

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA  
DEPARTAMENTO DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL,  
DOCUMENTACIÓN E HISTORIA DEL ARTE



UNIVERSIDAD  
POLITECNICA  
DE VALENCIA

**CARTOGRAFÍAS DE LA IDENTIDAD:  
SEIS ITINERARIOS PARA LA REFLEXIÓN EN TORNO A LA  
PRÁCTICA ARTÍSTICA Y COMUNICATIVA EN LA ERA DIGITAL**

**TESIS DOCTORAL**

PRESENTADA POR: GEMMA SAN CORNELIO ESQUERDO

DIRIGIDA POR: DRA. EULALIA ADELANTADO MATEU

Valencia, septiembre 2002



Internet está promoviendo nuevas facetas comunicativas de carácter interpersonal, en las cuales interviene claramente la identidad de los usuarios. Junto a ello, el uso que los artistas están haciendo del medio nos ha llevado a plantearnos conceptos y procesos comunicativos en torno a los cuales se produce la manifestación y representación del sujeto.

Partiendo de diferentes soportes artísticos, incluida la propia red, hemos realizado una serie de itinerarios de raíz interdisciplinar en relación al concepto de identidad. Dividida en seis partes, esta tesis evoca aquellos libros de viajes del siglo XIX, donde la experiencia subjetiva del viajero servía de punto de vista para explorar y conocer nuevos mundos. Cada bloque delimita una propuesta, un recorrido, para abordar cada uno de los ejes conceptuales que conforman el corpus teórico de la misma: el retrato como representación gráfica de uno mismo (*Itinerario hacia la representación de uno mismo*), la constatación de la identidad como diferencia en la figura del monstruo (*Las rutas de lo diferente: la monstruosidad*), la utilización de máscaras y artificios con la intención de "ser otro" (*Itinerario a través de los diferentes soportes: máscaras y artificios*), la experiencia autobiográfica (*Las sendas de la propia experiencia*), la relación del hombre con la tecnología (*El encuentro con el otro artificial*), y finalmente la identidad en la comunicación y el arte de Internet (*Cartas de navegación: comunicación, identidad y arte en Internet*).

Internet està generant noves propostes comunicatives de caràcter interpersonal, en les quals intervé d'una manera definitiva la identitat dels usuaris. A més de l'anterior, l'ús que els artistes estan fent del mitjà ens ha dut a plantetjar-nos conceptes i processos en torn als quals es produeix la manifestació i la representació del subjecte.

Hem partit de diferents soports artístics, inclosa la propia xarxa, per a realitzar una sèrie d'itineraris de caire interdisciplinar en relació al concepte d'identitat. Dividida en sis parts diferenciades, aquesta tesi evoca aquells llibres de viatges del segle XIX, on l'experiència subjectiva del viatger servia de punt de vista a l'hora d'explorar i conèixer nous mons. Cadascún dels blocs de la tesi delimita una proposta, un recorregut, per a abordar cadascún dels eixos conceptuais que conformen el corpus teòric de la mateixa: el retrat com a representació gràfica d'un mateix (*Itinerari cap a la representació d'un mateix*), la constatació de la identitat com a diferència en la figura del monstre (*Les rutes d'allò diferent: la monstruositat*), la utilització de màscares i artificis amb la intenció "ser un altre" (*Itinerari a través dels diferents soports: màscares i artificis*), l'experiència autobiogràfica (*Les sendes de la pròpia experiència*), la relació de l'home amb la tecnologia (*la trobada amb l'altre artificial*), i finalment la identitat en la comunicació i l'art d'Internet (*cartes de navegació: comunicació, identitat i art en Internet*).

The Internet is promoting new ways of interpersonal communication and relationship in a sense that the user's identity is not only necessary but definitive. More over, the way in which artists are using and developing this new media, makes us reflect about some concepts and processes dealing with the use of identity and the representation of the subject.

We analyse different artistic mediums, included the web itself as a medium, to construct some interdisciplinary itineraries related all of them to the concept of identity. Divided in six parts, this thesis evokes those travelling books of the ninetieth century, where the traveller's own experience guided the exploration of those *new worlds*. Each one of the sections, implies a suggestion, a proposed route in order to examine the different questions treated: portraiture as representation of the self (*Itinerary towards the representation of the self*), the definition of freak as a *different person* and its implications (*The routes of the wired thing: monstrosity*), the use of masquerades pretending to be "other" (*Itinerary through different mediums: masks and artifices*), autobiographic experience (*The paths of the own experience*) the relationship between human and technology (*The meeting with the artificial other*) and, to end with, the identity involving communication and art on the Internet (*Navigation cards: communication, identity and art in the Internet*).



## INDICE DE CONTENIDOS

---

<b>AGRADECIMIENTOS</b>	<b>-9-</b>
<b>PRESENTACIÓN</b>	<b>-11-</b>
<b>0. LA EXPLORACIÓN DE LA IDENTIDAD</b>	<b>-19-</b>
0.1. Conceptos	-21-
0.2. Evolución	-23-
0.3. Llegar a ser uno mismo	-27-
<b>1. ITINERARIO HACIA LA REPRESENTACIÓN DE UNO MISMO</b>	<b>-31-</b>
1.1. Introducción: La memoria icónica del retrato	-33-
1.2. El retrato como modelo	-35-
1.2.1. Modelos de conducta	-35-
1.2.2. Modelos sociales	-36-
1.2.3. Modelos vistos desde diferentes ángulos	-38-
1.2.4. La mirada pretendidamente transparente	-42-
1.3. El retrato como alusión	-51-
1.3.1. La transmisión de la vida a través de la imagen	-51-
1.3.2. Introducir al personaje	-52-
1.3.3. El paso del tiempo	-54-
1.3.4. El retrato y la muerte	-57-
1.4. El retrato como autoconocimiento	-69-
1.4.1. La figura del artista en la obra	-69-
1.4.2. El retrato y el espejo	-75-
1.4.3. El autorretrato	-79-
1.4.4. Un diálogo entre Francis Bacon y Lucien Freud	-82-
<b>2. LAS RUTAS DE LO DIFERENTE: LA MONSTRUOSIDAD</b>	<b>-89-</b>
2.1. El monstruo o el extraño	-91-
2.2. La elaboración de bestiarios	-93-
2.3. Monstruos rescatados	-99-
2.3.1. La animalización y el mal	-99-
2.3.2. La naturaleza dual de la mujer finisecular	-101-
2.4. Una nueva ciencia para el estudio del rostro	-107-
2.4.1. La mirada ambivalente desde el interior al exterior	-107-
2.4.2. Fisiognomía	-109-
2.4.3. Frenología	-111-
2.4.4. Experimentos de fotografía múltiple	-113-

2.5. La reivindicación de lo monstruoso	-115-
2.5.1. La recuperación de bestiarios	-116-
2.5.2. Rarezas, freaks, deformes	-120-
<b>3. ITINERARIO A TRAVÉS DE LOS DIFERENTES SOPORTES: MÁSCARAS Y ARTIFICIOS</b>	<b>-125-</b>
3.1. Inventarse y adaptarse	-127-
3.2. Fragmentación y multiplicidad	-131-
3.3. La fascinación por Proteo	-133-
3.3.1. Las voces múltiples del discurso	-134-
3.3.2. Múltiples protagonistas	-139-
3.4. El fenómeno del doble	-151-
3.4.1. La cuestión de la duplicidad	-151-
3.4.2. Dobles recurrentes	-153-
3.5. Travestismo	-169-
3.5.1. Sexo, género, y máscara	-169-
3.5.2. Imágenes disfrazadas	-171-
<b>4. LAS SENDAS DE LA PROPIA EXPERIENCIA</b>	<b>-181-</b>
4.1. Memoria, lenguaje, y autobiografía	-183-
4.2. Confluencias entre biografía y retrato	-187-
4.3. Experiencia y narratividad	-191-
4.3.1. Contar propias historias	-191-
4.4. Sentirse género	-201-
4.4.1. Mujer, feminidad, feminismos	-201-
4.4.2. Mujer, arte, experiencia	-203-
<b>5. EL ENCUENTRO CON EL OTRO ARTIFICIAL</b>	<b>-219-</b>
5.1. Metáforas mecánicas	-221-
5.2. Automatas	-225-
5.2.1. Amor inanimado	-225-
5.2.2. Máquinas productivas	-233-
5.3. El concepto de cyborg	-239-
5.3.1. Experimentando a través del otro	-241-
5.4. El ordenador humano	-251-

<b>6. CARTAS DE NAVEGACIÓN: COMUNICACIÓN, ARTE E IDENTIDAD EN INTERNET.</b>	<b>-257-</b>
6.1. El espacio virtual de Internet	-259-
6.1.1. Las metáforas de la red	-259-
6.1.2. Internet como medio de comunicación interpersonal	-261-
6.2. Espacios para la identidad en la red	-265-
6.2.1. Introducción	-265-
6.2.2. Espacios para la comunicación interpersonal	-267-
6.3. La identidad en Internet	-273-
6.3.1. Introducción	-273-
6.3.2. El yo virtual	-275-
6.3.3. El concepto de avatar	-279-
6.4. Fenómenos de identidad en la red	-287-
6.4.1. ¿Multiplicidad o esquizofrenia?	-287-
6.4.2. ¿Monstruos o máquinas?	-291-
6.5. Amor artificial	-295-
6.5.1. Intimidad en Internet	-295-
6.5.2. Sexo en Internet	-297-
6.6. Identidades colectivas	-303-
6.6.1. Comunidad virtual	-303-
6.6.2. Paraísos digitales	-307-
6.7. Comunidades artísticas virtuales	-313-
6.7.1. El arte en Internet	-313-
6.8. Internet, el arte y la identidad.	-319-
6.8.1. Narratividad; o la necesidad de contar historias.	-319-
6.8.2. Arte de mujeres	-323-
6.8.3. Cuerpo, identidad, narratividad	-327-
<b>7. CONCLUSIONES</b>	<b>-335-</b>
<b>8. ANEXOS</b>	<b>-341-</b>
8.1. Índice de ilustraciones	-343-
8.2. Listado de webs artísticas personales	-351-
8.3. Festivales y concursos de net.art	-367-
8.4. Directorios artísticos	-369-
<b>9. BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>-371-</b>
9.1. Bibliografía impresa	-373-
9.2. Textos digitales	-381-
9.3. Filmografía	-385-



## **AGRADECIMIENTOS**

---

A mi directora de tesis, la Dra. Eulalia Adelantado, por sus valiosos consejos, incansables correcciones, y por creer que esta particular forma de monstruosidad podía materializarse.

A mis amigos y compañeros de departamento, que han contribuido a incrementar el número de ejemplos estudiados en esta tesis. Entre ellos, especialmente a José Luis Pascual, que me ha cedido su biblioteca y videoteca durante estos últimos meses.

A Paco Esquerdo, que me acercó un poco más a los temas filosóficos y a Víctor Langa que me ayudó con la mecanografía y sus comentarios.

A Marta Vega, de la biblioteca del MACBA (Barcelona), por atenderme tan eficientemente y facilitarme todo el material necesario. También a la gente de la biblioteca del IVAM (Valencia) y de la Biblioteca Municipal de Valencia por ayudarme a conseguir aquellos libros huidizos.

A mi familia; mis padres y mi hermana, por aportarme el soporte espacial y emocional, especialmente en estos momentos cruciales.

Dedicada a Teresa Perelló y a Encarnación Grau, por no dejarme escapar de la memoria.



## **PRESENTACIÓN**

---



## INTRODUCCIÓN

*"Al parecer ha estado llevando una doble vida. En una, usted es Thomas A. Anderson, programador de una importante empresa de software, tiene número de la seguridad social, paga sus impuestos y también ayuda a su casera a sacar la basura. La otra vida la vive entre ordenadores, en ella usted utiliza el alias de saltador "Neo" y es culpable de prácticamente todos los delitos informáticos tipificados en las leyes. Una de esas vidas tiene futuro la otra no lo tiene".<sup>1</sup>*

*"Ven a ser otro"<sup>2</sup>*

Internet está promoviendo nuevas facetas comunicativas de carácter interpersonal, en las que se juega con la identidad de los usuarios de una manera muy patente. Junto a ello, el uso que los artistas están haciendo del medio nos ha llevado a plantearnos conceptos en torno a los cuales se produce la manifestación y representación del sujeto en este nuevo ámbito.

Las teorías asentadas en los años 70 y 80 del siglo pasado por medio del postestructuralismo y el arte de la posmodernidad anunciaban una fractura, un desglose de la identidad del sujeto que muchos autores están volviendo a retomar en la actualidad desde el espacio Internet, viendo una continuación y confirmación de las mismas. Desde nuestro punto de vista, tratamos de volver la vista atrás en el tiempo y revisar algunos de los planteamientos estéticos que parten de esas premisas.

Asimismo, pensamos que existen otras características que se plasman en la obra artística condicionadas por su momento histórico y social que nos sugieren diferentes modos de entender el *yo*, tanto del sujeto representado, como el del artista, incluso en algunos casos del espectador.

Por todo lo anterior realizamos una propuesta de análisis de estos perfiles artísticos seleccionados con la intención de acotarlos dentro de seis contextos, de seis maneras de entender la manifestación de la identidad que culminarán en el espacio de Internet.

---

<sup>1</sup> Fragmento de un diálogo en Matrix (Andy Wachovsky, 1998)

<sup>2</sup> Slogan de la última campaña de San Miguel en Internet. <http://www.sanmiguel.es>

## OBJETIVOS

Como objetivo general en esta tesis pretendemos trazar un mapa interdisciplinar que ilustre, en su medida, una reflexión en torno al concepto de identidad, entendido como la representación de uno mismo y de los demás.

Para esta reflexión, comentaremos una serie de obras artísticas que representen los conceptos que se articulan en los bloques de esta tesis. Partimos de los medios artísticos convencionales hasta llegar a la propia red como soporte de las mismas con la intención de trazar las posibles similitudes que se puedan establecer entre estas formas de identidad y aquellas que se ponen de manifiesto en el nuevo ecosistema que supone Internet.

Dentro de los objetivos específicos, analizaremos la representación de uno mismo a través del retrato pictórico y fotográfico y a través de la experiencia autobiográfica como parte integrante de algunas obras artísticas.

Desde otro ángulo, indagaremos sobre el discurso que lleva a la construcción de la figura del monstruo en la sociedad, como una manera diferente de aproximación al concepto de identidad.

Desde una perspectiva contemporánea ilustraremos, por medio de ejemplos literarios, artísticos y cinematográficos, algunos fenómenos de fragmentación y multiplicación en la representación de la identidad.

Nos planteamos profundizar en los procesos comunicativos que se plantean a través de la tecnología y la relación del hombre con la máquina. Desembocando en un análisis de la manifestación de la identidad en Internet.

Por otra parte, ofreceremos una visión del panorama artístico de la web, dentro de su especificidad y analizaremos algunas obras, con el fin de trazar paralelismos, si procede, entre los procesos anteriores y los que tienen en la red.

Proponemos la interdisciplinareidad como un método de acercamiento al concepto que nos ocupa desde sus diferentes facetas.

## METODOLOGÍA

*Cartografías de la identidad: seis itinerarios para la reflexión en torno a los procesos artísticos y comunicativos en la era digital* tiene su origen en los dos trabajos de investigación presentados para la obtención del reconocimiento de la suficiencia investigadora en esta Universidad. El primero de los trabajos se titulaba *Arte en la Red*, y tenía por objeto el estudio de todas las prácticas artísticas que aunaban su soporte en la red Internet, especialmente aquellas que se habían concebido para el nuevo medio. El segundo se titulaba *Internet: un nuevo espacio para la comunicación y socialización* y se centraba en los aspectos comunicativos y relacionales de la red, especialmente en lo concerniente a la comunicación interpersonal y la configuración de la identidad en la red. La propuesta de

tesis derivó en la unión de ambas investigaciones en el tema de la identidad mirando hacia atrás desde el punto de vista del Arte.

Las claves metodológicas para construir el discurso y acotar el corpus conceptual vinieron de la mano de algunos libros como *Maquinas de amar*, de Pilar Pedraza, o *El eros electrónico* de Román Gubern, así como *From text to hypertext*, de Silvio Gaggi. Todos ellos tienen en común un objeto de estudio, un tema, que es tratado de forma transversal, es decir que se contempla desde diferentes disciplinas; arte, cine, literatura, y medios digitales. Por otra parte abarcan un segmento temporal, que aunque delimitado, no es por ello inflexible en cuanto al cruce de referencias.

Nuestra investigación se llevó a cabo de un modo teórico-práctico a partir de análisis individual y comparativo de la bibliografía y las obras artísticas así como de nuestra experiencia en la web, de navegante y artista. Partimos de una primera revisión bibliográfica, cuya temática era el arte multimedia, y espacialmente el creado para Internet. Paralelamente, realizamos un recorrido exhaustivo en Internet de las obras de net.art. De todos estos trabajos valoramos la especificidad con el medio, el carácter estético, el conceptual, y el técnico y clasificamos las tendencias temáticas recurrentes (se pueden consultar en los anexos) en este tipo de piezas. Entre estas tendencias temáticas elegimos aquellas que reflexionaban sobre la identidad.

Conscientes de las implicaciones del tema, recurrimos a la bibliografía desde diferentes ámbitos (sociología, psicología, medios de comunicación y tecnología, historia y teoría del arte, narrativa) y a la revisión de catálogos de exposiciones y eventos artísticos. También procedimos a la búsqueda de información, tanto de artistas, eventos u obras en concreto que nos interesaban en su espacio de Internet. Estos tres tipos de fuentes son los que nos sirvieron para confeccionar los diferentes y sucesivos guiones que permitieran encajar cada uno de los bloques temáticos en una estructura.

Nuestra elección del tema no pretende la definición y delimitación del concepto de identidad, ni mucho menos abarcarlo en su totalidad de implicaciones. Apoyándonos en el planteamiento de Regis Debray<sup>3</sup>, esto es que una ciencia, se define, no por el objeto de estudio, sino por el ángulo desde el que se estudia, hemos centrado nuestro estudio en la representación de uno mismo, como una manera de manifestar la identidad del hombre.

Aunque la perspectiva del trabajo no pretende ser historicista, sino más bien conceptual, si que hay capítulos que se presentan de un modo diacrónico. Por otra parte, la disciplina que toma especial protagonismo es el arte, aunque se ha intentado ilustrar con diferentes ejemplos literarios y cinematográficos. Más allá, cobra especial importancia la profundización en el medio Internet, como medio de comunicación y soporte artístico.

La estructura de nuestra tesis, como el propio *hipertexto*, permite desplazarse hacia cada aspecto comentado en los diferentes bloques de la misma, sin obligar a un recorrido lineal que condicione un encadenamiento por el principio de causalidad. La propia historia de la humanidad, donde el discurso lineal se supone continuo, está llena de lagunas, de huecos que no se ven o no se aprecian;

---

<sup>3</sup> Regis Debray asimismo se apoya en las teorías de André Goerges Haudricourt *La technologie science humaine*, 1987; "en realidad, lo que caracteriza una ciencia es el punto de vista y no el objeto. Por ejemplo, tomemos una mesa. La podemos estudiar desde el punto de vista físico, podemos estudiar su peso, su densidad, su resistencia a la presión (...) *Introducción a la mediología*, Paidós, Barcelona, 2001, pág. 13.

*La realidad no discurre a lo largo de rectas y nítidas líneas de una página impresa solo "al entrecruzar el complejo paisaje temático "puede empezar a alcanzarse la doble finalidad de destacar lo polifacético y establecer múltiples conexiones "el hipertexto hace posible que "un único hilo conductor, o unos pocos... se unan en un tejido de interrelaciones (...)."*<sup>4</sup>

Esta aproximación metafórica a la historia que propone Plant, nos introduce en la red de relaciones que se desencadenan en Internet. De una manera similar Calvino proponía este tipo de estructura para una de sus novelas;

*"(...) construí una estructura con facetas en la que cada breve texto linda con los otros en una sucesión que no implica una consecuencia o una jerarquía sino una red dentro de la cual se pueden seguir múltiples recorridos y extraer conclusiones plurales y ramificadas."*<sup>5</sup>

En nuestra tesis hemos creado una línea conceptual que vertebra los bloques y los capítulos de la misma, desde donde se puede descender a cada uno de los puntos a modo de estaciones, de puntos de parada en un recorrido. El sustrato de imágenes que incluimos son a la vez objetos a analizar, dentro de su propio protagonismo, e imágenes que apoyan el discurso.

*Cartografías de la identidad: seis itinerarios para la reflexión en torno a los procesos artísticos y comunicativos en la era digital*, como su título indica, se divide en seis partes diferenciadas e independientes que son aquellos bloques que conforman la tesis. Cada bloque supone un punto de vista desde el cual asomarse y abordar la representación de la identidad, aunque, como se podrá comprobar, se sugiere la relación entre ellas. El bloque 0, correspondiente a la introducción, pretende asentar algunos términos con los que nos referimos al hombre, a la persona: el *yo*, el *sujeto* y su evolución, desde una perspectiva teórica, son los parámetros que pretenden dar la introducción al resto de bloques de la tesis que tienen contenido principalmente artístico.

Hemos titulado los diferentes bloques en relación con la elaboración de trayectos inspirados en aquellos libros de viajes del siglo XIX, donde la experiencia subjetiva del viajero, plasmada en sus narraciones a modo de diario, desvelaban las claves y los misterios de aquellos mundos nuevos, a los que se accedía para explorar y conocer. Cada uno de nuestros viajes es una propuesta, un itinerario para abordar cada uno de los ejes conceptuales en torno a los cuales se vertebra esta tesis y que conforman el corpus teórico de la misma.

La representación de uno mismo, la hemos entendido en el primer bloque de la tesis desde el arte, partiendo del retrato y sus diferentes variaciones e implicaciones: *Itinerario hacia la representación de uno mismo* es el segmento donde analizamos las posibilidades de este género pictórico y fotográfico que supondría un acercamiento a la imagen del hombre fijada a lo largo del tiempo.

---

<sup>4</sup> Sadie plant, *Ceros + Unos*. Ed. Destino, 1997, Pág 18.

<sup>5</sup> a propósito del libro *Las ciudades invisibles* I. Calvino, *Seis propuestas para el próximo milenio*, Ed. Siruela, 1989, pág 86.

La identidad, por definición, pone en relación dos términos sobre los cuales se establece este principio, pues bien, cuando verdaderamente cobra sentido la identidad es cuando existe la diferencia. Cuando se constata lo diferente, el temor hace surgir monstruos: *las rutas de lo diferente: la monstruosidad*, constituirá el segundo bloque de la tesis centrado en la mentalidad y algunas teorías que influenciaron ciertas obras pictóricas del siglo XIX.

Como señalamos con anterioridad, la fractura de la noción de sujeto único sirvió como anclaje teórico a la adopción de múltiples identidades por parte de los artistas: la curiosidad del hombre por experimentar y tratar de "ser otro" se ha venido manifestando a lo largo de la historia. La utilización de máscaras y artificios que cuestionan la unicidad del yo en las artes, la literatura y el cine es el tema que conforma el tercer bloque; *Itinerario a través de los diferentes soportes: máscaras y artificios*.

La subjetividad, llevada a sus máximas cotas por la cultura del romanticismo se replanteó ya bien entrada la segunda mitad del siglo XX. Esta subjetividad, marcada por la experiencia autobiográfica es uno de los pilares sobre los que se asientan las obras que comentamos en este cuarto bloque: *las sendas de la propia experiencia*.

La modernidad, entendida desde los avances técnicos de la sociedad, permitió un acercamiento del hombre a la creación de máquinas. La relación del hombre, del humano, con la tecnología y las máquinas y cómo afectan éstas a la identidad del hombre en la relación con las mismas es el tema de: *el encuentro con el otro artificial*.

Finalmente, el espacio donde se recrean y se recogen de nuevo todos los aspectos anteriormente mencionados es Internet: *Cartas de navegación: comunicación, arte e identidad en Internet*, es la parte final de esta tesis donde analizaremos el medio como espacio de comunicación interpersonal y de qué manera se establece la identidad en él. Asimismo, se analizarán diferentes piezas artísticas sobre este nuevo soporte y veremos que relación tienen con el discurso de esta tesis.



## **0. LA EXPLORACIÓN DE LA IDENTIDAD**

---



## 0.1. CONCEPTOS

El concepto de identidad proviene del latín *identitas*, (derivado de *idem*, lo mismo) y constituye el tipo de unidad o de relación de igualdad que se atribuye a lo que es idéntico a sí mismo. No obstante, como relación que es, la identidad implica dos términos que se comparan y cobra verdadero sentido cuando se afirma como negación de alguna diferencia previamente percibida (la identidad de  $A=A$  no es más que pura tautología y una afirmación trivial, a menos que  $A$  presente alguna diferencia), por ello el problema de sentido que plantea la identidad se entiende mejor si se formula como un problema de identidad y diferencia.

Esta posibilidad de diferencia es la que concede pleno sentido al concepto de identidad personal; el ser humano experimenta y capta en la conciencia que tiene de sí mismo, en la conciencia de la identidad personal, por la que el sujeto se comprende con singularidad individual, que le distingue de cualquier cosa, interior o exterior.

La evolución histórica en relación al concepto de identidad nos remite a la filosofía presocrática. Los presocráticos, fueron los primeros pensadores que formularon problemas filosóficos en torno al término, planteando la cuestión de la identidad en relación a la naturaleza. Parménides aplicaba a rajatabla el principio de identidad  $A=A$ , negando cualquier razonabilidad al cambio. Platón inicia la comprensión tanto del cambio como de la relación de identidad, como una presencia simultánea de lo mismo y lo otro. Los problemas iniciales sobre realidad y apariencia son la primera consecuencia del problema de la identidad. Más tarde, la cuestión se traslada a la identidad y a la diversidad de los conceptos con que pensamos, o a la cuestión de lo uno y lo múltiple, de lo universal y lo particular, tanto en el terreno epistemológico como en el ontológico.

Hacia el siglo XVII aparecen nuevos enfoques; la aparición del sujeto que piensa (Descartes) y que recibe las impresiones sensibles a través de los sentidos, que unifica, por tanto la experiencia y la conciencia de la experiencia.

La aparición del idealismo alemán representa la versión más desarrollada y acentuada de la filosofía de la identidad, la identidad es según Hegel la identidad de lo idéntico con lo no idéntico. La crítica marxista al idealismo – que la identidad domina sobre la diferencia- pondrá de relieve que la excesiva importancia dada a la identidad resulta siempre en detrimento de la diferencia, o de lo negativo o de lo contradictorio.

El yo es un término que asimismo utilizamos para asimilar (con diferencias de matiz) a la conciencia, el alma o la persona, con el que, en definitiva, identificamos nuestra personalidad. La característica fundamental del yo es, pues, la conciencia de la propia identidad personal.

El problema filosófico del yo comienza a plantearse con Descartes, quien lo constituye en primera verdad de su sistema "pienso, existo". La aportación de las teorías de Descartes, que reconocen la capacidad de raciocinio del hombre; se emancipó la unidad de un yo que se afirma en su propio pensamiento, en su propia actividad pensante (*cogito ergo sum*) frente a la

integración de todos los dominios, ligados a un principio divino absoluto, tal y como generalmente ocurría hasta el siglo XVIII.

Kant, a su vez, distingue un doble plano del yo: el empírico o fenomenológico y el nouménico o inteligible; el primero perceptible como fenómeno a través de la conciencia empírica, el segundo está más allá de la experiencia y del que solo sabemos –por la razón práctica– que pertenece al mundo de la libertad y de la ética.

La convicción filosófica en la existencia del yo se refiere justamente al yo que está más allá de la propia conciencia empírica, y que se concibe como sujeto permanente de la propia singularidad y de la identidad personal y principio de la propia autonomía inviolabilidad y dignidad.

De la misma manera, el sujeto (procedente del latín medieval *subiectum* y *obiectum*) es el término con el que se traduce, en el latín medieval “lo que está puesto debajo”, y se refiere al sustrato, que permanece en el cambio, que propiamente es sujeto en los enunciados; en este aspecto el sujeto no tiene al objeto como correlato, puesto que su entidad es de tipo lógico o metafísico. La teoría del conocimiento racionalista de Descartes hace del sujeto, el “yo pienso”, o la razón humana reflexiva, el punto de partida de todo conocimiento, inaugurando así la distinción entre “sujeto que conoce” y “objeto conocido”.

Como hemos podido comprobar, la conciencia de la propia identidad, o de la identidad personal ha tenido, en la historia del pensamiento, diversas interpretaciones. De ellas, las de la mayor importancia histórica son la equivalencia del yo con la “sustancia pensante”, de Descartes, y la teoría del yo como “haz de impresiones” de Hume.

## 0.2. EVOLUCIÓN

La persona a lo largo de la historia se ha venido representando en la literatura y en las artes plásticas como individuo y como miembro de la especie humana. Estas manifestaciones fueron evolucionando al mismo tiempo que la concepción del hombre como individuo iba cambiando, de una manera indisolublemente unida a los discursos imperantes de índole político, social y religiosa. El arte ha desarrollado a lo largo de la historia estrategias de representación en función de los vínculos establecidos con el poder, transmitiendo valores que han permitido perseverar estructuras religiosas, políticas y sociales de acuerdo con las premisas imperantes en cada época. Esta evolución se mostrará en los capítulos destinados a las transformaciones efectuadas en el retrato como primera forma artística que representa al hombre como individuo y al advenimiento de la subjetividad que se observa con la aparición de las primeras autobiografías.

En las primeras civilizaciones humanas el hombre aparece marcado por el estigma del poder; es decir solo conocemos representaciones de personajes tales como el Faraón, el Emperador y poco más, mientras que el resto de personas están teñidas por un anonimato que rara vez les hace emerger como propios individuos. Lo mismo sucedía en la Edad Media, donde el discurso del poder imperante era el religioso, *el poder de Dios*, y por ello todas las representaciones gravitan en torno a la temática religiosa. Sin embargo, existen textos como las *Confesiones* de San Agustín (año 397) donde se prioriza el discurso de la primera persona, del *yo* hacia Dios. Agustín escribe sus memorias para relatar su vida y el estado de su alma, desde el pasado hasta el presente buscando la redención de los actos anteriores a su conversión.

El Renacimiento comporta un giro hacia el hombre que se manifestará del mismo modo en la aparición del retrato como tal (un poco anterior, en el Siglo XV) y la extensión del mismo, aunque, como se podrá observar a lo largo de nuestra tesis, es expresión, tan solo, de unas determinadas clases sociales que podían acceder a este tipo de privilegios. Durante el siglo XVII, con la proliferación del Barroco se manifiesta la misma tendencia.

Es a finales del siglo XVIII, con la aparición de las *Confesiones* de Rousseau, considerada la primera pieza literaria de contenido estrictamente autobiográfico y demás trabajos en torno al discurso humanista, que la subjetividad, entendida como la experiencia personal comenzará a considerarse un factor imprescindible de la experiencia y la cultura, estableciéndose los pilares de la posterior extensión a la cultura del Romanticismo.

La posición central de *yo* se asienta como producto del pensamiento del siglo XVIII, anteriormente ni siquiera el alma pertenecía al hombre, su identidad se forjaba en el mejor de los casos, en torno a un grupo social, religioso, etc. Algunos escritores del momento como Goethe en 1770 ponen de manifiesto la contradicción entre la pasión y la racionalidad proclamada

por algunos de sus personajes que acaban desembocando en las enfermedades del alma culminantes en el acto del suicidio<sup>6</sup>.

Por otro lado, los valores ligados a la imaginación se reivindican, desde la literatura y las artes plásticas, llegando a constituir valores de primer orden, un ejemplo de ello son los trabajos de W. Blake.

En efecto, los valores del alma cobran gran importancia en la cultura del Romanticismo reflejados en la naturaleza, y la idea de lo sublime como algo immanente a la misma. La mentalidad del Romanticismo cree que la esencia del hombre está en atributos como la pasión, el ingenio, etc. A finales del siglo XVIII, el testimonio de lo personal, se dio en algunos de los libros de viajes a países exóticos, donde primaba la experiencia subjetiva del protagonista, *la mirada interior*, sobre el interés del propio país, o paisaje.

*"(...) dar un paseo con el único fin de dar un paseo... Porque el hecho de contemplar el paisaje se convirtió en una afirmación, más de sí mismo, que de un proceso de aprehender el mundo natural"*.

La idea de que detrás de las palabras hay una mente singular es el fundamento del individualismo occidental y puede remontarse a los siglos XVII y XVIII. Antes de esta época circulaban muchos escritos cuya paternidad nadie reclamaba<sup>8</sup>: la génesis de la noción de autor constituye un momento privilegiado de la individualización en la Historia de las ideas, el conocimiento, la literatura, la filosofía y las ciencias.



Fig. 1. Doña Inesilla y sus criados en 'Viaje a la Florida', en *La Tierra y sus habitantes*, tomo I, Barcelona 1878.

<sup>6</sup> Podremos comprobar en un capítulo posterior que el suicidio se convirtió en un fenómeno social que sacudió las calles de Inglaterra en la época Victoriana.

<sup>7</sup> Según Gergen: *El yo saturado*, Paidós, Barcelona, 1997, pág 25.

<sup>8</sup> Michel Foucault sugiere que el deseo de identificar a un autor fue en parte la consecuencia de que las autoridades quisieran individualizar a los responsables de los escritos políticos que les resultaban inconvenientes.

Durante la primera mitad del siglo XIX siguen perdurando las concepciones del yo romántico, ancladas en conceptos de carácter abstracto como: alma, creatividad y temple moral. Hacia el final del siglo XIX comienzan a asentarse los postulados del modernismo, cuya concepción del hombre, del yo, varían, sustancialmente de los anteriores valores del romanticismo.

La visión modernista se sustenta en la capacidad de raciocinio del hombre para desarrollar sus propios conceptos y opiniones, trayendo consigo, de esta manera, la noción de individuo, ligada a lo racional y lo esencial. La racionalidad del hombre, capaz de desarrollar lo sintético, lo trasladaría a concebir, desde los sectores científicos, la esencia del hombre ligado a la máquina. La metáfora hombre-máquina cobraría plenitud de importancia en el desarrollo de las máquinas inteligentes a lo largo del siglo XX.

A principios del siglo XX tiene lugar la publicación de las teorías de Freud y el asentamiento del psicoanálisis, que aportan una nueva visión del individuo que se ha dado en considerar el *yo dividido*. El descubrimiento del *superego* en Freud es crucial para el desarrollo de la psicología del siglo XX, y pone de manifiesto que el individuo, no es algo indisoluble, sino que está compuesto de diversas partes que actúan y definen tanto los actos como la personalidad del hombre. De la misma manera, la posterior revisión que hizo Lacan de Freud, tomando como referencia las teorías estructuralistas imperantes en el momento, que definían la definición del sujeto a través del lenguaje; es una referencia ineludible a la hora de entender los procesos de la manifestación y representación de la identidad y la comunicación.

El yo y el sujeto son dos términos que no son mutuamente intercambiables. Asimismo, en la actualidad la subjetividad implica más que el yo porque, entre otras cosas, en el sujeto está implícita también la idea de género de la que éste no se puede desvincular. Asimismo la proliferación de la tecnología y los medios de comunicación de masas ha alterado, de una manera determinante, la conciencia y percepción de nosotros mismos. Según Gergen, la saturación generada por las tecnologías destinadas a los medios de comunicación ha contaminado nuestra concepción de nosotros mismos con otras características, más o menos similares, aunque disonantes. Esta contaminación nos llevaría a la fragmentación del yo, un concepto desarrollado ampliamente en la década de los 80 bajo lo que genéricamente se ha denominado Posmodernidad, especialmente centrandose su interés en la fragmentación del objeto artístico.



---

### 0.3. LLEGAR A SER UNO MISMO

---

La identidad, la hemos venido arraigando a conceptos como el yo, y el sujeto, que como inherentes al ser humano, proceden a una evolución del mismo hasta su propia consolidación. Esta evolución tiene que ver con el crecimiento del propio ser, y no deja de producirse hasta el fin de nuestros días: el ser humano, a través de sus propias experiencias y aprendizajes va configurando su propia identidad en un empeño que jamás se desvanece.

Además del yo y el sujeto, otra manera de expresar el yo personal es con la locución "sí mismo", ésta es significativa de que el yo puede tenerse a sí mismo por objeto de consideración. La conciencia de sí mismo se desarrolla desde una unidad indiferenciada "yo-mundo" del *niño* hasta el surgimiento del sentimiento de identidad y de diferenciación propia frente a todo objeto que se inicia en la pubertad. Llegar a ser "uno mismo", en sentido psicológico, constituye un programa de maduración del individuo a lo largo de su vida.

Dentro de las fases del desarrollo de la personalidad se destacan las fases de la adolescencia y la edad adulta como definitivas en el proceso de consolidación de éstas. La identidad es una forma consciente de formular las reglas según las cuales nos colocamos en el espacio social; es precisamente la identificación de uno mismo en la sociedad.<sup>9</sup> Algunos psicólogos y sociólogos destacan el origen social de la noción de uno mismo. En particular, Georg Herbert Mead ha puesto de relieve la idea de que el yo no existe sin una construcción social, en la interacción con los demás: el yo es conocimiento propio, pero el contenido de este conocimiento es el reflejo de cómo los demás nos perciben. No obstante, otros teóricos, como Maslow, destacan el sentido de *sí mismo* como sentido originario de la propia personalidad.

La adolescencia es el momento de fijar las relaciones con el mundo social a través de símbolos o atributos de identidad, esto vendría a significar interesarse por algo o por alguien, para hacer que pase a formar parte de nosotros mismos. Se procede a un acto de apropiación de signos y de personas pertenecientes a nuestro entorno más cercano.

En los libros de educación de los niños de mediados del siglo XIX, antes de la pubertad el ser humano era considerado una criatura diferente en esencia de la que cobraba forma con el despertar de los instintos sexuales. Estos libros reflejaban una teoría transformacional del desarrollo de la emoción humana, sugerían una especie metamorfosis. Freud y James rechazaron esta idea decantándose más por una teoría basada en la adición, a partir de la cual, cobraría importancia la historia del sujeto. El proceso de crecimiento era algo parecido al ensanchamiento de un mosaico.

*"La gran aportación de Freud y James al presente fue mostrar como las criaturas vivientes nunca se desprenden de lo que antes fueron, mostrar*

---

<sup>9</sup> Richard Sennet, *Vida urbana e identidad personal*. Ediciones Península S.A., Barcelona, 2001. Pag 132

*que la realidad psíquica de una vida no es su momentánea apariencia, sino también su historia.*<sup>10</sup>

Este carácter de crecimiento, es el que han tomado psicólogos como Sherry Turkle cuando tratan el tema de la identidad en Internet, Turkle sugiere que las experiencias que se tiene en los espacios de relación en Internet, se van sumando al resto de experiencias diarias y forman parte de nuestra identidad.

En la etapa adolescente el individuo trata de encontrar reglas con las que forjar una imagen propia unificada a partir de atributos y artefactos de personalidad (cómo viste, cómo habla, la música que le gusta, la ideología política). Richard Sennet propone que el adolescente, a diferencia del adulto, no adviene a estos atributos como resultado de escudriñar a través de la experiencia, sino a un acto de conquista, de asimilación voluntaria<sup>11</sup>, aunque personalmente pensamos que si que hay un factor de experimentación en ese acto de conquista y en la experiencia diaria del propio adolescente.

La etapa adolescente es propicia a la formación de grupos al estilo de bandas callejeras, pandillas, etc. en las que el sentido de pertenencia a la comunidad es fundamental. Este sentido de comunidad es el que ha permitido que las comunidades en Internet, dedicadas al ocio y la relación, estén pobladas mayoritariamente por adolescentes. Sennet relaciona la idea de comunicación en comunidades pequeñas con la comunicación adolescente: señala la tendencia en el urbanismo (desde los años 70) hacia la idea de la comunicación en comunidades reducidas, según él favorecedores de la incomunicación, o bien la comunicación a partir de pequeñas comunidades reforzando así la idea de ghetto. Este tipo de comunidad, propio de la ciudad opulenta, se emplearía para encerrar a los hombres en la adolescencia aun siendo físicamente adultos.

La comunidad más pequeña y la más inmediata, a la que nos vinculamos desde nuestra infancia es la familiar: forma parte de nuestro primer acercamiento y asunción de la identidad a través de las figuras materna y paterna. En la actualidad el hogar ya no es el 'nido familiar' que anteriormente era la regla general, sino que se están produciendo algunas variaciones, de la misma manera, las relaciones de pareja ya no son 'eternas' como antes, las múltiples relaciones extramaritales crean un nuevo modelo.

En estos cambios tiene gran importancia la incorporación de la mujer al mercado laboral, lo cual provoca que en cierta manera deje de depender económicamente del hombre y se equipare a él en cuanto a posibilidades, tanto de viajar como de desempeñar trabajos de responsabilidad. Las relaciones extramaritales han existido desde el principio de los tiempos, pero tal vez en estos momentos, no se sostengan bajo el prejuicio de la estabilidad social, ni por dependencia económica. La fugacidad dada por la rapidez, los viajes y la posibilidad de estar en muchos lugares, hace que las relaciones se vivan de forma intensa, casi cercana a la concepción romántica...

Lo que está claro es que las formas familiares están cambiando, y éstas, como Castells indica, tienden hacia disposiciones en contra de la estructura patriarcal tradicional. Él llega a esta conclusión tras el análisis de la evolución movimiento feminista y el gay como ejemplos de colectivos en expansión.

---

<sup>10</sup> Richard Sennet, *ibídem*

<sup>11</sup> Richard Sennet, *ibídem*.

Estos movimientos son muestra de nuevas formas de comportamiento que determinan nuevas maneras de entender la identidad del sujeto que comienza a fraguarse en el ámbito familiar como primer espacio de socialización humana. Estas nuevas maneras de entender la identidad se siguen cuestionando desde los sectores más conservadores que se empeñan en cubrirse los ojos ante estas nuevas formas, tal vez porque no se tienen las herramientas sociológicas para afrontarlo.

Resulta curioso, sino patético, observar como los modelos sociales para afrontar la familia se siguen entendiendo en términos de la apariencia social, donde se exhibe mediante bodas religiosas multitudinarias un compromiso, en muchos casos, o bien falso, o al menos disfrazado y recubierto de una falsa moralidad y valores arcaicos y trasnochados.



## **0. ITINERARIO HACIA LA REPRESENTACIÓN DE UNO MISMO**



## 1.1. INTRODUCCIÓN: LA MEMORIA ICÓNICA DEL RETRATO

De entre todas las manifestaciones artísticas habidas a lo largo de la Historia del Arte, la forma más evidente de la materialización de la esencia de la identidad, o al menos aquella que aparece de entrada en nuestras mentes, es la de un retrato, y esto no es sino el reflejo de la consideración del rostro como la expresión del ser que queda definitivamente fijada en el mito occidental.

El retrato, como la representación de la figura humana, posee una historia de siglos de antigüedad, desde las primeras civilizaciones hasta la actualidad, salvando todas las distancias y variaciones producidas durante el tiempo y todas las implicaciones que ha conllevado esta manera de representar, tanto al género humano, como al grupo de individuos, (o colectivo), así como a la máxima singularidad del hombre.

### CONCEPTO

Atendiéndonos a la definición que aparece en el diccionario, la palabra retrato se refiere a lo siguiente:

*"Representación de la figura de una persona, animal o cosa hecha en dibujo, pintura o fotografía". En sentido figurado el retrato corresponde a: "descripción física o moral de una persona o de una cosa" o "Lo que se parece mucho: Es el vivo retrato de su madre."<sup>12</sup>*

*Pintura o efígie que representa una persona o cosa. Hacer descripción de la figura o carácter de una persona. Imitar, asemejarse. Describir con fidelidad alguna cosa<sup>13</sup>.*

La definición del retrato ha ido variando a medida que se ha ido avanzando en la Historia del Arte, en parte debido a motivos mayoritariamente ajenos a la evolución técnica, hasta el siglo XIX, momento en el que se produce un hito importante, con gran relación con los avances técnicos y con la concepción del arte en sí mismo.

Francastel constata la extensión del retrato en Europa occidental a fines del siglo XIV y principios del XV. En la misma época aparece en la Italia del Renacimiento la firma de los artistas sobre sus obras, marca personal que atestigua que también el artista, acantonado durante los siglos precedentes en el anonimato, accede a la conciencia de sí. De manera paralela también comienzan a reconocerse los primeros autorretratos.

<sup>12</sup> *Minilarousse ilustrado* tomo 10, Círculo de lectores, Sant Vicenç dels Horts, 1985, pág. 1686.

<sup>13</sup> Hasta el siglo XVII se consideró el retrato como la imagen de una persona realizada con la ayuda de alguna de las artes del dibujo. En la enciclopedia Británica se recogía la entrada retrato como la evocación de ciertos aspectos de un ser humano particular, visto por otro. Después del Impresionismo y la abstracción con todas las vanguardias que le siguen, el concepto de retrato se vuelve más difuso, aunque se sigue recurriendo a él, tal vez con menos asiduidad y reformulándolo en función de las nuevas necesidades, tanto como género tanto pictórico como fotográfico.

<sup>13</sup> Diccionario de la Real Academia Española, 1992 (Pág: 1703,1).

Tenemos constancia de mecenas perfectamente reconocibles por los contemporáneos junto con santos que toman los rasgos del rostro de un príncipe o un gran señor que aparecen frecuentemente en los vitrales y las miniaturas religiosas, estipulados casi siempre por un contrato de encargo. De allí a aislar la figura, a no mezclarla con los protagonistas de una historia santa, a hacer, en una palabra, un cuadro que no tiene por otro fin que el de perpetuar los rasgos de una persona laica, no hay más que un paso a franquear, pero cuya importancia no puede ser subestimada.

Sin duda alguna, el surgimiento y la proliferación del retrato como género obedecería al deseo de los seres humanos de contemplarse por medio de la interpretación de su propia imagen. La conquista de su propia imagen entre la del resto. La aparición del retrato es, por tanto, un signo de los tiempos: retiene para nosotros el cambio de gusto de un por el hombre, su carácter y su personalidad.

