sky. Reloj. Simply you*) continua “hay mucho ruido industrial porque gira en torno a la máquina”. Ciertamente. Los ritmos son más mecánicos, acompasados y los sonidos del mecanismo de los relojes y el de los “clicks” de las cámaras de fotografiar miden el paso por ese tránsito hacia el siguiente plano.

Rivavelarde concluye: *la tercera (The noise. The colours. The videogame. Walking heads. Life lab) es la más actual por decirlo así, más futurista. Cada escena es un mundo, tanto en música como en imagen, y cuando lo ves todo integrado se ve el sentido*⁵.

Esta tercera parte es la más dinámica y la más libre de las tres, e, incluso, la más alegre. Es, en resumidas cuentas, más atmosférica que las anteriores.

El hombre y su perfeccionamiento a través de su estrecha relación con la máquina no ha sido el eje de esta aventura evolutiva digital, sino también ha sido básica para su realización. En *Homodigitalis* todo está hecho por ordenador; desde las imágenes, la animación y hasta la música, a través de sintetizadores y ordenador. Esto ha significado además, que esa evolución experimentada no fuese únicamente conceptual o alegórica encerrada en el resultado que se exhibe, sino que también ha sido práctica y técnica; aunque ésta, al menos, hasta cierto punto como reconoce Rivavelarde: *Escuchando Imágenes se quedó bastante antiguo en menos de tres años y en Homodigitalis hemos intentado evitarlo. Las nuevas herramientas aportan muchísimas cosas, ventajas y desventajas. El mundo digital es un medio que ya no está tan verde porque ha pasado tiempo pero yo veo que la evolución en parte se ha estancado y eso para Homodigitalis ha jugado a favor. El mundo digital y del diseño no han avanzado tan rápido como lo hacían antes, todo ese boom inicial de los programas y sus prestaciones parece un poco aletargado*⁶.

Si bien es cierto que la tecnología digital ha sido la empleada para la confección de esta narración acústica y visual, el cuerpo ha estado presente a la hora de crear gran parte de las escenas. Aunque se traten de imágenes fragmentadas que se desvanecen, el cuerpo sigue siendo un punto de partida sobre el cual incidir.

Rivavelarde se planteó fotografías del cuerpo humano perfecto sobre el cual iniciar ese particular tránsito. Para ello contó con la colaboración del bailarín español Nacho Duato, además de otros dos bailarines de la Compañía Nacional de Danza: Iratxe Ansa y Patrick de Bana.

La aparición de esos cuerpos en interacción con el frío espacio digital le aporta al resultado mayor plasticidad y dinamismo que, de otro modo, no se habrían dado.

En resumidas cuentas, *Homodigitalis* muestra al hombre electrónico y su tránsito a una nueva etapa de la evolución que sería el “*Homo Digitalis*”.

Después de tratar inicialmente sobre el cuerpo y a continuación sobre la máquina, en sus dos primeras partes respectivamente, culmina en la tercera y última parte que habla

⁵ *Ibidem.*

⁶ *Ibidem.*

del futuro donde cuerpo y máquina se unen en el androide; “en el hombre electrónico del futuro”.

Si bien ese final puede causar un sentimiento de tristeza, puesto que habla precisamente de un sentido de la muerte, no sería eso lo que se buscaría en esta obra.

La frase “*sólo soy un número*” quiere tener en este contexto, un significado nuevo y alejado de prejuicios. Según sus creadores, se trata de un final “romántico”; para ellos, la máquina no tiene connotaciones negativas, conviven y trabajan diariamente con ellas: *Cuando dice “sólo soy un número” mira lo contento que está el personaje de la imagen, la armonía que hay. Es frío pero yo lo veo muy alegre, muy encantado de la vida, no lo veo triste, la palabra es romántico, pero las imágenes son frías y la música puede hacer pensar a algunos que es algo frío en principio, pero en principio, el objetivo de la exposición es que a través de la música, las imágenes y la unión de las dos cosas se transmitan esas sensaciones, más que con el guión y el argumento, que los hay... El hombre se está convirtiendo en una máquina y eso está bien, creo que esa sensación, a mucha gente le llega viendo la escena y escuchándola*⁷.