Muchos autores han historizado el retrato de diversas maneras, Según Pierre Francastel, el retrato más antiguo que se conoce al norte de los Alpes—fuera del dominio italiano— es una pintura sobre madera que representa al rey Juan el Bueno ejecutada hacia 1360<sup>14</sup>. Las clasificaciones que se podrían hacer serían muy discutibles, teniendo en cuenta que la definición del concepto del retrato también es variable.

Desde nuestro punto de vista trataremos el retrato en esta tesis como la manifestación de *identidad* del hombre eminentemente en lo pictórico y lo fotográfico. Entendemos la *identidad* reflejada en la imagen de un individuo al cual se le pueden reconocer los rasgos como propios y diferenciados del resto, aunque también hemos considerado incluir representaciones del hombre que pese a estar idealizados muestran testimonio de la evolución del concepto.

El límite entre la representación o el retrato de género humano y el personalizado se establece de la siguiente manera: para poder hablar de retrato no es suficiente la identificación del personaje representado como miembro de la especie, además ha de tener los rasgos propios e individualizados<sup>15</sup>. Podríamos añadir que, además de lo anterior, debe producirse un compromiso por parte del artista y del modelo en el que se debe considerar tanto la intención del artista como el consentimiento del propio modelo para realizar la obra.

---

<sup>14</sup> Francastel, Pierre; *Historia de la Pintura Francesa*, t.1, Paris-Brusellas, Elsevir, 1955, pág 9-10.

<sup>15</sup> Francastel, *El retrato*, Cátedra, 1978.

## 1.2. EL RETRATO COMO MODELO

### 1.2.1. MODELOS DE CONDUCTA

Un retrato sin rostro nos observa detrás de la tela, aunque no lo podemos saber, pues no podemos ver sus ojos y su mirada, tan solo podemos ver dos agujeros negros que muestran lo vacío de su ser. El hecho de no verle la cara nos inquieta, su vestimenta nos resulta muy familiar. Un sujeto que se cubre el rostro... ¿qué pretende? ¿qué oculta?

Los signos en este retrato sin rostro son ineludibles, el retrato no dice nada, si no se conoce el significado de estas vestimentas, en un contexto cultural ajeno este retrato no diría gran cosa, sin embargo, para nosotros estos signos representan lo irrepresentable. Muestran la imagen de un individuo que se esconde tras la máscara pues su conducta forma parte de lo marginal, de lo inaceptable, tanto es así que no se presenta cara a cara.

La luz violenta procedente del lado izquierdo genera un gran contraste que reduce la definición de los volúmenes a lo plano. El sacerdote / mago del *Ku Klux Klan* se presenta como una imagen de papel acartonado, doblado hacia atrás. Además, la luz contrastada acentúa lo terrorífico, la sensación de frialdad que trasmite esta imagen.



Fig. 2. Andrés Serrano *Klansman (Imperial Wizard III)*, 1990

Andrés Serrano trata de mostrar lo inmostrable, aquello que está fuera de las normas, pero que tiene presencia en la clandestinidad. No obstante, el interés de este retrato opera en la utilización de los signos, algo que nos haría reflexionar en torno al propio concepto de representación.

El retrato antiguo, cuyo alcance era de las clases que detentaban el poder se valía de los signos, desplegando una iconografía del poder que se plasmaba de un modo muy patente en su vestimenta, su figura y los elementos de los que se rodeaba al sujeto.

El sujeto que se representaba en el retrato pretendía erigirse como modelo capaz de transmitir valores y patrones de comportamiento, así como infundir respeto y autoridad.

Estos modelos han sido recurridos a lo largo de toda la historia, sin embargo el Renacimiento y el Barroco ha legado gran cantidad de ejemplos de personajes nobles, burgueses e ilustres que nos miran con gran distancia desde sus marcos seguros.

Durante el Renacimiento se generó, a pesar de considerar el retrato como una práctica inferior<sup>16</sup>, un gran repertorio de retratos que se clasificarían como: *retratos de corte*, *retrato oficial*, *retrato alegórico* y *retrato mórbido*, donde la presencia de la muerte en forma de cráneo acompaña al ser vivo para recordarle la caducidad de la belleza... es decir, encontramos numerosas variaciones del concepto del retrato en las que predomina la mezcla con otros motivos, entre ellos la naturaleza muerta y el paisaje.

### 1.2.2. MODELOS SOCIALES

Regresando de nuevo a la actualidad, y retomando a Andrés Serrano, veremos que su operación en torno a los códigos de la representación se hace mucho más evidente, en su serie *Nomads*. En esta serie Serrano toma fotografías de gente *sin-techo* colocándoles en las mismas poses ennoblecedoras características de la retratística tradicional. Estos seres aparecen ante nosotros como personajes épicos, cargados de una fuerte intensidad física y moral.

La fotografía, desde su aparición desmanteló el monopolio del retrato como exclusivo de las clases elevadas. No obstante, el giro más radical hacia la representación de lo marginal, dentro de los códigos del ARTE tiene lugar estas últimas décadas. El sujeto a retratar ya no se corresponde con el sujeto del Renacimiento y el Barroco, los artistas, pretenden ir más allá y atribuir el status de arte a sus fotografías de sujetos negados, no solo del discurso del poder, sino del discurso de la vida convencional.

El retrato de Berta alude al retrato del Renacimiento: la iluminación procedente del lado derecho y la actitud de la modelo la diferencian de la fotografía situada abajo (fig.5), realizada en el siglo XIX: mientras que la primera es fruto de la intencionalidad y el artificio de la pose, la segunda parece proceder de la casualidad, de haber encontrado a este señor por la calle, tal vez en una ciudad extranjera, procedente de un viaje.

---

<sup>16</sup> Esta es la razón por la que muchos de los retratos del siglo XVI están sin firmar.



Fig. 3. Andrés Serrano *Nomads (Bertha)*, 1990

Fig. 4. Leonardo da Vinci, *Retrato de dama con armiño*, 1485-1490

Andrés Serrano en estos trabajos pretende poner de manifiesto su postura de crítica social, pero pensamos, que tal vez no está tan distante de la fascinación por lo marginal que acontecía en el siglo XIX, y que se mostraba a través de las fotografías, como es este ejemplo entre otros. En cualquier caso, la intención de Serrano iría más dirigida a una reflexión en torno a los códigos de representación, que presenta como una especie de choque, de confrontación de ideas. Es una costumbre en Serrano investigar el tema con una sucesión de imágenes que están temáticamente relacionadas. Serrano insiste en examinar temas controversiales y poco agradables incluyendo representaciones religiosas, inhibiciones hacia los fluidos del cuerpo, racismo, el Ku Klux Klan y la injusticia con las personas sin casa.



Fig. 5. Anciano mendigo, c. 1885

Para Serrano "no hay limitaciones morales cuando se trata de arte, con la excepción de aquellas que el artista decide seguir con su conciencia." Algunos críticos neoyorquinos lo han acusado de tener valores dobles, queriendo impresionar y gustar a la misma vez. Serrano evita ser moralmente instructivo, pero sutil y enérgicamente invoca asociaciones psicológicas acerca de su tiempo.

### 1.2.3. MODELOS VISTOS DESDE DIFERENTES ÁNGULOS

Un rostro de perfil mira fuera de encuadre, está pendiente de algo externo, aunque su pupila ha quedado fijada sin brillo, ni definición, como si hubiera perdido ya la capacidad de volver su vista hacia otro lugar. Su piel aterciopelada nos incita a tocarlo, a despertarlo, a obligar que vuelva su vista hacia nosotros, pero eso no sucederá, porque ha quedado inmortalizado, petrificado en su pose.



Fig. 6. Moneda del periodo de la republica romana, 137 a.C.

Fig. 7. Robert Mapplethorpe. *Negro bust*, 1988

El retrato mayoritariamente pone el acento sobre el rostro, la cabeza, pero lo hace desde diversos ángulos: cada uno de ellos explora diferentes posibilidades. Retomando la evolución del retrato podemos apreciar que en las representaciones antiguas (cultura egipcia, básicamente), desde lo bidimensional, se tomaba al individuo de perfil estricto. Este mismo perfil se implantó por la civilización helénica así como en la cultura romana en la acuñación de monedas durante sus diferentes periodos. Esta tendencia se retomó en la pintura del siglo XV, con claras reminiscencias a la antigüedad clásica.

Robert Mapplethorpe se inspira en estos modelos clásicos, propios de las monedas, en cuya distancia se encuentra una función de respeto, el mismo respeto que inspira la profesionalidad y la perfección de su obra fotográfica. Conocedor de todos los entresijos y posibilidades del retrato, en esta fotografía en concreto, recoge las premisas de los modelos clásicos de las monedas, para trazarlas desde su propia perspectiva. Como se puede observar, las monedas eran representaciones grabadas en relieve, pero Mapplethorpe va más allá del relieve: el volumen del rostro del protagonista roza lo escultórico, si no consigue traspasarlo por las limitaciones de sus márgenes bidimensionales. La posición hierática del modelo contrasta con la carnalidad y la sinuosidad de este rostro que, tal y como el autor titula el retrato, se acerca más a lo escultórico que a lo pictórico.

El anverso de estos dos perfiles lo hallaríamos en algunas de las representaciones del *retrato libre* del siglo XV. Con la misma mirada hierática hacia el lado izquierdo, a Federico de Montefeltro, el protagonista de este retrato, le falta la mirada de su esposa que está en la otra parte del díptico que Piero de la Francesca realizó en 1465.



Fig. 8. Piero de la Francesca, *Retrato de Federico de Montefeltro y esposa*, 1465.

La Historia de la humanidad nos demuestra que las primeras inclusiones de rostros humanos en composiciones artísticas tienen lugar en el seno de las representaciones de carácter religioso, y la desvinculación de ese discurso se produce de modo paulatino hacia el siglo XV. Lo que Francastel denomina *el retrato libre* (1434 – 1439) ya no busca ni la excusa en lo sagrado ni la inserción en una composición más vasta, pretende llegar a ser un cuadro por él mismo. El retrato libre es aquel que no requiere de justificación monárquica ni eclesiástica y tiene en Italia y Francia más de medio siglo de existencia independientemente del donante y el personaje presente.

Algunas de las modalidades del retrato libre, en su etapa de mayor expansión constituirían el retrato sobre fondo negro y el retrato sobre fondo de imágenes; el retrato sobre fondo de imágenes situaba al sujeto ante sus posesiones, su patrimonio, que a veces se divisaban a través de una ventana. El retrato que hizo Piero de la Francesca a los Duques de Urbino (Batista Sforza y Federico de Montefeltro), 1465 es un ejemplo de esta modalidad, que resuelve el pintor a modo de díptico. Este retrato soluciona la pérdida del ojo del duque retratándolo de perfil estricto.

La modalidad del retrato sobre fondo de imágenes fue practicada por Van Eyck y en estos retratos se prima la presencia de las personas con respecto al entorno, por tanto este último se ha de integrar en los elementos que caracterizan a las personas sin reivindicar una existencia independiente del cuadro.

En el retrato sobre fondo negro el personaje es presentado sobre un fondo neutro, se toma de tres cuartos o de perfil, nunca de frente; aparece un poco recortado por abajo y se le otorga mucha importancia el peinado.

Los prototipos clásicos de la estructura del retrato en los comienzos del Renacimiento estaban basados en los bustos de mármol esculpido de la antigüedad romana y en los retratos de perfil de las monedas antiguas. Desde la representación del perfil hasta llegar a la frontalidad se suceden las opciones intermedias; la posición ladeada, en tres cuartos era una de las más recurridas durante en periodo del Renacimiento y el Barroco, los ejemplos de retratos realizados por Leonardo o Rembrandt, dan prueba de ello.

En la primera mitad del siglo XV, los mecenas y artistas italianos prefirieron la estructura del perfil para los retratos, sin embargo en Italia, en este periodo posterior, la vista estrictamente de lado fue sustituida por la perspectiva de tres cuartos, que pone al personaje en contacto visual con el espectador. Estos retratos tendrían su origen en los retratos ejecutados por los maestros de los países Bajos (Holanda y Bélgica).



*Fig. 9. Leonardo da Vinci, retrato de Ginebra Benzi, 1474.*

Leonardo da Vinci se distinguió en todas las ramas de las artes y las ciencias y su práctica del retrato no quedó al margen; siempre intentó hacer alusión a la vida interior del retratado. Este retrato sea posiblemente el retrato del matrimonio de Ginebra, realizado al principio de la carrera de Leonardo. La figura de Ginebra destaca sobre una mata de ginebra, emblema que parece hacer referencia a su virtud y a su identidad. El nombre en italiano de esta planta siempre verde es una alusión personal simbólica, ya que se puede hacer un juego de palabras entre ambas.

El cuadro de madera debió ser recortado hace algún tiempo, posiblemente para quitarle el área dañada, a lo largo del borde inferior. Es posible que el frente incluyera las manos de Ginebra (de un modo similar al retrato de dama con armiño) ya que se halló un dibujo anterior que las contenía.

Durante el siglo XIX, se comienza a recurrir al retrato de frente; el desarrollo de la fotografía trajo un sentido de liberación del retratista, permitiendo un nuevo tipo de retrato que se enfrenta al sujeto cara a cara. En el siglo XX la confrontación del retrato se convierte en una tipología común entre el retrato y la pintura. A principios del siglo XIX, como los burgueses querían poseer todo aquello que era antes privilegio de las clases

dominantes, quieren también contemplarse a ellos mismos en vida y legar sus rasgos a sus hijos. Nunca en ninguna época fue tan grande la necesidad de personalización.

Esa época dio lugar al nacimiento del retrato psicológico y a Goya como el máximo exponente. Dejando a un lado la cualidad intrínseca de la ejecución, los retratos de Goya revelan todas las posibilidades que había para la expresión de los matices de la psicología individual en el retrato oficial, heredado de la época precedente. Goya resalta la separación del modelo en relación con su entorno y con su gran brillantez. Nunca se había manifestado tanto el individuo, la persona.



*Fig. 10.* F. de Goya, *retrato de Antonia Zárate*, hacia 1811  
*Fig. 11.* Thomas Ruff, *Portrait*, 1989.

A lo largo del siglo XX, el retrato se aborda desde todos los ángulos posibles, siendo la frontalidad, uno de los más utilizados, tanto por el desafío que plantea el sujeto representado, como por la intención del autor de imponerse a sí mismo como sujeto.

El retrato de Thomas Ruff (1989), se reduce al rostro aunque las dimensiones del mismo corresponden al tamaño de un cuerpo entero. La confrontación con el individuo es absoluta, pero en este caso, en contraste con el acercamiento que proponía la pintura romántica del siglo XIX, el retrato de Ruff provoca distanciamiento, frialdad, puesto que el protagonista adopta la posición del retrato de carnet, o ficha policial, pero llevado a su extremo por las dimensiones de la propia fotografía.

#### 1.2.4. LA MIRADA PRETENDIDAMENTE TRANSPARENTE

##### RETRATOS Y FOTOGRAFÍAS

Un señor, con apariencia digna y pose arrogante, nos mira de frente exhibiendo su atuendo con actitud orgullosa. Pretende perpetuarse a partir de esta imagen de carácter popular: quiere que el mundo, sus posibles familiares, lo recuerden así.

El atuendo popular es tan solo una manera de verse identificado con su procedencia: el protagonista, orgulloso de sus raíces y su cultura elige esta imagen como su propio modelo.

Pero a pesar de todo, es verdad que ninguna imagen, ningún retrato es capaz de resumir al completo la personalidad, entre otras cosas por que el ser humano a lo largo de su vida evoluciona en tantas facetas que no hay foto única que pueda representarlas. El retrato será, por tanto, la representación de una persona en un momento determinado del tiempo. La aparición de la fotografía, como se había comentado anteriormente, no supuso la desaparición del retrato sino más bien lo contrario. El alejamiento que planteaba la pintura con respecto al referente se ve retomado por la fotografía, siendo ésta mucho más fiel al referente de lo que pudiera ser la pintura anteriormente. Este grado de realismo se plasmó en términos absolutos, llegando a considerar que una fotografía era lisa y llanamente la representación de la propia realidad, una visualización de la verdad.



*Fig. 12.* Daguerrotipo, Retrato de hombre sentado, vestido popular andaluz, 1845-50.

No obstante, anteriormente a la aparición de las diferentes fases que suponen la evolución de la técnica, la mayoría de las cámaras oscuras tenían una aplicación práctica. Los pintores y los dibujantes las utilizaban para delimitar los contornos de paisajes y vistas de ciudades. La cámara oscura era tan imprescindible para el pintor que quisiera retratar fielmente la

naturaleza, como un microscopio para el naturalista o un telescopio para el astrónomo.

Los primeros daguerrotipos parecían venir a revolucionar el ámbito de las artes y se cuestionó, por ello, su estatus. Así, el daguerrotipo se fue diversificando en otros subgéneros, como el retrato de niños y de animales de compañía, bodegones científicos, la etnografía, los utensilios de los distintos pueblos del mundo o las escenas de interior. Dos géneros fundamentales se desarrollaron en estos sesenta años en todas sus variantes y formas, desde las pequeñas tarjetas de visita a los lujosos álbumes ornamentados<sup>17</sup>.

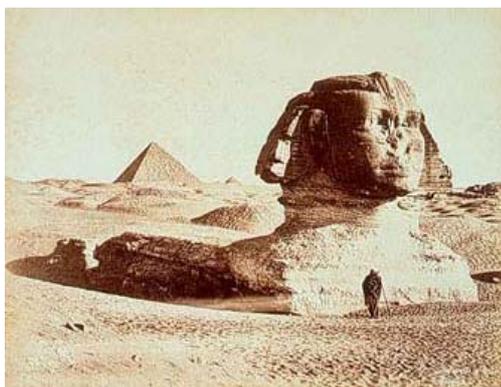


Fig. 13. P. Sebah, *Esfinge de Gizeh*, c. 1885

#### LA EXIGENCIA DE LA FIDELIDAD

En el ámbito de la fotografía podríamos decir que el retrato es el más obvio de sus géneros; de hecho existe cierta confusión en relación al término retrato, al cual nos referimos en muchas ocasiones para hablar de una fotografía. Se produce una sinécdoque confundiendo el genérico fotografía por una especialidad, de la misma, como pudiera ser el retrato. Suponemos esta traslación se produce porque desde sus orígenes el uso de la fotografía se destinó, en gran parte, al cultivo del género del retrato, que como se había comentado con anterioridad, era de un alcance muy elitista, quedando reducido a las posibilidades de determinadas clases sociales.

Históricamente el retrato surge, como ya habíamos comentado, cuando el individuo concreto conquista una imagen propia, diferente de la genérica de grupo, casta o entidad simbólica a la que pertenece. Esta imagen debía estar bien definida y el personaje debía ser perfectamente identificado.

Existe un concepto muy ligado al retrato, por el cual se rechazaron los intentos vanguardistas (o impresionistas) aplicados concretamente a este género, y esto es la objetividad: debía quedar muy claro a quién se estaba retratando, el personaje debía ser identificado y el autor debía mostrar con total transparencia, sin trucos ni interpretaciones, la esencia del retratado, no consistía en lograr simplemente el parecido, un buen retratista se debía acercar a la identidad del sujeto representado. Yendo más allá, la imagen de retrato debía ser como el doble del retratado, su espejo, su reflejo<sup>18</sup>.

<sup>17</sup> Texto de exposición fotográfica disponible en : <http://www.telefonica.es/fat/photoses/fotoxix.html>

<sup>18</sup> ¿Acaso el reflejo no había sido siempre la metáfora de la ilusión y del cambio?. La fotografía fijaba lo transitorio, perpetuaba lo fugaz; la fotografía era el invento de "un espejo con memoria" Newhall, *Photography*, pp 53-61.

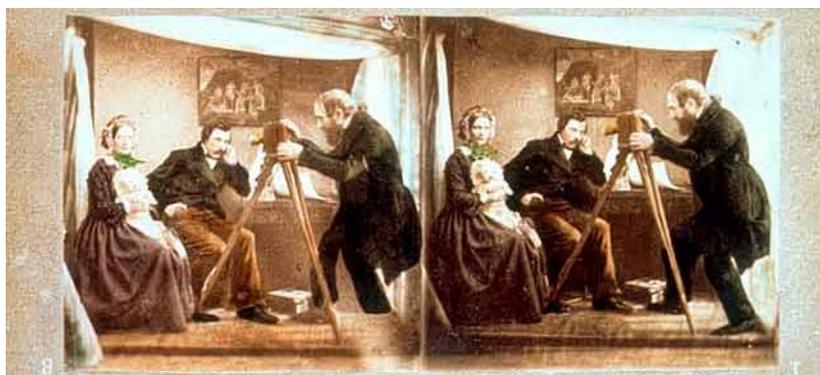
Para conseguir esta fidelidad el buen retratista debía ser neutral en la transcripción de los atributos del modelo. Al artista se le exigía una franqueza, que debemos dudar, pero en la que se empeñaba en su cometido de retratista.

Pues bien, esta transparencia, fue sin duda lo que convirtió la fotografía en el medio idóneo de representación de este género; debido a la naturaleza mecánica del medio se creyó que se eliminaba la interpretación personal del artista y que se eliminaban, por tanto, elementos expresivos que pudieran interferir en la percepción posterior del retratado. Desde nuestra perspectiva actual podemos poner en duda esta neutralidad que se asimilaba al medio, en tanto que mecánico, pues la fotografía posee poderosos elementos expresivos inherentes a él.

La fotografía al fin, permitió desmontar este artificio; la cámara con su mirada mecánica, no distinguía entre operario y cliente, ambos eran modelos y vistos desde fuera. Ante la frialdad mecánica de la fotografía se produjeron efectos de temor entre las gentes que creían que ésta conduciría a la muerte de la pintura, temor que iba más bien dirigido hacia otros niveles; y esto es que se acababa el monopolio social de la imagen individual, porque todos, hasta los más pobres podían disponer de su retrato.

Esta aparente homogenización (democratización) de la técnica fotográfica aplicada al retrato puso en alerta a los personajes pudientes y los fotógrafos se tuvieron que enfrentar a nuevas dificultades; para que los modelos pertenecientes a las elevadas clases sociales se vieran justamente representados en los retratos se tuvo que recurrir a la parafernalia caracterizadora que habían venido utilizando los pintores. De esta manera, los fotógrafos decimonónicos tuvieron que conciliar esta contradicción frente a la igualdad que suponía el nuevo medio contrarrestándola con ropajes, poses y escenarios más o menos ennoblecedores. Esto tuvo un efecto en la fotografía comercial, y es que todo el mundo tendía aparecer más rico y distinguido de lo que era en realidad.

El esfuerzo del hombre decimonónico por afirmarse y adquirir conciencia de sí mismo encuentra su manifestación más patente en el retrato. La teatralización de actitudes llegó a invadir la vida cotidiana; la técnica del retoque fotográfico se convirtió así en un imperativo ligado a la captación de las poses: el retoque suavizaba los rasgos del rostro haciendo que parecieran más amables. El gabinete fotográfico se convierte en un estudio-teatro o templo escénico.



*Fig. 14.* Estudio fotográfico

LA TARJETA DE VISITA Y EL ALBUM FAMILIAR

La aparición de la tarjeta de visita provocó que la gente dejara de interesarse por el daguerrotipo y democratizó la fotografía difundiéndola entre la burguesía y las clases acomodadas. La *carte-de-visite* es una invención francesa patentada por el fotógrafo e inventor parisino André-Adolph-Eugène Disdéri (1819-1890) en 1854 y cuyo estudio parisino, en 1862, era ya un verdadero templo del retrato en su forma de tarjeta de visita.

El primero en producir este tipo de impresiones fue el fotógrafo francés Louis Dodero, quien inventó la cámara de cuatro lentes, que producía ocho negativos en una sola placa. Por medio de este proceso se lograba reducir el costo de las fotografías tomando varias para posteriormente cortarlas y montarlas en tarjetas de 10.5 cms. x 6.5 cms.

El acontecimiento que desató la popularidad de las *carte-de-visite* fue la visita de Napoleón III en 1859 —en plena campaña militar— al estudio de Disdéri en París para ser fotografiado. Ya en 1860 los retratos del "Album Real", en este formato, generaron una moda que provocó la producción de millones de *cartes-de-visite* en esa época.



Fig. 15. Antonio García, Valencia

La tarjeta de visita supone un paso importante en la Historia de la fotografía, puesto que se difundió rápidamente entre las clases medias, quienes hicieron de ella un medio de comunicación, de cohesión social y de propaganda política. También fue muy utilizado por las casas reales para difundir diferentes eventos. Las *carte-de-visite* de celebridades, producidas masivamente, se vendían con gran éxito, aunque también se realizaban a particulares. En Inglaterra se llevaban a cabo retratos en este formato de la Reina Victoria y del Príncipe Alberto. En los Estados Unidos este formato

alcanzó popularidad durante la Guerra Civil, sobre todo por su precio reducido y por su disponibilidad en múltiples copias. Se cree que se vendieron alrededor de 100,000 *carte-de-visite* con el retrato de Abraham Lincoln.

En la parte baja, o en el anverso se escribía el nombre del fotógrafo y su dirección. Las fotografías en este formato generalmente se coleccionaban en álbumes diseñados especialmente para contenerlas. El formato de esta modalidad de retrato contenía cabeza y hombros, o pose de cuerpo entero. y los accesorios utilizados seguían una moda recurriendo al uso de cortinajes, columnas, puentes, palmeras y bicicletas, entre otros elementos.

El éxito de estas postales se debió a lo accesible de su precio, a su tamaño fácil de coleccionar y de colocar en álbumes, y al valor que comenzaron a tener en el terreno del coleccionismo. La forma de estos soportes tendrá a lo largo de varias décadas un papel importante en la publicidad del estudio.

La tarjeta de visita evolucionó hacia el formato «cabinet» y se mantuvo en boga hasta finales de siglo, cuando se produce la introducción de la tarjeta postal<sup>19</sup>.



*Fig. 16. Etienne Carjat, Carte de visite*

La función del retrato ha sido desde antes de la propia fotografía el tener constancia del aspecto de amigos y familiares. El retrato servía para mantener viva la memoria y ofrecer y recoger el árbol familiar. En el ámbito de la representación también podríamos inscribir los álbumes, auténticos depositarios de la memoria familiar y reforzadores de lazos de grupo, ya sean sociales o de consanguinidad. De hecho, los álbumes supusieron una forma de cohesión visual del clan familiar.

---

<sup>19</sup> <http://www.telefonica.es/fat/photos/fotoxix.html>



Fig. 17. Retrato de Prim con niños

La lección profesional de los grandes retratistas se halla en haber sabido plasmar la relación entre la persona retratada y su ambiente. Su interés de situar e integrar al sujeto en su ambiente natural será lo que incorporará a la fotografía de ruptura y de novedad. Hasta Newman y en muchos casos todavía, el retrato profesional era sinónimo de tarea de estudio en la que se aislaba artificialmente al sujeto de su medio habitual o se hacía en exteriores, pero sin que por ello se lograra definir más concretamente al retratado.

Las innovaciones tecnológicas permitirían la masificación de las máquinas y el inicio de una "cultura" del album familiar.



Fig. 18. retrato familiar, 1912

RETRATOS DE PERSONAJES

Asimismo, se hacen habituales los retratos de personajes célebres en la época suscitadores de coleccionismo y la fotografía se convierte en una industria de masas. Ante este crecimiento de la industria, algunos fotógrafos como Félix Nadar tratando de destacarse de la mayoría ofrecen una imagen más elaborada de sus modelos.

Este fotógrafo acogía a sus destacadas personalidades parisinas entre sus plantas exóticas, fuentes y alegres pajarillos con la intención de ofrecer una imagen especial y distinguida de sus clientes. Reflejó en los numerosos retratos tomados en su estudio de París la vida bohemia y la personalidad de los retratados, entre los que se encontraban Delacroix, Doré, Baudelaire, Bakunin, etc.

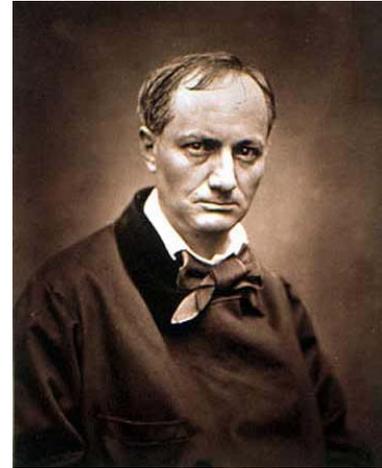


*Fig. 19. Nadar Sarah Bernhardt, 1859*

Nadar da plena libertad al modelo y no realiza la toma hasta que no ha descubierto una expresión característica, intentando que el modelo se identifique con esta particularidad y busca la expresión personal; es un gran observador y fino psicólogo, se le conocía como "El Tiziano de la fotografía".

El debate entre el Arte y la Fotografía arrojó una conclusión: los mejores retratistas eran aquellos que lograban retratar el fondo humano de una existencia que podía o no coincidir necesariamente con su apariencia real.

También se montaron un taller, a modo de estudio, fotógrafos como Antoine Samuel Adam-Salomon (1811-81) y Julia Margaret Cameron (1815-79) que se inspiraron en Rembrandt para producir efectos deseados en sus fotografías y ambientar lumínicamente la escena.



*Fig. 20. Etienne Carjat, Baudelaire*

*Fig. 21. Nadar, Gautier, 1859*



### 1.3. EL RETRATO COMO ALUSIÓN

#### 1.3.1. LA TRANSMISIÓN DE LA VIDA A TRAVÉS DE LA IMAGEN

La idea de muchas de las imágenes que el hombre ha dejado como testimonio a lo largo de la historia, concretamente de las civilizaciones antiguas, tiene que ver con la concepción de la imagen como una manera de perpetuar el alma, como una extensión y transmisión de la vida.

Las estatuas de las tumbas de Egipto, que se han venido a considerar por algunos autores los orígenes del retrato<sup>20</sup>, constituían imágenes de difuntos. Los relieves de la época alta no poseen las características que hemos definido anteriormente para el retrato; es decir, los cánones de los difuntos eran ideales, proporciones reguladas, etc. (por lo que se trataba más bien de ideogramas), sin embargo, algunos retratos de la época, como los de la dinastía III, demuestran que poseían las capacidades técnicas para hacerlo.

Este tipo de representaciones tomaban diferentes formas según cambiaba la concepción divina del faraón y la parte humana de él. Se observa, por ejemplo, en la Dinastía XVIII, la aparición de retratos de género (humano) en los cuales el difunto estaba en grupo y era el único que carecía de rasgos connotativos. No obstante, esto suponía una excepción a la regla general.

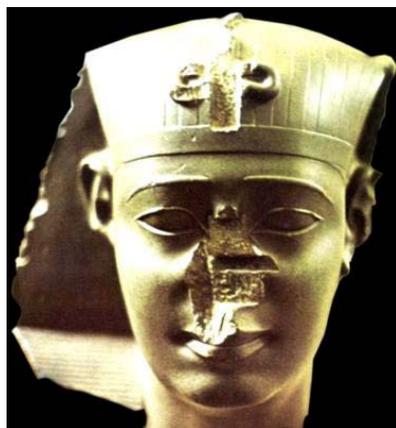


Fig. 22. Retrato en relieve de la reina Tiye, Dinastía XVIII



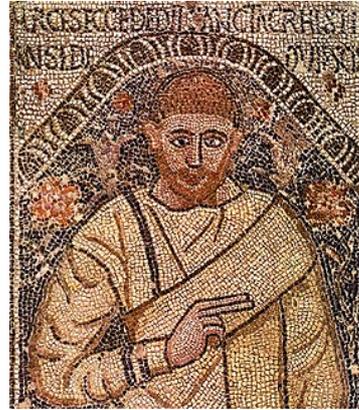
Fig. 23. Faraón de la III dinastía

Con la adopción del cristianismo desaparece la idea de que la superación de la muerte va ligada a la imagen, por tanto, se desvanece la razón de ser de estas representaciones mortuorias.

La concepción de la separación completa del alma y del cuerpo, acompañada de la destrucción total de este mismo conducen a un rechazo de toda virtud de transmisión de vida a través de la imagen, que posteriormente desencadenará en una preocupación por la idolatría que pronto llegará a atacar todo intento de encarnación personal en una imagen o en una estatua. No obstante, en la baja Antigüedad el busto esculpido continúa su carrera y el

<sup>20</sup> Pierre Francastel, *El retrato*, Cátedra, 1978.

uso del retrato se extiende a objetos usuales como son las vajillas y utensilios de cocina. En el siglo V, el artista busca la diferenciación de los rostros y de las personalidades que se obtiene apartándose ligeramente del canon establecido. Esto se manifiesta en diferentes técnicas como el mosaico, y el retrato pintado toma mayor importancia que el esculpido.



*Fig. 24.* Retrato de mujer, siglo I  
*Fig. 25.* Retrato de difunto siglo IV

### 1.3.2. INTRODUCIR AL PERSONAJE

La virgen, se sitúa serenamente en el lado derecho del cuadro con el donante, ambos están conversando tranquilamente y compartiendo a partes iguales el espacio del cuadro. La Virgen, representada como el huésped del donante, aparece de un modo apacible dentro de los dominios del hombre.



*Fig. 26.* Virgen de Autun

El poder religioso ha marcado a lo largo de la historia el imaginario y el patrimonio artístico al que tenemos acceso, especialmente el que se generó

durante la Edad Media. En el siglo VII el derecho del retrato debía ser justificado por un motivo sagrado y explicado mediante la imagen. De este modo, sólo los papas y los reyes podían acceder a este tipo de representaciones, los primeros se justificaban en cualidad de fundadores de iglesias y los segundos en cualidad de elegidos por Dios.

En los siglos posteriores apareció una nueva modalidad de retrato, menos reconocible a primera vista, pero que permitía a determinadas personas de nivel económico elevado aparecer en algunas escenas o representaciones sagradas; el procedimiento era el siguiente: estas personas podían realizar una obra piadosa haciéndose cargo de los gastos de embellecimiento de un santuario o de la confección de un libro santo, a cambio de aparecer en medio de las representaciones sagradas. Los artistas cedían a este tipo de impulsos para obtener celebridad. Un cuadro representativo de esta nueva ola en Flandes es la *Virgen de Autun*; imagen que podemos observar arriba.

En este tipo de representaciones se produce una mezcla de lo que supone es una representación divina y una figura humana que se sitúa en el mismo plano. Esta formulación cargaría al donante de valores atribuidos a la santidad, y a lo religioso, conformando una suerte de alegoría que compartiría casi el derecho a la divinidad, aunque en el fondo subyera una intención lucrativa.

A lo largo de los siglos XIV y XV aparece una nueva fórmula de representación; la representación a cargo del Santo. La necesidad de la imagen en los santuarios es más imperiosa que nunca, ya que el público de las iglesias es cada vez más iletrado y se hace imprescindible el aprendizaje mediante la imagen, esta imagen se saca del vitral para instalarse en el centro de la iglesia donde fuese bien visible. El donante aparecía en el cuadro acompañado por su santo patrón.

Aún en el siglo XV es preferible hacerse representar y proteger por el santo Patrón cuando uno no tenía el privilegio de ser rey o Papa.

### 1.3.3. EL PASO DEL TIEMPO

La superposición de los rasgos familiares distorsiona la cara de la modelo, ¿es joven o vieja?, parecen varias, distintas, fantasmagóricamente unidas. Por otra parte, la desproporción de las extremidades y el cuerpo, que recuerdan a Modigliani, la asemejan a una especie de muñeca siniestra y majestuosa.



Fig. 27. William Dobell, *Dame Mary Gilmore*, 1957

Fig. 28. Mary Gilmore, *Marie Mc Niven*, 1945

En este retrato (fig. 27) la pose de la protagonista tiene unas connotaciones muy claras del tipo de retrato que se ha mantenido a lo largo de la historia y que permanece en los sectores burgueses actuales. Fundadores de empresas familiares, de pequeños imperios, immortalizan su imagen que suele presidir los salones familiares, muchas veces situada sobre la chimenea, y en otras en pasillos y corredores de grandes mansiones.

Existe una intención que subyace al retrato más allá de la mera pretensión de individualidad y singularidad; esto es la idea de permanencia, de perennidad. El retrato immortaliza, pero asimismo muestra al modelo en un estado favorable con respecto a la decadencia que le espera con posterioridad. Por otro lado, el retrato siempre es un cuadro de referencia que mostrar a nuestros amigos, familiares, a la descendencia, un legado en forma de imagen en el que se pueden ver reflejados, e identificarse.

Algunos artistas entienden el retrato como la manifestación más directa de aquellos rasgos distintivos, propios de la familia y de los ascendientes del sujeto representado. Esta manifestación puede tomar diferentes formas o estéticas, dependiendo de la intención o de la idea que pretende transmitir el artista. A Mary Gilmore, escritora, poeta, maestra y también pintora le fascinaba la idea de un retrato que capturara los ancestros del sujeto, así como el parecido del propio sujeto con ellos, la primera impresión que tuvo al ver el resultado de su retrato ejecutado por William Dobell fue la siguiente:

*"At Dobells Agent's Shop... It was there I saw my father's eyes looking at me... I told him [a leading Sydney art critic also at the shop] a portrait that did not show the ancestors in it was not a portrait. It was only a photograph in paint"<sup>21</sup>.*

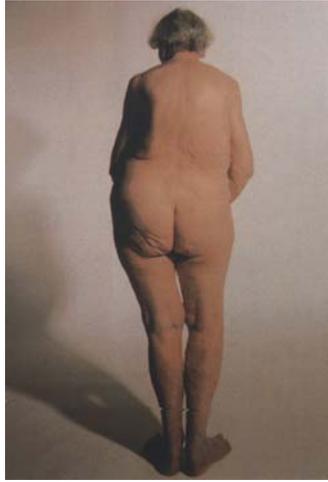
La autora destacaba la importancia de incluir la herencia familiar en la forma corpórea y del rostro, junto con los ademanes representados en el cuadro. Este tipo de representaciones ponen de manifiesto que el retrato no es un espejo: las posibilidades expresivas del medio, en este caso la pintura, reconducen la obra hacia el terreno de lo personal y de alguna manera afirman el poder de la pintura, del retrato, al margen de la mimesis estricta, para captar la esencia de una identidad, o en este caso de varias. El retrato de Gilmore presenta, a modo de superposición de rasgos, una media figurativa que se repite en la morfología particular de su familia, concretamente entre ella y su padre. La superposición, cuando no provoca coincidencia se convierte en monstruosidad, en una reiteración desmesurada que borra la definición buscada, de esta manera, la representación nos conduciría hacia una contradicción de la propia definición propuesta por la artista.

Siguiendo el advenimiento del feminismo en los años setenta, mujeres artistas comienzan a desarrollar nuevos temas de autorretratos. Uno de ellos fue el de incluir en el autorretrato de la artista una imagen de su madre.

Esta exploración de la relación madre-hija reinventa la tradición del 'vanitas' una modalidad del retrato y el bodegón donde se incluía un reloj de arena, un espejo, una calavera o una planta muriéndose para advertir sobre el paso del tiempo y lo transitorio de la vida. Mediante la introducción de la figura de la madre u otra persona de mayor edad se reflexiona sobre la belleza y la mortalidad, que se pone de manifiesto en la comparación de los cuerpos de ambas. Asimismo, existe una intención, por parte de la artista de mostrar su identidad a través de las mujeres de su familia, que, a parte de servir de modo de reivindicación de su sexo, constituye una exhibición orgullosa de su origen familiar y genético.

---

<sup>21</sup> "En la tienda Dobells Agent ... fue donde vi los ojos de mi padre mirándome... Le dije (a un importante crítico de arte de Sydney, que también estaba allí) un retrato que no muestre a los ancestros no es un retrato. Es solo una fotografía en cuadro." Mary Gilmore, Letter to Daniel Thomas, dated 31 december 1960, in Brenda Niall and John Thompson (eds), "The Oxford book of Australian letters", Oxford University Press, Melbourne, 1998, pp 204-5.



*Fig. 29.* Maree Fay, Frances May, Grandmother, 1999.

El retrato anterior pertenece a una serie en la cual la fotógrafa realizaba tomas de retratos de ella misma, y de tres generaciones de mujeres de su familia, por parte materna, en idénticas poses y actitudes. De esta manera, se pretendía establecer la similitud entre las estructuras del cuerpo, con la misma intención de Gilmore, pero sin superponer, el efecto se obtendría por yuxtaposición. Por otra parte, se evidencia el paso del tiempo, y se pretende, de alguna manera, anticipar cuál sería la evolución del cuerpo de la propia artista.



*Fig. 30.* Hans Holbein el joven, *Los embajadores*, 1655



*Fig. 31.* *Vanitas*, 1655

### 1.3.4. EL RETRATO Y LA MUERTE

#### RETRATO Y AUSENCIA

Una imagen de carácter costumbrista muestra un retrato de grupo de una mujer, la señora Sceales, su asistente aborigen, sus caballos y sus perros. Una lectura más profunda revela un oscuro estado de ánimo presente en el cielo turbulento y la imagen de una viuda de luto con dos perros a su lado. El punto más dramático lo ofrecen los dos caballos, uno de ellos (el de color nuez), el que supuestamente hacía servir Mr. Sceales, espera preparado para partir. El tiempo está congelado, como si estuviesen esperando al señor, que, irrevocablemente, jamás llegará. Su ausencia es el tema principal del cuadro.



Fig. 32. Robert Dowling, *Mr Adolphus Sceales with Black Jimmie on Merrang Station*, 1856.

Robert Dowling fue un pintor de retratos y paisajes del siglo XIX localizados predominantemente en el distrito Oeste de Victoria (Australia). Uno de sus más importantes trabajos *Mrs Adolphus Sceales with Black Jimmie on Merrang Station* (1856) es un ejemplo de una pieza conmemorativa comisariada, en este caso, por Jane Sceales después de la muerte de su marido. Este cuadro constituye una muestra del vínculo entre el retrato y los rituales asociados al luto en el siglo XIX<sup>22</sup>.

Este sería un ejemplo de aquellos retratos basados en la ausencia y la muerte. Estos retratos hacen evidente la paradójica noción de que el sujeto puede ser representado en un retrato aunque no sea físicamente visible, e, igualmente la ausencia y la muerte pueden estar implícitas en la presencia de la obra.

<sup>22</sup> Magdalene Keaney, 'Portraits and absence', dentro del catálogo de la exposición *Possibilities of Portraiture*, Canberra, 1999, pág 9.

EL ÚLTIMO INSTANTE
--------------------

La tradición de pintar retratos de difuntos fue una práctica que comenzó en Europa en los siglos XVII y XVIII y venía a significar la presencia simbólica del difunto en su propio funeral. Estos retratos pintados sobre madera o plata se ubicaban sobre el ataúd. En la mayoría de los casos, cuando el difunto pertenecía a una clase social baja eran ejecutados por artistas aficionados, con lo cual el valor artístico de los mismos era menos destacable que la propia función simbólica.

Esta modalidad de retrato comenzó a expandirse en las postrimerías del siglo XIX y principios del XX y adoptó nuevos soportes, como el dibujo y la acuarela. Un ejemplo de artistas que lo practicaron lo tendríamos en Gustav Klimt, que siguiendo la tradición académica realizó alguno de ellos. En Viena, donde vivía Klimt, tuvieron gran influencia en su obra los retratos de personajes ilustres (quienes fueron los primeros en ser retratados) como Julius Lott (1836-1883), quien construyó el ferrocarril en Arlberg y el del historiador Rudolf Eiteberger (1817-1885). Este último fue de gran importancia para Klimt.

A raíz del suicidio de una joven llamada Ria Munk, en 1911 Klimt realizó dos retratos de la misma durante los años siguientes. El retrato de Ria Munk en su lecho de muerte, rodeada de flores, también suponía un modelo recurrente en la representación de muchachas muertas.



*Fig. 33. Hubert Von Herkomer, The queen on her deathbed 1.901*

Existen gran cantidad de casos de mujeres, como el caso de Ria Munk en Viena que cometieron suicidio durante esas décadas anteriores. Principalmente en las capitales europeas más importantes, como París o Londres se hallaron en las orillas del Támesis o el Sena, "bellezas desconocidas" de las que se guardan algunas imágenes.

Durante el periodo que abarca los años 1790 a 1870 tuvieron lugar, en Londres mayoritariamente, una gran cantidad de suicidios protagonizados por mujeres, tanto fue así que la prensa y la literatura de la época se plagó de casos de mujeres que decidían acabar con su vida, de los modos más heroicos y poéticos. Las causas que apuntaban hacia ese incremento de

suicidios femeninos tenían que ver, y mucho, con la desesperación y desolación a la que llegaban muchas mujeres que habían abandonado sus hogares de provincias (o de Irlanda, Escocia...) para ir a probar fortuna a la ciudad, a la capital. Movidas por el crecimiento de la revolución industrial y por encontrar una vida más digna se encuentran ante una situación de miseria, que las conduce, o bien a trabajar de sirvientes, en el mejor de los casos, o bien directamente al mundo de la prostitución, una profesión que se había extendido de una manera escandalosa por determinados barrios de la ciudad.

Los suicidios venían anunciados en las publicaciones de la época, en muchos casos ilustrados con grabados que mostraban de una forma cruel a la vez que poética, mujeres en el aire, en un salto por un puente, o mujeres yaciendo muertas en el suelo, o sobre alguien que había hallado el cadáver.



Fig. 34. Wood engraved illustration for G.W.H. 'The mysteries of the court of London'. Henry Anday

Asimismo, estas crónicas se contaban a partir de unas narrativas que incluían su propia ideología claramente en detrimento de la mujer. Estas narrativas revelan la prevalente tendencia hacia la autodestrucción entre las aisladas y alienadas mujeres jóvenes en Londres, así como un posible síntoma de la desolación de la sociedad urbana. Algunas versiones de las narrativas del suicidio dan a entender la interpretación del suicidio de mujeres como una forma de espectáculo sexual en la cual la mujer es transfigurada pero no redimida por la mirada masculina<sup>23</sup>.

Así como la realidad social del suicidio Victoriano, el tema estaba rodeado por una serie de discursos que tomaron forma de literatura, pintura, grabado, y drama. El suicidio era un fenómeno que tenía el género femenino, y, dentro de estas narrativas el tema de la responsabilidad siempre quedaba por resolver –aunque las mujeres si que eran responsables de sus propios pecados y su decadencia conducente a la desesperación.

---

<sup>23</sup> Barbara T. Gates, *Victorian suicide: mad crimes and sad histories*, Princeton University Press, 1988.



Fig. 35. William Mulready "My compassion for my poor daughter...", for the 'Vicar of Wakefield'. 1.843

#### EL RETRATO DE DIFUNTO

Retomando la tradición retratística en relación a la imagen de los difuntos, constatamos que esta práctica se desarrolló en manos de la fotografía ya que ésta, una vez más fue la que permitió, por su inmediatez, que esta modalidad se extendiera. Al igual que el álbum familiar y la carta de visita, el retrato de difunto se extendió como una variedad más practicada por los fotógrafos profesionales, y que era bastante asequible por todo el mundo.

Uno de los casos más escandalosos de este uso fue el del escritor Victor Hugo; cuando murió el 22 de mayo de 1885, sus hijos y nietos encargaron a 12 fotógrafos, pintores y escultores un último recuerdo, aunque se dice que el más logrado fue el que efectuó el prestigioso fotógrafo Nadar. Sobre todo en las familias de artistas era bastante común encargar un último retrato.



Fig. 36. Nadar, *Retrato post-mortem de Victor Hugo*, 1885.

Fig. 37. *Retrato post-mortem de Edith Piaf*, 1963.

Hoy día este tipo de retratos no forman parte de los rituales del luto, porque nuestra familiaridad con la muerte es bastante menor que la que tenían nuestros antepasados. Ellos tenían siempre la sombra de la muerte rondando a maridos desaparecidos en guerras, hijas y hermanas, que, dando a luz, perecían en el intento, así como a niños que apenas disfrutaban de serlo.

En las fotos de los niños muertos, se solía adoptar una pose yaciendo sobre una cama, en sus cochecitos, o colocados en sillas, de un modo natural, también era común sugerir que el niño sostuviera entre sus manos su juguete favorito o un ramillete de flores. En la mayoría de los casos se solía pretender la ilusión de que estaban dormidos, aunque en otros se les pintaba la pupila sobre el papel, una vez procesado el daguerrotipo.



Fig. 38. F. Reimer, *Dead boy with eyes painted open* (niño muerto con los ojos abiertos pintados) Hamburg (Germany) Cabinet card, 1875.

Al fotógrafo se le encomendaba la tarea de conseguir un retrato de alguien que estaba ausente, aunque su propósito no era morboso, ni contemplativo de la mortalidad sino el de fijar la imagen de un último recuerdo de un ser querido.

Stanley Burns, un cirujano oftálmico, comenzó a coleccionar fotos *post-mortem* para aprender sobre enfermedades desaparecidas. En la actualidad es uno de los mayores conocedores de las imágenes relacionadas con la muerte. En la web se puede consultar una parte de su archivo<sup>24</sup> del que asimismo elaboró el libro *Sleeping Beauty*, y del que se extrajeron algunas de las imágenes aparecidas en la película *Los Otros* (A. Amenábar, 2001).

En el film *Los otros* el propio director aparece adoptando una de las poses caracterizadoras del tipo de retratística post-mortem. Este tipo de estrategia es la misma que adoptó Pierre Molinier en los años 70 cuando realizó su autorretrato emulando su propia muerte.

---

<sup>24</sup> <http://www.burnsarchive.com> y <http://www.sleepingbeauty2.com>

## UN EXTRAÑO PACTO CON LA MUERTE

Una luz de ambiente expresionista recorta las sombras que se conjugan con el resto de la composición en blanco y negro: formas ondulantes abstractas entre las que se puede distinguir la cara, elemento más iluminado de toda la escena, la cabeza rapada y los ojos cerrados. Poco a poco distinguimos el cuerpo de un hombre yaciendo sobre una cama, su posición rígida y la colocación de sus manos unidas sobre el abdomen nos recuerdan la pose de un muerto. Sobre las manos del difunto, una mano delicada de largos dedos estilizados acaricia las manos mientras su cabeza, apenas insinuada entre la oscuridad de las sombras proyectadas parece mirar frontalmente, ¿es la imagen de la propia muerte? ¿O tan solo es un maniquí?



Fig. 39. Pierre Molinier, *Sur mon lit de mort (En mi lecho de muerte)*, 1950-55

Este es un autorretrato que se realizó Pierre Molinier emulando su propia muerte adoptando, por una parte la pose caracterizadora de los retratos de difunto, pero infundiéndole una luz expresionista que le confiere un carácter mucho más siniestro. La imagen simbólica de la mujer que le acompaña, como si de la propia representación de la muerte se tratara, parece apacible pero al mismo tiempo es la sombra negra que le arrastrará hasta los propios infiernos.

Pierre Molinier es conocido como una especie de artista "maldito", tras su dramática muerte, que destapó la galería de sus provocativas obras, muchos hemos llegado a conocerlo por esta especie de leyenda negra que gira a su alrededor.

La obra de Molinier está rodeada de todo un simbolismo en el que la fascinación por el erotismo y la muerte se plasmarán en términos absolutos. A finales de los años treinta empiezan a aparecer en sus cuadros una serie de seres míticos (sirenas, quimeras...), muy influenciados por los temas esotéricos y místicos, y las telas de Odilon Redon y Gustave Moreau. Será esta obra la que a mediados de los años cincuenta interesará vivamente a André Breton y posibilitará la participación de Molinier en diferentes exposiciones colectivas (como la Exposición Internacional del Surrealismo,

1959-60), inaugurará la galería de arte que Breton abrió en París en 1955 (Etôile Scellée), ó ilustrará revistas (Le surréalisme, même; La brèche) y poemarios de Breton y J. Mansour. A pesar de evidentes paralelismos e intereses comunes, Molinier no compartió muchas de las opiniones de los surrealistas, ni muchos de ellos, incluido el propio Breton, llegaron a entender realmente el carácter de su obra. Las complejas relaciones entre religión y sexo, y la introducción de un objeto erótico, de un fetiche, con implicaciones religiosas, en una exposición colectiva con los surrealistas culminó la ruptura. Molinier permaneció toda su vida como un ser marginal y solitario.

La relación con la muerte aparece en su vida con cierta insistencia. Dos experiencias van a marcar de modo muy importante su vida cotidiana: la primera, fue la muerte de su hermana mayor cuando él tenía quince años y el recuerdo de la última noche que pasó con ella, no exenta de fascinación perversa incestuosa y necrófila:

*"La había fotografiado. Les había dicho a mis padres: 'sobre todo no me molestéis'. Entonces cerré la puerta con llave. La habían vestido de comulgante y llevaba medias negras<sup>25</sup>. Le acaricié las piernas un poco. ¡qué sensación me producía!, me subí sobre ella y me corrí en su vientre, estando muerta. A pesar de eso estaba guapa, incluso muerta."<sup>26</sup>*

La segunda ocasión, tuvo lugar durante los años cincuenta, tiempo en el que realizó la fotografía que comentamos al principio. En esos momentos Molinier sentía la necesidad de expresar, insistentemente, tal deseo de morir que llegó incluso a construir una cruz (de las que se ponen en los cementerios) con una inscripción y epitafio que decía: *Aquí yace Pierre Molinier, nacido el 13 de Abril de 1900, muerto hacia 1950. Fue un hombre sin moralidad. Inútil llorar por él.* La muerte y el sexo aparecen tan unidos en su vida y trabajo que al observarlo no podemos menos que recordar el testamento literario del marqués de Sade<sup>27</sup>.

Esta obsesión por la muerte le llevó a programar y elaborar su verdadero final, una puesta en escena pensada al milímetro, anunciada y coherente con el planteamiento de su propia vida. Su suicidio no fue un acto de alguien desesperado ni obcecado, sino, al contrario, un acto voluntario y lúcido.

Molinier se quita la vida en el apartamento donde había estado recluido y donde efectuaba su trabajo rodeado por todos los elementos de los que se valía para ello, entre ellos pistolas, una de las cuales le servirá de instrumento ejecutor de sí mismo. Molinier envía una nota a sus amigos anunciando que las llaves de su apartamento las tenía el conserje, la primera persona que llegaría sería el que presenciara la escena tal y como la había planeado y dejado Molinier.

Será allí donde encontrarán su cuerpo como último acto de profunda autonomía. Molinier preparó el arma (una pistola que siempre tenía debajo del cojín), escogió la posición (acostado frente al gran espejo), y las máscaras y las ropas para la ocasión (como si de otro fotomontaje más se tratara).

---

<sup>25</sup> las medias son un elemento fetichista al que Molinier recurrirá en numerosas ocasiones para la ejecución de sus propios autorretratos.

<sup>26</sup> Entrevista de Pierre Molinier y Pierre Chaveau, febrero-marzo de 1971, citado por J. Vicente Aliaga en 'Jambe, Mollet, Pied, Anus... Je vous aime' en el catálogo *Pierre Molinier*, IVAM, 1999.

<sup>27</sup> J. Miguel G. Cortés, *Je Suis Lesbien*. (Pierre Molinier o el cuestionamiento de la virilidad), *Acción paralela* # 3, en <http://www.accpa.org/numero3/molinier.htm>

Moliner se coloca delante de un espejo, ubica la pistola debajo del mentón y se dispara. Solo el espejo captará su última puesta en escena, como testigo mudo de la muerte de Molinier, ante el espejo éste se convierte en víctima y en verdugo. El espejo, elemento alegórico de la muerte, es el propio testigo en esta ocasión. La muerte de Molinier era un acto más, una trivialidad ante la cual hay que guardar una cierta distancia y frialdad. El último acto narcisista<sup>28</sup>.

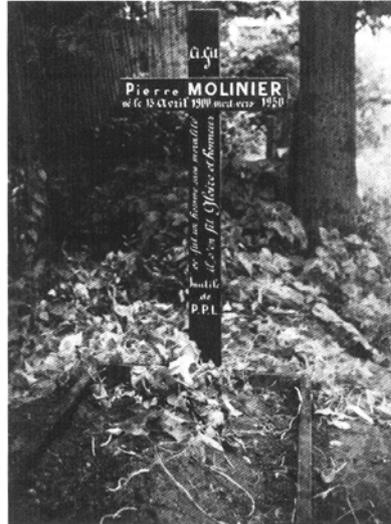


Fig. 40. *Tombe Fictive de Pierre Molinier (tumba ficticia de Pierre Molinier), 1950.*

---

<sup>28</sup> Giulia Colaiggi, catálogo *Pierre Molinier*, IVAM, 1999.

LA MUERTE ANÓNIMA

Christian Boltanski es un fotógrafo contemporáneo que ha tratado el tema de la ausencia en el retrato de una manera diferente. En su trabajo *Pourim Réserve* explora la muerte y la ausencia a través de la presentación de una serie de fotos de caras de niños.

El título hace referencia al festival judío Purim, en el cual los niños se vestían para celebrar el final del mandato Persa que anunció en el siglo VI que todos los niños judíos debían ser asesinados. El trasfondo judío de Boltanski crea un contexto post-holocausto de su trabajo, el cual es asociado a menudo con el genocidio de la Segunda Guerra Mundial, aunque las fotografías que utiliza para sus instalaciones no suelen ser de víctimas reales<sup>29</sup>.

Los rostros de los niños en *Pourim Réserve* son irreconocibles por el espectador. Además, el fotógrafo utiliza originales muy pequeños, seguramente de fotos de tamaño carnet que posteriormente amplía, con lo cual se acentúa su carácter anónimo, conceptual. Ni podemos, si sabremos jamás su historia. De hecho, ellos son desaparecidos. Hay unas cajas de metal situadas debajo de las fotos que contienen trozos de ropa, sugieren pertenencias personales, pero son inaccesibles por los espectadores.

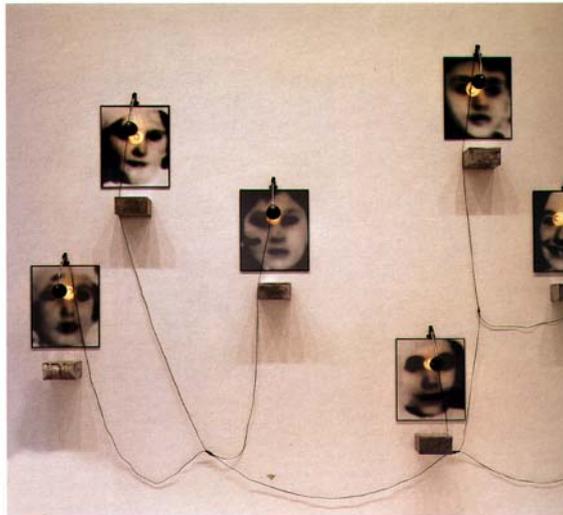


Fig. 41. Christian Boltanski, *Pourim reserve*, 1989, installation.

La fotografía posee la capacidad de activar los resortes de la memoria, a través de pequeños elementos o detalles, que Barthes denomina *punctum*. Esos detalles aluden a nuestra experiencia personal y a la relación que establecemos con la fotografía, a veces, incluso sin haber compartido la época que evocan: sin duda, estos rostros rescatados por Boltanski son un ejemplo de ello, a pesar de su carácter anónimo y su poca definición son capaces de transmitir la idea de ausencia, de muerte.

---

<sup>29</sup> Magdalene Keaney, *ibídem*

## LA ANTICIPACIÓN DE LA MUERTE

Sobre un inmenso fondo negro destaca la figura recortada del rostro sereno, con una iluminación delicada, que mira frontalmente a la cámara, a nosotros (los espectadores) o tal vez a la propia muerte. En un primer plano con un tamaño desproporcionadamente mayor al que debiera (debido, presumiblemente al uso de un objetivo gran angular) se ve una mano, un puño cerrado que sostiene un bastón, cuyo puño, asimismo tiene la forma de una calavera, que también mira al frente desde las cuencas vacías de sus ojos.



Fig. 42. Robert Mapplethorpe, *Self Portrait*, 1988.

Este es el último autorretrato que Robert Mapplethorpe se realizó un año antes de su muerte en 1989. Consciente de su enfermedad (el SIDA) que venía arrastrando un tiempo atrás, el artista se anticipa a su propia muerte, retratándose de esta manera, junto a la presencia de la misma en forma de calavera. La calavera ha sido un elemento alegórico que ha formado parte de muchos retratos de la época del Barroco, anunciando la inminencia de la muerte y lo efímero de la vida. Mapplethorpe hace un uso deliberado de la misma, acompañando su imagen, cuando esta todavía no muestra el deterioro evidente que conlleva la enfermedad.

La utilización de ropa oscura, que lo confunde con el fondo, recuerda al estilo tenebrista practicado por Velázquez en alguno de sus cuadros costumbristas, así como también lo utilizó Rembrandt en alguno de sus retratos corporativos. Este uso de la luz descarga toda la importancia sobre el propio rostro y en este caso sobre el rostro de la muerte en forma de cráneo, creando un paralelismo entre ambas figuras. La calavera, en primer término alude a la anticipación; la figura de la muerte va por delante y ya tiene clara la cita con cada uno, la inminencia que se narra en el relato *La*

*muerte en Samarkande*<sup>30</sup>. En este relato se contaba que un soldado se encontró con la muerte en el mercado y creyó que ésta le hacía una mueca. Asustado fue a su rey a pedirle el mejor de sus caballos para huir bien lejos toda la noche hasta Samarkande. Al día siguiente el rey citó a la muerte para recriminarle que hubiese asustado a uno de sus mejores hombres y ésta le contestó que no le había intentado asustar, sino que su gesto había sido de sorpresa, pues tenía una cita con él a partir de ese día en Samarkande.

*Naturalmente, al intentar escapar del destino es cuando se acude a él con más certeza*<sup>31</sup>.

Por ello, Mapplethorpe sale a su encuentro en esta imagen; existe un elemento que la controla: la mano agarrando fuertemente el bastón. La muerte se acerca, pero él la tiene asumida, controlada entre sus manos, ese pacto, esa asunción es la que se refleja en el rostro del artista con gran serenidad. Tanto el rostro como las manos aparecen más claros que el bastón, pues su color es más oscuro, este efecto provoca que el objeto baston quede en una posición entre estas dos manchas más claras: la muerte es inminente, se anticipa pero está, asimismo guardada entre la mano y el rostro, cubierta y rodeada por la presencia del artista.

---

<sup>30</sup> relato popular recogido por Jean Baudrillard en 'La muerte en Samarkande', *La seducción*, Ed. Cátedra, 1998, pág. 71.

<sup>31</sup> Baudrillard, *ibídem*.



## 1.4. EL RETRATO COMO AUTOCONOCIMIENTO

### 1.4.1. LA FIGURA DEL ARTISTA EN LA OBRA

#### LA FAMILIA DE CARLOS III

En disposición horizontal y obligados a amontonarse para caber en el espacio de la representación, los miembros de la familia real posan dirigiendo sus miradas hacia diversos puntos. ¿Dónde están mirando? Da la impresión de que están rodeados de espejos y cada uno buscase su propio reflejo en un punto determinado.



Fig. 43. Francisco de Goya *La familia de Carlos III* (1800),

El cruce de miradas crea una malla invisible que se extiende y que no converge en ningún lugar. Las miradas de los protagonistas proporcionan el dinamismo a una composición que se presenta de lo más estática. Uno de los personajes mira hacia atrás, sin que se observe qué es aquello que desvía su atención, mientras una sombra se introduce, inquietante por la izquierda. Sin embargo, entre la penumbra, velado y en un segundo termino, se ve la figura del propio Goya. ¿A quién observa Goya? Intuimos al espacio imaginario del espejo que le sirve de referencia. Más bien no, quizás es el artificio de añadirse posteriormente (el pintó copia su imagen reflejada en un espejo, pero en el retrato ajeno copia una imagen que se pretendía idéntica a la vista por todos los otros) lo que evidencia su intención de introducirse en el cuadro, de equipararse en nivel a los monarcas. O quizás sean los monarcas los que se equiparan en nivel a Goya. En este retrato familiar, inspirado en parte en *Las Meninas* de Velazquez, no hay un foco definido, aunque se resalta a los reyes y al sucesor, el Príncipe de Asturias.

Resulta fascinante comprobar como se manifiesta o se pretende representar la identidad del sujeto encarnado en la obra de arte, especialmente en el retrato, pero mucho más estimulante podría resultar el hecho de investigar cómo se manifiesta el artista, la personalidad del artista en las obras que realiza, estamos hablando de un segundo sujeto implicado en el proceso: el sujeto creador. Esta identidad se refleja aparentemente de un modo más explícito en la ejecución de sus propios retratos; aquéllos en los que él es el propio protagonista; es decir de sus autorretratos, no obstante los rasgos de la personalidad del artista se transfieren a la obra independientemente del motivo representado.

El estudio de la figura del artista y su modo de reflejarse en la obra obtuvo gran importancia con la aparición del psicoanálisis, y se pretendió, hallar claves para interpretar la obra a partir de las vivencias o experiencias del propio artista.

Muchas veces, en nombre del psicoanálisis, se ha pretendido utilizar la obra de arte para echar luz sobre la psicología de su autor. La experiencia pionera de Freud en el análisis de obras de Leonardo da Vinci y la relación con su orientación sexual, así como el estudio de *el Moisés* de Miguel Ángel, entre otras, se ha transformado en muchas ocasiones en especulaciones imprudentes por parte de algunos teóricos que han pretendido hallar claves sobre los artistas leyendo en sus obras de una manera, si no parcial, al menos incompleta a la hora de formular algunas afirmaciones. Los temas y los personajes elegidos por un artista, así como también su manera particular de crear son transformados en signos para indagar su inconsciente.

Esto supondría un terrible error, pues significaría que la obra de un artista es una manifestación sintomática de su inconsciente, al menos de esta manera tan simplista. Reducir el talento de un artista de este modo resulta absolutamente descaminado.

Muchos artistas y literatos han sufrido el estigma de una interpretación de su personalidad, que tras la óptica psicoanalítica se convierte en una injusta blasfemia. Jaime Ojeda en el prólogo a *Alicia en el País de las maravillas*, destacaba las interpretaciones de la vida personal y la presunta tendencia de Carroll hacia la perversión sexual con niñas de 9 a 14 años.

*Mucho se ha especulado sobre la fascinación de Carroll por la infancia, y en especial por las niñas. Ciertamente había en ello algo poco usual; pero mejor habría sido que estos estudiosos se hubiesen tentado las ropas antes de cometer la temeridad de introducirse en la vida privada de las personas, pues no existe fundamento alguno que justifique las ridículas interpretaciones psicoanalíticas que se a hecho del pobre reverendo sin más datos que una composición literaria y un espíritu amable y desgraciado.<sup>32</sup>*

Leonardo de Vinci observó que el artista tiende a prestar al modelo su experiencia personal, y nosotros estamos de acuerdo: es innegable que en el proceso creativo intervienen elementos del inconsciente, elementos que se manifiestan en la obra revelando indicios de la personalidad de propio autor, pero que no constituyen un manual de interpretación de la personalidad del artista. El artista, de manera consciente maneja los ingredientes necesarios para elaborar la obra y en ellos se refleja parte de su identidad, en algunos

---

<sup>32</sup> Jaime de Ojeda, prólogo a *Alicia en el país de las maravillas*, Alianza editorial (1970), págs 21-22.

casos de manera más acusada que en otras, pero que no por ello constituyen una lectura literal y narrativa de la vida del autor.

Lo que debemos entender es que hay que saber establecer los límites en este tipo de interpretaciones y saber en qué punto dejan de ser datos ciertos para pasar a convertirse en especulaciones. En el proceso de análisis de la obra artística también intervienen otra serie de elementos de carácter formal, contextual, histórico e iconológico que nos pueden hacer entender algunas de las peculiaridades de su obra, así como las circunstancias personales, históricas, o sociales del momento pueden arrojar pistas sobre las razones que pueden llevar al artista a proceder de una manera determinada o a utilizar alguna estrategia. Entre estas estrategias hemos considerado interesante para esta tesis incluir los intentos de algunos artistas por introducir su propia presencia en cuadros que no estaban planteados como autorretratos propiamente dichos.

Los grandes creadores no han resistido casi nunca la tentación de afirmar su presencia en el lugar de la representación: es el *Johanes de Eyk fuit hic* en el retrato del Matrimonio Arnolfini, o Johhannes Grummp.

Esto obedece, por una parte, al orgullo de la obra bien hecha, por supuesto el autor de una proeza artística no quiere pasar desapercibido. Él es un profesional, a fin de cuentas, y desea que todos los espectadores (nuevos clientes potenciales) sepan a quién deben admirar y a quien pueden recurrir en el caso hipotético de que deseen alguna obra similar. Por otra parte, tendría implicaciones de carácter más profundo que radicarían en el hecho de tratar de equipararse, en estatus, a los sujetos representados; este es el caso de la obra de Velázquez –Meninas- o de la *Familia de Carlos III* de Goya.

#### LAS MENINAS DE VELAZQUEZ

De todos los ingredientes atractivos que sin duda componen este cuadro, vamos a destacar en estas líneas la operación realizada por Velázquez al introducir su presencia en el cuadro. Empero, no solo es la presencia de Velázquez la que se introduce en el cuadro, sino que la operación es mucho más compleja: debido al juego que realiza a partir de las direcciones, de las miradas y los espejos, Velázquez sitúa al espectador en el lugar del rey.

El pintor está situado en el lado del cuadro en el que está trabajando, pero el lienzo está de espaldas al espectador; éste no puede ver nada excepto la parte trasera junto con el marco del mismo. Hablando en términos cinematográficos, Velázquez mostraría el 'contracampo' del cuadro en lugar del 'campo', que supondría la pareja de monarcas posando para el pintor. Se produce una reversibilidad, o reciprocidad entre el espacio del sujeto que observa, el espectador, y el sujeto protagonista que a su vez, se bifurca en dos: los reyes y Velázquez. Son dos mundos simultáneos presentes en una misma obra.

Velázquez se encuentra en un momento detenido; su tono oscuro y su rostro brillante están a mitad de camino entre lo visible y lo invisible. Esta imagen es el elemento perturbador que nos da la pista, como espectadores, del espacio que se sitúa enfrente de los modelos, el espacio que supuestamente ocupa el rey. El autor se mueve en el umbral de dos puntos

de vista incompatibles<sup>33</sup>. El pintor, dentro del cuadro, está mirando hacia un punto, que aunque invisible (o fuera del alcance del cuadro –fuera de campo), se corresponde con nosotros mismos, con el espacio del espectador.

Desde los ojos del pintor hacia lo que está observando se crea una línea que nosotros, los observadores no podemos evadir: es la línea de recorrido de la mirada, forma parte del recorrido visual del cuadro que empieza en la figura de Velázquez y termina en nosotros mismos. Aparentemente, esto supondría un simple propósito de reciprocidad: estamos mirando un cuadro en el cual el pintor está vuelto mirando fuera hacia nosotros en la medida en que ocupamos la misma posición que su sujeto (el rey). Ya que solo tenemos la posibilidad de ver el anverso, no sabemos quienes somos, o lo que estamos haciendo. ¿Estamos viendo, o siendo vistos?



Fig. 44. Velázquez, *Las meninas*, 1656

En el fondo del cuadro, podemos observar en la parte superior una serie de cuadros colgando de la pared. Entre ellos hay uno que brilla con una luz especial, que no proviene de la misma fuente de iluminación que el resto de la escena, tiene su propia luz, su propio destello. Pero no se trata de un cuadro, sino que es un espejo donde se puede ver a los 'supuestamente verdaderos' sujetos protagonistas del cuadro: a los reyes. Este espejo está situado en el centro, a mitad del fondo del cuadro, pero no tiene la importancia que debiera, puesto que está de espaldas a todos los personajes del cuadro, nadie lo está mirando.

---

<sup>33</sup> Michel Foucault; 'Las meninas', in *The Order of Things: an Archaeology of the Human Sciences*. Tavistock Publications, London 1977, pág 4.

Aquí, el acto de representación consiste en mezclar una de esas formas de invisibilidad (nosotros y el rey) una en lugar de la otra, una sobre impresión que carga ambas imágenes al mismo tiempo<sup>34</sup>. Nosotros, los espectadores ocupamos el espacio del 'otro', entendiendo éste como el irrepresentable, pues no es merecedor de ese privilegio, y al mismo tiempo el espacio del rey, Velázquez nos sitúa en el lugar del rey realizando una operación magistral de transgresión y dejando patente su peculiar ingenio y el espíritu avanzado a su época. Otro signo de la operación de inversión de los papeles realizada por Velázquez en esta obra es el tratamiento que se le da a los personajes retratados, las meninas, enanos, perros... es el mismo que se le daba a la realeza.

#### EL MATRIMONIO ARNOLFINI

*El matrimonio Arnolfini* de Van Eyck, 1434, es un cuadro enigmático, que presenta el retrato de dos consortes, cuya identidad se baraja entre varias posibilidades de integrantes de una poderosa familia de comerciantes luqueses, rodeados por una serie de elementos alegóricos que crean una atmósfera inquietante, entre ellos el perro situado a los pies de la señora, vendría a evocar la idea de fidelidad. Pero, ¿qué tiene en común con los anteriores ejemplos?. La presencia del propio artista, introducida, cómo no, a través un de un espejo situado al fondo de la estancia. En este espejo se ve, por una parte, a los consortes de espaldas, y al artista de cara realizando el retrato.

¿Qué podemos decir de esta operación? Los consortes posan, él mirando frontalmente, y ella ligeramente de lado, en una posición de tres cuartos. El pintor, desde nuestro lugar, realiza su pintura, pero no sólo tiene su referente en ellos, sino que también se incluye a sí mismo, ampliando por una parte el espacio de representación y añadiéndole su espacio opuesto, por medio del espejo, eso si, de una manera discreta, que no resta protagonismo a la pareja. Van Eyck se asoma desde su reducido espacio dentro del espejo y además alrededor de éste aparece su firma; *Johanes de Eyk fuit hic*, (Van Eyck, estuvo aquí) que viene a remarcar su presencia, no sólo en el momento de pintar el cuadro, sino también como testigo ante el matrimonio.

---

<sup>34</sup> Michel Foucault, op. Cit. Pág 8.

El cuadro, de alguna manera, funciona a modo de certificado legal, con una firma. La inclusión de la figura del artista es importante, además de por su valor testimonial, en la medida de que constituye un referente a la operación realizada por otros pintores posteriores a esta época.



Fig. 45. Van Eyck, *El matrimonio Arnolfini*, 1434

JOHANNES GRUMMP

El retrato de *Johannes Grummp*, (1646) tiene un formato de tondo circular, en el que se representa al artista de espaldas, de medio cuerpo. La parte trasera de su cabeza, en el centro del semicírculo superior, con el cabello lacio y descuidado, está a la misma altura que las dos versiones de su rostro, de tres cuartos, a ambos lados, mirando fijamente al espectador. El artista parece estar acabando su autorretrato, a la derecha, idéntico a lo que, se supone, es el reflejo de su cara, en el cuadrado de la izquierda. La similitud entre lo visto en el espejo y lo pintado se acentúa por la identidad de los tamaños, y no sabríamos, de hecho, cual de las imágenes simula ser la reflejada y cuál la pintada si no viéramos la mano del artista, con el pincel, retocando el lienzo acabado al a derecha.

Artificio complejo, pues: el lienzo circular es un eco de la pupila misma del espectador y de los espejos de tocador de la época; el artista, visto desde varios puntos de vista, prueba su habilidad como supuesto intérprete fiel de la realidad como si él (su ojo que nos mira y su mano ejecutora) fuese también como un espejo. Muchas alegorías de la pintura jugaron con esta idea, tan conectada con la clásica noción de mimesis. Pero en todos los casos, conviene insistir, el modelo pudo no haber estado así, la ejecución es siempre artesanal (es decir, subjetiva) y la representación muestra obligatoriamente un instante muy dilatado, artificioosamente detenido en el lienzo<sup>35</sup>.

<sup>35</sup> J.A. Ramírez; 'El Espejo y El Autorretrato'. En *Exit* Nº 0, enero 2001.

### 1.4.2. EL RETRATO Y EL ESPEJO

#### RETRATO DENTRO DEL RETRATO

Sentado en una silla de madera, en una habitación cualquiera, el protagonista posa apático, como si el encargo del retrato obedeciera a una exigencia, sin ningún interés por su parte: está absolutamente fuera de lugar. Pero, ¿qué observamos a su izquierda?. De nuevo, un espejo.



Fig. 46. Janet Dawson. *Workshop Spring morning*, 1977.

El trabajo de Janet Dawson *Workshop, Spring morning*, 1977 no significa tan solo el retrato de un granjero de pavos sino que además contiene la imagen de la artista, reflejada en el espejo y la foto su madre que está enganchada en el marco del espejo<sup>36</sup>. Así pues, una vez más, la artista, no conforme con incluirse a ella misma en el retrato también introduce a su madre, como un reflejo o una parte más de ella misma.

La actitud apática del protagonista se intenta compensar con la inclusión de otra imagen a su lado: la de la artista. Por otra parte, la figura del pavo, a su derecha sobre el tocador, está ubicado a la manera de los elementos alegóricos del Barroco y funciona como elemento identificador de su rango, de su oficio: granjero de pollos. De esta manera, se alude al retrato de oficio por ejemplo el de Erasmo de Róterdam, ejecutado por Durero. ¿Quién le iba a decir a los nobles y burgueses de épocas anteriores que un granjero podría acceder a un retrato?

Sin embargo, nuestro interés en este capítulo está centrado en el elemento espejo y en sus posibilidades expresivas dentro del retrato. El autorretrato proporciona un íntimo acercamiento al artista suponiendo que el autorretrato, por ende, es autobiográfico. Pero, mirando un poco más de

---

<sup>36</sup> Shireen Huda, 'Portraits within portraits', en *Possibilities of Portraiture*, Canberra, 1999, pág 11.

cerca nos damos cuenta de que ésto no es siempre de este modo, que la manera en la cual se presenta el artista a sí mismo no siempre se produce de un modo sincero, aunque ¿cómo se podría definir la sinceridad?, o mejor ¿cómo estamos seguros de que estamos viendo es algo real, o meramente un reflejo?.

Los intentos antes descritos de los cuadros de Goya, Velázquez o V. Eyck, supondrían una formulación de falsos autorretratos, pues no se plantean como tales. A pesar de ello, los ejemplos en los que el artista se introduce en el cuadro, abundan en la historia y en muchas ocasiones, tal y como hicieron los anteriores artistas, se valen del espejo para ello.

Para los griegos y latinos un espejo era una superficie de metal o el agua reflejante en la que se ahogó Narciso. En el siglo XVI, Venecia empezó a industrializar el vidrio y comenzó la era del espejo que conocemos; eran una superficie rebotante y seca que, como Descartes, establecían un sujeto, claro y distinto con relación al entorno. Este hecho se puso de manifiesto en la literatura de Cervantes del Caballero de los Espejos, que cegó y derrotó a Don Quijote, o en la obra de Velázquez, ya que se pudo servir de un espejo para aparecer en el cuadro junto con las Meninas.

Sin duda, el género del retrato se desarrolló al mismo tiempo que el espejo; es simbólica su aparición. Una nueva edad técnica, desde el fin de la edad Media, permite, forrando de plata una placa de vidrio, otorgar a la imagen precisión de detalle y de conjunto. Desde el Renacimiento, los artesanos de Venecia y de Nuremberg permiten al hombre verse a rostro descubierto. Ese concepto que llamamos *hombre*, distinto de su entorno natural y escindido de Dios, nació junto con los espejos de vidrio, aunque no sea del todo cierto que éstos nos reflejen.

La aparición del espejo es substancial en la medida en que permite al artista, no solo valerse de él para realizar sus autorretratos, sino que estos últimos, además suponen una metáfora del mismo, una manera de plasmar la fugacidad del movimiento de la imagen especular en un lienzo. Los artistas han utilizado los espejos tanto como instrumentos de apoyo para ejecutar retratos, como motivos propiamente dichos en la pintura a lo largo de los siglos. Los espejos combinan imágenes del yo, de la imagen propia y de la representación.

Por todas las posibilidades de multiplicación y proyección de imágenes que proporciona el espejo ha sido utilizada en numerosas ocasiones cargada de simbología a lo largo de la historia (el mito de Narciso, el espejo en Alicia...). Estas interpretaciones han venido dadas desde diferentes disciplinas; en lo concerniente al desarrollo de la personalidad, principalmente el psicoanálisis (Freud y Lacan en la etapa del espejo del complejo de Edipo) y, posteriormente la semiótica ofrece también sus propios significados del elemento en cuestión (por ejemplo U. Eco.). Dentro de la iconografía cinematográfica, especialmente en el melodrama el espejo vendría a simbolizar falsedad, una doble imagen que advierte, en algunos casos sobre una dudosa conducta. En otros casos ha venido a representar el paso del tiempo, tal y como sucedía con los *vanitas* del Barroco.



Fig. 47. Salvador Dalí, *Dalí de espaldas pintando a Gala de espaldas eternizada por seis lunas córneas*, 1977.

Los espejos han interpretado el papel de ventanas metafóricas (del alma) proporcionando un grado de auto conocimiento y auto reconocimiento. También resultan muy interesantes formalmente para el género del retrato por ser capaces de reencuadrar: crear cuadros dentro de cuadros, retratos dentro de retratos.

El anterior retrato de Janet Dawson se fragmentaba en otros dos retratos más; el de la propia artista y el de su madre, este mosaico, este artificio se producía gracias a la inclusión del espejo. De la misma manera, Dalí se vale de los espejos para crear sus imágenes tridimensionales.

Los trabajos estereoscópicos que Salvador Dalí realizó en los años setenta, conservados en su Teatro Museo de Figueras están más cerca de la fotografía. Nos referimos a las pinturas hiperrealistas, duplicadas, que colocaba en una especie de cajas, con espejos en ángulo, y que el espectador debe mirar acercándose a un punto central, equidistante de ambas representaciones.

En ese momento las dos imágenes, reflejadas en los espejos angulares, se superponen en la retina de modo que el plano del cuadro ahora único, se percibe como un ámbito verdaderamente tridimensional. No era ese un invento técnico de Dalí, desde luego, pero si debemos atribuirle la tentativa de aplicarlo al universo pictórico<sup>37</sup>. Un ejemplo de estas series es el cuadro *Dalí de espaldas pintando a Gala de espaldas eternizada por seis córneas* provisionalmente reflejadas por seis verdaderos espejos (hacia 1972-73).

---

<sup>37</sup> J. A. Ramírez, *ibídem*.

La obra tiene gran relación con los intentos de Velázquez y de Grumpp, por introducirse en el cuadro que hemos comentado atrás, pero el artificio de Dalí resulta mucho más elaborado formalmente, aunque no tenga las connotaciones del primero al tratar de equipararse en estatus al monarca. El trabajo de Dalí nos remitiría simbólicamente a la creación de un espacio virtual donde su imagen y la de su mujer se entremezclan y se funden por medio de los espejos.



*Fig. 48.* Grete Stern

El espejo será un elemento que aparecerá puntualmente en muchas de las secciones de esta tesis. Gran cantidad de artistas, a lo largo de toda la historia lo han utilizado para conseguir diferentes efectos, claramente vinculados a la capacidad multiplicadora de la imagen y por extensión de la identidad de uno mismo.

### 1.4.3. EL AUTORRETRATO

Sobre un fondo de textura sinuosa, la figura del artista emerge de las llamas de un infierno captado en tonos verdes. Su actitud preocupada nos interroga, su barba de color naranja nos permite identificarlo.

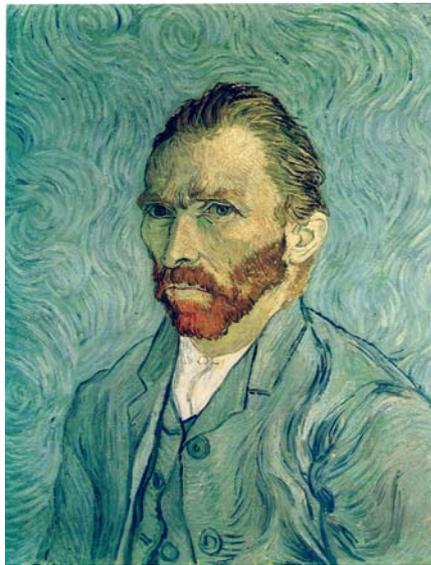


Fig. 49. V. Van Gogh, *Autorretrato*, 1889.

Este es uno de los abundantes autorretratos que realizó Van Gogh a lo largo de su vida, especialmente en la etapa previa a su muerte, en este caso un año antes, y justo un año después del incidente con su oreja. Van Gogh reflejó su estado de ánimo y su angustia a través de ellos; este sería uno de los ejemplos de la etapa que Van Gogh pasó recluido en el hospital psiquiátrico, por causa de sus ataques epilépticos.

Su propia conciencia, al ver el resto de enfermos dejados allí sin ningún tipo de ocupación le angustiaba terriblemente. Durante el año 1898 el artista tuvo diferentes crisis, que pudo superar, en una de ellas trató de ingerir sus propias pinturas, por lo que le alejaron de sus materiales. A finales de ese año lo pondrían en manos del doctor Gadget.

En este autorretrato su falta de materiales de tonalidades rojas y cálidas, le llevó a utilizar toda la gama de verdes, para recrear el infierno que sentía. Contraria a la utilización general de los colores cálidos; rojos y naranjas para expresar la idea del infierno, Van Gogh se vale de los tonos verdosos, que aunque fríos, son capaces de, mediante las formas y los matices amarillentos de reflejar la misma angustia que se reflejaba en otro de sus trabajos donde predominaba el verde "el café nocturno".

El autorretrato muchas veces funciona como el refugio que permite al artista, extraer y mostrar elementos de sí mismo expresamente para él mismo, ese proceder hacia uno mismo, en forma de introspección es el que reflejan los autorretratos de Van Gogh. No obstante, mirando hacia atrás, históricamente constatamos que el autorretrato ha sido un *leit motiv* desde el siglo XV, ejemplos de ello los tenemos en Durero, Goya, Rubens, o Velázquez.

Sin embargo, Rembrandt supone una excepción, por sus recurrentes intentos de representarse por medio del autorretrato. Su insistencia con este motivo lo distancia de muchos pintores contemporáneos suyos, que jamás realizaron tal cantidad de autorretratos. Rembrandt siente cierta predilección por los disfraces más que por los grandes ropajes de exhibición ejecutados por sus colegas y esto se ve reflejado en los más de ochenta autorretratos que subsisten de él: viejo y joven, alegre y triste, revestido de oropes y los más diversos accesorios; el artista, fascinado por su propia imagen, persigue incansablemente un secreto que se le escapa, ya que siempre persiste en esa búsqueda.



Fig. 50. Rembrandt, *Retrato del artista con toga y cadena de oro*, 1633

Fig. 51. Rembrandt, *autorretrato*, 1661

Al igual que a Rembrandt el uso de disfraces ha inspirado a muchos artistas a la transformación, es un aspecto que se repite en la práctica del autorretrato, y tiene que ver con la alineación, estilización y adopción de un rol. Es el propio artista que se muestra escondido tras diferentes personalidades, identificándose con idealizados parangones o interpretando un papel, tal vez sin nada que ver con él.

La predilección por los disfraces la compartía el fotógrafo Félix Nadar, el cual se basaba en muchas ocasiones en los retratos de Rembrandt para crear sus escenografías. En este autorretrato de 1818 aparece ataviado con vestimentas de carácter majestuoso, con una peluca, al estilo del siglo XVII y con detalles étnicos.



Fig. 52. Nadar, *self-portrait*

Fig. 53. Nadar, *autorretrato*.1818

En el siglo XIX el estudio de uno mismo tomó un continuo protagonismo. Gustave Courbet es uno de la larga serie de pintores que constantemente combinó el autorretrato con la evolución de su propia vida. Fue seguido por Lovis Corinth, Max Beckmann y Otto Dix. Para Van Gogh, el autorretrato sirvió como propuesta de auto análisis, de acuerdo con sus extremos existenciales.

El autorretrato, por definición, corresponde con la realización de un retrato cuyo motivo es el propio artista. Las razones que le instan a producir esta obra no están absolutamente definidas, al menos en el origen. Normalmente se suele dar la circunstancia de una escasez de modelo, por una parte y por otra el interés del propio artista en verse reflejado en su obra, además de experimentar consigo mismo y entrar en una experiencia de auto conocimiento. Tanto si el artista maneja una brocha o una cámara de fotos, la preocupación por su propia persona le lleva hacia un diálogo en el que en ambos casos va más allá de la mera *iconicidad* para ir a la búsqueda del propio yo. El artista puede permitirse este acercamiento porque un autorretrato no es un trabajo comisionado: el patrón es el propio artista.

Pintar a otro es hacer obra de oficio, para ganarse la vida; pintarse a sí mismo es pintura desinteresada, interrogación y diálogo misterioso. Cada autorretrato es un momento *de verdad*, para el cual el artista no realiza concesiones a nadie, si pretende realizar una imagen idealizada de sí mismo lo hace y lo evidencia. Cada autorretrato es un diálogo con el yo y este diálogo se impregna de un sentido de soledad, de ausencia que no se puede rellenar con paisajes de fondo, con interiores, incluso con más gente alrededor. La soledad del artista es una soledad compartida con su propia imagen, con la fascinación por la obra y el hecho de tenerse a sí mismo como objeto. Es una soledad, de nuevo, con su reflejo. Por ello, puede mantenerse en el más receloso secreto: es el caso de Edvard Munch, quien nunca mostró sus autorretratos a nadie. El mundo tuvo que esperar hasta su muerte para poderlos ver.

#### 1.4.4. UN DIÁLOGO ENTRE FRANCIS BACON Y LUCIEN FREUD.

FRANCIS BACON

...notamos el movimiento de los volúmenes, de los colores, bajo el cristal, bajo una lente cuya óptica distorsionante, deja entrever algunas partes de la cara, del rostro; un ojo, una parte de la nariz..., otras manchas oscuras permanecen irreconocibles, pero hay algo que nos remite directamente al autor, tal vez el encuadre, o tal vez, el fondo plano que hace resaltar la figura.

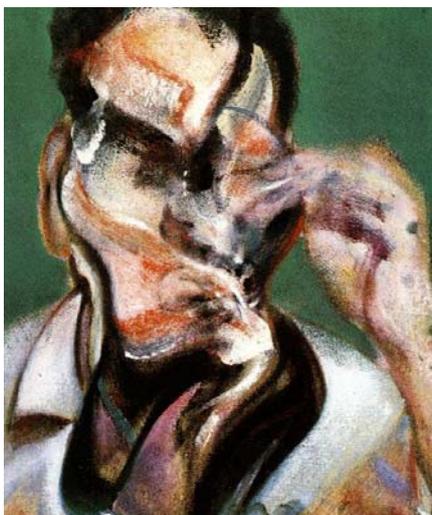


Fig. 54. Francis Bacon; Lucien Freud, 1966

Este es el retrato que hizo Francis Bacon de su amigo Lucien Freud en el que podemos percibir la sinuosidad del movimiento implícita el detalle de su mano que aparece estirando la piel, la carne de su cara como si de plástico elástico se tratara. Es curioso que Bacon pintara su primer retrato con el nombre del modelo, el de Lucian Freud, en 1954.

Francis Bacon utiliza continuamente el referente de la figura humana, con toda la intención que subyace al retrato en tanto que capta su propia individualidad y personalidad. Eso sí, sus propias distorsiones forman parte de su particular forma de expresionismo en las que se refleja, tanto a él mismo como al modelo de cada retrato.

En la obra de Francis Bacon su personalidad, elemento intrínseco e ineludible se manifiesta de diferentes maneras, desde la más explícita, en sus no poco abundantes autorretratos, hasta las más implícitas obsesiones que marcan su producción. Su particular estilo impregna cada uno de sus trabajos de una manera individualizada a cada obra por separado, ni siquiera el gesto, la textura o la pincelada se repiten en sus obras, a pesar de que de modo general, se pueda obtener esa impresión.