Aunque finalmente todo dependa de la relación que tenga el espectador con la máquina, *Homodigitalis* es una “película electrónica” ya que ha sido realizada con herramientas electrónicas, destinada a todo público, tanto a los que se sienten próximos a la máquina como a los que desconfían de ella, para que experimenten su propio tránsito hacia su estado de *Homo Digitalis*.

Homodigitalis ha sido editada en DVD por *IconMedialab* en 2003. Su banda sonora lo ha sido por *Neurontum Records*. Disponibles ambos en: www.homodigitalis.com (fig.1)

⁷ Rivavelarde, Bernardo en: *Homodigitalis: el futuro... pertenezco a él*. Texto de Eva Contreras disponible en: www.babab.com/n19/homodigitalis.php.

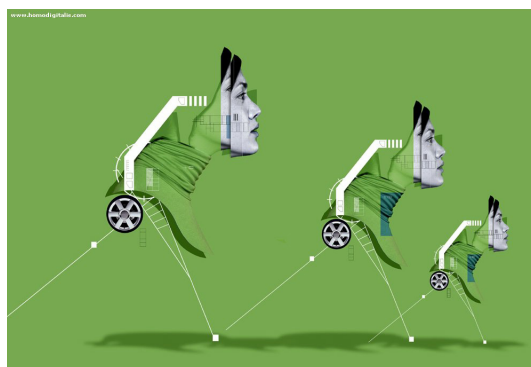
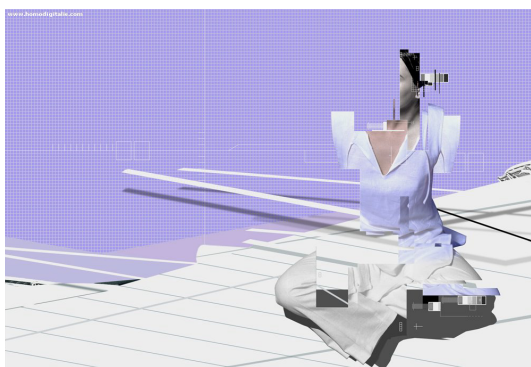
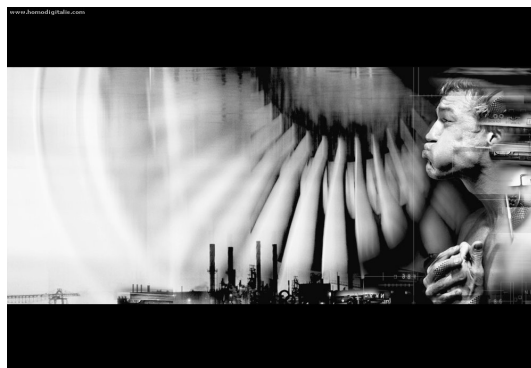
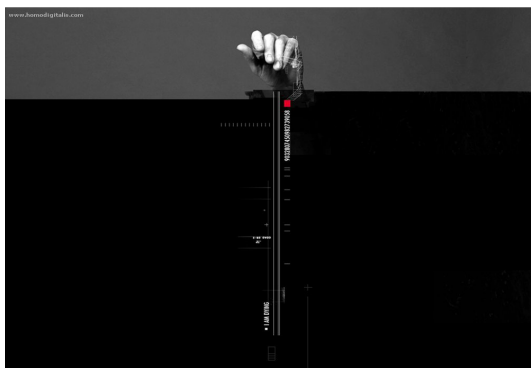
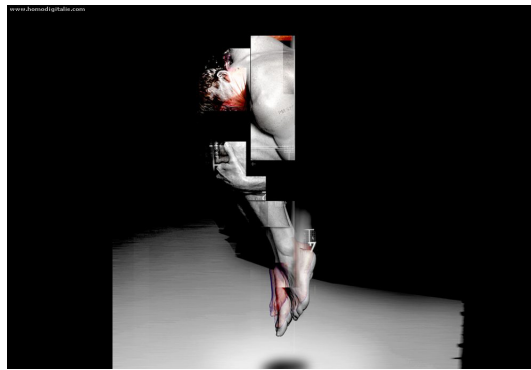


Fig. 1. Bernardo Rivavelarde. *Homodigitalis*. 2003.

ANEXO 7. KRAFTWERK: ROBOTS EN LA ESCENA DE LA MÚSICA POST-INDUSTRIAL.