Existe un elemento inconsciente que se integra en su proceso de trabajo y que confiere un aspecto formal muy característico en su obra; Bacon no

dibuja, no pretende partir de una forma inicial, él comienza el cuadro haciendo una serie de manchas, que van tomando formas por medio del azar, o tal y como él lo denomina "el accidente". Existe una concesión a lo imprevisto, pero lo que viene después, lo que él denomina "imaginación técnica", o el instinto que trabaja fuera de las leyes, no dejan de estar exentos del cálculo racional, podríamos decir que en este segundo proceso o fase se daría prioridad a la imagen mental, a la imagen estimulante que proviene del terreno de lo inconsciente. Sin embargo, lo que él denominó imaginación técnica, no supone imaginar escenas, sino que esta imaginación está ligada estrechamente a la técnica, uno de los pilares sobre los que su fundamenta su trabajo<sup>38</sup>, de hecho, es lo que más valora, por encima de la elección del tema (por eso siempre recurre al mismo).

Bacon fue capaz de convertir planos de películas de Buñuel o Eisenstein, o el cuadro sobre Inocencio X de Velázquez, en una explosión de violencia brutal y de tragedia. En sus cuadros la figura humana (tema monográfico en toda su obra) se deforma hasta el límite de lo reconocible. Otra de sus influencias son los estudios fotográficos de Muybridge sobre luchadores, que Bacon transforma con maestría en dramáticos encuentros sexuales. Las figuras de sus cuadros suelen aparecer encerradas en espacios comprimidos obligando al espectador a adoptar un punto de vista externo y dando a las figuras representadas tintes de soledad y abandono.

En los años 60 comenzó a retratar a amigos suyos, siempre retorciéndoles las facciones, pero aún así reconocibles. Bacon pintó en numerosas ocasiones a sus amigos, y gente de su alrededor, pero su propia imagen se presenta como un motivo recurrente. En una ocasión en 1956 dijo ¿qué puedo hacer ahora? ¿Por qué no pintarme a mí mismo?<sup>39</sup> Esto fue. Una larga serie de autorretratos lo autentifican. En todos ellos se puede observar la investigación por las formas y colores ligados a la distorsión del rostro, mediante la mezcla de puntos de vista diferentes, que asimismo no lo alejan de la visión frontal. Esta distorsión se producía, en parte, influida por la utilización de vidrios con diferentes morfologías, así como de espejos deformantes.

La visión especular de Bacon de sí mismo distaría de la visión fidedigna de la cual muchos artistas se han valido, y que en la obra de Bacon cobra un interés especial.

En estas tres series de estudios para sus autorretratos se observa la investigación, por una parte de lo formal, por la incorporación de elementos objetos insertados en su cara y en su cuerpo. A pesar de la distorsión a la que somete a todas las figuras que pinta, nunca se pierde la perspectiva figurativa, más allá, Bacon en diversas ocasiones critica el arte abstracto por haberse convertido en mera decoración, así como al arte conceptual por no incurrir en una profundización en torno a la técnica, opinión que en parte compartimos. Mucha de la pintura abstracta de la actualidad carece de ningún interés, quedándose en lo meramente decorativo y arropada en fórmulas que tuvieron su sentido en el momento y que en la actualidad apenas se sustentan en lo "correcto".

---

<sup>38</sup> Marguerite Duras. 'Entrevista a Francis Bacon' (la quinzaine littéraire, 1971). *Zona erógena*, nº 12, 1992.

<sup>39</sup> Francis Bacon, pintor. Una entrevista. 1990. <http://www.iespana.es/tijeretazos>



Fig. 55. Francis Bacon, *Tres estudios para un autorretrato*, 1972



Fig. 56. Francis Bacon *Tres estudios para un autorretrato* 1976

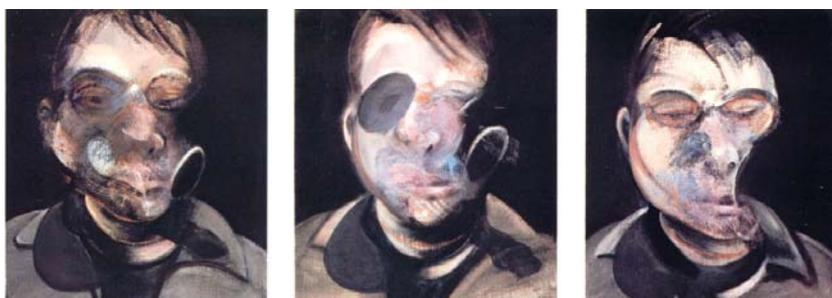


Fig. 57. Francis Bacon *Tres estudios para un autorretrato* 1979

Muchas son las interpretaciones que se han dado a sus obras, pero Bacon siempre huyó de cualquiera de ellas, él apostaba por la experiencia particular de cada espectador frente a un cuadro suyo. Bacon nos confirma que el retrato se puede alejar de la estricta figuración y conservar la marca de identidad, dentro de las propias investigaciones del autor, a las que nunca renuncia.

LUCIEN FREUD

La actitud cabizbaja, pensativa, del modelo produce una inquietud, un desasosiego que hemos visto reflejado en los retratos anteriores. No obstante, si no conocemos la identidad del sujeto, no podemos llegar a entender este diálogo amistoso.

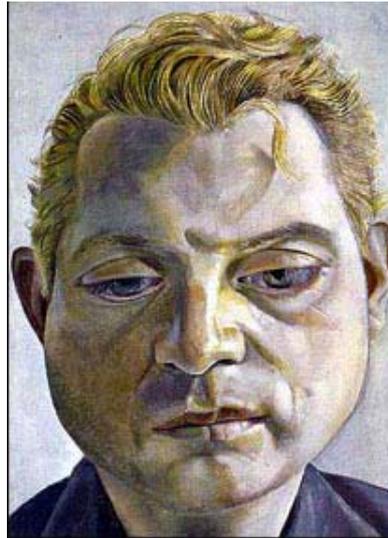


Fig. 58. Lucien Freud, *Portrait Of Francis Bacon*, 1952

Lucien Freud, replicando la imagen que de él realiza Bacon, le devuelve este retrato, uno de los más conocidos del autor, debido a que fue robado de una galería y posteriormente recuperado. El particular estilo de Freud, regido por los parámetros de la figuración es capaz de transmitir de una manera muy clara la idea del retrato como acercamiento al modelo, ese acercamiento que se proponía desde el romanticismo. En el caso del autorretrato de Bacon, podemos reconocer que este grado de implicación derivaría de la amistad que ambos compartían y del conocimiento profundo de la personalidad del mismo y su obsesión por la carne y su representación. Esta imagen ofrece una sensación cálida, de melancolía que se aproxima a la sensación de ensimismamiento, cercana a lo patológico que conocemos de Bacon.

Freud observa y se acerca al sujeto representado, con una gran intensidad que se observa en *Boy with scarf* (1949), como uno de los muchos ejemplos de retratos realizados por Lucien Freud en los que el espectador se configura como testigo de la intensidad de la observación del sujeto. Este acercamiento se debe al hecho de pintar generalmente a gente a la que conoce muy bien; casi todos sus modelos son familia suya o amigos, en lugar de celebridades. Rasgo que tenía en común con el modo de operar de Bacon.

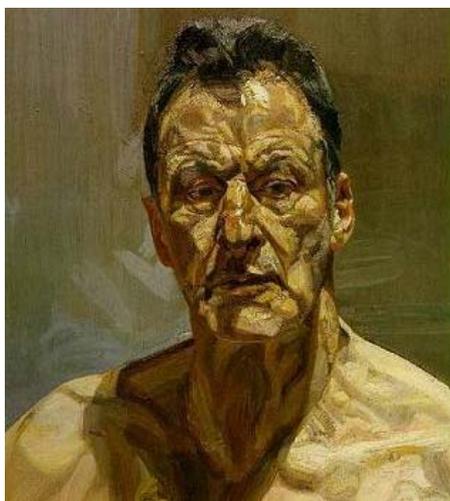
Lucien Freud fue un pintor que, al igual que otros contemporáneos suyos, como Hopper, permanecieron al margen de las tendencias de su época,

practicando una pintura figurativa muy personal y cargada de expresión, donde el retrato y la representación del cuerpo son una parte fundamental de su obra.



*Fig. 59. Lucien Freud, Boy with scarf, 1949.*

Este retrato refleja con inquietud, por el brillo de sus ojos y la delicadeza con que trata de definir el rostro, un acercamiento emotivo con respecto al modelo, y por tanto, una intención de trascender al estado de ánimo, al sentimiento del mismo. La mirada, un elemento absolutamente definitivo en la plasmación de la identidad en el retrato, es captada a la perfección, así como la carnosidad de sus labios transmiten la sensualidad que el pintor trata de reflejar.



*Fig. 60. Lucien Freud Reflexion*

Este cuadro corresponde a un autorretrato que se realizó Lucien Freud, donde podemos apreciar su insistencia en marcar los gestos de la cara y las arrugas de su rostro. Si lo comparamos con el primero de los retratos de Bacon, podemos hallar las confluencias a pesar de lo diferente en sus estilos.





## **2. LAS RUTAS DE LO DIFERENTE: LA MONSTRUOSIDAD**



## 2.1. EL MONSTRUO O EL EXTRAÑO

El monstruo es una figura que tiene una relación directa con las representaciones de lo físico en el ser humano, en su rostro y en toda su morfología en general. Pero el monstruo, asimismo, tiene unas grandes implicaciones de carácter ideológico y político que han ido evolucionando a lo largo de la historia.

En el siglo XIX tienen lugar toda una serie de acontecimientos de carácter científico, ligados a los descubrimientos de lugares remotos pero, asimismo, se asiste a una especie de regresión, o al menos de suspensión en los avances de la psicología inaugurada el siglo precedente. Durante prácticamente todo el siglo XIX imperaron ideologías impregnadas de superstición y una especie de temor a lo diferente, a lo desconocido, que de alguna manera, hacía retroceder al hombre en su camino hacia la racionalidad y el avance hacia la sociedad moderna.

Muchos de estos temores se materializan en la figura del monstruo, entendiendo este como un ser temible, incluso siniestro, en definitiva distinto. A través de estos capítulos trataremos de dar forma a estos seres que se manifiestan en las artes plásticas de formas diferentes y que provienen de un discurso y evolución del término que resumimos a continuación.

La cultura y sociedad griega, a la que nunca cesamos de referirnos, ligaba lo monstruoso a la divinidad; los monstruos constituían una excepción a la regla y debían ser interpretados como el presagio de bondades o maldades venideras; muchas de estas representaciones humanas poseían características animales.

Cuando la naturaleza brindaba a los hombres con una de estas excepciones se consideraba algo significativo. Por otro lado, se ligaba la monstruosidad con los astros, ya que estos consideraban el cuerpo como un microcosmos. La razón de la monstruosidad viene dada por el movimiento de los astros y las deformidades son signos de las fuerzas sobrenaturales. Ptolomeo (s. II d. C) establecía a las condiciones astrales que supuestamente darían lugar a la formación de monstruos. Pero la referencia a los astros no es exclusiva del mundo antiguo, como se desprende del hecho acontecido en el siglo XII y narrado por Alberto el Grande<sup>40</sup>: un vaquero, inculpado tras parir una de sus vacas un animal malformado, medio humano, y siendo sospechoso el mismo de crimen contra natura (se le acusaba de zoofilia) fue absuelto porque el propio filósofo y naturalista postuló que el fenómeno se podía deber a una constelación astral negativa.

Aun en el siglo XVI, la astrología, dentro de la ciencia renacentista hace a Jacobus Rueff afirmar que "En Sicilia tuvo lugar un eclipse de sol e inmediatamente después nacieron muchos niños con deformidades y dos cabezas."<sup>41</sup> Se daban interpretaciones biológicas relacionadas con el

---

<sup>40</sup> Josep Lluís Barona; *Apología de la monstruosidad*, Conferencia dentro del curso *El domini del cos* en la VI edición de la Universitat d'estiu de Gandia, septiembre 1996.

<sup>41</sup> Josep Lluís Barona; *ibídem*.

movimiento de los fluidos que intervienen en la fecundación y en la formación embrionaria.

Así pues, podemos adivinar en la cultura helénica una doble tradición frente a la monstruosidad. Una que va ligada los mitos, las creencias y la fantasía, la cual relaciona la monstruosidad con la alteridad. Por otra parte, el forastero, el bárbaro se convierten en blanco de la fantasía y se llega a constituir una tipología de individuos y pueblos monstruosos de África y de Oriente. La alteridad; los otros, los forasteros, los que se descubrían en expediciones, eran construidos como monstruos.

Asimismo también se relacionó la monstruosidad como un problema ligado a la material seminal; Aristóteles, dentro de su doctrina embriológica de la simiente única, postulaba que solo el macho aportaba el esperma, mientras que la hembra aportaba la sangre menstrual. El esperma es portador de la forma o alma del nuevo individuo y organiza la materia femenina en el proceso de desarrollo embrionario. El monstruo, según Aristóteles no es una excepción de la naturaleza, ni una especie biológica nueva, tal y como lo consideraban algunos de los estudiosos contemporáneos y posteriores a Aristóteles. Éstos no solo contemplaban la posibilidad de mezclas entre especies, bien fuera entre humanos y animales, como de animales de diferente especie entre sí, si no que la consideraban la causa de deformaciones de seres humanos nacidos con irregularidades provenientes de su formación en la matriz de la madre. Al contrario que ellos, Aristóteles no aceptaba las formaciones monstruosas como provenientes de relaciones zoofílicas.

Las doctrinas de Aristóteles otorgan a la naturaleza una única finalidad: formar individuos perfectos para sus especies. Cuando no se consigue el objetivo de perfección se produce una especie de deformidad, una desviación natural o insuficiencia de perfección, que son las hembras<sup>42</sup>. Las hembras son la primera forma de monstruosidad, seguidas de los gemelos y los hermafroditas.

En Aristóteles está presente una idea que continuará presente a lo largo de toda la historia de la humanidad; que consiste en la identificación de lo monstruoso con lo foráneo, y así lo señala cuando dice que estas concepciones anormales son más frecuentes en zonas donde las mujeres son especialmente prolíficas, como en Egipto donde según se creía, las aguas del Nilo aumentaban la fertilidad humana y de los animales.

Las desviaciones de la naturaleza, aquello que posee una apariencia "distinta", o anormal contribuye a forjar la figura del monstruo. Al definir y separar, es decir, categorizar, entre lo que es diferente y lo que no lo es, el hombre consigue afirmar su normalidad y consecuentemente su superioridad. No obstante, la curiosidad y la fascinación por lo extraño ha permanecido en la naturaleza humana; las exploraciones de nuevos territorios proporcionaban un material verdaderamente exquisito, material bruto para la creación de bestiaros.

---

<sup>42</sup> "Nature would always to create the most perfect thing, which is the most completely formed, the best endowed with powers of procreation and the hottest. Such a creature is the male, who implants his semen in the female to the end of procreating males. If, however, there's some lack of generative heat, or if climatic conditions are adverse, the creation is not perfected and a female results". Lida Lomperis & Sarah Stanbury, ed. In *Feminist approaches to the body in Medieval Literature*.

## 2.2. LA ELABORACIÓN DE BESTIARIOS

Los bestiarios se elaboraban a través de las diferentes representaciones de personas, a mitad de camino entre lo animal y lo humano. La idea de atribuir cualidades físicas excepcionales o monstruosidades que no impiden el desarrollo de la vida en poblaciones lejanas de África y oriente, esta bien presente en la mentalidad medieval; no olvidemos la importancia cultural de los bestiarios y de los relatos geográficos y de viajes a países exóticos, que a menudo se cargaban de gran fantasía, tal vez por el afán de atraer la curiosidad de la gente y fomentar la admiración ante el prodigio.

Encontramos testimonios de poblaciones monstruosas en la historia natural de Vincent de Beauvais (s. XII), en Jean de Mandeville (ca. 1300), el cual narra como propias las descripciones de Plinio, o de Marco Polo (s. XIII-XIV), cuando a lo largo de sus viajes nos cuenta como ha encontrado hombres con cabeza de perro y poblaciones de gigantes. No obstante, la aproximación más autorizada es la de Alberto el Grande, a quien podríamos considerar el naturalista medieval más importante por la originalidad de su obra zoológica. Alberto cree posible la fecundidad entre dos especies biológicas distintas o entre animal y humano, posibilidad que, recordemos, había sido negada por Aristóteles.



Fig. 61. Aldrovandi, ilustración de su cuaderno nº 6 pág 68



Fig. 62. Aldrovandi, ilustración de su cuaderno nº 6 pág 47

Estas tendencias hacia la creación de verdaderos álbumes de lo monstruoso y lo deforme se mantuvieron durante la época del Renacimiento, con el movimiento de expansión colonial europeo, principalmente hacia Asia y América. Aldrovandi fue el primero en reunir en una colección especializada minerales, plantas y animales poco conocidos, y ejemplos de monstruosidades humanas y animales. Su obra, como la de Paré, aportaba una iconografía de la monstruosidad de inestimable valor.

La vinculación de lo monstruoso con lo malvado, lo demoníaco también posee unos orígenes que nos llevarían al siglo XVI. Collin de Plancy (1554), relata que una mujer belga trajo al mundo un ser con la cabeza de demonio, los ojos en el vientre y seis cabezas pequeñas de animales sobre el cuerpo.

Su descripción abrió un debate amplio sobre la existencia de pueblos misteriosos y anatómicamente diferentes de los hombres occidentales.



Fig. 63. Aldrovandi, ilustración de su cuaderno nº 6 pág 84

Fig. 64. Aldrovandi, ilustración de su cuaderno nº 6 pág 52

Los prodigios en la España de los siglos XVI o XVII ya no son entendidos de la misma forma que en la antigüedad clásica: la gente aceptaba un porvenir favorable o funesto dependiendo siempre de la voluntad suprema de Dios, aunque los ejecutores fueran los demonios, las fuerzas de la naturaleza o los propios hombres. Son varios los términos asociados a este significado predictorio; San Isidoro de Sevilla, en sus *Etimologías*, señala que los portentos anuncian (portendere), evidencian (ostendere), predicen (praedicare) y muestran (monstrare) algo futuro, y repárese en que «monstrare» es el término que evoluciona hasta derivar en monstruo, revelando ya en su etimología la extraordinaria perplejidad y curiosidad que la presencia del monstruo ha causado en todas las épocas<sup>43</sup>.

La mentalidad en el siglo XVII ya ha cambiado mucho desde la Edad Media, hay nuevas formas de divulgación, como los pliegos sueltos, que tienen su origen en el siglo anterior y difunden monstruos o demonios, pero no para causar temor, sino como noticias de fenómenos nuevos y curiosos que desafían el conocimiento, y también como objetos de diversión, de alucinación o de ocio.

Numerosos pliegos registran casos de mujeres que han tenido recién nacidos monstruosos, con rostros, cabezas o miembros unidos, o también cuerpos deformes; en algunas ocasiones es un doctor en medicina el que lo disecciona, observa y registra, en otras vive y es paseado por ferias y mercados con el fin de sacar a los curiosos unas monedas. Se mostraban a los nobles y a los reyes con la intención de obtener gratificaciones, en especial en la segunda mitad del siglo XVII<sup>44</sup>. Su nacimiento puede tener muchas interpretaciones, entenderse como provocado por la fantasía de la mujer en estado de gestación, o por la hibridación de animales de distinta

<sup>43</sup> Gonzalo Gil, *Formas de proyección y representación del conocimiento en los siglos de oro* (2002)

<sup>44</sup> Gonzalo Gil, *ibídem*.

especie, incluyendo la intervención de humanos. No hace falta unión carnal para que «una oveja haya parido un león, o lobo, sino entero, por lo menos la mitad», porque aquello que impresiona vivamente a la madre puede imprimir sus rasgos en el ser no nacido<sup>45</sup>. Suelen interpretarse como consecuencia de algún pecado reciente o antiguo, de alguna generación anterior.

Los redactores de pliegos encuentran mucha inspiración para sus noticias, y pueden alcanzar una gran fuerza expresiva, buen ejemplo de ello es la estampa de una especie de saurio que se le apareció al sultán de Turquía mientras practicaba la caza cerca de Constantinopla.



Fig. 65. Reptil-saurio de Turquía  
Fig. 66. Hombre-caballo turco

La influencia del modo de representación del Extremo Oriente no se reducen al mundo medieval, sino que también alcanza a los pliegos de prodigios del siglo XVII. Un caso muy representativo es el que aparece en uno de ellos, impreso en Sevilla por Juan Gómez de Blas (1654), y remite claramente a una divinidad india llamada Shiva. Es el famoso monstruo antropomórfico capturado en los montes del Ampurdán; tiene siete cabezas de apariencia casi normal, pero la cabeza principal, que está en el centro, posee un ojo único en medio de la frente. Cuatro brazos salen de su hombro izquierdo y otros tres del derecho.

En este caso, la adopción de siete cabezas y siete brazos no es de ningún modo casual. El número siete está cargado de simbología, tanto cristiana como oriental; el siete corresponde también al mundo espiritual del esoterismo hindú, y ahí puede estar la influencia originaria, en las siete representaciones o espíritus de la totalidad del hombre<sup>46</sup>.

<sup>45</sup> Juan Eusebio Nieremberg, citado por Gonzalo Gil en Op. Cit.

<sup>46</sup> Juan-Eduardo Cirlot. *Diccionario de símbolos*. Barcelona. Labor, 1988; págs. 404 y 405.



*Fig. 67.* Monstruo del Ampurdán

Durante la Ilustración española se mantuvo la creencia de que la imaginación de la madre tenía una gran influencia en el desarrollo del feto, una idea que ya estaba presente en Hesíodo como causa de la monstruosidad. Hasta el principio del siglo XIX, los científicos otorgaban una gran influencia a las impresiones maternas durante el embarazo, y particularmente al miedo. Feijoo relata el hecho de una mujer embarazada que al ver como le cortaban la mano a un soldado parió un hijo sin mano.



*Fig. 68.* Srirénido de Liorna

Hay una larga tradición de prodigiosos anfibios de apariencia humana que también se recoge en pliegos sueltos. Todo indica que el pez Nicolao «Nació en la villa de Rota que está dos leguas de Cádiz», nació y se crió como un niño normal, pero a los diez años su vicio era bañarse y su ilusión saber las dimensiones del mar; su disgustado padre no pudo retenerlo y en su desesperación lo maldijo, deseando que se quedase para siempre en el mar, ya que tanto le gustaba, y que muriese si alguna vez salía del agua. Al acabar de decirlo, Nicolao (o Nicolás) se quedó convertido en un pez espantoso, ya que al menos la mitad de su cuerpo perdió la apariencia humana<sup>47</sup>.

Es Benito Jerónimo Feijoo (1676-1764) quien entra con mayor profundidad en la leyenda del anfibio Nicolao, ya conocido en Catania (Sicilia) como «Pesce Cola», portentoso nadador y pescador de ostras y coral. Este relato circulaba todavía en pliegos sueltos a finales del siglo XVII, Feijoo lo conocía bien, probablemente dándole una credibilidad muy limitada, pero se produjo una noticia en su tiempo que le hizo convencerse de que era completamente cierto: el hallazgo del extraordinario nadador Francisco de la Vega, conocido como el anfibio de Liérganes (actual Cantabria).

En el contexto español de la Ilustración es destacable la labor realizada por Hervás. Hervás aprovecha su análisis de las monstruosidades humanas para referirse a los monstruos fantásticos relatados por los clásicos, que postulaban la existencia de animales con forma humana, y dice que no son humanos sino que solamente hay similitud. Los centauros, las sirenas y todo el resto de fauna fantástica, constituyen para Hervás ejemplos de especies de simios o de peces, o en algunos casos, como los sátiros, mezcla de monos y perros, pero la condición humana no deriva del cuerpo sino del componente espiritual, que estos seres no poseen. No obstante eso, se considera la posibilidad de que el demonio pueda engendrar hijos y en la explicación de los híbridos y el bestialismo, niega la posibilidad de que dos naturalezas diferentes puedan mezclarse y dar una tercera, solo una posible duplicidad hombre-bestia.

---

<sup>47</sup> Disponemos de una relación impresa en Barcelona, en 1608, por Sebastián de Cormellas, que cuenta en romance la aparición del pez Nicolao, una especie de tritón cuyas referencias más antiguas parece que están en Plinio, citado por Gonzalo Gil en Op. Cit.



## 2.3. MONSTRUOS RESCATADOS

### 2.3.1. LA ANIMALIZACIÓN Y EL MAL

El fantasmal espectro de la degeneración, que se creía endémico en las tendencias naturales del carácter femenino, fue recogido por los pintores de finales del siglo XIX en sus representaciones simbólicas de esta tendencia temerosa de la degeneración. Esta decadencia tenía mucho que ver con los vestigios animales que se le asumían al hombre que iban a ser representados gráficamente. Como casi siempre sucedía en el arte del periodo se recurrió a la mitología como suministro visual: los sátiros y los centauros eran la perfecta plasmación simbólica de aquellos varones que no habían superado la gran espiral evolutiva, que se habían contentado con quedarse arrebujados en el seno de la sensualidad afeminada. Dado que las mujeres, siendo femeninas, ya eran directamente representantes de la degeneración, no había necesidad de encontrar una forma simbólica que representase su naturaleza bestial; su presencia física normal, eso sí, preferiblemente desnuda, era suficiente para dejarlo claro<sup>48</sup>.



Fig. 69. Edward Burne Jones; Psyche before pain 1860s for 'Earthly paradise' by William Morris.

Los pintores podían denominarlos ninfas, bacantes, sátiros, centauros o faunos, pero siempre se preocupaban de dejar patentes sus vínculos con los animales. A los sátiros se los plasmó con la fisonomía "científica" del degenerado, tal como la definieron Lombroso y demás. Tendían a mostrar los rasgos caricaturescos del "judío bestial", el compañero degenerado de la mujer.<sup>49</sup>

La enunciación de las teorías evolucionistas de Darwin tuvo una gran repercusión en la medida en que se reflejó en la pintura de la época. Los

<sup>48</sup> Bram Dijkstra, *Idolos de perversidad*, Ed. Debate, Madrid, 1994, pág 275.

<sup>49</sup> La ciencia fisiognómica tuvo una clara repercusión a la hora de predisponer en contra la visión de los rasgos de una persona, o a justificar su maldad encarnada en lo físico.

faunos de Böcklin, pintor alemán, parecen criaturas deliberadamente animalizadas, no solo con rasgos semíticos o negroides grotescamente caricaturizados sino también con poses de monos –al fin y al cabo, como había demostrado Darwin, estos simios eran los verdaderos ancestros del hombre<sup>50</sup>.



Fig. 70. Böcklin; *Faunos y ninfa durmiendo* (detalle), 1886.

El hecho de que las mujeres humanas totalmente desarrolladas fueran las compañeras habituales de estas criaturas era una constatación de la naturaleza estática de la femineidad; aun cuando debería considerárselas más humanas que los ancestros del hombre, ellas habían probado a lo largo de los siglos de evolución masculina ser incapaces de desarrollarse a la vez que él. Los pintores eran muy a menudo explícitos al plasmar el vínculo entre las mujeres y los animales. Con frecuencia buscaron formas de mostrar la semejanza genérica entre la presencia física de una mujer y la apariencia de variadas criaturas de cuatro patas<sup>51</sup>. Tenían una gran presencia los perros ( a los que se les creía entrenados para practicar el cunnilingus), gatos, tigres..

---

<sup>50</sup> Bram Dijkstra, *Op. Cit.*, pág 279.

<sup>51</sup> Bram Dijkstra, *Op. Cit.*, pág 284.

La posibilidad de excitación sexual mutua entre mujeres y animales según Darwin requiere un grado de excitabilidad en los animales mediante el contacto con ellas. Las sugestivas imágenes de las afinidades físicas de la mujer con los animales pintadas por Courbet, Lonoir, y Knhopff representan analogías visuales con el tipo de descripciones que Zola solía dar de la "mujer natural". La "mujer natural" anhelaba vivir rodeada de animales, en un mismo plano de relación con ellos, disfrutar de su calor y de una vida liberada de ataduras sociales.



Fig. 71. Knhopff, *Art* (detalle) 1896.

### 2.3.2. LA NATURALEZA DUAL DE LA MUJER FINISECULAR

La monstruosidad, entendida en términos de maldad, fue atribuida a la mujer de diferentes maneras; los pintores prerrafaelistas, simbolistas, incluso llegando casi a los inicios del expresionismo, representaron a la mujer identificándola básicamente con la naturaleza: portadoras de la animalidad se les presuponía seres incompletos, a mitad de camino entre lo animal y lo humano.

En la encrucijada de tendencias estéticas y corrientes artísticas que es el fin del siglo XIX, la concepción de la mujer también revela posturas simultáneas y contradictorias; principalmente en los mitos de la *mujer fatal* y la *mujer frágil*, que nada tienen que ver con la mujer tradicional, educada para ser esposa y madre, ni con aquella que a través de la lucha política reivindica su liberación e independencia, aunque claro está, estos últimos atisbos, junto con la extensión de la mecanización en el trabajo son los que promueven el temor por parte del hombre a que la mujer les suplante, o les iguale en poder. Este temor, traducido en esas posturas contradictorias es el que lleva a tratar de comprobar científicamente la inferioridad intelectual de la mujer, (Lombroso y Ferrero, por ejemplo), a la que se le considera como un ser intermedio entre el niño y el hombre.

Existe una dualidad manifiesta entre las obras que encarnan la figura de la mujer; o bien se la mostraba como un ser desexualizado a través de los valores de la virginidad y la maternidad, que servía como soporte a una visión esteticista y estilizada, o bien como la mujer fatal, un icono o fetiche más cercano a la naturaleza que al arte, o al intelecto. Esta dualidad se observa en los cuadros con el tema de la primera mujer, Eva, pero asimismo se recurre a los mitos de Pandora y Lilith es en numerosas ocasiones tratando de mostrar una imagen más ambigua vinculada al lado oscuro y encarnando valores más perversos.



*Fig. 72. Spencer Stanhope J.R. Eve, 1.877*

Tanto el mito de Pandora como el de Lilith están cargados de connotaciones negativas en torno a la mujer, y la describen como 'un amargo regalo de los dioses' en el caso de Pandora, o 'un demonio femenino', en el caso de Lilith. Ambos pertenecen a mitologías un tanto alejadas del cristianismo, la mitología griega, y la religión judía.

Hesiodo nos cuenta que cuando Prometeo el Titán robo el fuego de los dioses para dárselo a un mortal, Zeus se enojó tanto que decidió tomar una terrible venganza; Pandora, la primera mujer, representa ese castigo divino. Es el amargo regalo de los dioses por haber robado su fuego. Pandora está hecha de tierra y el recipiente de este regalo que todos los hombres aman y desean: Abrir la caja de Pandora simboliza perder la virginidad.



Fig. 73. Odilon Redon *Pandora*, 1901

Fig. 74. Dante Gabriel Rossetti, *Pandora*, 1879.

En el primer capítulo del Génesis en el Talmúdico Medieval judío se cuenta que la primera mujer en la Historia no fue Eva sino Lilith y no fue hasta que Lilith renunció al sometimiento que suponía su vida al lado de Adán, que Eva fue creada. Lilith es un demonio femenino que caza y devora a los niños y visita a los hombres en sueños. Ella no aceptó subordinarse a Adán; ambos fueron creados con el mismo material, tierra, y al mismo tiempo, por lo que se les suponía iguales en privilegios. Este rasgo es el que le lleva a proponer invertir la posición en la cópula, yendo más allá de lo previsto por su creador, ella debería amar al hombre desde abajo, nunca encima de él. Ella no acepta esta imposición y por eso huye.

El Talmud describe a Lilith como una mujer opulenta de ondeada cabellera, o más bien como un animal femenino cabelludo de un carácter actualmente desconocido, que en las alegorías cabalísticas y talmúdicas es llamado a la reflexión femenina de Samael, Samuel-Lilith, o sea una mezcla entre hombre y animal, un ser llamado en el Zohar la Bestia, o la Mala Bestia, de cuya unión contranatural descienden los actuales monos.

Como Prometeo, Lilith transgredió la ley al robar el nombre divino, convirtiéndose así en reina y señora de los vientos, como Pandora, su vuelo y final refugio en las cavernas, donde "los gatos salvajes se juntarán con hienas y un sátiro llamará a otro"<sup>52</sup> derrama y disemina sobre el universo la caja de todos los males, particularmente aquellos asociados a la sexualidad. Lilith es una madre insubordinada que a diferencia de sus homólogos griegos, no recibe el castigo de los dioses ni se le expulsa del mundo paradisiaco creado para ella y su compañero.

---

<sup>52</sup> Isaías 34:14



Fig. 75. Dante Gabriel Rossetti, *Lady Lillith*. 1.864

Las representaciones de la primera mujer, en todas sus versiones, tienen en esta época especial importancia y se presentan, como habíamos anticipado de una manera bastante dual; virginal y perversa en sus valores. De la misma manera, en el terreno pictórico se materializa esta dualidad en los modelos frágil y mujer fatal.

Estos dos modelos de mujer revelarán con polaridad los valores atribuidos a la mujer; la mujer frágil aparece con unos rasgos reconocibles: delgada, lánguida, de tez blanca, párpados caídos, mirada perdida, casi desprovista de realidad, aspecto enfermizo y sumida en una profunda y misteriosa tristeza. Este modelo se aprecia principalmente en la Beata Beatrix de Dante Gabriel Rosseti.



Fig. 76. Dante Gabriel Rossetti, *Beata Beatrix*, 1872

En contraposición al modelo de la mujer frágil surge el modelo de la mujer fatal, aunque tal denominación aparece con posterioridad. Al margen de los sentimientos misóginos que pudieron albergar algunos artistas finiseculares, por motivos que hemos comentado, otra de las razones aducidas por Erika Bornay para explicar la profusión de esta imagen, tiene que ver con la búsqueda intelectual de sensualidades y erotismos ratos, sofisticados y

extravagantes<sup>53</sup>. También tuvo gran influencia en esta visión el hecho de que la prostitución se extendiera de forma escandalosa y con ella la transmisión de enfermedades de carácter venéreo, siendo la sífilis una de las más contagiadas.

Las que Erika Bornay bautizó en su trabajo como *Las hijas de Lilith* aparecen en la iconografía y en la literatura de la época bajo múltiples rostros (Eva, Lilith, Cleopatra...). Su belleza es turbia, contaminada y perversa; el pelo es simbre largo y abundante, y en muchas ocasiones rojizo, la piel es muy blanca y los ojos con mucha frecuencia verdes. En múltiples ocasiones se le atribuyen los rasgos de animales terribles como el vampiro.



Fig. 77. Frederick Sandys *Proud Maisie*, c1.866-1.868

Fig. 78. Eduard Munch, *Vampire*

El atractivo del mal en la sociedad del siglo XVIII, se encarnó en el arquetipo de la *Belle Dame Sans-Merci* en la heroínas Románticas, y se extendió hacia el comienzo del siglo XIX. El pelo rapado, ojos negros y vacío corazón hacían sombra a su obediente contrincante, con el pelo dorado.

---

<sup>53</sup> Erika bornay, *Las hijas de Lilita*, Ed.Cátedra, Madrid, 1990, pág. 125.

La paradójica naturaleza de la *femme fatale* en posesión de ambos poderes –virginal y demoníaco– es capturado por los pintores Prerrafaelistas en su representación del cabello. El pelo largo y enredado en las representaciones de Eva, Venus o María Magdalena simbolizan el poder del diablo, mientras que peinar, recoger y crecer el pelo muestran otro tipo de cualidades contrarias en la Virgen María, Santa Agnes, Minerva, por ejemplo. Estas imágenes contradictorias son presentadas en la Biblia, donde el pelo se emplea como símbolo de energía<sup>54</sup>.



Fig. 79. Frederick Sandys. *Mary Magdalene*  
c1.858-1.860

Fig. 80. John Everett Millais *Bridesmaid*, 1.851

---

<sup>54</sup> El pelo posee una gran simbología que se ha manifestado en la literatura y el arte desde tiempos antiguos y un ejemplo de ello se encuentra en la Biblia.

## 2.4. UNA NUEVA CIENCIA PARA EL ESTUDIO DEL ROSTRO

### 2.4.1. LA MIRADA AMBIVALENTE DESDE EL INTERIOR AL EXTERIOR

El siglo XIX, lleno de contrastes de todo tipo, fue, en general, un periodo del que se pueden destacar los descubrimientos científicos y humanísticos, y entre ambos, las líneas que marcaban los límites se mantenían en cierto modo difusas. Ello provocó el surgimiento de pseudo ciencias donde el espacio de la superstición y los prejuicios tomaba más protagonismo que el espacio de lo constatable. Toda esta amalgama influyó en la concepción de la personalidad del hombre, que se estudiaba desde diferentes disciplinas.

De esta manera, las metáforas románticas ligadas a la idea del alma, de lo sublime y las metáforas mecanicistas se contrapusieron en la psicología de este siglo, tanto los cuadros de pintores como Friedrich y las mesas de operación de los neurocirujanos, junto con las consultas de los frenólogos y las demostraciones del fonógrafo y la fotografía (daguerrotipos) sirvieron para hablar de la memoria y la psicología, así como de los procesos naturales o biológicos.

En la historia de la ciencia, el Romanticismo, que siguió a la Ilustración y precedió al renacimiento mecanicista de la segunda mitad del siglo XIX, supuso un paréntesis inesperado en la confianza técnica y las ciencias naturales clásicas; trance y sueño se enfrentaban al pensamiento claro, la visión a la lógica... La intuición frente a la reflexión, y el subconsciente frente a la conciencia despierta: estas fueron las premisas por las cuales el Romanticismo proporcionaba el negativo de la orientación predominante hacia la ciencia de los periodos anterior y posterior<sup>55</sup>. En el contexto artístico, una gran representación de estas manifestaciones del alma se trasladan a contextos naturales; paisajes bucólicos y tormentosos encarnan los valores de lo sublime y lo pintoresco<sup>56</sup>.

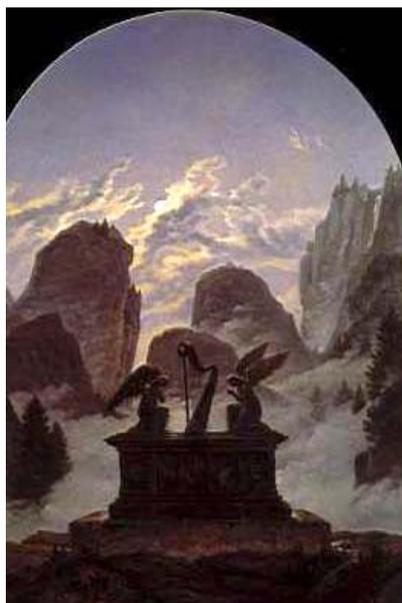


Fig. 81. Carus, *Bote atrapado entre bloques de hielo*

<sup>55</sup> Draaisma, *Las metáforas de la memoria*, Alianza Editorial, Madrid, 1998, pág.98.

<sup>56</sup> Lo que produce belleza en el espectador, no solo es la grandeza (sublime, lo que escapa a los cánones, la fuerza de la naturaleza) sino también la variedad (lo pintoresco, aquello que descubre el pintor en la naturaleza como curiosidad). -Addison-.

Los textos de Carus sobre paisaje tratan del alma, y a la inversa, sus clases sobre psicología tomaban sus enunciados del paisajismo. Según él, nadie podía pintar mejor el paisaje del alma que Friedrich; las obras de Friedrich, proponían una melancolía, una languidez, que llevaba a la introspección. La observación de Carus nos da indicación de dos mecanismos psíquicos que más tarde Freud llamaría identificación y proyección; Friedrich solo podía pintar después de haber logrado que el mundo exterior e interior estuvieran en armonía; "He de unirme con lo que me rodea, ser uno con mis nubes y rocas para ser lo que soy". Convertía el paisaje en la metáfora de su propia alma.



*Fig. 82. Friedrich; Monumento en memoria de Goethe (1832)*

Esta predisposición hacia el descubrimiento de los procesos interiores de los humanos les llevó a crear un gran paralelismo entre lo que ellos pensaban que se reflejaba del interior al exterior. No hay límites a la creatividad con la que se consideró lo exterior como un signo o imagen de lo interior. El carácter se reflejaba en la letra, la personalidad en los rasgos faciales, el destino en las líneas de la mano, las emociones en la mímica, el temperamento en la complexión física.

Esta fusión se tradujo en un nuevo campo de estudio que empezó a cobrar interés a finales del siglo XVIII. Su creador, Lavater, había explicado como el rostro humano podía ser la expresión de la armonía interior, pero también del pecado e incluso de la tendencia criminal: "Quien esté familiarizado con los detalles del rostro humano en hospitales y reformatorios a menudo a penas podrá creer lo que ven sus ojos y se estremecerá por los signos con que el libertinaje marca a sus esclavos"<sup>57</sup>.

<sup>57</sup> J.c. Lavater, *Physiognomik. Zur Beforderung der Menschenkenntnis und Menscheliebe*, Viena, 1829, Bd I, p. 144 citado por Draaisma en *Las metáforas de la memoria*, Alianza Editorial, Madrid, 1998, pág.104.

## 2.4.2. FISIOGNOMIA

Esta rama recibió el nombre de *fisiognomía*, ciencia cuyo campo de estudio es juzgar la naturaleza de un hombre o un animal a partir de su estructura corpórea y tiene su origen en la época de Aristóteles. Se consideró que: "todas las afecciones naturales transforman simultáneamente el cuerpo y el ánimo: y así las facciones o dimensiones de los otros órganos son signos que remiten a un carácter interno"<sup>58</sup>. Un ejemplo conocido de la extensión de esta tesis, propuesta por Aristóteles, es la del león, que sin duda es bravo, rasgo que encuentra reflejado en sus grandes extremidades. De ello se deduce que una persona con grandes extremidades posee el mismo carácter bravo.

Según Hegel, el término pasaría a ser *fisiognómica natural*, por el cual conocemos la frase de 'el rostro –o la cara- es el espejo del alma'. De ello deduciríamos que una persona 'malcarada' con ciertos rasgos de su cara demasiado marcados, o animalizados, no es una persona de fiar. De esta disposición natural se pasa a la ciencia –aunque parezca demasiado intuitiva-fisiognómica, cuyos autores que han hablado de ella van desde Cicerón a Campanella, pasando por Plinio, Séneca, Galeno y Carlomagno, hasta llegar a Darwin y a Lombroso.

Della Porta, estudioso de la "magia natural", escribe en 1586 una *De humana physiognomonia*, en la que compara los rostros de los animales y deduce observaciones sobre su carácter: "la experiencia nos hace advertir con facilidad que el ánimo no es impasible respecto a los movimientos del cuerpo, igual que el cuerpo se corrompe por las pasiones del alma"<sup>59</sup>. Barthélemy Coclés, en su *Physiognomonia* de 1533, dibuja mujeres de salud excelente, hombres dotados de temperamento ardiente, frentes de hombres irascibles, crueles y codiciosos o ligeros y parlanchines; Jean d'Indagine, en *Chiromancie*, 1549, nos presenta bocas de hombres audaces y temerarios, impúdicos y mentirosos, dentaduras de hombres crueles (los dientes son salientes), ojos de hombres perezosos, ojos de hombres inestables, lujuriosos, traidores y embusteros. Existen otros fisiognomistas que van apareciendo después, Wulson de la Colombière, Michel Lescot en el siglo XVII, y otros más que siguen redactando tratados convencidos de que una nariz respingona denota lujuria.

Johan Kaspar Lavater (1741 – 1801), teólogo, pastor, orador sagrado de gran éxito y autor de diversos libros de carácter religioso, como Della Porta, está convencido de que existen sutiles armonías entre el cuerpo y el alma, que la virtud embellece y el vicio deforma; traduce esta fe en una especie de observación "científica" del mundo natural: y así encuentra las correspondencias, también él, entre hombres y animales, facciones y pasiones del alma, madres e hijos, miembros de una misma comunidad nacional. Estudia el rostro, pasa revista a las fisionomías de los grandes personajes del pasado; se propone el fin de mejorar moralmente a la humanidad<sup>60</sup>.

---

<sup>58</sup> Aristóteles; *Analíticos primeros*, II, 70 b.

<sup>59</sup> Eco, *El lenguaje del rostro*, Barcelona, 1988, pág 53

<sup>60</sup> U. Eco, *ibidem*

Carus, el pintor de quien hemos hablado con anterioridad, era un admirador de Lavater y se sirvió de la interpretación simbólica de las diferentes partes del cuerpo humano, sus formas y proporciones, como expresión del carácter y temperamento, para exponer el principio de correspondencia entre el interior y exterior. Esta correspondencia entre interior y exterior estaba plenamente aceptada y los escritores no dudaron en utilizar estos paralelismos para describir a sus personajes;

*"rostro largo y moreno; pómulos salientes, señal de astucia; músculos maxilares enormemente desarrollados, indicio por el que se reconoce infaliblemente al fanfarrón... ojos abiertos e inteligentes, nariz ganchuda, pero de línea fina elegante; demasiado alto para un adolescente, demasiado bajo para un adulto (...)."*<sup>61</sup>

La ciencia fisiognómica no se presenta como algo certero, puesto que modelos que se reconocen con carácter maligno, también se presentan como seres cándidos. En realidad, en la literatura este tipo de juegos se pueden invertir en función del interés del autor con respecto al relato; en la misma obra de Dumas, presenta a una mujer como "era bella como las Gracias", o más adelante como "una virgen santa en espera del martirio". Esta mujer es Milady, y todos los conocedores de la obra sabrán que es un personaje malvado, capaz de las más elaboradas traiciones valiéndose de la mentira, la seducción y la impudicia cortesana. Dumas sabe jugar con el equívoco y nos presenta héroes satánicos que aparecen bellísimos y ocultan en lo más profundo de su corazón enfermo las pasiones más sórdidas.

El mismo ejemplo se aplicaría a las mujeres de las películas de James Bond, que, presentándose como rubias tiernísimas, dignas de figurar en los códigos de belleza prerrafaelista, acaban todas muertas porque son la personificación del Mal. Ese uso ambiguo de la fisiognómica natural (feo y malo; bello y malo; feo y bueno; bello y bueno) recalca, evidentemente tendencias antiguas: por un lado, el instinto de asociar el ánimo al rostro y, por otro la propensión, bastante católica, a ver en la belleza la máscara del maligno<sup>62</sup>.

En el Romanticismo, el vínculo entre interior y exterior se entendía en términos de una armonía que tenía un significado más simbólico que causal. Esto es, que estas comparaciones y similitudes entre las formas craneales pertenecía más al orden de lo simbólico que al de lo científico y por ello las analogías también se realizaban con elementos naturales o inanimados que podían tener una expresión fisiognómica.

---

<sup>61</sup> Alexandre Dumas, *Los tres mosqueteros* citado por Umberto Eco, en *El lenguaje del rostro* en pág 52, Barcelona, 1988.

<sup>62</sup> U. Eco, *Ibidem*.

### 2.4.3. FRENOLOGÍA

No sucedía lo mismo con la frenología: tradición rival en la investigación del cerebro y el cráneo. La doctrina inventada por Joseph Gall daba por sentado que existía una relación causal directa entre la forma del cráneo, las características del cerebro y las diferencias de personalidad y talento. Todas las facultades mentales, todas las tendencias, los instintos, los sentimientos, tienen su representación en la superficie del cerebro. Estas teorías tuvieron una gran trascendencia hasta el punto de cuestionar el rigor, o el carácter de una persona en función de estas creencias.

Las visiones de Gall pertenecían o trataban de pertenecer, al terreno del desarrollo de una neurología empírica y experimental, mientras que las de Carus pertenecían a la concepción romántica de la ciencia orientada a la interpretación y el simbolismo. Gall confeccionó una lista de 27 facultades, que iban desde los instintos sexuales, el cariño y la vanidad, hasta la capacidad para los idiomas, la musicalidad, la religiosidad y la constancia. Todas estas características "interiores" se manifestaban exteriormente en forma de señales anatómicas, por lo que todo aquel "que sepa descifrar esta pictografía, descubrirá con ello los ejes sobre los que giran los pensamientos y sentimientos humanos"<sup>63</sup>.

Spurzheim, un discípulo de Gall, tras la definitiva ruptura en las colaboraciones entre ambos, emprendió un viaje por el Nuevo Mundo pronunciando lucrativas conferencias y encontró una práctica para esta doctrina: en sus manos la frenología se desarrolló como instrumento para elegir pareja y profesión, y finalmente como test de personalidad. Por aquel entonces, la frenología se había convertido ya en la caricatura de una teoría neuropsicológica.

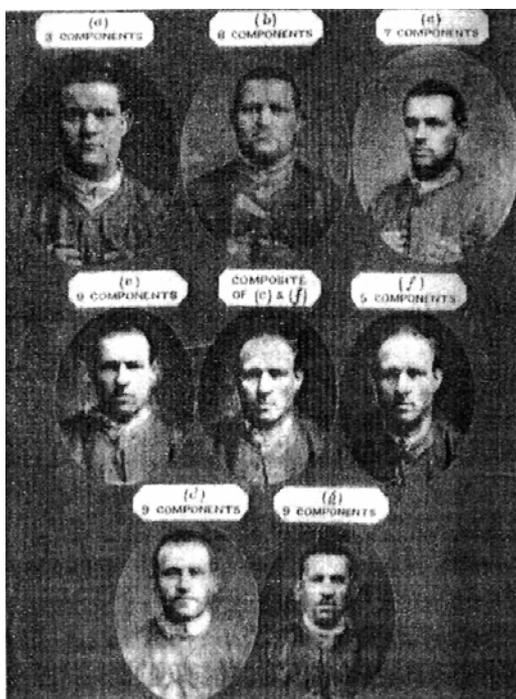
Hegel, por su parte, emprendió una crítica feroz contra estas teorías; en su obra *la Fenomenología del espíritu* (1807) dice lo siguiente; "la frenología natural no piensa sólo que un hombre sagaz deba tener tras las orejas una protuberancia del tamaño de un puño, sino que la mujer infiel debe tener, no en sí misma, sino en su legítimo consorte, protuberancias frontales". Hegel cuestiona las teorías anteriores; especialmente contra Lavater expresa que sobre las facciones, de carácter inmóvil, no se pueden establecer teorías y que el hombre, como mejor se expresa es con sus acciones y con el resultado de éstas. El filósofo advierte que el discurso sobre el cráneo y la fisionomía podría hacer que se marcara a un individuo o a una raza para siempre, sin tener en cuenta las acciones y variaciones de la historia.

---

<sup>63</sup> Draaisma, op. Cit. pág.107



Fig. 83. Spurzheim, mapas craneales de su obra Phrenology, or the doctrine of the mind, Londres, 1825.



SPECIMENS OF COMPOSITE PORTRAITURE		
PERSONAL AND FAMILY.		
 <i>Alexander the Great from 6 Different Medals.</i>	 <i>Two Sisters.</i>	 <i>From 6 Members of Same Family Male &amp; Female.</i>
HEALTH.	DISEASE.	CRIMINALITY.
 <i>25 Cases. Royal Engineers. 12 Privates.</i>	 <i>6 Cases. Tubercular Disease.</i>	 <i>8 Cases. Of the most Criminal Types.</i>
CONSUMPTION AND OTHER MALADIES		
 <i>20 Cases. Consumption Cases.</i>	 <i>50 Cases. Consumption &amp; other Maladies.</i>	 <i>100 Cases. Not Consumption.</i>

Fig. 84. Fotografías compuestas de delincuentes  
Fig. 85. Ejemplos de fotografía compuesta, Galton, Londres, 1883.

#### 2.4.4. EXPERIMENTOS DE FOTOGRAFÍA MÚLTIPLE

En 1877 Francis Galton, un gentleman científico pariente de Darwin, quien hubiera acuñado en 1833 el término *eugenesia*<sup>64</sup>, tuvo un encargo por parte de un inspector de prisiones para llevar a cabo una investigación sobre una posible relación entre determinados crímenes y los rasgos faciales. En la fisiognomía criminológica se daba casi por sentado que existía tal relación.

Galton clasificó las fotografías de los delincuentes por delitos y eligió tres categorías. Estas clasificaciones no le sirvieron para establecer modelos de rostro que se ajustaran a la categoría del delito. Entonces aplicó un efecto que se presenta cuando se utilizan dos linternas mágicas para hacer que una imagen se funda en otra. Al fundir dos imágenes en una, lo común a ambas se acentúa, y lo que solo aparece en una de ellas se vuelve borroso. Galton utilizó este efecto en una variante fotográfica. Fotografió una serie de retratos sobre la misma placa fotográfica y distribuyó el tiempo de exposición normal en un número de partes igual a la cantidad de retratos. Las fotografías tomaban de este modo una media pictográfica: así se registraba lo que tenían en común las imágenes, mientras que las singularidades permanecían subexpuestas y desaparecían. Aparte de la media, la *compound photograph* (fotografía múltiple) ofrecía una segunda medida estadística: la desviación. La nitidez de los contornos dependía de la medida en que los componentes se desviaran de la media: cuanto más se parecían los rostros entre sí, más nítido era el retrato compuesto. Galton hablaba incluso de "estadística pictográfica".

Este método se extendió a más aplicaciones; en muchas revistas se hacían estadísticas pictográficas de tuberculosos, de miembros de una misma familia... En realidad, de lo que ese trataba era de buscar por una parte lo general y por otra lo característico de una especie o grupo social cualquiera que fuese su origen. El método resultó inoperante en el caso de los enfermos mentales; según Galton, sus rasgos faciales eran demasiado irregulares para elaborar un retrato compuesto. Una de las aplicaciones más espectaculares fue la elaboración de retratos compuestos de figuras históricas como Alejandro Magno o Cleopatra. Su belleza sin par no se vio confirmada: para el gusto común inglés sus rasgos eran simplemente horribles.

Galton llegó a reconocer que no existían rostros típicos de asesinos o timadores, pues las diferencias dentro de una misma categoría eran demasiado grandes: "los rostros individuales son bastante infames, pero son infames de modos diferentes, y al combinarlos, desaparecen las peculiaridades individuales y lo único que queda es la humanidad común de baja estofa"<sup>65</sup>. No obstante, la fotografía encontró aplicaciones en la criminología de Lombroso y sus alumnos. Lombroso hace un estudio sobre los rasgos y las tendencias en los delincuentes;

*"el examen del delincuente llevado a cabo por la antropología criminal ha revelado que en él se encuentren características anatómicas, biológicas, y psicológicas anormales, muchas de las cuales tienen significado atávico. Y*

---

<sup>64</sup> Ciencia que se definía como la mejora del hombre a través de la procreación, y que traería consecuencias como el intento de limpieza de razas aplicada por los nazis.

<sup>65</sup> Draaisma, Op. Cit. Pág.159

como con esas características atávicas se asocian tendencias y manifestaciones criminales y éstas son normales y muy frecuentes en los animales y en los pueblos primitivos y salvajes, es legítimo concluir que también en los criminales esas tendencias son naturales, en el sentido de que dependen necesariamente de su organización, análoga, por inferioridad de estructura y de funciones físicas y psíquicas a las de los pueblos primitivos y de los salvajes y a veces de los animales (Lombroso, *L'uomo delinquente*)”.

Lombroso y Ferrero, asimismo fueron investigadores del lado oscuro del alma femenina; y afirmaban de la siguiente manera: “La sensualidad tiene necesidades múltiples e imperiosas que absorben la actividad mental de una mujer y, al rendir a su persona, destruye el espíritu de la abnegación inseparable de su función maternal.”<sup>66</sup> Las criminales femeninas eran, por lo general, mujeres con rasgos viriles, con rostros habitualmente severos y crueles. Lombroso y Ferrero en *La mujer delincuente*,<sup>67</sup> cuentan la historia de una mujer que asesinó a su marido, porque por lo visto estaba predeterminada por la estructura asimétrica de su rostro y que su mandíbula era enorme con un apéndice de lémur.



Fig. 86. Dos ejemplos de mujeres recogidos en el libro de Lombroso *La mujer delincuente*, 1923

El interés de la ciencia decimonónica, claramente hibridada con la ideología imperante, por traducir aquello que pertenece al interior humano (el carácter y el comportamiento), en signos externos, es, sin duda, una forma de ejemplificar, de dar una forma física concreta y visible a aquello que se sale de la normalidad, del comportamiento “normal”. De esta manera se convierte en evidente algo que perturba. Haciéndose reconocibles estos signos, se puede marcar al individuo, señalarlo, y en definitiva, convertirlo en un monstruo o ser malvado.

<sup>66</sup> Lombroso y Ferrero *La mujer delincuente*, citado por Pilar Pedraza en *Máquinas de amar*, Valdemar, 1998, pág. 173.

<sup>67</sup> Lombroso y Ferrero *La mujer delincuente*, citado por Dijkstra, en op. Cit., pág 289.

## 2.5. LA REIVINDICACIÓN DE LO MONSTRUOSO

Mucha literatura ha rescatado la noción de lo monstruoso, tanto desde lo diferente, como de aquello de procedencia artificial o dudosa, un ejemplo fundamental de ello sería la obra de Mary Shelly *Frankenstein*, cuyo concepto de monstruo estaría vinculado, tanto (como castigo) al acercamiento del hombre al estatus de Dios, siendo capaz de crear vida, como al de la apariencia monstruosa por medio de la unión de cuerpos fragmentados.

Desde una perspectiva más psicológica Goya plasmó en sus grabados *Los desastres de la Guerra* y en *Caprichos* su propia noción del monstruo como una proyección desde el interior del estado de ánimo, así como de una materialización horrorosa de conceptos vinculados a la experiencia de la guerra y la violencia.



Fig. 87. Francisco de Goya, *El sueño de la razón produce monstruos*, 1797-99

*Los caprichos*, *Los desastres de la guerra*, *La tauromaquia* y *Los proverbios* o *disparates* son las series que presentan la forma en cómo el pionero de las nuevas tendencias que culminaron en el siglo XIX empleó el aguafuerte y la aguainta para alcanzar una sorprendente expresividad dramática en la recreación de un universo cuyos rasgos satíricos, absurdos y grotescos caracterizan al mundo moderno y a la naturaleza humana. Los caprichos, es una obra compuesta por ochenta estampas realizadas con una temática de gran originalidad: la crítica social, que se expresa en escenas de galanteo, asnerías y brujerías. Esta primera colección manifiesta los desaciertos de la religión, la política y la parcialidad de la justicia en la España tradicional. *Los desastres de la guerra* (1810-1814), retrata los acontecimientos bélicos en todo su horror y desde el punto de vista de las víctimas. Aquí y por primera vez en la historia del arte de la guerra, ésta no es heroica sino una excusa para dar rienda suelta a cuanto hay de brutal en el ser humano.

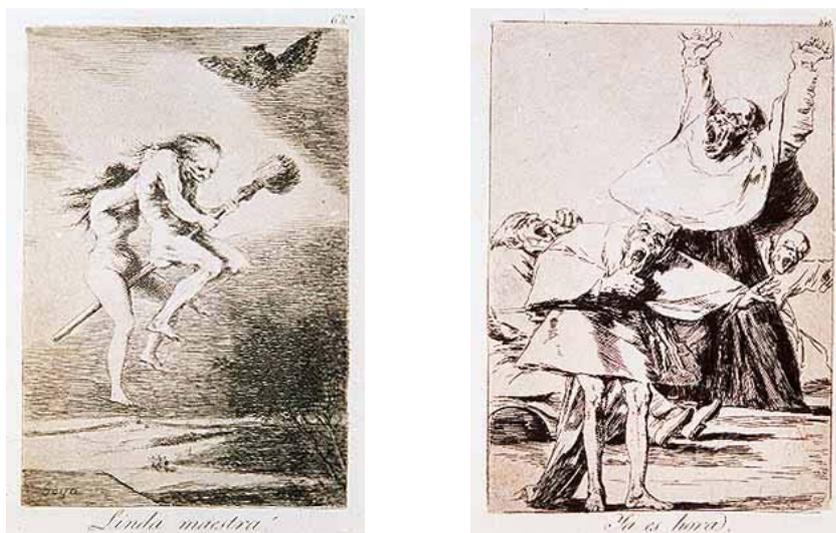


Fig. 88. Francisco de Goya, *Linda maestra*, de la serie *Caprichos*, 1798-79

Fig. 89. Francisco de Goya, *Ya es hora* 1797-99

### 2.5.1. LA RECUPERACIÓN DE BESTIARIOS

#### LA FAUNA DE JOAN FONTCUBERTA

El fotógrafo catalán Joan Fontcuberta es una de las mentes más creativas y originales del panorama artístico actual, no en vano es uno de nuestros más conocidos artistas en el ámbito internacional.

Todo el conjunto de su trabajo posee una constante; la reflexión por temas de interés común, como en el caso de su última exposición, *securitas*, es el tan valorado tema de la seguridad; este es el hilo conceptual que conduce todas y cada una de las fotografías así como el conjunto de la instalación que supone la exposición completa. La inteligencia con la que se ha abordado el tema, así como la inclusión de las nuevas tecnologías dentro de su hacer fotográfico son los ingredientes que confirman una gran coherencia dentro de una trayectoria artística.

Sin embargo, uno de sus trabajos anteriores recogería muy bien algunas de las premisas que hemos ido cuestionando a lo largo de esta tesis, concretamente la noción de lo verdadero y lo falso, la verosimilitud y la transparencia de la fotografía, así como una reformulación de las imágenes de bestiarios y rarezas de la naturaleza. Estamos hablando de su trabajo *Fauna* (1980), que recientemente, y tras más de diez años de itinerancia por diferentes museos de historia natural ha sido adquirido por el MACBA, para su colección permanente. Así narraba el propio Fontcuberta la génesis del proyecto:

*Durante las vacaciones de verano de 1980, en una lúgubre mansión habitada como "bed & breakfast" en la escarpada costa de Cap Wrath, en el norte de Escocia, mi amigo Pere Formiguera y yo encontramos un*

*extraño archivo compuesto de cuadernos y páginas llenas de anotaciones en alemán, fotografías, instrumentos de disección, frascos de formol y algunos animales disecados horripilantes. (...) Pudimos deducir que su autor había sido un zoólogo de ascendencia neodarwinista enfrascado a lo largo de los años 30 y 40 en investigaciones teratológicas. Se llamaba Peter Ameyshaufen.*<sup>68</sup>

Este investigador, tras haber sido expulsado de la comunidad académica de la Ludwig Maximilian Universität por su idea empecinada, contraria a las ideas científicas del momento, de que había especies animales que constituían excepciones a la teoría de la evolución, se dedicó a viajar por el mundo haciendo un recuento y documentando dichas rarezas biológicas.

La historia ficticia de este investigador sirvió de trampolín a Formiguera y Fontuberta, que, seducidos por este tipo de imágenes, y de objetos encontrados, se lanzaron a la aventura de la creación de sus propios animales dentro de los códigos de presentación del material científico y museístico.

*"Lo existente sólo es una pequeña parte de lo posible", escribió el Nobel François Jacob y guiados por ese augurio emprendimos una aventura creativa que aunaba la fotografía, la escritura y el humor. "Fauna" es una obra de naturaleza narrativa centrada en el legado científico de nuestro secreto personaje, trasunto de Von Humboldt e Indiana Jones, a lo largo de sus expediciones a los parajes más recónditos del planeta persiguiendo híbridos, mutaciones y monstruos*<sup>69</sup>.

Los animales de Fontcuberta son híbridos que se hubiesen catalogado como monstruos o prodigios de la naturaleza, dentro de un manual naturalista del renacimiento, incluso del siglo XIX. Las teorías evolucionistas de Darwin, sin embargo, desecharon este tipo de híbridos, que no dejan de suscitar, como mínimo, curiosidad en nosotros.

El material del que se abasteció para crear los animales, que lejos de proceder de fotomontajes, eran animales propiamente dichos, provenía del zoológico de Barcelona que le proporcionaron los cadáveres de los animales que eventualmente iban muriendo para, una vez disecados, manipularlos y dar forma a sus fantasías.



Fig. 90. Joan Fontcuberta, *Alopex Stultus*, de la serie Fauna, 1981.

<sup>68</sup> Fietta Jarque; comentarios de Joan Fontcuberta en *La vanguardia*, <http://www.elpais.es/suplementos/babelia/20010609/b27a.html>

<sup>69</sup> ibídem

Estos animales se exponían físicamente en vitrinas y fotografiados y se acompañaban de una ficha técnica que describía sus peculiaridades. Asimismo se añadían anotaciones, dibujos y fotografías (falseadas, por supuesto) del explorador y su laboratorio, los mapas de los sitios donde los ejemplares fueron encontrados y, en algunos casos, hasta radiografías de los mismos.

También las fotografías de los animales se manipulaban y se les añadía efectos de verismo como barridos provocados por el movimiento de la cámara, manchas, etc. Entre estos animales se encuentra el *Micostrium Vulgaris*, una especie de ostra con una pata y un brazo, la cual vive en regiones pantanosas y se alimenta de peces que mata utilizando pequeñas ramas a manera de garrotes. Otro ejemplo es la *Solenoglypha Polipodida*, velocísima serpiente dotada de doce patas y poseedora de un veneno fulminante.



Fig. 91. Joan Fontcuberta, *Cercopithecus Icarocornu* de la serie Fauna

Su anterior experiencia en el campo de publicidad es fundamental para comprender cómo se elabora el artificio fotográfico, concretamente en esta obra, cómo se construye una imagen para que parezca "real". Sin embargo, aquello que hace la obra original es que la puesta en entredicho de la objetividad del medio fotográfico no es explícita, sino que se fundamenta básicamente en la utilización que se hace de diversos mecanismos retóricos que colocan al espectador en la posición de tener una vivencia radicalmente distinta a la que se experimenta ante una obra convencional, de hecho la obra no se expuso en galerías y museo de arte, sino en museos de ciencia natural. Fontcuberta parodiaba el aparato retórico de los museos de ciencias naturales, con su escenografía de esqueletos y taxidermia, sus vitrinas repletas de sorpresas, sus paneles explicativos y su estética pedagógica.



Fig. 92. Joan Fontcuberta, *Myodorifera Colubercauda* de la serie Fauna

*Myodorifera Colubercauda*

Phylum: Chordata

Subphylum: Vertebrata

Class: Mammalia-Reptilia

This specimen was sent to me by an unknown correspondent on the 6th of December, 1942. My anonymous informant sent it to me in a cooler. There was a note in the same package which spoke of acquaintance with my research and the wish to help me, although for reasons which could not be told anonymity had to be preserved. According to the note, the animal was found on the banks of the Moreau River in South Dakota (USA) and captured on the 25th of November that same year. Some negatives of photographs of the animal in its natural habitat were also included. Unfortunately, there were no details about observation of the animal or its habits. Two weeks later I went to South Dakota to try to locate a live specimen, but my search, which extended over two months, was in vain.

Main Traits: Osseous internal skeleton. Pulmonary respiration. Typical vertebrate nervous system. The functions of the reptile-tail portion are independent of the rest of the body except for the digestive system, which it shares in common. Viviparous reproductive system with division of the sexes. The captured specimen is an adult male measuring 35cm in height and 40cm in length.

Morphology: Corresponds to a mixture of rodent and reptile, although the reptilian part would seem to live an aerial life, only touching the ground in moments of repose. It might come from Mobolk as was the case with *Solenoglypha Polipodida*, but Dr. Ray's liaison could not or would not confirm this. In any case, it would seem to correspond to suborder 8 of the current New Zoology.

Fig. 93. Ficha explicativa de las características del animal; dónde se halló, en qué circunstancias, su morfología, etc.

*Fauna* se presenta así como un proyecto en el cual el elemento fundamental con el que se juega son los prejuicios culturales del espectador, que atribuye al lenguaje científico el más alto estatus. Es significativo lo que el autor cuenta a manera de anécdota, y es que al visitar su propia exposición para ver las reacciones de la gente, se dio cuenta de que los niños, todavía no influidos por esos prejuicios, captaban inmediatamente que se trataba de una ficción, mientras que sus padres, inhibidos por el prestigio de la institución que presentaba la muestra, se resistían a aceptar que era un engaño y, por supuesto, en muchas ocasiones lejos de encontrar el lado humorístico del proyecto, se sentían insultados.

Más allá de la anécdota, Fontcuberta pone de manifiesto que la fotografía no sólo puede estar lejos de la verdad, sino que por el contrario, puede ser precisamente el instrumento que la oculte, que la encubra. En su génesis histórica, ya habíamos mencionado en anteriores capítulos, la fotografía en tanto que instrumento y metáfora de la modernidad, pasaba a primer plano por su identificación como tecnología al servicio de la verdad; la cámara parecía suministrar transcripciones literales que gozaban de la máxima confianza, y lo paradójico es que todavía hoy, inmersos en la era de Photoshop y de la manipulación de las imágenes al alcance de todo el mundo, sigue ocupando el mismo espacio público canonizador de la información visual sin apenas impugnaciones. Recordemos que todavía se admite la fotografía como prueba documental en juicios y en medios de comunicación; revistas, televisión..., las imágenes siguen gozando del estatuto de lo real, de lo verdadero, a pesar de que todos sabemos que es absolutamente fácil manipularlas. A ello se refería Fontcuberta cuando afirmaba que;

*La fotografía hace emerger un nuevo estadio en el que se empieza a conceder a la tecnología la misión de sancionar valores morales, como la verdad y la memoria. Y estos son sus verdaderos trucos, de los que no debería distraernos el camuflaje de pseudodocumentos, vestigios equívocos y pistas falsas que un mundo cada vez más tecnificado no hará sino acrecentar<sup>70</sup>.*

### **2.5.2. RAREZAS, FREAKS, DEFORMES...**

#### EL CONTEXTO DE WITKIN

Resulta difícil contextualizar y definir el trabajo de de Joel Peter Witkin, no podemos afirmar que sus fotografías nos resultan indiferentes, pues nunca es así. Witkin tiene tantos detractores como entusiastas, y nosotros nos situaríamos más cerca de los primeros, que de los segundos, sin embargo es nuestra tarea mostrar primero algunos de sus trabajos.

Su trabajo, tiene relación, en cierta manera con el trabajo de Fontcuberta (*Fauna*) en la medida en que también prepara los objetos a fotografiar con el

<sup>70</sup> Declaraciones de Joan Fontcuberta a la Vanguardia,  
<http://www.elpais.es/suplementos/babelia/20010609/b27a.html>

mismo empeño, hasta el punto de hibridar animales muertos con objetos y crear verdaderos monstruos, artefactos visuales con su sello de identidad.

En 1998<sup>71</sup> con motivo de una visita a España a un estudio de publicidad, Witkin preparó una fotografía que luego dejó a la persona encargada del curso. Esta persona escribió a modo de diario sus impresiones al trabajar con él en la creación de *La bruja*, la fotografía que estaba preparando;

*Joel dibujaba en pequeños papeles bocetos de como podría ser. Me enseñaba los secretos de su bolsa. Telas preciosas, náscaras de cera, tetas, alas de ave, cuchillos japoneses, ojos de cristal... ). Lo contemplábamos como un tesoro y descubríamos cada ojo, cada teta, colocando un objeto tras otro, cada ala, cada cara creando una especie de escaparate de órganos donados. Al día siguiente volvimos al "Matadero" para realizar definitivamente la fotografía<sup>72</sup>.*



Fig. 94. Joel Peter Witkin, *La bruja*, 1998-99

A partir de elementos de su propia cantera de fetiches, ojos, pechos, telas... y de fragmentos de animales muertos (recientemente), alas, patas, hocicos... dio forma a su imagen mental de la bruja, para ello invirtió un par de días y dejó este recuerdo de su paso.

Sin embargo, no es este uno de sus trabajos más representativos, no al menos uno de aquellos por los que se recuerda su trabajo. Witkin habitualmente elige como protagonistas de sus fotografías a seres con algún tipo de malformación física, o defecto, esta peculiaridad es la que Witkin explota por su capacidad de impacto dramático ante los ojos del espectador. Aquellos admiradores del mismo dirán que en sus códigos de representación explora la belleza anclada en el concepto del horror y la fealdad, en aquello que se sale absolutamente de los cánones de belleza de cualquier tipo. Aquellos detractores empedernidos atacarán la inmoralidad de su obra por el hecho de mostrar lo inmostrable, porque no sólo se trata de seres deformes,

<sup>71</sup> No estamos completamente seguros de si fue en 1998 o 99, pues el documento online no lo especificaba.

<sup>72</sup> <http://studio18.tv/m/martn/index/p013.htm>

sino que sus poses obscenas, su atavio con complementos tales como fetos muertos, le convierten en un artista de muy mal gusto.

Sin embargo, y a pesar de lo desagradable en muchos casos de la visión de sus fotografías no se le puede negar el empeño en la recreación de ambientes, lo suficientemente neutros o elaborados para conjugarlos con la imagen del retratado. Su costumbre de trabajar con personas con este tipo de peculiaridades se refleja en la familiaridad con la que se recrean las poses. No obstante, estos dos ejemplos que hemos elegido son algunas de las más leves, o menos provocativas, en muchas otras las poses forzadas, el estado de los cuerpos, rozan los límites de lo admisible ante nuestros ojos.

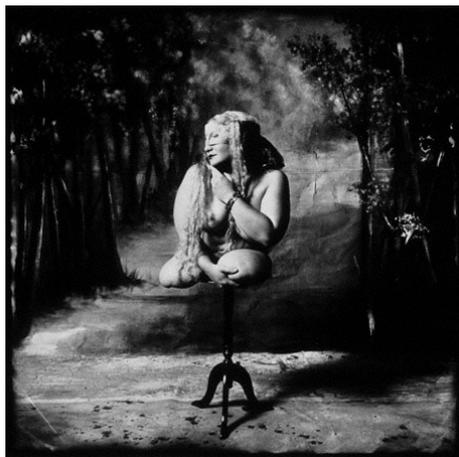


Fig. 95. Joel Peter Witkin, *Woman on a table*  
 Fig. 96. Joel Peter Witkin, *Portrait as a Vanité*

Esta estética de lo monstruoso, en clave de reivindicación, tendría gran relación con la de la película *Freaks* de Ted Browning (1932). Browning, llena la escena de seres deformes, enanos, siamesas... consiguiendo trascender la fascinación de lo horrible y apelar directamente a la sensibilidad del espectador. Pero probablemente, la riqueza de dicha poética terrorífica reside en el interrogante que Browning instaura sobre la relatividad de la belleza; mientras que los personajes "bellos" se revelan como perversos y maliciosos, los "freaks" se presentan como seres más nobles. *Freaks* atenta contra el objetivismo estético que propugna el clasicismo, y apunta hacia la fealdad como recurso visual para conseguir el resultado escénico opuesto. Así, filmando a *actores-freaks* con la máxima ternura posible, descubre la hermosura en lo excéntrico, anteponiéndose a las rarezas fílmicas de David Lynch o Tim Burton.

De esta forma, el director instaura el caos en la narrativa clásica y vulnera las reglas del género, pues anula su estabilidad estructural para moldearla según su voluntad, tal y como haría la corriente *underground*, y que posteriormente retomaría John Waters con su personaje Divine y demás seres de estética podríamos llamar repulsiva llevada al terreno de la comedia.



Fig. 97. imágenes de la película Freaks,1932

La estética *freakie*, o monstruosa ha sido utilizada por directores como David Lynch que desde diversos ángulos han reivindicado unos seres concebidos como diferentes, y que especialmente por esa razón se pueden convertir en objeto de interés, para valerse de su estética para conseguir determinados efectos sobre el público, porque al fin y al cabo a todos nos siguen impactando los rostros deformes.



### **3. ITINERARIO A TRAVÉS DE LOS DIFERENTES SOPORTES: MÁSCARAS Y ARTIFICIOS**

---



### 3.1. INVENTARSE Y ADAPTARSE

*Ante toda percepción simultánea de que somos otros sin dejar de ser lo que somos y que, sin cesar de estar en donde estamos, nuestro verdadero ser está en otra parte.*

OCTAVIO PAZ

Un colectivo de indígenas, los Mashpee, que vivían en una reserva en los Estados Unidos reclamaron su territorio usurpado por los americanos alegando su derecho como colectivo con cultura, raíces, etc. a preservar sus signos de identidad en un espacio que concebían como suyo. El juzgado desestimó la propuesta porque el gobierno consideró que ellos no eran los mismos pobladores antiguos, (no descendían directamente de ellos) por lo tanto, no se les consideraba merecedores de ese espacio topográfico. Esta ridícula contestación, a parte de poner de manifiesto la poca flexibilidad en las políticas a cerca de los grupos marginales, nos hace pensar en la complejidad de los factores que conforman la identidad; en concreto esta tribu lo que pretendía era reivindicar y mantener su cultura, no la pureza de su sangre.

En algunas culturas de América los individuos se cambiaban de nombre a lo largo de su vida. Cambiar de nombre es significarse de otra manera y tiene sentido en la medida en que el individuo, el sujeto, va cambiando a lo largo de su vida y su identidad se va ampliando, incorporándose nuevas *vivencias*.

Sandy Stone, propone que el hecho de mantener el mismo nombre durante toda la vida, sin que éste coincida con la evolución operada en la identidad personal es un modo de que *la institución* pueda controlar al individuo, obligándonos a aceptar la inalterabilidad como parte integrante de la identidad<sup>73</sup>. Estamos de acuerdo con ella, aunque no dejamos de reconocer que es necesario para organizar grandes sociedades, *un sistema de localización* y que para mantener éste sistema, se precisa una identificación personal, *un nombre*. En cualquier caso, nos parece una hermosa ficción, la de una sociedad, en la que se pudiera ir cambiando de nombre a lo largo de la vida, eso sí, la sociedad tendría que ser muy reducida. Esta experiencia anterior se intentó en el seno de las comunas de los últimos años 60 y 70. El movimiento *hippie*, cuyas referencias a la filosofía oriental e hindú, son determinantes, planteaba una reflexión sobre el uso de la identidad en relación con el nombre propio y con creencias tales como la reencarnación y el concepto de *avatar*.

No obstante, estos anteriores ejemplos constituirían fenómenos aislados, que no se pudieron sustentar por mucho tiempo, por las razones que anteriormente hemos sugerido; la inalterabilidad con respecto a nuestra identidad se convierte en necesaria para sobrevivir en una sociedad en la que

---

<sup>73</sup> Allucquere Rosanne Stone; *Violation and virtuality: Two cases of physical and psychological boundary transgression and their implications*. Copyright 1993, electronic version.

<http://eserver.org/gender/violation-and-virtuality.txt>

la trayectoria personal, laboral y de experiencia se vertebran en torno a un nombre singular (la idea de *currículum vitae*). A pesar de ello, la diversidad de actividades que practicamos, la necesidad de estar en distintos sitios en poco tiempo, y la versatilidad que se nos exige para afrontar situaciones de diversa índole, obligan a la persona a adaptarse a diferentes situaciones en las que se pluraliza, es "varias" y en permanente movilidad.

Marshall McLuhan propone que la imaginación posmoderna es un producto de los medios de comunicación, pero, como medio de percepción, se la describe mejor con el calificativo de precristiana<sup>74</sup>. El vocabulario es necesariamente primitivo y reduce la trama al chismorreo y la historia a un cuento de hadas. Se les atribuyen elementos divinos a los individuos "señalados por la aureola de la fama". En los anuncios televisivos y carteles del metro, celebridades de diversa magnitud, como ninfas, sátiros o faunos de la mitología antigua, se convierten en los espíritus familiares de los coches, de las cámaras y de todos los productos que se nos ofrecen desde el discurso publicitario. Todo un repertorio iconográfico se despliega a nuestro alrededor, con alusiones alegóricas a los valores que pretenden transmitir los personajes, dirigidos a la idea de éxito y sociedad del bienestar provocada por el consumo de sus productos.

La visión posmoderna del yo está sustancialmente marcada por la inmersión de las múltiples relaciones con los otros, con la información y la publicidad. Gergen propone la idea de colonización del ser propio que refleja la fusión de identidades parciales por obra de la *saturación social*. Este concepto tiene que ver con el hecho de vivir y desarrollarnos en comunidades hipercomunicadas las unas de las otras, hecho que provoca que en un margen muy estrecho de tiempo podamos estar en lugares de lejana distancia física y en ese transcurso de tiempo podamos relacionarnos con una cantidad de gente que sería inabarcable por nuestros abuelos hace 50 años, en un intervalo considerablemente importante de su vida. Los medios de comunicación y de transporte nos hacen coincidir y converger con mucha gente, que de alguna manera, comienza a formar parte de nuestra vida.

Un estudio realizado por profesionales de la psicología revelaba la multiplicidad de personajes que formaban parte de nuestro imaginario psicológico, que, de alguna manera tenían presencia o emergían en algunos de nuestros actos. Kenneth Gergen, Mary Gergen, Mary Watkins y Eric Klinger, denominan con diferentes nombres este fenómeno (espectros sociales, visitantes invisibles...). Algunos de estos personajes eran de carácter familiar (padre, madre, abuelos...), otros personajes famosos, cantantes, etc. Y otros de índole religiosa como Jesucristo o la Virgen María<sup>75</sup>.

Lejos del resto de personajes fantásticos, son especialmente importantes las figuras de los familiares a las que nos vinculamos (el padre y la madre fundamentalmente) de una manera muy patente, tanto es así que pese a la lejanía física sentimos su presencia juzgando cada uno de nuestros actos. El criterio de nuestros padres forjado en nuestra infancia marcará para el resto de nuestras vidas una huella de su presencia.

Un ejemplo anecdótico de lo que supone esta presencia tiene protagonismo en la película *Historias de Nueva York*, concretamente en el fragmento

---

<sup>74</sup> en la introducción de *Comprender los medios de comunicación M. McLuhan*, Piados, Barcelona 1996, pág 17.

<sup>75</sup> Keneth Gergen, *El yo saturado*, 1991.

dirigido por Woody Allen y que él mismo protagoniza. Allen, afectado por el complejo de Edipo; siente la presencia de su madre en todas las decisiones y hechos que se le plantean, su madre le persigue desde su espacio en el cielo y le amenaza como un castigo divino ante cada una de sus acciones, que ella no considera de su agrado.

Por otra parte, en relación con el concepto de *fragmentación* que propone Gergen consecuencia de los medios de comunicación, las tecnologías y nuestra relación con los demás, nosotros pensamos que es desmesurado: el autor tiende a diversificar demasiado las facetas del ser humano, la fragmentación no llega a esos límites, el propio ser, la persona, aglutina todos estos aspectos. Personalmente creemos que sí existe una esencia, un hacer particular de cada uno; la capacidad de adaptarse a diferentes contextos no lo enajena, sino que lo enriquece.

En cambio, la hipocresía que se da en algunas sociedades, la doble moral (que por otra parte es heredera de tiempos anteriores, S XVIII Francia, siglo XIX Inglaterra, principios de siglo XX EEUU, por poner algunos ejemplos) si que supondría una contradicción en la personalidad e identidad, ya que obligaría al sujeto a comportarse de un modo contrario a sus propias convicciones.

Las teorías de la posmodernidad se basan en una revisión y crítica de la noción de Modernidad, entre los teóricos que hablaron sobre el concepto de Posmodernidad el testimonio de Habermas es fundamental. Para él el proyecto de modernidad, ligado a la idea de progreso racional, está inconcluso. Para Habermas las insuficiencias de nuestra sociedad no son razón para rechazar esta idea y retroceder a épocas de oscuridad. El proyecto de modernidad debe enriquecerse con nuevos datos a cerca de la creciente complejidad social, para elaborar a partir de él nuevas realidades y nuevas estrategias culturales. Porque lo que nos ha enseñado la historia moderna es que los avances tecnológicos, materiales y económicos deben ir acompañados de un desarrollo político y social, o de otra manera puede haber un desajuste que nos lleve a la catástrofe.

Habermas indica que no debe confundirse la modernidad artística con el proyecto de modernidad que supone, en cierto sentido, como indicó Max Weber, la separación en tres esferas autónomas, de la razón sustantiva expresada en la religión y en la metafísica. Estas son la ciencia, la moralidad y el arte, que surgen como consecuencia de la desmembración de los fundamentos de la religión y de la metafísica. La Modernidad en el arte se desarrollaría por otros caminos, aunque no todos los autores tienen una misma opinión.

Paralelo al proyecto de *posmodernidad*, se desarrolla el discurso postestructuralista (el cual se intentó adscribir al proyecto postmoderno, para legitimarlo, aunque otros autores como Adreas Huyssen cuestionan el vínculo) en el que la noción de sujeto toma gran protagonismo dentro de sus teorías. Para el postestructuralismo el sujeto se construye socialmente, es un producto del lenguaje y del discurso. Se utiliza la palabra sujeto en lugar de yo, (que es más propia del psicoanálisis) por las connotaciones del mismo al sentido gramatical (sintáctico) del sujeto como agente en la oración.

La posición de que el sujeto se construye ha suscitado y sigue suscitando cierta polémica; si el sujeto se construye puede ser deconstruido. Hace unos años se ha debatido que el sujeto sea enteramente construido. En una conferencia de *Oxford Amnesty Lectures* (1992) se cuestionó por los propios

postestructuralistas (Helene Cixous, Kristeva, Derrida) la deconstrucción y reconstrucción del sujeto por el tema de los derechos humanos.

Si el sujeto es una construcción, como lo es un edificio o un coche, podría ser destruido sin ningún tipo de carga moral o ética. Esto quitaría la condición del humano de su estatus privilegiado. Pensadores tanto de la derecha como de la izquierda se han visto amenazados por este tipo de afirmaciones. El propio Derrida reconoce que hay un problema en reconciliar un sujeto deconstruido con la ética y la política que justifica la democracia y la mantenga contra el fascismo<sup>76</sup>. Si el sujeto se puede deconstruir queda abolida la posibilidad de construir políticas de carácter social.

Desde luego, somos conscientes de la necesidad de un sujeto definido para la práctica de políticas sociales, o de cualquier tipo, y el discurso postestructuralista no lo favorece en absoluto. Sin embargo, la idea de fragmentación y multiplicación del sujeto resulta muy sugerente en el plano creativo, y por ello, muchos creadores, consciente, o inconscientemente, han reflexionado e investigado en torno a estos procesos que esbozaremos a continuación.

---

<sup>76</sup> Jacques Derrida, 'Eating Well or the calculation of the subject'. Eduardo Cadava, Routledge, London, 1991, pág 104, citado por Silvio Gaggi en *From text to hypertext*, Pennsylvania press, 1998, pág 142.

## 3.2. FRAGMENTACIÓN Y MULTIPLICIDAD

El descentramiento y multiplicación del sujeto que se proponía en el capítulo anterior tuvo algunas de sus representaciones en el arte. Algunos artistas, bien sea por conocimiento de estas teorías anteriores o ignorándolas, se han mostrado a sí mismos y su trabajo de una manera múltiple y artificiosa. Llegados a este punto, cabe señalar la relevancia del fenómeno de fragmentación como parte intrínseca e indisoluble, tal vez previa, al proceso de multiplicación.

Desde el discurso de la sociología y la comunicación habíamos anunciado que la fragmentación tenía gran relación con la proliferación y extensión de los medios de comunicación, gran prueba de ello son las teorías de Marshall McLuhan.

*"La mecanización se logra con la fragmentación de un proceso cualquiera y la disposición en serie de los fragmentos obtenidos. No obstante, tal como demostró David Hume en el siglo XVIII, no hay principio de causalidad en la mera secuencia. El hecho de que una cosa siga a otra no explica nada. Nada sigue al seguir, excepto el cambio."<sup>77</sup>*

Mediante la fragmentación, se logra la mecanización de cualquier proceso dado, por ejemplo la escritura. La sugerencia de McLuhan es que la fragmentación es uno de los pilares en los que está basada la mecanización de la sociedad industrial. De esta manera, la fragmentación, consecuencia de la especialización que se inició con la mecanización del trabajo, trasciende a la idea del sujeto y la hace tambalearse. La idea de fragmentación por medio de las tecnologías de la comunicación, según McLuhan tendrían un gran ejemplo en el concepto de montaje cinematográfico, en sus palabras; nunca la mecanización fue tan vívidamente fragmentada o secuencial como en el nacimiento del cine.<sup>78</sup>

McLuhan señalaba la aparición del cubismo como un antecedente a lo que se vendría desarrollando no solo en el terreno del arte, sino también con el de los medios de comunicación. En un nivel formal, la ruptura con el punto de vista único, se produce en el campo artístico con la aparición del Cubismo, en el momento en el que se cuestiona la noción de la ventana renacentista; el sistema de perspectiva única que se había implantado desde el Renacimiento hasta principios del siglo XX. Gombrich, en *Arte e ilusión* definió el cubismo como "el más radical intento de erradicar la ambigüedad y de imponer una lectura del cuadro: la de una construcción hecha por el hombre, una tela coloreada". Así mismo, Marshall Mc Luhan afirmaba en *Comprender los medios de comunicación*;

*El cubismo sustituye simultáneamente todas las facetas de un objeto por el "punto de vista" o faceta de ilusión en perspectiva (...)*

<sup>77</sup> M. McLuhan; *Comprender los medios de comunicación*; pág. 34, Barcelona, 1996.

<sup>78</sup> M. McLuhan; *ibídem*.

*Al rendir en dos dimensiones todo lo de dentro, fuera, arriba, abajo, delante, detrás y todo lo demás, abandona la ilusión de la perspectiva por una percepción sensorial instantánea del conjunto*<sup>79</sup>.

La fragmentación de una imagen en dos dimensiones para ofrecer la sensación de diversos puntos de vista desde todas las dimensiones, revertía en la multiplicidad de puntos de vista. Así pues, fragmentación y multiplicación son dos conceptos prácticamente indisolubles, pues en este caso, el primero lleva al segundo.

Desde un punto de vista psicológico, asimismo, también se debe reconocer una división en el sujeto, en este caso en el *yo*, que proporcionó el psicoanálisis, y que permitiría justificar, desde un discurso teórico científico la multiplicación de las identidades en el campo del arte que tratamos de plasmar a lo largo de esta tesis.

Calvino en *Seis propuestas para el próximo milenio* (1988), -una recopilación de conferencias que tenía previstas el autor para un evento anual de poesía al que habían invitado en la Universidad de Harvard en 1985, y que desgraciadamente no pudo realizar-, hace un repaso de los que considera los cinco atributos (el último no lo acabó de escribir), específicos de la literatura, que le gustaría se mantuviesen como legado en próximo milenio: levedad, rapidez, exactitud, visibilidad y multiplicidad. Haciendo extensivas estas propiedades que Calvino trata en la literatura al mundo del arte, y posteriormente al de Internet, nos damos cuenta que especialmente el concepto de multiplicidad se mantiene, se prolonga hasta nuestros días y toma diversas formas que comentaremos en el desarrollo de este capítulo.

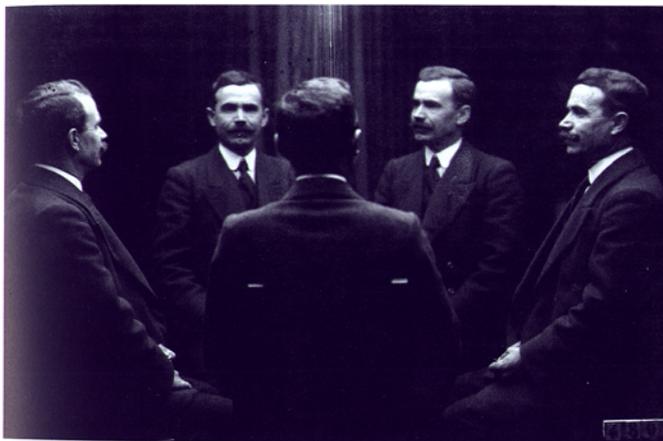


Fig. 98. Fotografía anónima

---

<sup>79</sup> M. McLuhan; *ibídem*.

### 3.3. LA FASCINACIÓN POR PROTEO

*Alguien podrá objetar que cuanto más tiende la obra a la multiplicación de los posibles, más se aleja del unicum que es el self de quien escribe, la sinceridad interior, el descubrimiento de la propia verdad.*

ITALO CALVINO

Remontándonos a los mitos clásicos, que nos han proporcionado la mayoría de las fuentes de las que han bebido, y siguen bebiendo los artistas (bien sea de un modo intencionado o por herencia cultural implícita) no nos podíamos olvidar de uno de los mitos que mejor muestra esta capacidad de multiplicarse, de proporcionarse a uno mismo diferentes identidades: el mito de Proteo.