*We're charging our battery.
 And now we're full of energy.
 We are the robots.
 We're functioning automatic.
 And we are dancing mechanic.
 We are the robots.
 I'm your slave.
 I'm your worker.
 We are programmed just to do.
 Anything you want us to.
 We are the robots.
 We're functioning automatic.
 And we are dancing mechanic.
 We are the robots.
 I'm your slave.
 I'm your worker.
 We are the robots.*

Kraftwerk. (*Der Robots*. álbum *Die Mensch.Maschine*. 1978. Kling Klang).

Está claro que el mito del hombre cibernético ha abarcado en gran parte la consideración sobre el ser humano durante bastantes años. Su naturaleza, su relación con las máquinas o la simbiosis entre ambos han sido tomadas como referentes a la hora de explorar posibilidades creativas de cualquier tipo. Pero no siempre ha sido tan fácil o tan claro; los comienzos de la aplicación tecnológica a las artes han sido considerados tabú puesto que eran concebidas como una invasión, como una deshumanización de las mismas, lo que producía el consiguiente sentimiento de rechazo y de marginación hacia aquellos que las aplicaban. Los comienzos de la música electrónica fueron así, tal y como se aprecia en la historia del grupo alemán *Kraftwerk*.

La música electrónica ha desarrollado a través de sonidos elaborados tecnológicamente gracias a la fuga de una serie de “visionarios” hacia el universo de las telecomunicaciones, los satélites y el soporte digital que consideraron a la tecnología moderna el revulsivo a los macrofestivales campestres *flower-power* o a Bob Dylan.

Con casi cuarenta años de labor continuada, *Kraftwerk*, cuyos componentes son los alemanes Ralf Hotter, Florian Schneider, Fritz Hilpert y Henning Schmitz, son reconocidos como el grupo de música post-industrial más influyente a nivel internacional.

Su estatus como referentes se aprecia en toda aquella música ejecutada con algún tipo de instrumentación electrónica como el *hip-hop* neoyorkino, el *house* de Chicago, el *techno* de Detroit, el *spaghetti-disco* milanés, el “sonido Manchester”, el *minimal-techno* de Sheffield o el *cyber-punk* belga, que deben gran parte de su existencia y su progresión a este grupo de cincuentones alemanes, “padres” de formaciones y músicos tan dispares como *Ellen Allien*, *Fluke*, *New Order*, *Depeche Mode*, *Technotronic*, *Prodigy* y *Oakenfold* entre otros que han contribuido a enriquecer el panorama musical y también visual con sus conciertos y, sobre todo, con sus *videoclips*.

De manera constante, el producto musical de *Kraftwerk* ha mantenido un carácter marginal durante muchos años. No han militado en ningún movimiento *underground*, ni tampoco han sido considerados como una banda de culto. En sus escasas apariciones en público siempre han ofrecido una imagen de profesionales ermitaños que difícilmente podían convertirlos en estrellas. Esta actitud, fría y distante, ha hecho que el grupo defienda su trabajo por sí mismo, alejándolo así del *star system* y de todo su circo mediático.

Pero aunque su contención y su total falta de excentricidades ha sido absoluta, no por ello han escapado de acusaciones de varios sectores sensibilizados con temas que aparecen en su discografía. Grupos ecologistas alemanes, en plena época del slogan “*Nuclear, no gracias*” no reprimieron su malestar ante *Radioactivity* en 1975. Varios años después, *Computer World* provocaba un efecto similar, justo cuando la policía alemana decidió informatizar los documentos de identidad de sus ciudadanos.

Y aunque estas polémicas podían haber sido utilizadas por el grupo para hacer publicidad de su trabajo lo que les hubiera proporcionado mayor reconocimiento y beneficios, pero nunca optaron por ese juego; los *Kraftwerk* optaron por la coherencia y la dedicación plena a su producción.

Desde el inicio en Dusseldorf, Ralf y Florian visionaron un sonido que iba más allá del de las guitarras acústicas, su fascinación por los robots y las computadoras les dieron el enfoque que precisaban: *Era un gran tabú en aquellos tiempos aceptar a los robots como parte de nuestra vida*¹.