Proteo es un dios marino, hijo de Océano y Tetis, profético anciano del mar, y pastor de las manadas de focas del dios Poseidón, quien le concedió la capacidad de transformarse, de tomar la apariencia de lo que él quisiera. El lugar de residencia de Proteo era la isla de Pharos, frente al delta del río Nilo. El agua, baja por el río Nilo, el delta del río Nilo llega al mar y rodea la isla de Pharos. Proteo conocía todas las cosas. Aquellos que deseaban consultar a Proteo, primero debían capturarlo por sorpresa durante su siesta del mediodía, cuando éste salía de su refugio. Aun estando sujeto, Proteo trataría de escapar tomando todo tipo de formas. Pero si su captor lo aferraba con fuerza, el dios por último volvía a su propia forma, daba la debida respuesta y después se sumergía en el mar.

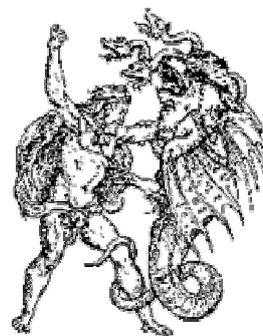


Fig. 99. Ilustraciones del mito de Proteo

Proteo se valía de su capacidad camaleónica para evitar el contacto con la gente, para poder pasar desapercibido dentro de un entorno. En este caso la alteración se producía en su físico, no siendo por ello inconfundible, ya que todos sabían que era él pues lo veían transformarse. Proteo utiliza esta estrategia de un modo podríamos decir cobarde, para no afrontar su propio yo y lo que ello implicaba. ¿También moverán estos impulsos a la transformación artística? ¿Cuáles serían las motivaciones?

El proceso de multiplicación identitaria en el campo artístico en los últimos años 80 – 90 tendría su anclaje en las teorías de la posmodernidad, de las cuales habíamos hablado en la introducción, y de las estructuralistas y

postestructuralistas. La división del sujeto a través del lenguaje propuesta por Lacan es una concepción que permanece latente durante los estos años y que toma especial protagonismo con la expansión de la red Internet. Así mismo, la ruptura de la concepción del yo unitario ha producido en la literatura, el arte y el cine, una disgregación, una multiplicidad de voces, que se manifiestan, en cada momento de un modo, incluso simultáneamente, siempre cambiantes.

La multiplicidad de identidades, de personalidades nos remite directamente al desorden de la esquizofrenia. ¿Estamos dando rienda suelta a estos procesos disociativos?, ¿los medios de comunicación nos han afectado hasta tal punto? Nosotros pensamos que puede resultar interesante repasar algunas de las obras literarias, artísticas y cinematográficas que revelan este punto de vista dividido, fragmentado y posteriormente multiplicado en varias identidades.

Este proceso de puesta en cuestión de una identidad esencialista, de la multiplicidad de identidades que tanto hombres como mujeres detentan; este proceso de cuestionamiento de la identidad de los géneros es un discurso asumido por la fotografía desde los albores del siglo XX.

Este capítulo aborda el tema de la multiplicidad desde diferentes disciplinas; narrativa, cine y fotografía. En las dos primeras consideramos dos ámbitos; el punto de vista del narrador, o la multiplicidad de los puntos de vista a un nivel estructural y la multiplicidad de un mismo o varias protagonistas de una obra. En el caso de los artistas nos referiremos a la posibilidad de multiplicar su propia imagen y existencia.

### **3.3.1. LAS MÚLTIPLES VOCES DEL DISCURSO**

La multiplicidad en la narrativa la abordaremos en este capítulo principalmente a partir de la noción de estructura y de punto de vista reflejada en las voces de los narradores.

La ficción realista clásica establece un narrador estable (primera o tercera persona) así como el resto de personajes que forman parte de la narración también se mantienen estables, en la medida en que si dejan de serlo, es por una causa del relato. En contraste, el relato contemporáneo muestra una diversificación de las voces de los narradores: un ejemplo significativo de ello sería la operación realizada por G. García Márquez en *La Hojarasca*, la primera novela que publicó el escritor (1955). En esta novela se narra desde tres puntos de vista diferentes, que reconstruyen la historia de un hombre, tal y como también hiciera Welles en *Ciudadano Kane*, que yace muerto en el ataúd. En cada capítulo rige la voz y el punto de vista de uno de los tres (mirar si son la mujer, el hijo y el tercero); cada uno opina sobre el comportamiento del difunto con respecto a su relación con él, pero así mismo evocan la historia de un pueblo: Macondo, el mismo que utilizó posteriormente G. Márquez como escenario de su más popular novela; *Cien años de soledad*.

EL SUJETO VIAJERO DE CALVINO

*Si una noche de invierno un viajero*, de Italo Calvino, supone una de las más originales aportaciones a la literatura contemporánea. No sólo rompe el concepto clásico de estructura narrativa en tres actos dejando las historias suspendidas en el segundo acto y creando un expectación sobre el lector (que solo es capaz de satisfacer volviendo a empezar otra historia), sino que además muestra un punto de vista en el narrador muy poco usual, y que solo un escritor de la talla de Calvino es capaz de manejar con tal maestría. Calvino desea mostrar que el verdadero misterio de un libro no radica en su final sino en su comienzo, por eso todas las historias comienzan, pero ninguna acaba, como es de esperar cuando se avanzan dos o tres capítulos. Sin embargo, aunque independientes, estas historias múltiples tienen un hilo común externo a las propias tramas.

La insólita utilización de la segunda persona para el narrador, implica al lector real y al mismo tiempo lo identifica con el protagonista de la novela que asimismo es un lector en una ávida búsqueda de aventuras. El autor se identifica con el lector a través del placer por la lectura de un género dado más que por el texto propiamente dicho, resaltando que cada libro nace en presencia de otros libros, en relación y cotejo con otros libros.

Nosotros, el lector (real) que toma la novela, leemos la historia que lee el lector, pero no originalmente, sino a través de sus palabras. Se trata de una experiencia a través de otro sujeto. El lector (protagonista de la novela) se enfrenta cada vez que comienza una historia a un avatar que le depara el destino que le impide terminar cualquiera de ellas (las hojas están pegadas, faltan páginas...) y esta angustia se transmite al lector real, de manera que el objetivo del lector, también se convierte en nuestro objetivo.

Al aparecer el personaje de la lectora, con la que se cruza en las bibliotecas y librerías en su afán por encontrar los libros, la motivación por acabar las historias se duplica. Al final se consiguen ambos objetivos: que acaben la lectura y que entablen una relación amorosa. Algunos autores como Robert Scholes afirman que las estructuras narrativas (los tres actos) se asemejan al acto sexual, introducción desarrollo y clímax final. Y cada impedimento por seguir en la narración, tal y como lo realiza Calvino se compararía con un *coitus interruptus*<sup>80</sup>.

La combinación y reversibilidad en los sujetos que forman parte del obra tiene uno de sus mejores ejemplos en la novela de Calvino: en ésta se divide y se dispersa al sujeto en cuatro: el narrador, el personaje, el lector y el autor. El tú del principio se mezcla con un yo del narrador que se refiere al tú, pero al mismo tiempo también parece un personaje envuelto en la historia. Las extensiones del 'yo', son mutaciones del narrador total del libro.

---

<sup>80</sup> Las teorías de Barthes en relación con la autonomía del lenguaje se hace más evidentes en el capítulo siete cuando los protagonistas hacen el amor leyéndose uno al otro literalmente. De esta manera el acto sexual revierte en lenguaje y lectura.

*También yo quisiera borrar a mí mismo y encontrar para cada libro otro yo, otra voz, otro nombre, renacer; pero mi meta es capturar en el libro el mundo ilegible, sin centro, sin yo.*<sup>81</sup>

También Calvino cuestiona y fractura su propia identidad como escritor y autor de la novela. La noción de falso, original y copia se ponen en tela de juicio a lo largo de la novela. La búsqueda constante de los libros conduce a la confirmación de que no existen originales sino únicamente sus rastros, que sólo existen lecturas y no textos, que no hay ficciones a los que se opone un mundo real. Finalmente se llega a la conclusión de que el libro vive en el instante en que es leído. Por ello el escritor, que se extingue a sí mismo como autor, busca entrar en el circuito de los lectores para convertirse en una fuerza estética capaz de dar cauce al proceso de apertura al mundo.

Como dice Gaggi, en la novela de Calvino la sensación de pérdida del centro es menor porque hay una ausencia de centro. Se tiene la sensación de que un nuevo sujeto es descrito, uno que metamorfosea de un rol a otro, un sujeto viajero que reemplaza al clásico *cogito*<sup>82</sup>.

Calvino entendía la multiplicidad en la literatura como el enciclopedismo, y también como la capacidad de evocar historias dentro de historias, historias asimismo que tenían la peculiaridad de poseer múltiples interpretaciones.

#### CONRAD Y EL CORAZÓN DE LAS TINIEBLAS

En el relato clásico el discurso de los personajes suele estar en un nivel inferior al del narrador. Incluso cuando la voz del narrador está limitada a uno hay un autor implícito, cuyo punto de vista comparte el lector. En contraste con *Heart of Darkness* (1901), el narrador al principio del relato es un marinero desconocido, pero cuyo objeto de interés es Marlow, a quien comienza a referirse en tercera persona. Este narrador, tras las primeras páginas comienza a hablar por la voz de Marlow, tomando de nuevo la primera persona, pero no suficiente con ello, a partir de la segunda mitad del relato Marlow comienza a hablar de Kurtz.

Esta sucesión de narradores que hablan por la boca de otros personajes es lo que evidencia la utilización de diferentes niveles narrativos para relatar la historia.

*El corazón de las Tinieblas* fue escrito entre 1898 y 1899. Desde hacía aproximadamente un año, Conrad se debatía con *The Rescue* -que no lograría terminar- y en el verano de 1898 comenzó a escribir *Youth* que se publicaría en 1902, junto con *El Corazón de las Tinieblas* y *The End of the Tether*. En *Youth* aparece por primera vez un personaje que en posteriores obras de Conrad va a tener bastante importancia: Marlow, un capitán de barco inglés del que el autor se vale para contar su historia personal.

Para empezar, Conrad lo utiliza para introducir una técnica narrativa nueva en él: la narración dentro de la narración; una técnica que permite al autor

<sup>81</sup> Fernando Ángel Moreno Serrano, *Aportaciones al problema del pacto de ficción en Si una noche de invierno un viajero, de Italo Calvino*. <http://personal2.redestb.es/critica/calvino.html>

<sup>82</sup> Gaggi, Op. Cit., pág 62.

situarse al margen, entremezclado con el reducido grupo de asiduos que forman el auditorio fijo de Marlow.

El Marlow narrador no da la sensación de ser un personaje de carne y hueso, sino que parece más bien simbolizar una actitud moral<sup>83</sup>, es una especie de espectro que nos inquieta por su presunta ambigüedad. Como medio de presentar los acontecimientos, Marlow es útil por el realismo que les puede dar desde su perspectiva de protagonista, y simultáneamente, como comentador, los juicios que emite son los que confieren a la historia su significado. Conrad está haciendo revivir acontecimientos de su propia vida, y a través de Marlow puede conseguir el doble efecto de presentarlos con autenticidad e inmediatez y al mismo tiempo agrandarlos y clarificarlos desde la distancia que le separe de ellos.

El *Corazón de las Tinieblas* es un relato (cuento largo) sobre sus experiencias en el Congo, pero bajo cuyo envoltorio se desarrolla un complejo estudio de emociones humanas. Es, como prácticamente toda obra de Conrad, una historia semiautobiográfica. Él mismo, en su prefacio a la edición de 1902, escribía:

*'El corazón de las Tinieblas es la experiencia llevada un poco más allá de los hechos reales, con el propósito, perfectamente legítimo, de traerla a las mentes y al corazón de los lectores. Había que dar a ese tema sombrío una siniestra resonancia, una tonalidad propia, una continua vibración que quedara - eso esperaba - suspendida en el aire y permaneciera grabada en el oído después de que hubiera sonado la última nota.'*<sup>84</sup>

El interés de Marlow hacia Kurtz se desata tras los comentarios que hacen todos los personajes con los que se encuentra a lo largo de la travesía en el barco de vapor hacia la oscuridad de la jungla africana. La popularidad de Kurtz es elevada a la categoría de deidad y pone de manifiesto una gran contradicción; los intereses colonialistas y explotadores de Kurtz, en representación de la sociedad inglesa comerciante de marfil, se rodean de un discurso profético, alusivo a los valores más nobles del hombre para justificar la barbarie sangrienta con que trataba a los indígenas, aquellos que lo veneraban cual ser sobrenatural.

Kurtz se presenta como una sombra que va tomando relevancia a través de las voces de los demás personajes, creando una expectación que apenas puede satisfacer, pues muere al poco tiempo de llegar Marlow a la estación fluvial que éste presidía. La fascinación hacia Kurtz se produce en torno a su facilidad verbal, a su elocuencia, al modo de utilizar un discurso falaz y embaucador sobre la superioridad de la raza blanca sobre las demás.

A quien Marlow encuentra no es a Kurtz, sino a la selva, con todo su misterio, que se manifiesta a través de Kurtz con su infinito poder de fascinación, y los efectos de su encuentro no van a desvanecerse con el tiempo.

Kurtz es una creación de su propio discurso, quizás no es nada más que discurso, elocuencia que no rodea a nada. La elocuencia de Kurtz se hace eco desde un centro ausente, replicándose y transmitiéndose hacia fuera. Es

---

<sup>83</sup> Araceli García Ríos. <http://www.despreciables.com/josephconrad.html>

<sup>84</sup> J. Conrad, prefacio de la edición de 1902 citado por Araceli Ríos, en Op. Cit.

evocativo y místico, pero no se refiere a nada, igual que el idealismo colonial que justifica los horrores en ese idealismo. Kurtz no es nada sino elocuencia en sus palabras<sup>85</sup>. La voz de Kurtz expande un aura que parece originar un sujeto trascendental, con el poder de hacer el bien o el mal. Pero no hay Kurtz detrás de esa voz, porque 'su corazón está hueco'. El encuentro a solas con la naturaleza en estado primitivo, la ausencia de presiones sociales acaban por dominar sus propios instintos.

El viaje de Marlow por el río Congo supone un intento de localizar y acercarse lo más posible a ese 'yo' (primitivo y horrible), sin perderse, sin abandonarse a sí mismo, seducido por el potencial del poder y la sexualidad. Kurtz está muy cerca de convertirse en la imagen del espejo de Marlow, pero Marlow en todo momento mantiene la sensatez y racionalidad que ha perdido Kurtz.

Este año (2002) se cumplió el centenario de la publicación de esta obra que fue adaptada por Coppola en su film *Apocalypse now*, cuya reedición también ha tenido lugar hace unos meses. En la pertinente adaptación, los niveles narrativos no se evidencian aunque sí el espíritu de los personajes adaptados al contexto de la guerra del Vietnam. Kurtz, el único de los personajes que mantiene el nombre original es interpretado por Marlon Brando.



Fig. 100. Marlon Brando en el papel de Kurtz, en *Apocaplipse now*.

---

<sup>85</sup> Silvio Gaggi, op. Cit. pág. 36.

### 3.3.2. MÚLTIPLES PROTAGONISTAS

La multiplicidad en algunos ejemplos del cine contemporáneo se muestra de diferentes maneras. En un primer nivel narrativo podemos apreciar la multiplicidad en los puntos de vista de los personajes que guían la historia; éste sería un traslado del concepto de narrador diversificado que, habíamos señalado, tenía lugar en el ámbito literario. En un segundo nivel hablaríamos de la multiplicación de los personajes protagonistas que se pueden desdoblar en varios, tanto en la apariencia como en la personalidad.

La ruptura con el punto de vista único (que hace invisible la estructura y el montaje cinematográfico) así como la linealidad de la narración ya fueron puestas en evidencia con los nuevos modos de hacer cine en la Europa de los años 60 con la *Nouvelle Vague* y Godard en su máxima expresión<sup>86</sup>, que asimismo tomaron como punto de referencia a O. Welles y la operación realizada en *Ciudadano Kane*<sup>87</sup>.

Recogiendo los anteriores presupuestos, algunos directores de la década de los 90, han alterado las estructuras narrativas y han producido relatos en los que el punto de vista se divide y se multiplica. Un ejemplo de ello sería Quentin Tarantino; en *Pulp Fiction* (1995), asistimos a la misma historia desde tres puntos de vista diferentes correspondientes con los tres protagonistas, que vuelven a contar la historia de nuevo. Las confluencias y divergencias entre ellos permiten al espectador completar una interpretación global del hecho que se cuenta. Uno de los aspectos más interesantes del film, es precisamente el hecho de repetir la historia alterando el punto de vista, de alguna manera evidencia el artificio, y cuestiona el punto de vista único.

En el panorama del cine nacional, el director que mejor ha recreado su interés por la multiplicidad de puntos de vista, en algunos casos desdoblamiento es Julio Medem. En su película *Los amantes del círculo Polar* (1998), la historia de amor entre los dos protagonistas se cuenta alternando el punto de vista de ambos, a modo de capítulos, pero en cualquier caso, la presencia del director se hace presente, aunque el narrador se revele ausente.



Fig. 101. Oto y Ana, en *Los amantes del Círculo polar*

Fig. 102. Los cuatro protagonistas de *Pulp Fiction*

<sup>86</sup> Señalar que ya anteriormente las vanguardias cinematográficas, a saber, el expresionismo alemán, futurismo italiano, dadá y el surrealismo rompieron con la noción de estructura transparente, y evidenciaron puntos de vista divergentes.

<sup>87</sup> En *Ciudadano Kane* se cuenta la historia de un hombre de negocios Charles Foster Kane, a partir del testimonio de aquellos que le conocieron, y en ese hecho su relación con él. Se reconstruye de este modo, tanto su vida como su personalidad.

No obstante, la multiplicidad, en este capítulo la centraremos en la multiplicación de personajes, que a lo largo de la historia sufren mutaciones, se desdoblan o adoptan físicos dispares. Esta transformación de los propios personajes se aborda de diferentes maneras en relación al film y a los intereses del mismo. A continuación comentaremos algunas películas que realizan esta operación.

#### ZELIG, EL CAMALEÓN HUMANO

Sin duda, uno de los films donde mejor se plasma el mito de Proteo y su capacidad camaleónica de multiplicarse, no en dos sino en infinitas personas, es en *Zelig* de Woody Allen. Adaptando un formato de falso documental ambientado en los años 20 del siglo XX, Allen cuenta la historia de un hombre, Leonard Zelig, que tiene la peculiar capacidad de transformarse físicamente en otras personas con las que entra en contacto de cercanía, es decir: se mimetiza físicamente y habla diferentes lenguas (que anteriormente jamás había hablado) y adquiere diferentes conocimientos: en definitiva, usurpa la identidad y personalidad de aquellos que le rodean.

Ante esta situación la medicina (de los años 20) pretende encontrar una causa física que le provoque estas transformaciones, pero al final es una psiquiatra (encarnada por Mia Farrow) la que toma las riendas de la investigación. La peculiaridad de Zelig llega a trascender a los medios de comunicación y genera toda una opinión pública; algunos de los testimonios decían:

*(un peluquero)*

*"Me gustaría ser Leonard Zelig, el hombre mutante. Al ser diferentes personas podría realizar mis deseos".*

La opción de la multiplicidad se plantea como una alternativa a la determinación a la que el hombre se ve abocado en sus elecciones de la vida cotidiana: siendo varias personas a la vez, se puede experimentar todo aquello que nos gustaría ser y no hemos podido.

El propio Zelig, en una sesión de hipnosis que le proporciona su psiquiatra decía: "Me da seguridad sentirme como los demás. Quiero gustar (*I wanna be liked*)". La doctora Fetcher define a Zelig, como un camaleón humano; para protegerse y pasar desapercibido, Zelig se convierte en quien le rodea. De esta manera, el protagonista concibe la transformación como un mecanismo de defensa que le permite sentirse integrado con la gente de su alrededor, aunque ello le lleve a renunciar a su propia identidad.

Con el humor que caracteriza a Woody Allen, enfoca el problema desde el lado cómico; Zelig tiene cinco empleos y tres razas, supone un fraude al estado y un conflicto en su propia identidad desde el carácter oficial. Además, afirma; "estoy tratando una sesión con dos parejas de siamesas con doble personalidad, me pagan ocho personas".

Aun así, Zelig no es feliz, pues su hermana y cuñado tratan de explotarle exhibiéndolo como una atracción de feria. El narrador anónimo del documental cuenta que con su personalidad inexistente y sus cualidades humanas perdidas en la vorágine de la vida, se siente solo. La solución viene

de la mano de la Dra. Fletcher, quien le somete a una terapia *doble*, en la cual en estado de trance se explora la personalidad y después se la reconstruye cuando está consciente. A base de muestras de cariño y afecto incondicional (posteriormente ambos contraerán matrimonio) consigue que Zelig recupere su personalidad, a fin de evitar que adopte las de los demás por inseguridad. Este momento de felicidad se ve truncado por unas acusaciones procedentes de los estudios que habían comprado los derechos de su vida<sup>88</sup>; abrumado por estas acusaciones recae en sus transformaciones y desaparece sin dejar pista.

La doctora, su prometida, lo reconoce entre un ejército nazi en un noticiario y va a buscarlo. Zelig la reconoce y consiguen escapar de la persecución nazi por una transformación de éste en piloto<sup>89</sup>. Al regreso se le vuelve a considerar un héroe, él se casa con la doctora y le desaparece la patología gradualmente. Parece ser que al final, lo que le hacía falta a Zelig, más que la aceptación de todo el mundo, era el amor de una mujer, la doctora, que lo cura de su enfermedad para siempre.



Fig. 103. Zelig y la doctora Fletcher

Fig. 104. Zelig con calabazas

Allen muestra de una forma dual, que la popularidad de Zelig en su capacidad de transformarse en otros, provocada por el interés y la fascinación que muestra la gente en ello, también revierte en un proceso bastante patético en el que el propio personaje es un alienado, un incomprendido de la sociedad. Al mismo tiempo reflexiona, siempre de un modo cómico, en torno a las consecuencias que podría tener una persona sin personalidad, que se adapta a lo que sea, incluso a formar parte de el ejército nazi o a realizar actos delictivos de toda clase. Podríamos concluir que, de alguna manera es peligroso no saber quién se es, porque siendo de este modo se podría ser "cualquier cosa", y no todo es válido en nuestra sociedad.

<sup>88</sup> Resulta que Zelig en algunas de sus personalidades había cometido actos delictivos por los cuales se le quería procesar.

<sup>89</sup> Recuerda a nuestro personaje de cómic Mortadelo, que se valía de los mismos trucos para huir y escabullirse de situaciones comprometidas.

## LOS DESDOBLAMIENTOS DE DAVID LYNCH

En esta revisión por las diferentes visiones que ha ofrecido el cine con respecto a la multiplicidad, reflexión y difracción de personajes resulta fundamental la filmografía de David Lynch. Lynch ha reflejado en sus películas una evolución y un interés por la duplicidad y multiplicación de los personajes desde diferentes perspectivas, y lo más interesante de ello no es la duplicación o la clonación, sino que Lynch combina el parecido entre los personajes o los transmuta creando una confusión muy sugerente entre los personajes. Por citar algún ejemplo significativo hablaríamos de *Twin Peaks*, en el que tras la muerte de su protagonista, por otra parte, la gran ausente en la serie, la hace resucitar utilizando la misma actriz que encarna un nuevo personaje; su prima Maddy. Maddy aparece tras muchos años de ausencia en la vida de sus tíos para recordarles, a ellos y al resto de sus amigos, la presencia de propia Laura Palmer.



*Fig. 105.* Fotografía de Laura Palmer, presidiendo el comedor de los Palmer

*Fig. 106.* Plano de Madelaine Ferguson, prima de Laura Palmer

En este caso la duplicación se produce por el parecido físico, pero cambiando un par de detalles: el color de su pelo, y las gafas; mientras que Laura Palmer es rubia, Maddy es morena y lleva gafas; Maddy es muy parecida a Laura pero en todo momento ella deja claro que son dos personas distintas. Por otra parte, la confusión que se pretende en la serie entre ambas es muy intencionada, hasta el punto de que en un momento la caracterizan para hacerle creer a al psiquiatra de Laura, el doctor Jacoby, que está viva. Recordemos la escena en la cual disfrazan a Maddy, le hacen ponerse una peluca y aparecer en mitad de la noche, cual espectro, al Dr. Jacoby, al que dan un susto de muerte.

Lynch se vale de los arquetipos femeninos utilizando el recurso de cambiar el color de pelo, para contrastar los personajes psicológicamente; mientras que Laura es extrovertida, impúdica y promiscua (en su particular doble vida), Maddy es tímida y más bien retraída. Esta misma dualidad rubia-morena se presenta en *Carretera Perdida*, unos años después, con las dos protagonistas, interpretadas esta vez por Patricia Arquette. No obstante, la operación que lo llevaría más allá de la propia apariencia de los personajes la realiza en su último film *Mulholland Drive*.

En este film, el director crea una trama no lineal<sup>90</sup> en la que mezcla los personajes en los tiempos del relato; por una parte hay personajes que se mantienen en las dos historias que plantea, este es el caso de algunos personajes secundarios (el director de cine, la casera de la zona residencial...), consecuencia lógica, pues, aunque se altere el tiempo del relato se supone que son los mismos protagonistas a lo largo de la historia. Por otra parte y, esto es lo más interesante: encontramos personajes que mutan, o bien porque su perfil físico y psicológico cambia (el caso de la protagonista Camille –aunque se hace llamar Rita-, que en la primera parte sufre de amnesia a causa de un accidente y en la segunda parte encarna el de una actriz famosa), o bien porque se transfieren y se convierten en otro personaje distinto, pero que recuerda al anterior, no solo en lo físico sino también en lo que se refiere al contexto histórico del personaje (el caso de la segunda protagonista, Diane, que pasa de ser una chica de provincias con aspiraciones de actriz a ser la amante lesbiana Camille, y además ocupa el lugar de un personaje muerto en la primera parte, pero que sin embargo procede de la misma ciudad que Diane en la primera parte). En cualquier caso, las dos protagonistas van a encarnar su lado más perverso, en la segunda parte del film.

Pero Lynch no solo se conforma con cambiar a ambas de roles sino que además entre las dos protagonistas surge una contaminación: mientras que en la primera parte, es Diane, la sobrina de una vieja gloria de Hollywood, la que quiere ser actriz, en la segunda parte es Camille, que aparentemente, nada tiene que ver con el mundo del cine, la que se convierte en estrella. Todas estas combinaciones se producen de un modo que deja al espectador desarmado pues los personajes no son entes identificables, delimitados sino que son ambiguos (no por ello planos) y fruto de la combinatoria que pueden dar de sí todos los atributos de los personajes, cambiados de posición como si de partes de un rompecabezas se tratara, solo que, en este caso, todas las combinaciones son válidas, y al mismo tiempo ninguna.

Definida como una fantasía esquizoide donde lo onírico supone una coartada perfecta para desarrollar este tipo de estrategias, *Mulholland Drive* propone una mezcla de imágenes mentales, sueños en un primer nivel, incluso sueños dentro de sueños de los personajes protagonistas. La relación que establecemos con ellos también es extraña, puesto que los vinculamos, los identificamos, pero también los vemos divergir, y lo aceptamos así, de la misma manera que aceptamos las mutaciones entre los protagonistas de nuestros sueños, sin pero ello dejar de seguir en ellos, estamos atrapados.

Sin embargo, no han faltado las interpretaciones de la historia y los intentos de desentrañarla tratando de hacerla más digerible. En *Sights and sound*<sup>91</sup> Fuller se decanta por señalar que la segunda parte de la película se corresponde en realidad con la primera parte de la historia, donde Camilla y Diane son una pareja de amantes. Diane, procedente de Ontario, habría viajado hasta Hollywood buscando hacer carrera como actriz, mientras se corroía de celos por Camilla, que era toda una estrella y que además iba a contraer matrimonio con un director de cine ridiculizado estrambóticamente por Lynch en el film.

---

<sup>90</sup> El proyecto de este film era el de un capítulo piloto para una serie de TV, pero tras la negación del productor a realizarlo después de visionar el material de Lynch se reconfiguró para el cine de la mano de otro productor. Es por ello que algunos aspectos de la trama (o más bien de las subtramas que gravitan en torno a la principal) quedan descolgados y subyugados al interés que tienen las propias imágenes, de carácter mental u onírico que acaparan toda la atención en el film.

<sup>91</sup> Fuller, 'Babes in Babylon', *Sight and Sound*, december 2001, págs. 14-17.

Camilla, exuberante y poderosa no duda en demostrar la indiferencia que siente por Diane en la fiesta en la que se anuncia su compromiso de boda, mientras flirtea, además, con otra mujer. Esta actitud supondría el desencadenante que llevaría a Diane a planear el asesinato de Camilla.

La propuesta de Fuller es que la primera parte del film, en la que Camilla sufre de amnesia tras un accidente de coche, sería un sueño de Diane (llamada Betty) en la cual ella dispondría de Camilla (Rita, en honor a Rita Hayworth de cuyo poster toma el nombre) como una mujer desvalida, necesitada de su ayuda. Esta transfiguración de Camilla supondría una proyección de sus deseos, frente a la relación de humillación a la que es sometida en la vida "real". Asimismo, en esta primera parte Betty es la aspirante a actriz realizando una prueba de interpretación de la que sale más que airosa (recordemos el modo en que altera su interpretación con respecto al ensayo en casa con Rita, y el carácter erótico con el que dota una escena de lo más anodina).

Tomando como válida esta interpretación entenderíamos que la siguiente fractura, dentro de la primera parte en la que Betty y Rita son cómplices en la empresa del descubrimiento de la verdadera identidad de Rita, sería la salida nocturna a un club, llamado *silencio* donde se produciría algo así como un sueño dentro del sueño de Betty, que asimismo, con la apertura de la caja mágica (una especie de caja de pandora con diseño de caja china) nos dirigiría a la "verdadera" historia.

No obstante, esta interpretación plantea algunos problemas, por ejemplo, la temporalidad, si nos planteamos reconstruir linealmente la historia veremos que no es posible que el punto de fisura, el recorrido del coche por Mullholland Drive y la posterior fiesta no pueden ser el punto de arranque puesto que el asesinato se prevee para que sea ejecutado justo antes de entrar en la casa del director de cine, situada en las colinas. Otra incompatibilidad se presentaría justo en el momento en el que Betty, Diane en su sueño, encuentra el cadáver de la que se supondría es ella misma, momento en el que se nos plantea la duda de si en un sueño se puede percibir nuestro cuerpo de una manera externa, fuera de nosotros mismos.

Sin embargo, nos planteamos ¿por qué ha de haber una verdadera historia y una falsa?, por que no podría ser una historia reversible, dos caras de una misma historia. La estructura se podría asemejar a una espiral de Moëbius cuyos extremos no se encuentran jamás, serían las dos caras inencontrables de un mismo hecho, de una misma realidad (o ficción).

De esta manera nos encontraríamos ante una reformulación de la propuesta de Borges en *El jardín de los senderos que se bifurcan*, donde se permitía la coexistencia de universos simultáneos. El relato de Borges se presenta como un cuento de espionaje, que incluye un cuento lógico-metafísico, que incluye a su vez la descripción de una interminable novela china: el relato dentro del relato, dentro del relato; no es extraño que la noción del tiempo se vea claramente afectada y contaminada por las historias que se concatenan y se comprimen dentro del espacio del relato. A lo largo de la lectura, tenemos la sensación de que en cada pequeña acción se estira desde los diversos puntos de la línea temporal para acercarse a nosotros mismos, pero asimismo no percibimos una ubicación de la dimensión espacio-temporal. No estamos en una dimensión conocida y aceptada sino en otra dimensión abstracta.

Según Calvino en el cuento prima la idea de tiempo determinado por la voluntad, un tiempo subjetivo en el que el futuro se presenta tan irrevocable como el pasado: la idea central sería un tiempo múltiple y ramificado en el que todo presente se bifurca en dos futuros. Pero todos esos futuros coexisten, se entremezclan, puesto que no se rigen por la linealidad.

*(...) todas las cosas le suceden a uno precisamente, precisamente ahora. Siglos de siglos y sólo en el presente ocurren los hechos, (...) y todo lo que realmente pasa, me pasa a mí<sup>92</sup>.*

De esta manera, las acciones planteadas desde un tiempo coexistente generan universos contemporáneos y paralelos que tienen mucho que ver con el planteamiento de la novela: el protagonista tiene que afrontar algunas situaciones en las que la elección tiene una gran carga moral, como asesinar o (no); esta estructura permite liberar al sujeto de la responsabilidad de matarlo, ya que posiblemente, en otra situación paralela no lo haría y podrían llegar a ser amigos.

Si aceptamos este planteamiento podemos entender que ninguna de las dos historias en *Mulholland Drive* es la verdadera, y al mismo tiempo ambas son válidas o intercambiables. De la misma manera, la subjetivización que proponía Calvino se podría entender como la propuesta de Jousse<sup>93</sup> en *Cahiers du cinema* de que Betty, el personaje de la primera parte de la película supone el 'yo' del espectador, que teme y se siente atraído por el lado oscuro que se manifiesta en la segunda parte del film. Esta lucha interior se manifestaría en su materialización del deseo oscuro que la hace pasar del estatus de espectador al de actriz, una propia metáfora del cine dentro de la película.

La autorreferencialidad al medio cinematográfico se produce en muchas ocasiones, el propio origen de la historia de Betty estaría inspirado en la vida de una actriz de comedia de los años 20 llamada Marie Prévost, la cual murió de desnutrición y depresión por no haber superado la transición hacia el cine sonoro. Muchas historias de este talante tuvieron lugar en Hollywood y este es el particular modo de aludir a ellas de Lynch.

¿Qué quedaría al final, entonces? Tal vez partes de una historia inconclusa con posibilidades de forzar su clausura analizándola más detenidamente, o tal vez no, simplemente se trata de eso, de una historia cuyo arranque se produce en una carretera muy transitada, donde las historias confluyen, aunque no se cierran jamás.

---

<sup>92</sup> Italo Calvino, *Seis propuestas para el próximo milenio*, Ed. Siruela, 1989.

<sup>93</sup> Thierry Jousse, 'L'amour à la mort', *Mulholland Drive* de David Lynch, *Cahiers du cinema*, novembre 2001, n° 562, pags 20-23.



*Fig. 107.* Diane y Camilla (Rita) tratando de averiguar la verdadera identidad de la primera.



*Fig. 108.* plano de la primera parte del film en el que Camilla, tras asumir su amnesia descubre el poster de Rita Hayworth a través del espejo. Esta triplicación de la imagen de Camilla por medio de los espejos es indicativa del carácter múltiple del personaje: tal como hiciera Hitchcock en *Vértigo* con Maddy, Lynch desdobra a Camilla en Rita, la verdadera (del poster) y ella misma comparten encuadre en este plano.

LA MÚLTIPLE PUESTA EN ESCENA DE CINDY SHERMAN

La multiplicidad en el arte, desde un punto de vista formal, compositivo, tendría su germen en el cubismo, tal y como habíamos anunciado en la introducción. Esta derivación desde el punto de vista único llevaría después a la abstracción y a muchos de los movimientos artísticos posteriores, que evolucionaron en términos de composición, forma y color hacia el arte abstracto<sup>94</sup>. Así mismo, ésto se tradujo en la escultura contemporánea, y posteriormente en el concepto de instalación, donde la noción de espacio y recorrido es parte intrínseca de la obra.

Hacia otros caminos se dirigieron otros movimientos contemporáneos de los 70 con la aparición del arte de acción, Fluxus, el performance, y el videoarte, que nos muestran un interés por el sujeto, tanto como realizador de la acción, en muchos casos equiparándose a los objetos, en otros, tal vez ya posteriores (los 80 y 90) cayendo en un acto de auto contemplación narcisista.

Por otra parte, la fotografía ha ido avanzando paralelamente a la historia del arte, y, por su apego a la figuración (que no obstante, algunos autores han cuestionado) pone sobre el escenario, de nuevo, el cuestionamiento de la idea de sujeto. La fotografía, desde su vertiente artística ha planteado varias formas de mostrar la identidad.

De todos los artistas contemporáneos más relevantes, sin duda, una de las que más líneas de texto ha generado es Cindy Sherman. Su excelente trabajo como fotógrafa, cuestionando los modelos de representación femenina, su peculiar modo de trabajo y su versatilidad a la hora de interpretar roles y posar delante de su propia cámara la han llevado a convertirse en una artista paradigmática dentro del panorama artístico de las últimas décadas.

Tratar el tema de la identidad, desde cualquiera de sus ángulos implica mencionar el trabajo de Cindy Sherman. En prácticamente todos sus trabajos se muestra a ella misma, tomando las apariencias más diversas. Esta condición nos llevaría directamente a reflexionar en torno a la idea del autorretrato; sus trabajos pese a serlo técnicamente, no constituirían auténticos autorretratos si nos ceñimos a la idea clásica que hemos venido defendiendo, pues ¿cuál sería la imagen más sincera de ella misma, aquella que la delimitaría e identificaría?.

En este punto, y aceptando la propuesta de Gergen, deberíamos plantearnos la posibilidad de que siempre fuera ella misma, pero encubierta tras la máscara, el disfraz. En cualquier caso, el juego de interpretar roles es lo suficientemente sugerente para cautivar a los espectadores, sobre todo si se conoce su modo de trabajo, por que ¿acaso no tiene mérito ver como la artista es capaz de transformarse y ofrecer fotografías de calidad? En nuestra opinión, muchas veces esta idea es la que lleva al público y a la crítica a la fascinación hacia Sherman.

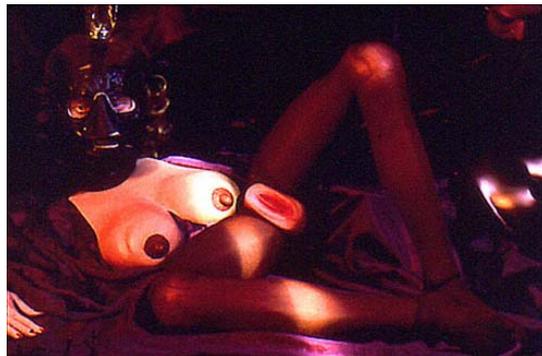
---

<sup>94</sup> A saber, Expresionismo americano abstracto en las formas de *Action painting* (Jackson Pollock) *Coloured Fields* (Mark Rotko), el Informalismo europeo (Foutrier, Burri...), el posterior Neoexpresionismo Alemán de los 80... serían algunos ejemplos de esta tendencia hacia la abstracción.

Sin embargo, estos planteamientos no son absolutamente nuevos, el proceso de transformación de uno mismo adoptando diferentes roles es una constante en artistas anteriores como Claude Cahun, cuyas propuestas derivan hacia una búsqueda y transformación en torno a la identidad sexual y el género. Otros artistas han experimentado en esta línea y han influenciado de una manera muy clara el trabajo de Sherman.

Sherman se reconoce como una persona solitaria e introvertida. Pero motivada por el ansia de reconocerse y desaparecer, tras cada transformación, llegará al reflejo del yo, un narcisismo sin rostro. Retomando nuestra idea inicial, el concepto de identidad multiplicada tendría en Sherman uno de sus máximos exponentes. Tanto es así que englobaría prácticamente todas las opciones; la duplicidad, el travestismo... pero fundamentalmente en su trabajo se produce la confrontación del engaño producido por el artificio fotográfico, con la (falsa) sinceridad que muestran sus poses afectadas. De ello interpretamos que son actuaciones y puestas en escena, algo más que simples fotografías, pero la experiencia nos demuestra que la fotografía aplicada al retrato no es un concepto nada simplista: el pretender ser, el aparentar, y la transmisión de valores e implicaciones son parte intrínseca del acto fotográfico, y que reflejan una serie de códigos que se pueden extrapolar cual plantilla para adaptarse a cualquier persona que lo pretenda. Toda una serie de máscaras cubren el rostro y el cuerpo de Sherman, aunque tras la máscara siempre está ella misma, eso siempre está presente.

La negación del autorretrato como elemento certificador de una realidad en términos ontológicos es algo que está presente ya en sus primeras obras en los que se vale de picado y contrapicados al estilo cinematográfico. Posteriormente realiza su propia interpretación del retrato del renacimiento y el barroco colocándose a ella misma como modelo y asumiendo tanto las poses como el físico artificial que pretende asemejarla, a partir de la serie *Retratos históricos* en 1990. En esta serie sigue el planteamiento de estereotipos, en este caso de la historia del arte. Finalmente, en algunos de sus últimos trabajos se presenta irreconocible, ausente, desaparecida: la última Sherman no tiene presencia en las sucesivas series *Sex pictures* 1992, y *Horror Pictures* 1995.



*Fig. 109. Cindy Sherman, Untitled #224, photograph, 1990.*

*Fig. 110. Cindy Sherman, Untitled #264, color photograph, 1992*

De su obra destacaríamos la parte realizada en sus inicios en los años 70 aunque se prolonga hasta mediados-finales de los 80, plasmada en sus

*untitled film stills*. En estas fotografías la artista adoptaba roles femeninos extraídos de los iconos cinematográficos y publicitarios de los años 50 - 60; algunos de estos modelos serían 'la mujer despechada', 'la mujer sofisticada', 'la fulana', 'el ama de casa', etc. A pesar de que algunos sectores feministas la han considerado más ambigua y menos militante que otras artistas contemporáneas más reivindicativas como por ejemplo Barbara Kruger, la puesta en escena de Sherman se presenta suficientemente verosímil e interesante al operar en torno a los códigos visuales. Vestuario, pelucas, maquillaje y demás accesorios externos nos remiten a una época concreta, que conocemos por nuestro imaginario visual, no obstante, las poses, la getualidad del rostro y el cuerpo también forman parte de los signos reconocibles por el público.

Cindy Sherman remarca su trabajo como femenino, pero no:

*"Como feminista o con carácter político, ciertamente todo se basa en las observaciones de una mujer de esta cultura". Si no hubiese nacido en esta época, seguramente no habría sido capaz de usar esta forma de expresión, y si hubiese sido un hombre no podría haber creado obra basada en mi propia experiencia de esta manera".<sup>95</sup>*

Sherman reconoce su trabajo vinculado a la identidad femenina, pues es el punto de vista que rige su trabajo, y por otra parte, también se refiere al uso e influencia de los mass-media; afirma que muchas personas reconocen su arte como "muy americano".

*Lo único que diría de mi obra en cuanto a femenino es que realmente es la historia de una mujer, contada a nivel sensual, sexual, hablando de esos fantasmas que te han acompañado, de la educación que has tenido...".<sup>96</sup>*



Fig. 111. Cindy Sherman *untitled film stills # 11, 1978*.

---

<sup>95</sup> 'A woman of parts'. *Art in America*, nº Diciembre (1992)

<sup>96</sup> *ibídem*



Fig. 112. Cindy Sherman *untitled film stills # 54*, 1980.

La última obra de Cindy Sherman ha sido una película, *Office Killer* (1997). Curiosamente, la primera con título, quizás por exigencias del guión. Una película de horror donde una sencilla mujer, que trabaja en la sección de consumo de una revista, se dedica a matar indiscriminadamente en sus ratos libres. Quizá era previsible, a lo largo de toda la trayectoria de Cindy Sherman, su culminación en el séptimo arte. Por fin, podremos ver caminar, actuar a la mujer "Al borde de un ataque de nervios" que tan clínicamente supo "retratar" en su obra fotográfica. Sin embargo, la crítica no aceptó muy bien esta intrusión de Sherman en el territorio cinematográfico.



Fig. 113. Cindy Sherman *untitled film stills # 53*, 1985.

En conclusión, el artificio se hace evidente ante un espectador, que acostumbrado al mismo, es capaz de reconocerlo e identificarse con él en la obra de Cindy Sherman, por que ¿a quién no le gustaría introducirse en la piel de otro y quedar fijado a través de una fotografía? ¿Acaso no sería ese el testimonio de una experimentación que comienza desde la propia imagen?

### **3.4. EL FENÓMENO DEL DOBLE**

#### **3.4.1. LA CUESTIÓN DE LA DUPLICIDAD**

Uno de los fenómenos recurridos dentro de la concepción y representación del sujeto en las artes, cine y literatura es el desdoblamiento. El tema del yo y el otro, la identidad y alteridad, o el desdoblamiento del yo ha despertado interés de investigadores especialmente en disciplinas tan diversas como la filosofía, las ciencias de la comunicación, la sociología, la historia del arte y la literatura.

En muchos casos el tema del doble viene a resultar la oposición de contrarios, en los que cada uno de los cuales encuentra en el otro su propio complementario. De lo que resultaría el reconocimiento de su propio vacío que necesita del otro para llenarlo. Por otra parte, se observa una estrecha relación entre el doble y el disfraz, lo cual nos llevaría a preguntarnos ¿cuál es la cara más auténtica del personaje, la que oculta bajo el disfraz o la que enseña precisamente ese disfraz? ¿cuál es la vinculación entre el disfraz y el engaño, vinculación aprovechada por los dioses desde las primeras páginas de los textos homéricos?

En el mito de Anfitríón, originario de los gemelos, Zeus ya se valía del disfraz para engañar a la esposa del mismo, el disfraz es un recurso que en la mitología se utilizaba por los dioses en numerosas ocasiones. El ejemplo más conocido de la mitología griega sobre los gemelos es el que relata la concepción y nacimiento de Hércules y Iphicles, concebidos por la misma madre en un intervalo de tiempo de un día. Alcmena, la madre, fue seducida por Zeus<sup>97</sup> aprovechando la ausencia de su marido, Anfitríón, que cuando volvió a casa también tuvo relaciones con ella, haciéndose pasar por su marido. El periodo de gestación fue ampliado mágicamente por Hera a diez meses, y con un día de diferencia nacieron dos gemelos en el mismo orden en el que habían sido concebidos.

Según Aristóteles la concepción de gemelos respondería a un exceso de materia seminal, capaz de formar dos seres por división. Pero hay un segundo requerimiento, y es que la simiente del macho debe encontrar en la hembra una cantidad de materia suficiente para que se formen dos seres. Tal vez por ello, limita a cinco el número máximo de gemelos en la especie humana. La idea que de los relatos mitológicos que relaciona la concepción múltiple con múltiples relaciones sexuales también aparece en Aristóteles como fecundación múltiple y sucesiva. Cree que los gemelos heterocigóticos – los que no son idénticos- no son engendrados por exceso de simiente, sino por dos actos sexuales y dos concepciones diferentes y próximas en el tiempo. Serían más bien falsos gemelos, pues son originados por una fecundación múltiple.