Con esta especie de veto social hacia lo tecnológico, los músicos reconocen que vivieron una época de marginación cultural: *A principios de la década de los setenta no contábamos en Alemania con ninguna referencia inmediata de música contemporánea y la influencia del pop era algo que nos venía de fuera. Nuestro bagaje cultural y nuestra educación estaban enmarcados en un escenario urbano e industrial. [...] Por muy extraño que pudiera resultar entonces, la música industrial que nosotros desarrollamos era nuestra música étnica*².

¹ *Planeta Kraftwerk*. Entrevista aparecida en *Ajoblanco* n° 38. noviembre 1991. Texto de Ricard Robles. (págs. 36 a 40)

² *Ibidem*.

Los Kraftwerk reconocen que no se han sentido influenciados por ninguna música o cultura en especial. *Retomamos a nuestra manera las ideas de Mitscherlich, un filósofo alemán de la escuela de Frankfurt, la primera generación post-guerra que partió de cero. Somos la generación sin padres. Nuestras bases son la electrónica y el ruido*³.

Su trabajo no ha sido reconocido de igual manera y ha pasado más bien desapercibido entre el público más general; aunque, como anteriormente se ha citado, ha servido para que otros hayan continuado con las experimentaciones y los hayan considerado básicos para encaminar el desarrollo hacia la aceptación masiva de estos sonidos que se oyen actualmente.

Discos como *Autobahn* (1974), *Radioactivity* (1975), *Trans Europe Express* (1977), *The Man Machine* (1978), *Computer World* (1981) o *Electric Café* (1986) están repletos de sonidos ambientales sobre todo urbanos, de tráfico básicamente; melodías pegadizas y ritmos repetitivos y minimalistas, sin excesos líricos que, en momentos en que bandas como *Led Zeppelin* triunfaban, pasaron casi desapercibidas, siendo utilizadas como tendencias por artistas muy concretos tales como David Bowie.

La música de *Kraftwerk* es robótica, es una música hecha por robots y para robots. La figura del hombre biónico es una constante tanto en sus temas como en sus *shows*, los cuales no son demasiado frecuentes. A principios de los noventa reaparecieron con una recopilación de once de sus temas con *The Mix*. Ya en plena época de la música de baile, significó el reconocimiento de la banda, la cual decidió revisar y actualizar esos temas añadiendo nuevos registros y nuevas bases rítmicas.

Pero además de trabajar en sus piezas musicales, los *Kraftwerk* también se embarcaron en proyectos paralelos relacionados con sus espectáculos, como son los cuatro autómatas que aparecen en sus conciertos. Elaborados robots diseñados en su estudio *Kling-Klang* que son réplicas de los propios músicos y que en ocasiones les sustituyen en los escenarios.

Estos robots, descendientes de aquellos autómatas musicales de Jaquet-Droz o de Jacques Vaucanson (1709-1721) están compuestos por un tórax de plástico sin piernas y unos brazos móviles. Las cabezas son reproducciones inertes de los rostros de cada uno de los músicos. Sus movimientos son mecánicos y lentos, pero muy fluidos a su vez. En su actuación, los cuatro robots acaban moviéndose al unísono en una serie de poses mientras la música sigue su curso: *Los robots son un concepto industrial que siempre quisimos desarrollar y que ahora todo el mundo va a poder ver. Son realmente fantásticos, porque nos permiten hacer música mientras ellos se encargan de que les hagan fotos, salir en los vídeos, en la tele etc. Podemos desaparecer nosotros de escena y dejarlos a ellos solos. Incluso han desarrollado una coreografía, perfectamente sincronizada, por supuesto*⁴.

³ Ibidem.

⁴ Ibidem.

El último asalto de la banda tuvo lugar en 2004 con su gira mundial editada en un nuevo recopilatorio que ha actualizado nuevamente su discografía⁵.

Sus conciertos se representaron en un escenario en que el público cambió las llamas de los mecheros por las luces de las pantallas de sus teléfonos móviles.

La escena era austera y los cuatro músicos aparecían colocados uno al lado del otro a la misma distancia y detrás de sus mesas de mezclas. Como fondo, una pantalla de proyecciones que pasaba las imágenes y los gráficos como palabras, textos, señales de tráfico o de peligro nuclear o lluvias de anfetaminas que interactúan con los efectos musicales. Pese a su sencillez, resultó muy visual y divertido.

En su inicio, una voz robótica de fondo daba la bienvenida a los asistentes y presentaba al grupo que, a continuación comenzaba a tocar uno de sus temas, concretamente *The Man-Machine* donde la voz electrónica recitaba esa palabra que aparecía y desaparecía de la pantalla estableciendo un juego visual y rítmico casi hipnótico.

Las voces electrónicas, grabadas y montadas fue un recurso bastante empleado y que significó, en cierto punto, un grado de conexión con la máquina a través de la lectura de los textos, como en el tema *Radioactivity*, en el que supuestamente, un robot advierte sobre el envenenamiento por la radiación y sus efectos (mutación, cáncer de piel...) haciendo mención de varios desastres nucleares como Hiroshima o Chernóbil. Después de este mensaje, los aplausos del público dejan paso a la ejecución del tema.

En otros temas como *Elektro Kardiogram* o el correspondiente al *Tour de France* se asiste a la mecanización del ser humano y de su cuerpo, tratado como una máquina o un gráfico en movimiento. El pulso del electrocardiograma se mueve al compás de los ritmos mecánicos y los bufidos de esfuerzo, se integran en una hipotética secuencia sónica perteneciente a algún ingenio maquinal. Así como el recitar una enumeración, del mismo modo que sucede en *Numbers*, se convierte en un acto puramente automático.

Aunque también es curioso como los movimientos humanos pueden ser robotizados por los efectos musicales. Es el caso de *The Model* en que aparecían las imágenes en blanco y negro de modelos de los años setenta, cuyas poses y gestos estudiados para que resultaran sensuales y refinados, pasan a ser considerados fríos, distantes y todavía más artificiales como consecuencia de la interacción con esas armonías repetitivas y secuencializadas.

Pero lo que puede resultar más interesante de este *performance*, es el rol que se han marcado los propios músicos, los cuales permanecen estáticos e inexpresivos manejando sus mesas de mezclas. Ajenos a la euforia del público, los músicos parecen cuatro autómatas que se limitan a manejar los controles para reproducir su música.

La virtualización del músico orgánico se hace evidente incluso cuando están presentes. Vestidos idénticamente (con traje y corbata) casi resultan clones que han sido activados para

⁵ Kraftwerk. *Minimum-Maximum. Concert film World Tour 2004*. editado en DVD por EMI.

esa función. No se dirigen al público ni tampoco se comunican entre ellos. Son como unidades autónomas que procesan su función.

En otra ocasión aparecen ataviados con monos negros con rayas definitorias de color verde fluorescente que remiten a la estética tecno-virtual que se vio en el film *Tron* (Steven Lisberger, 1982) cuando sus protagonistas penetraron en aquel ciberespacio neutro. En temas como *Planet of Visions* aparecen proyecciones suyas similares a la de la película antes mencionada como si formaran parte de aquella realidad virtual.

Uno de los puntos culminantes fue la espectacular aparición en el escenario de esos maniqués robóticos en sustitución de los cuatro miembros del grupo. La música se reproducía con total normalidad mientras que los androides representaban una coreografía armonizada a la vez, moviendo sus brazos y girando sus cabezas delante de la pantalla de proyecciones en que la palabra “robots” aparecía escrita con grandes letras mayúsculas y en la que también aparecía un diagrama que representaba las secuencias que los robots ejecutaban.

El público continuaba asistiendo a un concierto en directo de *Kraftwerk* sin que ninguno de sus componentes estuviera presente durante el desarrollo del tema (concretamente 07:23 minutos).

En el tema *Music non Stop*, el que cierra el concierto, aparecen cuatro figuras proyectadas en la pantalla (parecidas las de *Planet of Visions*) moviéndose del mismo modo que lo hacían esos ya considerados como “autómatas-humanos”; así como también lo hacían sus retratos digitales que movían fríamente los ojos y los labios reproduciendo el título del tema una y otra vez a medida que se componían y recomponían; o mientras iban pasando de perfil como una secuencia incesante.

La virtualización llega al punto en que la música continúa un rato después de que los cuatro componentes abandonan progresivamente el escenario (después de despedirse educadamente del público) y de que se cerrara el telón entre los efusivos aplausos de los asistentes.