Para Feijoo, gran representante de la Ilustración española, no eran tanto las duplicidades de miembros como el adivinar si una duplicidad anatómica también implica una duplicidad anímica. Esto lo lleva necesariamente a

---

<sup>97</sup> En otras versiones Júpiter.

tomar partido a favor de los aristotélicos (los cuales situaban el alma en el corazón) o de la tradición hipocrático-galénica, la cual otorgaba una importancia principal al cerebro y esta última es su opción: "basta la duplicación de cabezas –dice– para inferir duplicidad de almas, así que de cualquier manera se deduce con la mayor certeza posible, que el monstruoso complejo de esa ciudad tenía, no una sino dos almas"<sup>98</sup>.

La duplicidad de los gemelos ha generado mucha literatura al respecto. El mito de los gemelos se ha manifestado en la mayoría de las culturas y las civilizaciones desde las culturas de Grecia y Roma hasta el Mahabharata, existen la identidad de nombre y los mismos atributos para ambos gemelos. Sin embargo, las diferencias entre ellos también son evidentes, de modo que aparece en ellos la tendencia a "reconciliar las nociones opuestas de identidad y complementareidad"<sup>99</sup>.

Desde el punto de vista del psicoanálisis el doble tendría su origen cuando el yo ha tenido experiencia del Otro. El doble existe desde el momento que existe la conciencia del yo, del cual el otro no es más que una alternativa<sup>100</sup>.

Según Freud, en una de las fases posteriores de evolución del yo se desarrolla paulatinamente una instancia particular que se opone al resto del yo, que sirve a la autoboservación y a la autocrítica, que cumple la función de censura psíquica y que llamamos conciencia. En el caso patológico del delirio, esta instancia es aislada, separada del yo haciéndose perceptible para el médico y configurándose como objeto en la forma del "doble". De esta manera, el doble se configura con todas las posibilidades de nuestra existencia que no han hallado realización y que la imaginación no se resigna a abandonar<sup>101</sup>.

Para V. Loriga, la sombra es la medida de nuestra opacidad, la que oponemos a la mirada del Otro y a la nuestra. Y es gracias a esa opacidad que nace el doble. En este caso, el Doble es el equivalente de la máscara: "escondiéndome a los otros, me vuelvo invisible a mí mismo(..)"<sup>102</sup>.

Pero, al margen de las aportaciones del psicoanálisis, podemos constatar que la literatura nos ha ofrecido ejemplos de desdoblamiento anteriores a la formulación de las teorías freudianas, como es el caso de *Dr. Jeckill y un Mr. Hyde*, de Stevenson, o en *William Wilson*, de Poe, cuento que comentaremos a continuación y que ha generado numerosas secuelas tanto en la literatura como en el cine. El espectador se identifica tanto con los 'buenos' como con los malvados, pues al fin y al cabo en cada uno de los espectadores conviven un Dr. Jeckill y un Mr. Hyde, estas plasmaciones del superego y del ello que Stevenson ideó en el plano narrativo y fantástico antes que Freud.

<sup>98</sup> B.J. Feijoo, *Cartas eruditas...* pág. 476, citado por Josep Lluís Barona en *Apologia de la monstrositat*, conferencia de la Universitat d'Estiu de Gandia, 1996.

<sup>99</sup> J. Perrot, *Mythe et littérature*, PUF, 1976, pags. 7 – 8, citado por Juan Bargalló Carraté en 'Hacia una tipología del doble: el doble por fusión, por fisión y por metamorfosis', en *Identidad y alteridad: aproximación al tema del doble*.

<sup>100</sup> M. Valkarengi; *Il doppio e l'Ombra*, pág. 13, citado por Juan Bargalló Carraté en 'Hacia una tipología del doble: el doble por fusión, por fisión y por metamorfosis', op. Cit., pág. 12

<sup>101</sup> Sigmund Freud, 'Lo siniestro', en *Obras Completas*, tomo 7, Ed. Biblioteca Nueva, Madrid, 2001, pág. 2494.

<sup>102</sup> V. Loriga; *Il limite e la sua rotura. Divagación sul Doppio*, pág. 46, citado por Juan Bargalló Carraté en op.cit. pág. 12.

### 3.4.2. DOBLES RECURRENTES

#### WILLIAM WILSON: DOBLE NARRADOR Y DOBLES PERSONAJES

En la narración de Poe, el protagonista, cuyo nombre es William Wilson<sup>103</sup>, se siente acosado y atormentado desde su infancia por la presencia de otra persona, otro chico, con el que comparte, no sólo el nombre y apellido sino también apariencia física, y el mismo día de nacimiento<sup>104</sup>. En definitiva, William Wilson (II) posee los mismos rasgos que definen la identidad del primero, cosa que perturba y angustia al protagonista. William Wilson (II) se presenta como una sombra que acompaña al primer protagonista, nunca le roba el protagonismo en el relato, pues siempre se rige su punto de vista, pero siempre viene a ridiculizarlo, o cuestionar sus hechos en el momento más inoportuno (o tal vez el más oportuno).

Durante su infancia en el colegio internado, William Wilson (I) se destacó por sus cualidades de estudio y sus dotes de liderazgo que se ponían en evidencia ante la presencia del segundo. Su relación con él, pese a mostrar el segundo un "caprichoso deseo de contradecirme, asombrarme y mortificarme" iban unidos a "cierta inapropiada e intempestiva afectuosidad", por lo que la relación entre ambos, o más bien del primero con respecto al segundo, se configuraba de una manera ambigua y contradictoria, pues en el momento en el que decrecieron las impertinencias del segundo, el primero comenzó a experimentar un profundo odio hacia él. Pero lo que verdaderamente preocupaba a William Wilson (I) era que se sentía unido a él con recuerdos de su más remota infancia, como si hubiese estado vinculado a él en una época muy lejana.

Este odio se disipó durante un tiempo en el que no se encontraron y fue unos años después cuando cambió de colegio y se puso a estudiar en Eton, que volvería a encontrar su presencia, en un momento en el que se disponía a estafar, en un juego de cartas, a uno de sus compañeros de la residencia. William Wilson (II), como una aparición, se encargó de descubrir las trampas que había efectuado a su contrincante (a quien pretendía arruinar), delante del resto de jugadores sumiéndolo en el más absoluto ridículo.

A partir de este momento William Wilson (II) trata de huir del segundo de manera un tanto infructuosa, debido a que este, siempre aparecía en los momentos de mayor compromiso, le perseguía como aquél que huye de la muerte sin poder evitarlo. Pero además, la aparición de William Wilson (II) siempre tenía la intención de frustrar los planes o malograr actos, que, de haberse cumplido hubieran culminado en gran maldad<sup>105</sup>, por lo que de alguna manera estaba cumpliendo la función de su propia conciencia.

La última vez en la que se encuentran ambos, fue durante el Carnaval de Roma, en el baile de máscaras en el cual William Wilson (I) había quedado para encontrarse con una mujer casada ("la alegre y bellísima esposa del anciano y caduco Di Broglio") aprovechado la confusión de los disfraces. Pero, una vez la divisó entre la multitud, el "maldito susurro" de William Wilson (II) le impidió el acceso a la dama. Arrastrando a William Wilson (II) hacia una de las dependencias, y tras haber entrado en una pelea con William

<sup>103</sup> un nombre y apellido muy común en el mundo anglosajón.

<sup>104</sup> De haber tenido algún tipo de vínculo familiar hubieran sido gemelos.

<sup>105</sup> Juan Bargalló Carreté Op. Cit. Pág 70.

Wilson (I) hundió su espada en el pecho del segundo. Tras un momento de confusión, William Wilson (I) descubre un elemento en la habitación, que no había visto: un espejo, un espejo que ocupaba toda la pared y que le devolvía su imagen ensangrentada y moribunda. William Wilson descubre su imagen herida de muerte, que desde el espejo le decía estas palabras: "En mi existías... y al matarme (...) te has asesinado a ti mismo"<sup>106</sup>. ¿Era William Wilson (II) una proyección del primero? ¿Era su (mala) conciencia, que había acabado con él?

La creación de estos dos personajes planteados como 'falsos gemelos', que acaban deviniendo uno solo nos acerca a la idea de lo siniestro como lo cercano, tan cercano que es lo propio, que es uno mismo, la proyección de uno mismo, la repetición de uno mismo que causa pavor. Freud, en su ensayo sobre lo siniestro proponía que el carácter siniestro solo puede obedecer a que "el doble" es una formación perteneciente a épocas psíquicas primitivas y superadas, en las cuales sin duda tenía un sentido menos hostil. De esta manera, lo siniestro no sería nada nuevo, sino algo que fue familiar y que por represión aparece después, lo siniestro surgiría evocado por el retorno de lo semejante<sup>107</sup>.

En realidad, es la amenaza de que alguien nos usurpe las señas de identidad lo que produce terror, y sobretodo tener que asumir la responsabilidad de los actos del otro como si fueran nuestros. Y en el caso de William Wilson, tener que aceptar la frustración, y al final la muerte, como un acto inevitable del destino en forma de hermano gemelo.

#### LA BIPARTICIÓN DEL VIZCONDE DEMEDIADO

El mito de los gemelos idénticos, que se ha extendido a otras formulaciones del tema del doble se conoce como *Doppelgänger*. El término germánico es definido por Frederick S. Frank como "un segundo yo o una identidad alternativa, algunas veces, pero no siempre, un gemelo físico". El *Doppelgänger* en forma demoníaca puede ser un recíproco o yo bestial o un Hr. Hyde. Los *doppelgängers* góticos, presentes en la literatura romántica y del siglo XIX, a menudo amenazan la psique racional de la víctima a la que se adhieren.

El motivo del doble implica una comparación o un contraste entre dos personajes o grupos de personajes para representar fuerzas opuestas en la naturaleza humana. Por ejemplo, el Dr. Jeckyll y su malvado doble M. Hyde son contrastados para representar la lucha entre el yo racional e intelectual (Jeckyll) y el yo bestial e irracional (Hyde). El motivo del doble sugiere que los humanos están formados por una doble naturaleza, un alma dividida para siempre. Los personajes dobles se establecen a menudo entre personajes con una relación común, marido / mujer, padre/ hijo, héroe / villano, creador / criatura, etc.

Es especialmente curioso el desdoblamiento que realiza Italo Calvino de su personaje en la novela *El vizconde demediado*, el cual, se duplica a partir de

<sup>106</sup> Juan Bargalló Carreté, Op. Cit. Pág 73.

<sup>107</sup> Freud señala que este mismo efecto siniestro se produce cuando nos perdemos y tras varias vueltas volvemos una y otra vez al mismo lugar reconocible por nosotros, *Lo siniestro*, en Op. Cit, pág. 2495.

una división. El Vizconde Demediado, protagonista de la historia, luchando en una batalla recibe un cañonazo que lo parte físicamente en dos mitades simétricas, condenadas a vagar por separado. La división genera dos mitades en las que se acumula la polaridad de la oposición binaria entre el bien y el mal: mientras que una de las mitades encarnará la bondad llevada a sus máximas cotas, rayando en los límites de lo grotesco, la otra representará lo más oscuro del alma, sin ningún resquicio de compasión ni de ternura en su ser (demediado).

Ambas mitades del ser son tratadas por Calvino con la lucidez que lo caracteriza, de manera que tanto uno como el otro, en su radicalidad, producen comicidad al mismo tiempo que ternura, pues suponen seres incompletos e incomprensidos. En una trama de aventuras, el conflicto y consecuente enfrentamiento entre ambos se produce en el momento en que ambos se enamoran de la misma mujer, y se retan a un duelo para decidir quien se queda con ella.

La historia está contada de manera que el descubrimiento de la existencia de ambos por parte del resto de personajes de la historia, entre ellos la 'amada' doncella, no se produce hasta prácticamente la mitad de la historia, de manera que se produce una gran desconcierto entre ellos, pues a pesar de ser iguales (más que iguales, uno el reflejo del otro) son radicalmente opuestos. Cuando ya se conoce que ambos son la mitad de un mismo ser, los aldeaños se las arreglan para conseguir atrapar a ambos en mitad del duelo, y coserlos para que vuelvan a constituir un solo ser, y dejen de infundir el desconcierto y la confusión entre los habitantes del condado.

Un final dentro de las convenciones del cuento, en el que el bien y el mal finalmente se reconcilian, dando a entender, que ninguno de los dos extremos tiene lugar en la humanidad. La opción del mal, cuando es desmesurada no es una opción posible. Esto es lo que demuestran, aunque de otro modo, también los finales de otros relatos anteriores (del siglo XIX) en las que las historias de los dobles terminan en un homicidio que es a la vez, un suicidio.

## DESDOBLAMIENTO DEL NARRADOR DE LOLITA

Nabokov, quien siempre reconoció la influencia<sup>108</sup> de Poe en su obra, se ha valido del *doppelganger* en algunas de sus novelas, en muchos casos a modo de parodia, especialmente en sus últimas novelas, y en otras con gran sutileza, estamos hablando de Lolita. Lolita, aunque cuando vio la luz ya había gran parte de la obra de Nabokov publicada, fue la que más escándalo suscitó, por el tema tratado. Fue rechazada por cuatro editoriales, hasta que la aceptó una editorial parisina que publicaba libros en inglés, entre ellos los de H. Miller y de R. Burroughs. Vio la luz en 1955, y fue prohibida por el ministro francés del interior un año después.

El indudable interés de la obra radica, no solo en el escándalo que generó por tratar el tema de los posibles amoríos de un señor maduro con una niña de doce (posteriormente se ha hablado de pederastia), que casi es lo de menos, sobre todo si se tiene en cuenta que las descripciones que Nabokov (tras la figura del narrador) realiza de los encuentros entre ambos pertenecen más al campo de la ilusión y fantasía que a lo explícitamente sexual. Al fin y al cabo, el protagonista Humbert Humbert es una víctima de sus propias imbricaciones ilusorias y obsesivas en torno a Lolita; lo es tanto que roza los límites de lo patético, más allá de su perversidad.

Mario Vargas Llosa afirmaba que lejos de las interpretaciones simbólicas que se habían dado a la novela<sup>109</sup>, tras Nabokov, al igual que Borges había un escéptico, desdeñoso de la modernidad y de la vida, a la que ambos observaban con ironía y distancia desde un refugio de ideas, libros y fantasías en el que permanecieron amurallados<sup>110</sup>. Como decía Vargas Llosa, *Lolita* es un pozo sin fondo de referencias literarias y malabarismos lingüísticos, en los que el propio Humbert es un constructo literario, que tras la figura del narrador, revela todas sus divagaciones y pensamientos en torno a Lolita y a sus planes con ella. Las descripciones, absolutamente literarias, en cuanto a él mismo y a Lolita, evidencian en la figura del narrador intencionadamente a Nabokov, pero en la mayoría de los casos no alteran o afectan al desarrollo de la historia, es cuando se introduce el personaje de Clare Quilty, que el rumbo de la novela cambia.

Clare Quilty es el dramaturgo alcohólico y drogadicto, aficionado al Marqués de Sade, que compartiendo el mismo interés por las ninfulas que Humbert Humbert (el nombre del protagonista ya implica duplicación), consigue arrebatarse a Lolita. Es en el momento de la aparición de este personaje cuando se introduce el concepto del doble. Quilty es el responsable, además de robarle a Lolita, y morir al final del relato, de

<sup>108</sup> Recordemos que en *Lolita*, ésta viene a reemplazar a la primera ninfula de la vida del protagonista, en su adolescencia, y que se llamaba precisamente Annabel, el mismo pseudónimo que utilizó Poe, para nombrar a su prima Virginia, con la que contrajo matrimonio, y a la que dedicó su famoso poema Annabel Lee.

<sup>109</sup> Entre ellas que "una crítica feroz del universo de la clase media norteamericana, una sátira del mal gusto de sus moteles, de la ingenuidad de sus ritos, una abominación literaria de aquello que Henry Miller bautizó "la pesadilla refrigerada". O según el profesor Harry Levin "era una metáfora que refería el sentimiento de un europeo, que luego de caer rendido de amor por los Estados Unidos, se decepciona brutalmente de este país por su falta de inmadurez".

<sup>110</sup> M. Vargas Llosa, en su prólogo a la edición de *Lolita* de Círculo de Lectores, Valencia, 1987. Págs. VI-VII.

cuestionar la veracidad del relato insinuando que todo haya sido una mera elaboración esquizofrénica de Humbert, quien por su parte ya había estado en varios asilos de alienados. Quilty aparece y desaparece como una nube en el viaje que realiza Humbert con Lolita, a lo largo de la geografía norteamericana, a modo de delirio proyectado por el propio Humbert y finalmente se la lleva del hospital en el que se encontraba.

Las similitudes entre ambos personajes están bastante claras; por una parte comparten el interés por las *nínfulas*, y por otra su pasión por la literatura se hace evidente; Humbert escribe poesía y Quilty escribe guiones y obras de teatro. Ambos están abocados al placer que les proporciona, tanto la literatura como las *nínfulas*, solo que mientras Quilty disfruta de ello sin ningún tipo de remordimientos Humbert vive atormentado, consciente de esa oscura pasión. De nuevo, recordardaríamos la argumentación de Freud, en *lo siniestro*, con respecto al fenómeno del doble; Humbert, en este caso sería el que funciona a modo de conciencia de Quilty.

Humbert acaba matando a Quilty, cuando lo visita en su casa, con la intención de vengar lo que él considera el secuestro de su ahijada y amada Lolita. Este enfrentamiento con la posterior muerte de Quilty se narra a modo de duelo en el que ambos personajes se funden en su similitud, y que Vargas Llosa sugiere como una muerte del mismo Humbert,

*Nos trabamos en lucha de nuevo. Rodamos por el suelo, cada uno en los brazos del otro, como dos inmensos niños indefensos. Estaba desnudo y hedía como su bata y me sentí sofocado cuando rodó sobre mí. Rodé sobre él. Rodamos sobre mí. Rodaron sobre él. Rodaron sobre nosotros<sup>111</sup>.*

*(...) Llegados a este punto, los lectores más maduros recordarán sin duda la inevitable escenas de películas del oeste (...). Pero en nuestra riña faltaban esos puñetazos que derriban a un buey y no volaban muebles. No eramos sino dos grandes muñecos rellenos de algodón. Era una riña muda, blanda, informe de dos literatos, uno de los cuales estaba profundamente alterado por una droga, mientras el otro se sentía en desventaja por una enfermedad cardíaca y exceso de gin<sup>112</sup>.*

Humbert consigue matar a Quilty tras varios tiros, mientras éste se arrastra y huye de él ensangrantado hasta reposar en su propia cama, donde Humbert, no satisfecho, lo remata. En este momento sufre una especie de alucinación que le devuelve a una época anterior; en este desplazamiento se encuentra con su mujer, Charlotte, que está muy enferma en la cama (en la que supuestamente yace Quilty) y él en su mano tiene una zapatilla en lugar de la pistola. Curiosamente, cuando va a salir de casa de Quilty creyéndole muerto, encuentra una fiesta en el piso inferior; Humbert anuncia y reconoce que ha matado a Quilty mientras a los asistentes a la fiesta, nada parece importarles. En ese momento Quilty se las apaña para levantarse de la cama y desplomarse definitivamente ante todos sus amigos.

En estos delirantes párrafos y en los siguientes se dan algunas claves de la posible alucinación de Humbert, que explicarían que todo hubiera sido una proyección de sí mismo. De nuevo la voz del narrador, reflexiona sobre los hechos y concluye el motivo por el cual debía matar a Quilty que recuerda

---

<sup>111</sup> V. Nabokov, op. Cit, pág. 285.

<sup>112</sup> V. Nabokov, ibídem.

ese duelo interior de la propia conciencia concluyendo por medio de una carta dedicada su ahijada Lolita;

*(...)Y no tengas lástima de C.Q.<sup>113</sup>. Había que elegir entre él y H.H., y era preciso que H.H. viviera un par de meses más, para que tú vivieras después en la mente de generaciones venideras.<sup>114</sup>*

Así pues, nos encontraríamos ante un desenlace que se asemejaría mucho al tipo dedesdoblamiento que habíamos comentado con anterioridad, en el que nunca conviven ambos sujetos hasta el final, o acaso ¿no significa la muerte también entregarse a la policía reconociendo el asesinato?

La versión cinematográfica de esta obra (la primera) llevada a cargo de Stanley Kubrick (1962) todavía muestra una imagen más patética, si cabe, del protagonista, aunque muestra una Lolita algo mayor. La escena del enfrentamiento final se transmite de una manera magistral en el papel de Peter Sellers y James Mason.



*Fig. 114.* Plano de Humbert con Lolita, en su viaje por la geografía americana  
*Fig. 115.* Plano de Clare Quilty, en el encuentro de éste con Humbert.

#### DOBLES PERSONAJES EN VÉRTIGO

El *doble* ha encontrado en el cine un espacio donde proliferar de una forma bastante considerable. Muchos ejemplos hallamos, al igual que en la literatura, que ilustran de nuevo el desdoblamiento o duplicación de personajes, en algunos casos, más fieles al mito de los gemelos<sup>115</sup>; es decir reproduciéndose un mismo personaje en dos iguales, y en otros mediante la proyección de una personalidad, o encontrando los rasgos opuestos de un personaje en el *otro*, en donde se vendrían a repetir los patrones en torno a la dualidad del bien y el mal.

Uno de los ejemplos más míticos de ineludible referencia, o tal vez uno de los directores que ha mostrado con más insistencia su interés por el desdoblamiento y la reproducción de personajes sería Hitchcock; *Vértigo*

<sup>113</sup> Iniciales de Clare Quilty

<sup>114</sup> V. Nabokov, op.cit. pág. 295.

<sup>115</sup> Debemos señalar que el juego entre dobles, en forma de gemelos también ha tenido en la comedia su representación, pero no trataremos ningún ejemplo puesto que no se ajustan al mito y fenómeno del doppelganger que se anticipó en el romanticismo.

(*Vertigo, de entre los muertos*, 1958) supone uno de los films donde mejor se representa el fenómeno del doble.

El protagonista Scottie, un policía retirado por problemas con las alturas, encarnado por James Stewart, se enamora perdidamente de Madelaine (Kim Novak), la supuesta esposa de un amigo suyo, a quien debía perseguir, contratado por su marido por tener éste la sospecha de que tenía problemas psicológicos que pudiesen poner en peligro su vida. Bajo este pretexto, Scottie inicia la investigación. En el transcurso de las persecuciones Scottie descubre que Madelaine iba a visitar una tumba en un cementerio, de una señora cuyo nombre coincidía con el de un retrato que asimismo Madelaine visita en un museo. Aquí es donde se produce la primera insinuación del doble: la señora, cuyo retrato visita Madelaine, tiene un enorme parecido con ella misma, lo que sugiere que pudiese ser un antepasado de Madelaine con quien tenía un especial vínculo.

Un giro inesperado en la historia, provoca la muerte de Madelaine, a quien Scottie ya había declarado su amor correspondido por la misma. Tras la muerte de Madelaine, Scottie se sume en un estado de desolación profundo. Es en este momento cuando entra en escena un nuevo personaje; Judy, una mujer que Scottie encuentra por la calle cuyo parecido con Madelaine es más que escandaloso: Judy es la segunda doble de Madelaine, solo que esta duplicación se produce en claves de opuestos, de una manera que tomaría como referencia Lynch en los ejemplos que habíamos comentado anteriormente; mientras que Madelaine es una señora de cabellos rubios, elegante y con clase, Judy, morena de cabellos, se revela como una mujerzuela bastante vulgar, en su modo de vestir y andar. Scottie entabla una relación de amistad con Judy, evocando, en todo momento, la presencia de Madelaine, que le hace revivir el amor que sentía por ésta. Tanto es así que somete a Judy a un proceso de transformación, que comienza por comprarle modelos de ropa de marcas que utilizaba Madelaine y acaba haciendo que se tiña los cabellos de color rubio.

La escena de la transformación de Judy en Madelaine se muestra con un aire siniestro que solo Hitchcock podía conseguir de un modo tan magistral, cuando Judy (en el cuerpo de Madelaine) emerge del baño tras una luz verdosa, de entre los muertos, tal y como el título del relato en el que la película se inspiró indicaba.

La duplicación de personajes en *Vértigo* tiene gran relación con la necesidad de evocación de los personajes muertos a los que se reclama su compañía, su presencia, bien sea a través de sus imágenes como a través de su materialización en seres de carne y hueso o de otra naturaleza más artificial.



Fig. 116. Judy caminando por la calle, cuando es vista por Scottie



Fig. 117. Escena de la transformación de Judy en Madelaine

#### LA DOBLE VIDA DE VERÓNICA

En *La doble vida de Verónica* (1990) se acomete el tema del doble de una manera muy peculiar y enrevesada, como lo son la mayoría de las películas de Kieszlovski, pero con un amargo encanto que seduce a todos aquellos que nos interesa su filmografía. Tal como su título podría dar a entender no se trata una persona (Verónica, la protagonista) que mantiene una doble vida, sino de dos personas distintas, pero iguales en apariencia y en sensibilidad, incluso en historia personal. El caso es que entre las dos Verónicas existe una analogía, una confluencia que no se queda en la mera duplicidad estética o física, incluso supera la familiar, cuando estas dos personas se influyen mutuamente traspasando los límites de la sensación; es algo intuitivo, extrasensorial.

Al comienzo de la película se muestra una chica llamada Verónica, con grandes dotes para el canto, que vive con su padre y tiene una relación sentimental con un chico algo mayor que ella. Tras la noticia de que su tía se ha puesto enferma y movida por un sentimiento algo confuso<sup>116</sup> decide viajar a Cracovia para ir a visitarla. Allí, paseando por una plaza de la ciudad, entre una manifestación y los altercados con la policía ve subir a una chica a un autobús turístico. Al volver ésta la vista atrás para tomar una foto desde la puerta del bus, Verónica puede ver que la chica en cuestión es igual que ella, su doble, pero la otra chica ni siquiera se da cuenta de su presencia. Es aquí donde se produce el único encuentro entre las dos Verónicas, aunque no se cruzan una sola palabra. Hasta este momento la historia está centrada en la primera Verónica.

<sup>116</sup> Ella le comenta a su padre que tiene la sensación de no estar sola en el mundo.



*Fig. 118.* Plano de la primera Verónica, cantando bajo la lluvia

*Fig. 119.* Plano de la segunda Verónica

La cuestión se complica cuando Verónica comienza a sentir mareos, y, deducimos por ello, que se ha producido una interferencia provocada por el encuentro de ambas. De repente, el día del estreno de la obra en la que Verónica está cantando, sufre un desvanecimiento y muere. Resultaría incomprensible de no ser porque su tía ya había comentado en su la visita que le hace su sobrina Verónica, que las mujeres de su familia morían sanas, sin ningún motivo aparente; era algo que le había sucedido a su abuela, y también a su madre. Es a partir de este punto de giro cuando asistimos a la historia desde otro punto de vista; el de la segunda Verónica, a quien solo habíamos visto fugazmente subir al autobús y tomar una segunda foto desde la ventana.

Esta protagonista, con respecto a la anterior, comparte, además del nombre, las habilidades para la música, un padre viudo y la intuición que la hace abandonar la obra en la que estaba trabajando<sup>117</sup>. También posee un sentimiento de vacío, de soledad<sup>118</sup> que se contrapone al sentimiento de 'no estar sola' (o sentir la presencia de la otra) de la primera. La historia de la segunda Verónica resulta inquietante y desconcertante en algunos momentos, pues el director dosifica la información que revela la relación entre ambas de manera que no acaban de confluír hasta el final de la película. Este mismo desconcierto es el que presenta la propia protagonista (la segunda Verónica) intentado descubrir el motor de sus acciones.

Mediante un encuentro con un tercer personaje, un escritor de cuentos y fabricante de marionetas, Verónica comienza a descubrir de la existencia de la 'otra'; la explicación viene de mano del escritor quien, de una forma metafórica le cuenta la historia en la que está trabajando; la de dos niñas idénticas que nacieron el mismo día en dos continentes distintos, que jamás se habían visto, pero, que de alguna manera se encontraban conectadas sensorialmente. Un ejemplo que contaba el autor era que una de ellas, de pequeña, se había quemado la mano poniéndola sobre una hoguera, un mes después, la segunda, había estado a punto de quemarse pero en el último momento, decidió que aquello la perjudicaría: era como si el aprendizaje de una le sirviera a la otra. El punto culminante en este descubrimiento de la

<sup>117</sup> Aunque el espectador no sabe de qué se trata, parece ser una especie de aviso reflejo de la muerte de la primera Verónica.

<sup>118</sup> Entendemos que por causa de la muerte de la primera.

otra se produce cuando ella encuentra, revisando entre su bolso para enseñarle al escritor, la foto de Verónica, la que ella misma había tomado en la plaza de Cracovia desde el autobús, entre las fotos tomadas en ese viaje por Polonia, Rumania y Checoslovaquia.

El descubrimiento provoca en ella un gran dolor, que posteriormente convertirá en curiosidad e irá en busca de la primera protagonista; el último plano de la película revela un pequeño detalle en la mano de ella, una cicatriz que se relaciona con el principio de la película, en concreto con la tercera escena cuando la primera Verónica explica a su amante lo que le había sucedido en la mano de pequeña, causándole una idéntica cicatriz.

El argumento de esta película podría pasar por el de cualquier otra que trata el tema del doble, a partir de la antigua historia de los gemelos que son separados al nacer y viven vidas totalmente diferentes, separadas geográficamente, pero Kieslowski va un poco más allá al crear dos personajes sin ningún vínculo familiar o genético, pero que sin embargo son análogas, y, además están conectadas por la intuición y el sentimiento. El director nos hace ver las conexiones entre ambas de una manera muy sutil, a partir de detalles que se van relacionando poco a poco hasta el final de la película: a pesar de que ya sabemos que son iguales, y que tienen el mismo nombre su vínculo se muestra muy poco a poco. No obstante, queda un vacío entre ambos personajes que solo se puede rellenar por parte de los espectadores revisando la película y hallando los puntos en común.

El hecho de relacionar personajes y repetirlos entre las historias es un recurso que utilizó el director en diversas ocasiones; recordemos en la trilogía (*tres colores*) azul, blanco y rojo (1993, 1994, 1995) que realizó con posterioridad. Kieslowski también entremezcla los personajes entre las tres películas, pero no lo hace como un recurso narrativo, digamos casual, sino que lo hace para completar el sentido de las historias, que siempre quedan llenas de huecos, de preguntas por parte del espectador con respecto a todos esos personajes generalmente atormentados por conflictos interiores.

PRODUCIR DOBLEMENTE: THE STARN TWINS

Al igual que en el terreno literario y el cinematográfico, el doble se ha manifestado en el mundo del arte contemporáneo de diversas maneras y abarcando las diferentes disciplinas que lo conforman.

Algunos de los artistas que comentaremos ha tratado el tema de la identidad en forma de desdoblamiento, en estos casos, no obstante, ellos no conforman un cuerpo de estudio que se separe del resto de las prácticas que se reúnen en el resto de capítulos de este bloque de la tesis, sino que más allá, provienen de un mismo origen y motivo, y esto es el proceso de multiplicación, fragmentación y proyección de la identidad de los artistas, en este caso en forma de dobles.

El primer ejemplo que revisaremos es el de los gemelos Starn, que es el nombre que tomaron estos artistas en un inicio. En la actualidad, Mike y Doug Starn son dos hermanos gemelos idénticos que trabajan en equipo como un único artista. Los Starn trabajan generalmente a partir de imágenes de cuadros de la historia del arte (autorretratos de Rembrandt, cuadros de Leonardo da Vinci...), que fotografían *in situ* en los museos donde se hallan. Después suelen imprimir diferentes copias del negativo que tratan de un modo intencionado a partir de rasgaduras, lavados y trozos de cinta adhesiva que utilizan para pegar los fragmentos y que hacen evidente en sus composiciones.

Su obra ha sido calificada como Punk victoriano, a causa de la elaciónaborada distancia que los gemelos recorren para llevar las propiedades físicas de cada foto más allá del estadio en el que se puede reconocer el original. Al margen de que sus trabajos hayan sido criticados por los fotógrafos más puristas, su logro ha constituido el hecho de difuminar de manera efectiva la distinción entre pintura, fotografía y escultura<sup>119</sup>.

No sólo es que visiblemente ellos son prácticamente indistinguibles, sino que su modo de trabajo, su colaboración casi simbiótica, se cumple desde el principio del proceso de realización de la obra; desde el momento en el que se toma la fotografía ambos están dirigiendo y controlando, se realiza todo a la par sin existir una especialización por cada miembro del equipo, por lo que es imposible determinar de qué parte del trabajo es responsable cada uno. Su simbiosis sppone algo más fuerte que una mera colaboración; parecen una misma personalidad coexistiendo en dos cuerpos diferentes. Su tipo de colaboración hace parecer que sean un individuo doble más que dos individuos parecidos o semejantes.

En muchos de sus trabajos se utiliza el recurso de las imágenes duplicadas o desdobladas, algunas veces suelen ser copias impresas de un mismo negativo. Uno de sus trabajos *Double Mona Lisa with Self Portait* está realizado a partir de la Mona Lisa duplicada y el reflejo de ambos duplicado también.

---

<sup>119</sup> VVAA, *To be and not to be*, Centre d'Art Santa Mònica, Barcelona, 1990, pàg 140.

El problema de la identidad se acrecienta cuando uno de ellos presenta un autorretrato, es el momento en el que se plantea la siguiente cuestión: ¿cómo puede una imagen de una sola persona ser un autorretrato de dos artistas colaborativos? Ambos podrían considerarse como dos copias de un mismo código genético<sup>120</sup>.

Yendo más allá, cuando uno de ellos identifica el autorretrato como suyo, como es el caso de *Portrait of Doug* (1986), también resulta contaminado por la presencia del otro en el retrato. Mike y Doug Starn se presentan como "el doble", una misma imagen reflejada y siguen un juego de confusión que aprovechan por su peculiaridad, aunque en realidad sean dos personas, idénticas, pero en cuerpos diferentes.

El trabajo de los Starn representa de un modo bastante patente las premisas que rigieron el arte en la Posmodernidad, en lo concerniente a la reutilización de referentes y materiales de la Historia del arte y fragmentados y recompuestos de nuevo. Este proceso, conocido como deconstrucción y reconstrucción, derivaría en una especie de pastiche, eso sí con su estilo propio.

Por ello y por la deconstrucción que hacen, no solo de la obra en sí, sino también de la noción de sujeto, de individuo y en general de la identidad se les vincula habitualmente al discurso postestructuralista, que por su parte, desde los sectores más ortodoxos los han acusado de ser excesivamente esteticistas y emplear demasiados elementos románticos y evocadores. Por nuestra parte, pensamos que precisamente esos elementos son los que dotan de personalidad el trabajo de estos artistas, lo que la hace interesante más allá de representar el trabajo de dos personas, y la identidad de dos personas en una. En su retrato *Double Stark Portrait in Swirl* se le da un tratamiento cubista a la imagen que recuerda a los retratos cubistas de Picasso, por ejemplo *El retrato de Ambroise Voillard*. El reflejo de la imagen nos recuerda a Narciso.



Fig. 120. Michael and Douglas Starn. *Double Stark Portrait in Swirl* (1985-1986).

<sup>120</sup> "They are themselves like two prints from the same genetic negative" Gaggi, Silvio *From text to hypertext*, pág 31.

Otros trabajos suyos han reflejado un interés hacia temas de carácter más reivindicativo, como es *Lack of Compassion*, unas planchas de madera con imágenes de famosos mártires de la historia: ana Frank, Malcolm X...

Los Starn aúnan aspectos del humanismo convencional –que les permite conjugar los aspectos de la compasión y la belleza- con la problemática de la representación y la subjetividad, que son parte del arte posmoderno y del pensamiento postestructural.



Fig. 121. Starn twins double rembrant

EN LA PIEL DE OTRA: ROBERTA BREITMORE

En los años 70, Lynn Hershmann creó a *Roberta Breitmore*. Roberta es un personaje que inventó la propia artista, que interpretaba ella misma, a modo de alter ego, y por causa del cual ella estuvo viviendo una doble vida durante los nueve años que duró el performance, de 1971 a 1978. La historia comienza cuando la artista, ya inmersa en Roberta, publica un anuncio en un periódico para compartir un piso, la gente que respondió al anuncio se convirtieron en parte de su aventura.

Roberta fue creada por Lynn Hershmann desde el comienzo de su vida hasta el fin: la dotó de una historia, de un pasado, una personalidad, una caligrafía propia, incluso creó los documentos de identidad que la acreditaran, como el permiso de conducir, pasaporte, etc. También poseía un físico específico, una manera de vestir que obligaban a la artista a realizar una completa transformación y que por supuesto la ayudaba a introducirse en la piel del personaje. Roberta pretendía ser, en palabras de la autora, un personaje tópico de la cultura americana con unos valores propios de dicha sociedad y sus problemas: Roberta asistía a un psiquiatra que la sometía a sesiones de psicoanálisis que ella respondía siempre desde la piel y el corazón de Roberta. Estas sesiones se registran en una confidencial evaluación siquiátrica. En estos informes Roberta se presentaba como una mujer de 31 años, cuya caligrafía y vocabulario sugerían una cultura baja, poca inteligencia... y sus problemas venían de la alienación, incapacidad de encontrar un compañero de piso y un empleo en condiciones.

*"Aunque yo negué durante todo el tiempo e insistí que ella era su propia mujer con sus propias necesidades, ambiciones e instintos, en el fondo estábamos unidas. Roberta representaba parte de mí seguramente en la medida en que todos tenemos un doble fondo, un oscuro, sombrío y anémico cadáver que hace decaer nuestros cuerpos, el acercamiento de la muerte hace que intentemos la patética ilusión del camuflaje. Para mí, ella fue propia efigie, mi reverso físico, mis miedos psicológicos (...) su vida infectó la mía. El acercamiento y la transformación en su vida también significan mi propia individualidad."*<sup>121</sup>

Las historias de Roberta formaron parte de una edición en formato cómic, donde se recogían algunas de las aventuras que tuvo que pasar la artista, situaciones comprometidas que la hacían salir del personaje y entrar en él de un modo estratégico. La doble vida que llevó durante ese tiempo hizo creer a la gente de su alrededor que estaba sufriendo una esquizofrenia.

En un principio Hershmann pensó en que el personaje lo interpretara una actriz, pero originalmente fue escrita para cometer suicidio en el Golden Gate Bridge (puente, por otra parte bastante recurrido para cometer suicidio en San Francisco) y ninguna actriz estuvo dispuesta a llegar tan lejos, por lo que ella misma se convirtió en Roberta. Su angustia al llevar el personaje tanto tiempo provocó alteraciones en la artista que decidió deshacerse de él, salir del mismo.

*"Ella empezó a controlarme. (...) La negatividad de su vida afectaba a mis propias decisiones. La cura fue un exorcismo que liberaría la opresión de una mujer contemporánea. El exorcismo tuvo lugar en tres ciclos."*<sup>122</sup>

Hershmann acaba con la vida del personaje tal y como lo creó desde un principio y se exorciza de él públicamente.

Lo interesante de esta acción, de este performance, si se puede llamar así, a tiempo real, no es tanto la propia acción en sí, no exenta de polémica, pues ¿es necesario llegar tan lejos, para ejecutar una pieza artística? ¿estaba verdaderamente perturbada la propia artista? Son cuestiones que nos hacen pensar en términos de la múltiple personalidad, ¿es posible, por tanto, que en una persona convivan dos personajes distintos sin rozar la locura?.

---

<sup>121</sup> Extraído de la página web de la artista, donde comenta personalmente cada uno de sus trabajos artísticos, <http://www.lynhershmann.com> (la traducción es nuestra)

<sup>122</sup> *Ibidem.*

En cualquier caso, como habíamos comentado, el interés proviene más de la propia idea que genera esta acción y de su vinculación con la narratividad. Pensamos que el atractivo, lo que hace engancharse al público es la revisión y el seguimiento de la vida de otra persona, su evolución psicológica y sus avatares en la vida cotidiana, es una vida en directo. La pieza de Hershmann constituye básicamente la creación de un personaje ficticio desde sus propios orígenes y la evolución psicológica del mismo que culmina con la propia muerte, bien sea física o simbólica, llevada a la vida real.

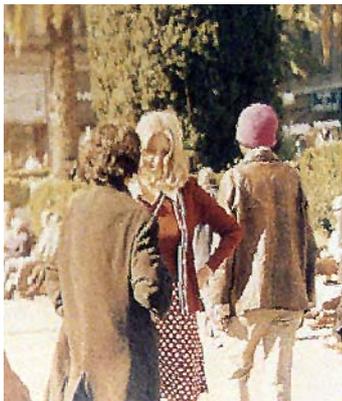


Fig. 122. Imágenes de la transformación de Lynn Hershmann en Roberta Breitmore

Hershmann, consciente de que su obra supondría objeto de polémica, y aprovechando el impulso que le podía proporcionar una acción de este tipo, guarda toda una serie de imágenes, de objetos y testimonios en general de la acción, de manera que ha seguido explotando esa idea hasta nuestros días. En el año 2001 formó parte de una exposición en Alemania *Double Life*, donde se recogían trabajos de una naturaleza similar a la que hemos descrito de Hershmann, aunque ninguno planteaba una acción de este tipo. Saliendo del contexto de nuestra tesis, podríamos considerar a Hershmann una impostora, una persona que aprovechó una época en la que el arte permitía este tipo de planteamientos, que probablemente no aportaran excesivas sugerencias estéticas, pero, que a pesar de ello, Roberta Breitmore, y la obra de Lynn Hershmann en general<sup>123</sup> suponen un paso más allá de las acciones de otros artistas, plasmadas en otros formatos, como la fotografía, o en performances de una duración más corta, que plantean y reflejan el desdoblamiento en la identidad desde el Arte.

---

<sup>123</sup> Posteriormente comentaremos algunos de su trabajo en formato digital, así como algunos de sus escritos que reflexionan sobre el medio Internet. No obstante, podemos revisar su obra en los anexos de esta tesis así como en su web personal: <http://www.lynhershmann.com>



*Fig. 123.* imagen de Hershman interpretando a Roberta por la calle.

*Fig. 124.* imagen de la exposición de objetos y restos de la acción.

## 3.5. TRAVESTISMO

### 3.5.1. SEXO, GÉNERO Y MÁSCARA

Desde la Antigüedad el hecho de asumir por un momento los roles del sexo contrario ha sido una práctica habitual del hombre, y, aunque en menor medida, también de la mujer. Al contrario de cómo sucede en el caso del hermafrodita, un ser que posee ambos sexos (o parte de los atributos, o genitales de ambos sexos), abocado hacia la ambigüedad y diferenciación, la persona que se traviste, suele poseer uno de los sexos y no necesariamente modifica sus atributos sexuales en su cometido.

La diferenciación sexual entre el hombre y la mujer pertenece al orden de lo físico, y podríamos considerarlo objeto de un determinismo biológico que el hombre no puede evitar, en cambio los roles sexuales pertenecen al ámbito de lo social y son contruidos de alguna manera por el hombre. Estos roles sexuales se han venido a llamar desde hace unas décadas género, entendiéndolo éste como una traducción del inglés *gender*, que abarca su sentido a los aspectos culturales y discursivos de la construcción social de los sexos. Dada la separación de estos dos aspectos, se permite el travestismo, entendiéndolo éste, como habíamos mencionado, como la asunción de los roles que 'deberían' ser propios del sexo contrario, que son contrarios al sexo físico o biológico.

Popularmente, la imagen del travestido nos viene a la mente como una persona que se viste, se comporta y actúa como alguien del sexo contrario, en definitiva, que adopta otro género. Habitualmente, suelen ser hombres heterosexuales que no renuncian a su masculinidad. Por otra parte, en la actualidad, el fenómeno más visible, por su histrionismo, es el de los Drag Queen<sup>124</sup>, que generalmente son hombres homosexuales que interpretan roles femeninos basados en los tópicos y en el imaginario del *star system*, de actrices o artistas populares en el mundo del espectáculo, sin que ello implique, tampoco, renunciar a su sexualidad. Un paso más allá implicaría la transexualidad, que tanto en hombres como en mujeres (homosexuales) supone una renuncia a su sexo original, y a su físico para adoptar el contrario con el que se sienten plenamente identificados.

Pero, aparte estas clarificaciones previas, el interés de nuestro trabajo radica en cómo se ha reflejado el travestismo, tal como lo hemos definido, en el mundo de las artes plásticas.

Dentro de los códigos de comportamiento social, la apariencia, la ropa, el maquillaje y demás atributos son las herramientas de las que se vale la persona, el artista para aparentar y con ello vulnerar los códigos que le son atribuidos por propiedad o coincidencia con su sexo. Los carnavales son un ejemplo donde la sociedad permite este tipo de subversiones, siempre bajo la excusa de la máscara.

---

<sup>124</sup> Señalar que también existe el movimiento Drag Kings, que surgió en los Estados Unidos en 1990. Se trata de mujeres que lesbianas que se visten como hombres y se comportan como gays, a diferencia del movimiento Drag Queen, estas mujeres si que poseen una línea de política combativa en lo concerniente al género y lo sexual.

La cultura occidental concibe la identidad individual plenamente determinada por el rostro, y en el intento de querer aparentar que se es otro, es el rostro el que se va a convertir en el objeto de cambio.

Podremos observar esta tendencia hacia la modificación de la cara o el rostro por medio de retratos que implican una manipulación, o bien de la propia cara por medio del maquillaje, o bien por una manipulación del medio que alberga y materializa estos retratos, generalmente fotográficos.

### 3.5.2. IMÁGENES DISFRAZADAS

DUCHAMP Y MAN RAY

Durante la década de los años veinte del siglo pasado, cierta relajación de las restricciones sexuales provocó la proliferaron los clubes, cabarets y demás espacios de alterne donde los roles sexuales masculinos y femeninos comienzan a perder claridad<sup>125</sup>. La ambigüedad erótica que mostraban los artistas de cabaret<sup>126</sup> también enriqueció la creación artística del momento en los círculos más progresistas. En este contexto, sobre el que se desarrollaron dos de las más influyentes vanguardias: el surrealismo y el dadaísmo, es en el que concibieron sus trabajos numerosos artistas.