Kraftwerk ha dejado claro que el ser humano no es el único capaz de hacer música y tampoco es preciso que esté presente para ello. Así como que la máquina puede crear sonidos, mezclarlos y digitalizarlos para convertirlos en música. Durante estos más de treinta años, estos cuatro alemanes han indagado, casi desde el anonimato y desde la incomprensión, sobre una utópica relación entre humanos y robots, no desde el punto de vista artístico o academicista, sino desde el punto de vista emocional: *Nuestra música está hecha con emociones, admitiendo sin reparos (es más, con entusiasmo) nuestra íntima relación con un mundo tecnificado. El componente humano existe, por supuesto, pero enfocado siempre hacia el futuro*⁶.

⁶ Ibidem.

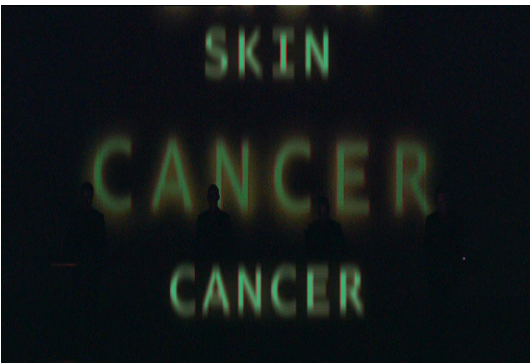
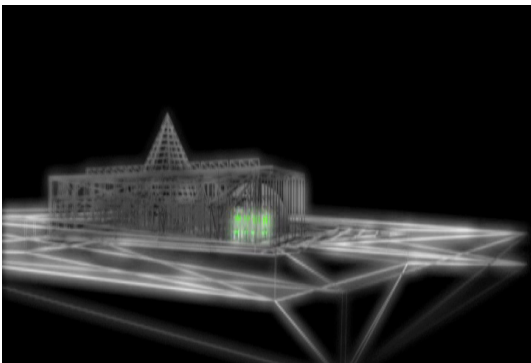
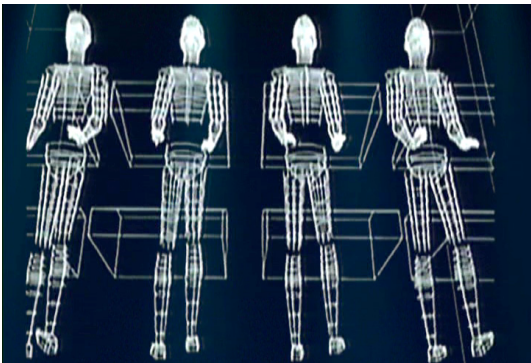
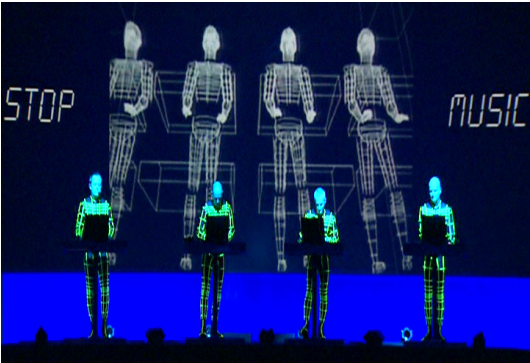
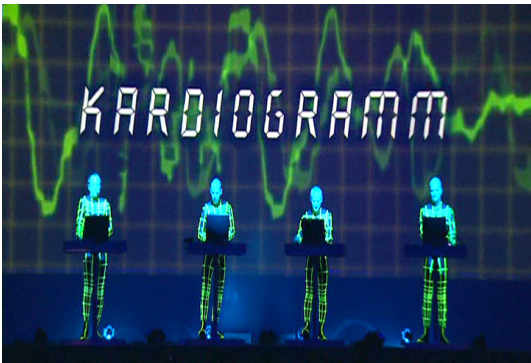
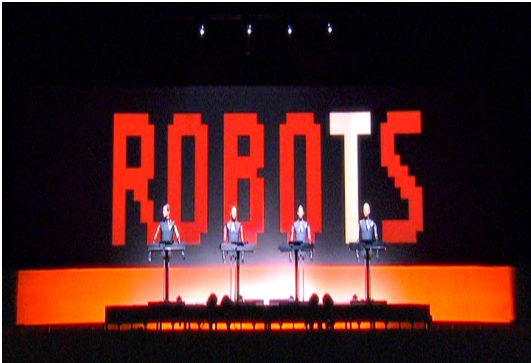


Fig. 1. Kraftwerk.