En esta década Marcel Duchamp se crea un alter ego femenino con el cual cambiará su identidad y llegará a firmar muchas de las obras de sus obras de esos años bajo el nombre Rose Sélavy<sup>127</sup>. No es difícil imaginar que este hecho causó gran revuelo entre los dirigentes más radicales del movimiento surrealista, especialmente André Bretón y sus más cercanos ideólogos, que no consentían el mínimo amago de transgresión de la línea marcada por el manifiesto, que al tiempo que proclamaba el deseo de revolución y deseo libre, rechazaba cualquier representación de la mujer emancipada o cualquier insinuación de la homosexualidad. Preferían a sus musas<sup>128</sup> en actitud dócil y contemplativa que intentos más provocativos.

Para muchos de los surrealistas, la imagen de la mujer se representaba en algunos casos como diosa / musa y como mujer fatal<sup>129</sup>, herencia, sin duda de las imágenes del siglo anterior y que también se reflejaba por otros autores expresionistas contemporáneos (Munch) o simbolistas (Klimt) que concebían a la mujer como un ser amenazante principalmente a partir de su sexualidad arrebatadora<sup>130</sup>.

La representación del andrógino se entendía como un modo de resolver la dualidad de los sexos, celebrar una visión idealista del amor y conseguir la anulación del otro sexo. Para algunos surrealistas, el andrógino significa la

<sup>125</sup> Este periodo de entre guerras, especialmente fructífero a nivel artístico, pues también fue el escenario del expresionismo alemán, supuso el preludio del auge de los regímenes autoritarios que se implantaron en Europa poco tiempo después.

<sup>126</sup> La película *Cabaret*, de Bob Fosse (1972), ilustra perfectamente este contexto.

<sup>127</sup> Sus claras connotaciones a lo erótico se desprenden del juego de palabras *Éros c'est la vie* (Eros es la vida).

<sup>128</sup> Kiki de Montparnasse en el caso de Man Ray, o Gala en el de Dalí .

<sup>129</sup> Cortés, op. Cit. Pág 109.

<sup>130</sup> El mito de la amantis religiosa.

fusión con el otro hasta que éste pierde su identidad, es aniquilado y adquiere forma de hombre<sup>131</sup>.

En este contexto nace el personaje de Rose Sélavy, de la mano de Duchamp y paralelamente a este autor, también hallamos trabajos de Man Ray (contemporáneo y también miembro del movimiento surrealista) en los que el artista de traviste creando, de esta manera, un personaje femenino. Ambos estuvieron influenciados por el contexto y las películas de Charlie Chaplin, en las que este también se disfraza de mujer y ambos mostraron un evidente interés por conseguir el mayor parecido con una mujer: Duchamp lo intentará mediante pelucas, maquillaje y demás parafernalias, y Man Ray lo hará manipulando los negativos y realizando collages y superposiciones con manos femeninas.

La acción de Duchamp por medio de este personaje femenino, que no solamente es objeto o sujeto de sus fotografías, sino que también firma las obras demostrando su autoridad, cambia los roles establecidos en torno a la autoridad de las obras artísticas, eminentemente de dominio masculino. Otra cosa es lo que sucede con las imágenes generadas: no dejan de reproducir los códigos sexualidad y se participa de las convenciones más comunes que la sociedad masculina tenía sobre la mujer.



Fig. 125. Duchamp vestido de mujer

Por su parte, Man Ray, realizó una serie de fotografías sobre Barbette, un joven que se travestía en el music-hall de París. Man Ray fotografía los momentos de preparación del artista entre bastidores, se hace una especial incidencia sobre los atributos, los adornos que definen al transformista como mujer, y en el proceso de transformación: desde la trasfiguración al despojo de todo adorno revelando la identidad masculina del hombre.

---

<sup>131</sup> Cortés, op. Cit, pág 109.



Fig. 126. Man Ray. *Barbette*, 1926.

Fig. 127. Man Ray. *Barbette*, 1926.

#### CLAUDE CAHUN

Mención especial merece el caso de Claude Cahun, una artista originalmente llamada Lucy Schwob, que contemporánea e integrante por un tiempo del movimiento surrealista, hace evidente su ideología claramente a favor de la igualdad de la mujer. Esta ideología le llevará a un estudio constante de la imagen de la misma, asumiendo este cuestionamiento de la identidad dentro del discurso de la dualidad en la percepción/representación de los géneros.

Para empezar utiliza un seudónimo que puede designar indistintamente a un hombre o a una mujer, ahondando así en la ambigüedad sexual, que se mueve en el ámbito del Surrealismo. En 1909 tiene lugar el encuentro con Suzanne Malherbe, cuya madre se casa con el padre de Claude, convirtiéndose en hermanas y amantes. Con esta mujer mantendrá en gran parte de su vida una pasión celosa y exclusiva.

Practicó la escritura (poemas, crítica literaria, ensayo, relato), el teatro, la traducción y la fotografía. En el campo de la fotografía desarrolló una obra singular e innovadora, especialmente a través de los autorretratos y experimenta con todas las posibilidades del medio: fotomontajes, trabajos sobre la asimetría, juegos de espejos, sobreimpresiones, iluminaciones, collages. En 1930 realizó un libro elaborado durante diez años con montajes de sus fotografías anotaciones personales, etc. y en el que Cahun analiza la ambivalencia de la imagen, la representación de la feminidad y las múltiples posibilidades de representación del yo.

Claude Cahun fue detenida por la Gestapo y enviada a un campo de concentración en 1944-45, muchas de sus fotografías desaparecieron y algunos teóricos, como Rosalind Krauss la dieron por muerta. Este hecho, así

como su desinterés por mostrar sus obras fotográficas dificulta el conocimiento de su obra.

No obstante, es en la década de los ochenta y sobre todo en 1992 con la publicación de su biografía, escrita por François Leperlier: *Claude Cahun: l'écart et la métamorphose*, cuando los contornos de este personaje singular, que hizo de su vida y de su arte una continua indagación, comienzan a dibujarse y se empiezan a ver sus fotografías en exposiciones individuales.

Fue la única mujer fotógrafa que participó en exposiciones del movimiento surrealista y la única que planteaba una imagen que cuestionara los géneros: fragmentaba el cuerpo físico y representaba el deseo sexual por medio de la androginia y el lesbianismo. La serie de autorretratos de Cahun giran alrededor del tema obsesivo de la ambivalencia de la identidad y el desafío a la imagen femenina estereotipada la cual le produce una especie de fascinación repulsión.

Esta investigación la lleva a cabo sobre su propia identidad, tomándose a sí misma como modelo tanto de la pérdida de identidad como, en consecuencia, de la constatación de la multiplicidad. Pero, esta multiplicidad toma especial interés en sus trabajos en los que se traviste de hombre, exacerbando el parecido con su padre, y anticipándose a movimientos más actuales, resaltando la complejidad de los géneros, la no división entre lo masculino y lo femenino. Sus imágenes pueden interpretarse tanto como hombres afeminados como mujeres masculinizadas.



Fig. 128. Claude Cahun, *Autoportrait*, ca. 1927.

Durante más de veinte años va a trabajar con la fotografía creando una obra muy próxima a la de Man Ray y Hans Bellment, que precede a la de Pierre Moliner y demás artistas de los años 70, así como a otros de los ochenta como Cindy Sherman.

En sus fotografías cobra gran importancia el rostro, donde la mirada juega un papel esencial, en numeras ocasiones se vale de máscaras que hacen el juego, ocultan y reversibilizan la representación del cuerpo. Claude Cahun no parece cansarse nunca de escrutar su rostro. El espejo junto con la máscara, otro de sus *leit motive*, remite a la imagen del doble y se convierte en metáfora de las diversas realidades que en él se reflejan. En sus autorretratos, ninguna figura es más natural, más verdadera que la otra porque, como señala Judith Butler, "no hay original".

Claude Cahun, lleva a cabo una reflexión consciente que hace patente lo que se ha considerado la decadencia del sujeto moderno y abre un fructífero debate sobre el concepto mismo de identidad: la definición unívoca, estable e inmutable debida a la Modernidad se revela precaria, dividida y en permanente construcción<sup>132</sup>.



Fig. 129. Claude Cahun, Autoportrait, ca. 1927.

DE LOS AÑOS 70 A ALGUNAS PROPUESTAS MÁS ACTUALES

Después de la Segunda Guerra Mundial los roles masculino y femenino quedaron claramente delimitados por las necesidades económicas y de construcción social, los años 50 y principios de los 60 se caracterizan por un gran conservadurismo en cuanto al papel de la mujer se refiere. Este papel, reforzador de los lazos familiares que identificaban el hogar como refugio moral llevaron a un reforzamiento de los estereotipos sexuales más evidentes. Por contraste, las décadas de los años sesenta y setenta se van a caracterizar por un rechazo contundente (por parte de jóvenes e intelectuales) de este orden burgués, apoyados intelectualmente por las teorías de Deleuze y Guattari expuestas en su famoso libro del anti Edipo. En él se defendía que la economía política y la economía de la libido estaban estrechamente relacionadas, por lo que la libre expresión del deseo sexual perturba seriamente el orden social, de ahí que el sistema burgués esté atento para contenerlo y reprimirlo.

En contra de esta tendencia surge el movimiento hippie; los hombres dejan crecer sus melenas y se visten con camisas a flores. Esta aparente indiferenciación en lo físico ilustra además el comienzo por la lucha de igualdad de sexos en lo social. Es la época del arte de acción, Fluxus y los inicios del Performance Art, el Body Art y vanguardias impregnadas del

<sup>132</sup> Oliva María Rubio, *Claude Cahun. Imágenes fotográficas: representación y autorrepresentación*.  
<http://www.estudiosonline.net/temp/contraposiciones/olivamaria.htm>

espíritu de rebeldía en contra de lo que había supuesto la modernidad, y el fracaso que se le atribuía por algunos sectores artísticos y teóricos.

En el mundo de espectáculo, sobre todo en el de la música se genera una estética de transformismo, o travestismo que recoge buena parte del lenguaje corporal de sectores como los homosexuales, travestis, o transexuales que dan lugar a una imagen ambigua que se recoge en la estética de la corriente musical del Glam Rock: los cantantes se disfrazan, maquillan y evocan una especie de teatro ritual en el que la sexualidad está muy presente. La película *Velvet Goldmine* (Todd Haynes 1998) recrea muy bien esta época a partir de la vida de un cantante (un David Bowie encubierto) y todo el mundo de libertinaje que se despliega a su alrededor.

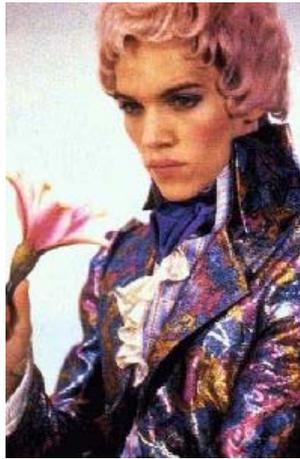


Fig. 130. Imagen del cantante Brian Slade en la película *Velvet Goldmine*

Andy Warhol estuvo vinculado al mundo de la música, como bien es sabido, y fue colaborador de algunos grupos, en especial de la *Velvet Underground*. Asimismo Warhol de entre toda su creación también dedicó algunos de sus autorretratos al tema de la ambigüedad tomando forma a través del travestismo.



Fig. 131. Andy Warhol, *Self-Portrait in a Drag*, 1979

Esta ambigüedad también la reflejan algunos artistas como Pierre Molinier, que especialmente los últimos años de su carrera concede un gran protagonismo el fetichismo y el travestismo narcisista. Molinier se reinventa a sí mismo constantemente en un simbolismo de fuerte contenido erótico autista (le gusta darse placer y verse dándose). La utilización de elementos fetichistas, medias ligeros, y de la utilización de estrategias recurrentes: la ocultación del pene y la utilización de consoladores serán elementos constantes en su obra, además de máscaras, unas postizas y toda una serie de prótesis que coloca en su lugar adecuado dentro de su escena iluminada a modo de cabaret.

Molinier llegó a declarar: *Si fuera impotente, me mataría*. Hasta tal punto hace gala de la importancia de la sexualidad en su vida y en su obra. Su trayectoria personal está marcada por un profundo individualismo anarquista en el que se ridiculizan las convenciones sociales y las instituciones políticas. Toda su vida girará en torno a una pregunta: *Qu'es-tu, toi?*<sup>133</sup>

En los años setenta encontramos diversos artistas que representarían el mismo espíritu que Molinier, entre ellos Urs Lüthi y Jürgen Klauke. En ellos se halla la constante de lo autobiográfico. La fotografía adquiere una función fetichista que permite al sujeto construirse su propia imagen por sí mismo, y satisfacer el objeto de sus fantasmas, experimentando en torno a una identidad sentida como polimórfica. El acto fotográfico supondrá para Molinier la única posibilidad de acceder al *otro* cuerpo. El fotomontaje le permitirá alcanzar ese cuerpo *imposible* que la sociedad prohíbe.



Fig. 132. Pierre Molinier. *Sans titre. Série Pierre Molinier fetiche, ca. 1970-76*

Michel Journiac, de una manera muy peculiar, se vale de la ropa y complementos para construirse a sí mismo; para él, son estos elementos los que determinan las actitudes personales y las relaciones sociales y sexuales. Uno de sus trabajos más interesantes, *Homenaje a Freud*, muestra la transformación de él mismo en miembros de su misma familia (su padre y su

<sup>133</sup> José Miguel G. Cortés. *Je Suis Lesbien*. (Pierre Molinier o el cuestionamiento de la virilidad). En Acción paralela # 3. <http://www.accpa.org/numero3/molinier.htm>

madre). Esta transformación le permite poner en evidencia, por una parte, las similitudes físicas y genéticas que conforman el parecido familiar, y por otra como los adornos, ropa y actitud le pueden asemejar del mismo modo. Podríamos interpretar estas imágenes como la fusión de las teorías genetistas y ambientalistas que demostrarían que el parecido físico es tanto determinado por la genética como por el ambiente familiar; los ademanes y los gestos también se transmiten de padres a hijos y en muchos casos son los responsables de marcar el parecido familiar, más que la propia genética.

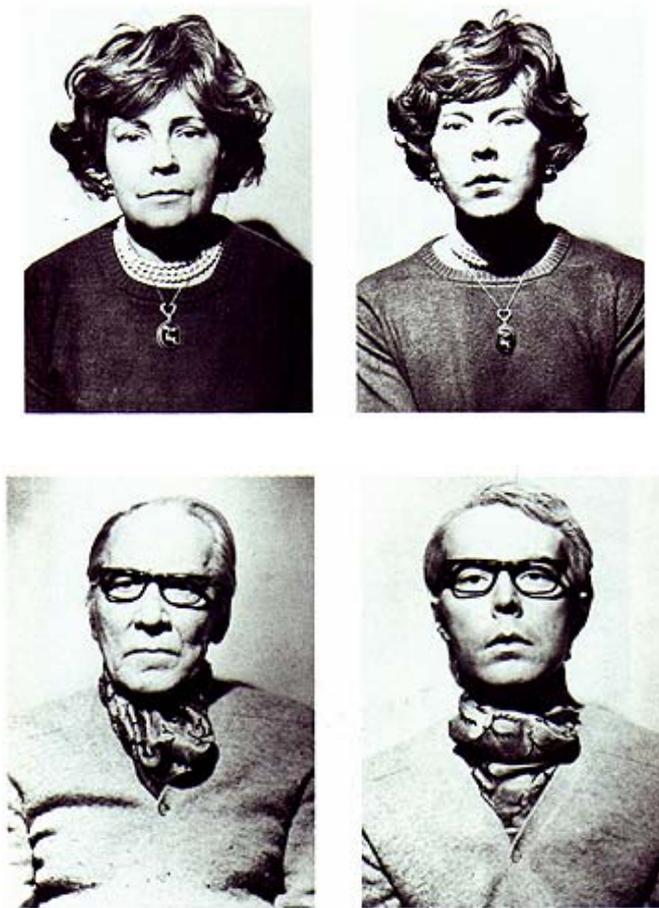


Fig. 133. Michel Journiac; *Hommage à Freud, constant critique d'une mitologie travestie*, 1972-84

En el panorama artístico español por aquel momento se formó el grupo artístico ZAJ, cuyas prácticas se englobaban dentro del campo de la acción, happening y performance. Esta actitud de trabajo se muestra en piezas que ellos realizaron por separado como por ejemplo del Juan Hidalgo, uno de sus componentes, cuyo trabajo, *Biozaj Apolíneo* y *Biozaj Dionisiáco*, mostramos a continuación.

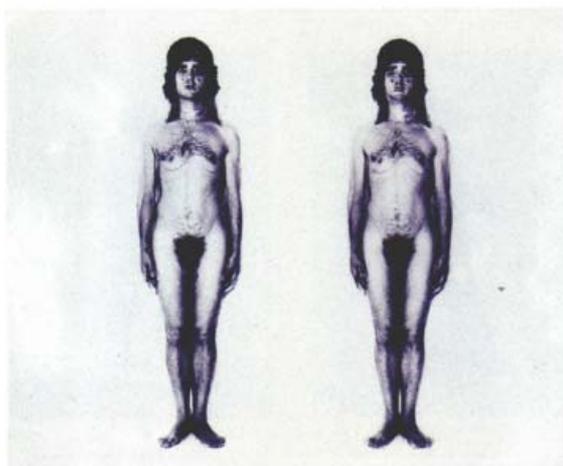


Fig. 134. Juan Hidalgo, *Biozaj Apolíneo* y *Biozaj Dionisíaco*, 1977.

La actividad artística de Hidalgo, tanto en el seno de Zaj, como por separado siempre ha tenido una importante carga de descaro sexual y provocación social. En estas dos fotos anteriores nos está hablando de indiferenciación sexual, mediante la figura del andrógino o hermafrodita. Esto lo hace superponiendo dos imágenes, una de hombre y otra de mujer; confundiéndolas y dando lugar a esta especie de ser monstruoso.

Otros autores durante los años 80 y 90 han adoptado la ambigüedad sexual y la han reflejado en su obra. Un ejemplo de ello sería el trabajo de Cindy Sherman, que ya comentamos con anterioridad; parte de sus trabajos de los años 80 dentro de la multiplicidad de personalidades que la artista acpta, tienen una parte de retratos de chicos.

Por otra parte Jennifer Miller, desde su peculiaridad física, defiende la ambigüedad como una opción de vida. Miller es una mujer que por cuestiones hormonales tiene barba y unos pechos poco desarrollados. Lesbiana reconocida, hace gala de su indiferenciación, es decir, lejos de tratar de cambiar su apariencia hacia lo femenino (o lo masculino) en un intento de definición sexual, reivindica su peculiar aspecto. Zoe Leonard, trabajando junto a Jennifer Miller configuró en 1998 *Bearded Lady Calendar*, un calendario compuesto de fotos de la artista más conocida como la Mujer Barbuda, realizando poses típicas de las fotografía pin-up de Marilyn Monroe.

En estos trabajos juega con la contradicción de poses que erotizan su cualidad femenina pero al mismo tiempo resultan inquietantes por su barba y sus pechos pequeños.

Miller en sus inicios comenzó trabajando en el mundo del circo y el espectáculo, en la actualidad, realiza piezas de vídeo y fotografía en las que reivindica un discurso vinculado al feminismo y a la liberación sexual desde su condición lésbica militante.



*Fig. 135. Zoe Leonard. Pin-up # 1 (Jennifer Miller Does Marilyn Monroe), 1995*



## **4. LAS SENDAS DE LA PROPIA EXPERIENCIA**

---



#### **4.1. MEMORIA, LENGUAJE, AUTOBIOGRAFÍA**

La memoria es un elemento fundamental en la construcción de la identidad, tanto considerada como memoria personal, como la memoria colectiva en calidad de memoria histórica. La memoria es la capacidad de retener el pasado en la conciencia y revivirlo o reproducirlo mentalmente reconociéndolo como pasado. Aunque la memoria sea una propiedad común al hombre y al animal, el conocimiento de eventos pasados es propiedad exclusiva y característica del hombre: forma parte de su temporalidad e historicidad. La construcción de la historicidad tiene que ver con el proceso de registro de la memoria, de datos, imágenes, que se disponen para su posterior evocación.

La experiencia de autoconocimiento que proporciona el hecho de contarnos a nosotros mismos tiene su punto de anclaje en la evocación de la memoria. La memoria proporciona un material en forma de imágenes, y experiencias que suponen el substrato del recuerdo. Para materializar este sustrato, para nosotros mismos y para los demás recurrimos al lenguaje, tanto verbal como de las imágenes.

Si el lenguaje estuviera verdaderamente al servicio de la expresión pública del mundo privado, no habría forma de entenderse con los demás. Las palabras de cada uno carecen de sentido hasta que otro les da su entendimiento, su consentimiento..., la prosa más elegante puede reducirse a un sin sentido si no se le concede el derecho a un significado. De esta manera, la realización autobiográfica no tendría ningún sentido, si el lector no le diera su validación, su confirmación.

La linealidad en el modo de narrar la vida o los sucesos es una convención adulta creada para que todo el mundo pueda entender un relato, una historia. Esta convención respondería al principio de causalidad, por el cual todo acontecimiento requiere, necesariamente para producirse, la ocurrencia de otro, llamado causa. Un niño pequeño narra las historias sin un orden aparente, tal cual van emergiendo de su memoria. Esto se debe a que en los niños pequeños se desarrolla más el lóbulo derecho, que está especializado en la percepción de los sonidos no relacionados con el lenguaje como la música, en la percepción táctil y en la localización espacial de los objetos. Posteriormente se desarrollará el lóbulo izquierdo del cerebro también llamado dominante ya que allí residen las funciones de comunicación, esto es el habla y la escritura. Esto se ve acusado por el proceso de socialización del niño, que lo obliga a hacerse entender mediante el lenguaje, y el uso del principio de causalidad.

Durante toda nuestra vida nos contamos a nosotros mismos ante los demás, amigos, familiares, incluso a profesionales; psicólogos y psiquiatras, de manera que la autobiografía, entendiéndola como experiencia, dejaría de ser autónoma para ser sociografía.

La autobiografía, en su entrada en el diccionario de la Real Academia Española, se recoge como la *vida de una persona escrita por ella misma*<sup>134</sup>. Aunque implícita en su definición (por *grafos*) se alude al carácter escrito, en nuestra tesis, extendemos su sentido a la noción de experiencia autobiográfica y a su manifestación tanto en lo verbal como en la representación mediante imágenes.

¿Qué papel jugaría, entonces, la noción de sujeto en el acto de narrarse, de contarse a uno mismo y a sus experiencias? Partiremos de la idea de que las experiencias comienzan a contarse a partir de lo cotidiano. Lo cotidiano, según Blanchot no tendría sujeto, porque, en lo cotidiano es el hombre cualquiera quien lo vive y el hombre cualquiera no es propiamente dicho yo ni el otro, (...). En lo cotidiano no tenemos nombre, poca realidad personal, apenas una figura<sup>135</sup>.

Esa ausencia de sujeto en lo cotidiano es lo que hace particular, precisamente al sujeto que plasma su identidad, tanto en las artes plásticas como en la narrativa: las experiencias autobiográficas tratan de diferenciarse, de distanciarse de lo anónimo, de lo que no tiene nombre para hacer oír el suyo, pero, al mismo tiempo buscan la identificación por parte del que lee u observa, aunque esta identificación se produzca en términos de fascinación o deseo por realizar o asumir la vida del otro. En otros casos esta singularización es tan lejana a lo que uno mismo cree que es, que provoca rechazo, pero ahí es donde radica precisamente su interés.

A la hora de narrar nuestra vida, en las autobiografías, se eligen arquetipos narrativos (consciente o inconscientemente) basados en cánones existentes y conocidos. En algunos casos se recurre a algunos de ellos como la trayectoria ascendente hacia el éxito, la desastrosa hacia el fracaso, la del héroe que supera diferentes obstáculos que lo hacen retroceder desde su inicial ascenso... existen infinidad de patrones recurrentes, incluso aquellos que encubren parte de autobiografía dentro de otro género narrativo.

A partir de los años 70, con los movimientos feministas, el discurso autobiográfico se convirtió en un recurso utilizado por las mujeres, así como por otros grupos sociales, para hablar desde su propia identidad, que se comenzaba a forjar como colectivo. El interés de las mujeres hacia lo autobiográfico se gestó en estos años con la aparición de la crítica literaria feminista como respuesta al *New Criticism*, corriente de crítica literaria que se basaba en criterios formales, que excluían juicios de carácter personal, biográfico o contextual<sup>136</sup>. Las primeras feministas, considerando lo personal como político, se vincularon a la crítica literaria estudiando la relación del género sexual con la lectura y la escritura.

Durante los años 70 se prestó poca atención a la autobiografía en general, aunque algunos teóricos como James Olnay ya hablaron de sus cualidades teóricas y metafóricas<sup>137</sup>. Asimismo, las mujeres comenzaron su interés por la autobiografía recuperando textos personales, diarios, etc. A mediados de los

<sup>134</sup> Diccionario de la Real Academia Española, pág. (164,2) 1992 definición que se procede de la edición de 1884 y que se mantiene en las sucesivas ediciones.

<sup>135</sup> M. Blanchot 'el habla cotidiana' en *El diálogo inconcluso*, Monte Ávila Editores, Caracas, 1970, pág 387, citado por C. Moreno Vázquez, en 'El deseo del otro o la fascinación de Proteo', en *Identidad y Alteridad, aproximación al tema del doble*, pág, 44.

<sup>136</sup> Angel Loureiro, 'Diferencias feministas', introducción a *El gran desafío: feminismos, autobiografía y posmodernidad* ed Megazul-Endymion, Madrid, 1992, pág. 13.

<sup>137</sup> Sidonie Smith, *El sujeto (femenino) en la escena crítica: la poética, la política y las prácticas autobiográficas* (traducción de angel Loureiro) 1991, en *El gran desafío*, pág 39.

80 el empuje combinado de los acercamientos postmodernistas y feministas al viejo sujeto del humanismo occidental hizo que la atención se centrara cada vez más en el sujeto y por extensión, en el sujeto autobiográfico<sup>138</sup>.

La teoría feminista francesa (influenciada por el postestructuralismo) se opuso a la importancia de la experiencia que proclamaban las americanas. Las feministas americanas criticaron de las francesas su oscuridad teórica y las contradicciones que se planteaban entre ellas<sup>139</sup> (a pesar de que todas parten de la importancia del lenguaje y como derrocar la estructura binaria de dominación patriarcal), haciendo difícil llevar su teoría a la práctica política.

La imposibilidad de reconocer una experiencia femenina universal deriva hacia la personalización; la pluralidad conduce a la autobiografía, entendida como experiencia individual.

La llamada *identidad de género*<sup>140</sup>, vinculada a la autobiografía intenta, con el hecho de contarse, poner de manifiesto una identidad que había sido negada. Este discurso también generó una serie de temas recurrentes, alusivos a lo autobiográfico, que se manifestaron tanto en la narrativa, como en el arte, por muchas mujeres. Entre estos temas se hacía patente un interés por recrear la experiencia familiar de sus madres y abuelas, así como recoger prácticas artesanales que habían sido consideradas propias del discurso privado, para hacerlas públicas y merecedoras de ser consideradas ARTE.

Todo ello tiene que ver con la reivindicación de lo personal, de la experiencia individual de cada una de estas mujeres con la intención de reconstruir un pasado, una historia de mujeres. Tanto si se recurre a las artes tradicionales (bordado, tejido, etc.) como a los escritos personales (cartas, diarios...) se trata de sacar a la luz productos culturales negados estableciendo lo autobiográfico como proyecto de autoconocimiento y liberación<sup>141</sup>.

---

<sup>138</sup> Sidonie Smith, op. cit., pág 40.

<sup>139</sup> Principalmente Kristeva, Cixous, Witting.

<sup>140</sup> Forjada en los años 80 ver Showalter, *The rise of gender*, 1981.

Respecto a la idea de género, Lacan apuntaba que el género sexual está determinado por medio de la adquisición del lenguaje (espacio simbólico regido por la ley del padre) por ello deconstruir el lenguaje significa deconstruir el género. Fue criticado por reducir los procesos sociales a elementos psíquicos y lingüísticos.

<sup>141</sup> Sidonie Smith, op. cit., pág 29 .



## 4.2. CONFLUENCIAS ENTRE BIOGRAFÍA Y RETRATO

*Las gestalts, o instantáneas, físicas y psíquicas con las que trabajaron deben mucho al mundo gestual revelado por la fotografía. 'Esta resulta valiosa para las posturas y gestos tanto colectivos como individuales, mientras que el lenguaje escrito y el impreso tienden a favorecer la postura individual.'*

MARSHALL MCLUHAN

La biografía y el retrato suponen, de entrada, el mismo presupuesto; la historia de un hombre o mujer no se cuenta si no vale la pena ser contada; hace falta que esa existencia forme un todo cerrado sobre sí misma, destacándose de lo que la rodea. La unidad de significación debe ir a la par con la conciencia de una importancia suficiente a los ojos de los lectores u observadores posibles.

De la misma manera, la representación sobre la superficie pictórica siempre revela una narración, una historia sugerida por las imágenes y su poder de evocación; el retrato y especialmente el autorretrato se erigen como testimonio de la identidad, o como mínimo de la presencia de uno mismo. Eugenio Trías defiende el paralelismo entre ambas creaciones de la siguiente manera;

*Todo cuadro pictórico nos muestra siempre un relato, una narración; eso sí, quintaesenciada en la pátina de una imagen pura, bidimensional, en la que la pintura descubre su propio elemento. Y en el autorretrato el pintor trata de mostrar, en imagen, el propio relato y narración que determina su propia identidad. Una identidad en estado perpetuo de cuestionamiento y crisis. Los escritores recurren a diarios, dietarios y apuntes diversos para cerciorarse de su propia narración, de aquella de la cual son arte y parte; los pintores, los grandes pintores, recurren al autorretrato<sup>142</sup>.*

Históricamente, hemos podido apreciar que tanto las biografías como los retratos correspondían en un principio a personajes importantes, privilegiados en su estatus social y económico, que se implantaban como modelos a seguir, generando estereotipos. La biografía, a pesar de que ha evolucionado al igual que el retrato hacía un acercamiento íntimo al yo, el modelo de biografía oficial, o propiamente dicha (con ello entendemos que la biografía es la vida de una persona, contada por otra) en la actualidad todavía posee las connotaciones que lo acercan al estereotipo clásico; son abundantes las biografías de personajes de gran relevancia tanto en el mundo intelectual, político, científico o humanístico. Incluso las vidas de los artistas y actores del cine, se narra con la distancia que implica su estatus, alejado del resto de mortales. De otra manera, la autobiografía ha derivado su discurso hacia la experiencia personal, sea del tipo que sea, y en muchos casos, cuanto más se acerca a lo marginal, más se acerca al público.

---

<sup>142</sup> Eugenio Trías, *La última mirada (Autorretratos de las postrimerías)* en <http://www.henciclopedia.org.uy/autores/Trias/Mirada.htm>

Este cambio tiene su origen en parte en los escritos autobiográficos del siglo XIX; la posterior evolución del concepto del yo deriva en la localización e identificación con una cultura, o una etnia: las (auto) biografías (en sus más variadas formas; a saber diarios íntimos, etc.), así como algunos retratos del siglo XIX quedan como testimonio histórico, de nuevas culturas, razas del nuevo Mundo fruto del colonialismo, a los que se les comienza a dar importancia, en la medida en que suponen algo 'exótico'.

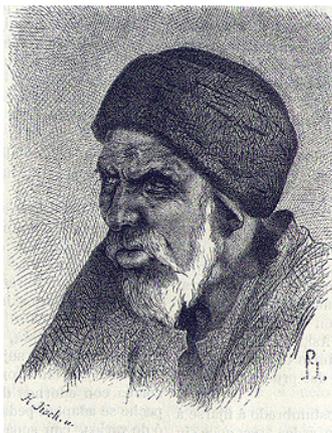


Fig. 136. tipo de un bohemio, en 'viaje al Cáucaso', en *La Tierra y sus habitantes*, 1878

Fig. 137. Los padres del rey Valtahu, *La tierra y sus habitantes* 1978.

Así, pues, durante el siglo XX la autobiografía y el retrato se cubren de nuevos significados y en la mayoría de los casos prima la concepción propia e individual de cada artista o escritor y la búsqueda de un estilo personal en lo referente a lo pictórico principalmente. Según dice Drusilla Modjeska, escritora de origen ruso afincada en Australia;

*"Las viejas ideas a cerca del retrato y la biografía, que se desprenden de conceptos de estatus social o moral de alguien, se están desplazando desde el siglo pasado hacia ideas que tienen más que ver con la identidad, la memoria y el self"<sup>143</sup>.*

Modjeska es la autora de *Poppy*, una novela sobre la vida de su madre, entre otras (*Stravinsky's Lunch*) y tan solo es un ejemplo de escritores contemporáneos en general de todo el mundo, que han utilizado el medio escrito, en forma de biografía, para poner de manifiesto aspectos de su particularidad, de su *otredad*, por proceder de una etnia diferente de la oriunda del lugar en el que viven, por su condición de extranjero, o marginado por otras causas como las económicas, sociales o políticas.

<sup>143</sup> "Old ideas around portraiture and biography, taht you can –or should- cpture the moral being or the social standing of someone, have given way over the last century to more shifting ideas concerning identity, memory and self" Entrevista a Drusilla Modjesla por Louise Maral en 'Collaborating on Portaiture and Biography', *The University of Sydney News*, 6 abril 2001.

Un ejemplo de ello es la experiencia de *Maus* de Art Spiegelman en el que reconstruye las vivencias de su padre en un campo de concentración nazi adaptando un formato de cómic. *Maus* es un ejemplo en el que los límites de la autobiografía se vuelven difusos, puesto que el sujeto protagonista no es él mismo. No obstante, de alguna manera, está reconstruyendo su historia, a través de la memoria y de la familia, y ésto supone un acercamiento a su identidad, desde el punto de vista histórico y étnico. En el caso de Modjeska, así como el de Spiegelman y otros literatos, la biografía, es de alguna manera autobiografía también porque la recreación de la vida de sus antecesores forma parte de la memoria familiar, y por tanto de la identidad de los propios escritores.

Del mismo modo, el retrato, generalmente fotográfico ha servido para muchos artistas, tal y como pudimos constatar capítulos atrás para reconocer y reivindicar la memoria (muchas veces negada), tanto histórica como familiar. Como la biografía, el retrato también se ha desplazado un trecho desde la vista fija y literal que el público tiene de él; a pesar del apego a la figuración que desde siempre se ha requerido, algunos retratos pueden no tener ninguna representación figurativa en absoluto. La consolidación del arte abstracto, consecuencia de los intentos de romper con la figura de los pintores impresionistas tuvo como germen la aparición de la fotografía.

Mc Luhan en *Comprender los medios de Comunicación* afirmaba que el pintor ya no podía seguir retratando un mundo ya muy fotografiado. En su lugar, optó por revelar el proceso interior de la creatividad mediante el Impresionismo y el Arte abstracto. Lo mismo sucedía con los escritores, que, de un modo parecido, ya no podían seguir describiendo objetos o acontecimientos a lectores que ya sabían lo que estaba pasando gracias a la fotografía, la prensa, el cine o la radio. Poeta y novelista se volvieron hacia los gestos mentales interiores mediante los cuales logramos el conocimiento y nos hacemos a nosotros mismos y a nuestro mundo. El arte pasó así de la correspondencia externa a la construcción interior.<sup>144</sup>

Abrieron esta nueva dimensión de la inspección humana poetas como Baudelaire y Rimbaud, con su paisaje interior. Los poetas y los pintores habían irrumpido en el paisaje interior mucho antes de que Freud y Jung sacaran sus máquinas fotográficas y sus cuadernillos de notas para capturar estados de ánimo<sup>145</sup>. Gracias a la evolución de la fotografía tenemos la oportunidad de contemplar nuevas formas artísticas, y muchas de ellas tienen por objeto lo autobiográfico. La aparición del cine, asimismo ha sugerido a algunos autores, como Ruby, que el film como un medio que permite aglutinar el aspecto verbal de la literatura y el visual de las imágenes, es el idóneo para combinar los aspectos de la biografía y el retrato y crear un producto híbrido que sirva para presentar la identidad de un nuevo modo. De esta manera, podemos comprobar que el cine ha tomado prestados códigos literarios y pictóricos concediendo más importancia al aspecto que más le ha interesado; hay películas que se acercan más al modo literario (sobretudo aquellas que provienen de guiones extraídos de biografías o cualquier otra producción literaria) de contar, y son deudoras de la palabra, mientras que otras lo son de la imagen. Pensemos, por ejemplo en la película *Tiempo de silencio*, dirigida por Vicente Aranda en 1986 que basada en la novela de Luís Martín Santos narra la vida de un médico, Pedro, aislado en sus

---

<sup>144</sup> M. McLuhan ; *Comprender los medios de Comunicación*, pág 204

<sup>145</sup> M. McLuhan; Op. Cit., pág 211.

investigaciones e ignorante de la realidad que le envuelve. La deuda con el texto literario se hace muy evidente en la figura del narrador que guía el relato mediante la voz en *off* y que reproduce párrafos textuales de la propia novela.

Personalmente, pensamos que el formato que mejor recogería este interés por la autobiografía, la narrativa y la imagen tuvo su desarrollo en el terreno artístico, en las prácticas de los años 60-70, principalmente en la fotografía, el video arte, *performance* y *video-performance*. El artista se toma a sí mismo como sujeto protagonista, en algunos casos con pretensiones autobiográficas –videos de mujeres principalmente- y en otras como un elemento plástico, compositivo añadido al resto de la obra.

La inmersión y el interés por uno mismo comienza a cobrar protagonismo, tanto de un modo individual como colectivo; la identidad sigue siendo tema de reflexión de muchas obras del siglo XX .

### 4.3. EXPERIENCIA Y NARRATIVIDAD

La escritura autobiográfica toma diferentes formas: puede darse a través de una narración que desde un presente de la enunciación nos habla de un pasado y nos cuenta la historia de su vida mostrando la intimidad e incluyendo algunos enfoques del mundo exterior.

También puede adquirir la forma en la cual el *yo* se aparta de la propia vida para describir hechos, personas y lugares que tienen que ver con su entorno, a este género se lo denomina memorias. No obstante, existe una tercera forma de captación instantánea de la realidad, por ejemplo en los diarios íntimos, los diarios militares, en los de viajes y en la propia correspondencia.

Estos últimos documentos, alejados de la autobiografía oficial, son aquellos que nos resultan más interesantes por su inmediatez, donde las huellas de lo personal toman una importancia, tal vez más discreta, pero de alguna manera más auténtica, menos elaborada. Estos documentos suponen un material que han reformulado algunos artistas valiéndose del potencial narrativo que desencadena el seguimiento de datos personales, de pistas que se suceden, aunque en muchos casos no rigen planteamientos de carácter estructural como la narrativa propiamente dicha, esto es que en ellos la tríada (introducción, nudo, desenlace) casi nunca se cumple, se quedan en meras insinuaciones y evocaciones. Estos planteamientos tienen que ver con algunos de los trabajos que comentamos a continuación y también con otros que desarrollaremos en la parte final de esta tesis, en algunos de los proyectos de net.art.

#### 4.3.1. CONTAR PROPIAS HISTORIAS

##### SOPHIE CALLE O LA APROPIACIÓN DEL OTRO

Existe una tendencia en ciertos artistas hacia la narratividad que se presenta vinculada especialmente con la fotografía, en unas ocasiones como registro y documentación, y en otras como parte intrínseca de la obra, artistas como la francesa Sophie Calle, son una muestra de ello.

Esta artista, amiga personal de Baudrillard e inspiradora del personaje de María, en la novela *Leviatán*, de Paul Auster, propone una relación con la identidad bastante peculiar situada en los límites de la apropiación de la vida de los demás. Calle es una artista extraña; escribe y fotografía, pero no es escritora ni fotógrafa, investiga y experimenta con el comportamiento humano, pero no es socióloga ni periodista. Un arte de la experimentación con un objetivo misterioso: sumergirse en la vana arquitectura de los gestos; establecer el lugar de la mirada y fijar su huella penetrando en el espacio del otro, tal y como podría hacer un asesino<sup>146</sup>.

<sup>146</sup> Borja Casani *Solo para tus ojos*, Sophie Calle (1986).

*Regresé a Francia después de pasar siete años en el extranjero. No conocía a nadie. Me sentía perdida en mi propia ciudad. Así que decidí seguir a desconocidos y que fueran ellos quienes decidieran adónde había de ir...*<sup>147</sup>.

Comienza su andadura cual Alicia en el país de las maravillas, viviendo un sinfín de aventuras que no controla; esta dimensión errante, el ir de un sitio para otro, caracteriza una situación de inquietud y desasosiego. Su primera obra, *Suite Vénitienne*, consistió en seguir a un hombre desde París a Venecia, donde pasó dos semanas registrando todos sus movimientos y sacándole fotografías, disfrazada con una peluca rubia y gafas oscuras.

Más que como detective, la artista aparece aquí como una amante traicionada que persigue a su hombre para reconstruir sus sentimientos por una persona que sabe que no volverá a tener consigo. La ausencia desempeña un papel esencial en su ritual, no llega a conocer jamás a su hombre por lo que esta acción toma la forma de *seducción unidireccional*.

En muchos de sus trabajos Calle persigue a gente por propio interés, investiga su vida, recoge sus objetos, y crea en torno a ellas narrativas claramente impregnadas de su propia experiencia, de su propia subjetividad.

En otro de sus trabajos posteriores *El hotel* (1981), Calle se contrata como camarera en un hotel donde realiza las labores de limpieza, de allí recoge detalles, hace fotografías de los objetos personajes de los viajeros, de la sucesión de viajeros que pasan por una misma habitación.

*"Cada persona realiza un resumen de sí misma en los objetos, vestidos, libros, etc. que elige para un viaje, en los recuerdos que compra, en la forma en que los dispone en la habitación. Cada mañana, cuando sale, deja expuesto su retrato. Su actividad nocturna en la disposición de las sábanas, en la revista que deja en el suelo, en los pitillos apagados en el cenicero... Las fotografías y las descripciones las recopilé en un libro. En el hay un cuarto falso, fabricado. El que me hubiera gustado encontrar. El mío."*<sup>148</sup>

Como en *Fallen Angels* (Wong Kar Wai, 1995), en la que la joven protagonista (interpretada por Michelle Reis) se enamora del asesino a sueldo al limpiar su habitación, en *El hotel* el proceso cognoscitivo se produce a través de una serie de elementos envueltos en su propio silencio: objetos abandonados por azar, hábitos y obsesiones. Calle los recompone montándose su propia película, que le permite vivir, de esta manera, la vida de los otros. *El Hotel*, textos ficticios y detalles fotográficos de las pertenencias de los clientes de un hotel, representa una rica expresión de la experiencia humana en la que cada uno debe aportar su particular implicación, para completar la narración. A esto nos referíamos cuando hablabamos de la construcción de historias apartadas de la estructura narrativa clásica, o en tres actos, cosa que por otra parte puede resultar frustrante para el público que desee ver completa esa inmersión en la vida del otro.

---

<sup>147</sup> "Entrevista con Sophie Calle. La vida como relato y la fotografía como memoria visual de la intimidad." Revista *Lápiz*. Año XVI. nº 130 (Pág. 32-47)

<sup>148</sup> Borja Casani *Solo para tus ojos*, Sophie Calle (1986).

Es curioso cómo la casualidad sabe a quién se tiene que dirigir. Un año antes de la presentación de *L'hôtel*, Sophie Calle se había encontrado una libreta de direcciones tirada en la calle. Devolvió honestamente la libreta a su legítimo dueño, pero no sin antes haber fotocopiado desde la primera, hasta la última página. Contactó con cada uno de los números anotados. Les pedía una descripción detallada de Pierre D., como ella llamó al dueño de la libreta.

Las descripciones que hacían los conocidos sobre este personaje le sirvieron para elaborar su particular retrato, o biografía del otro.

Durante 28 días Calle pasó a desvelar la personalidad del desconocido en un estudio arqueológico de la personalidad del mismo. Como espectadores, nosotros nos identificamos con esa curiosidad que lleva a Calle a desentrañar de una manera romántica la vida del extraño.

Ni que decir tiene que la persona en cuestión, que era un clérigo, al descubrir su vida desentrañada e inventada se enfureció bastante y emprendió las acciones pertinentes en contra de la artista.



Fig. 138. Sophie Calle 'The Hotel; Room 46.' A series of silver gelatin prints with hand written captions, 1986

En una ocasión el centro Pompidou invitó a la artista a participar en una muestra colectiva llamada *autorretratos*, la artista resolvió que el único modo de hacer sus autorretratos, después de seguir a tanta gente, era invirtiendo los papeles, como en un espejo. Para elaborar su proyecto *La Filature* (la sombra) 1981, la artista contrató a un detective para que la siguiera y tomara fotos y anotaciones de todo lo que ella hacía, asimismo ella tomaría anotaciones y realizaría fotos de su actividad y recorridos diarios en París. El resultado final supondría una exposición en la que se contrastaría, por una parte el material elaborado por el detective, con sus anotaciones personales de cada jornada.

*"Después de varias horas le cogió tanto apego al detective que casi se olvidó de que le estaba pagando. Cuando él le entregó su informe al final de la semana y ella estudió sus propias fotografías y leyó la exhaustiva*

*cronología de sus movimientos, se sintió como si se hubiese convertido en una extraña, como si se hubiese transformado en un ser imaginario* <sup>149</sup>

*La Filature* representa un acto donde los papeles (artista/modelo, perseguidor/perseguido) se invierten. Los textos objetivos del detective nada nos dicen de la vida interior de Calle, del mismo modo que en *Suite Vénitienne* seguir a un hombre resulta el mejor camino para no conocerle nunca.

## UN PERSONAJE DE FICCIÓN

En su libro *Leviatán*, Paul Auster agradece a Sophie Calle haberle permitido mezclar realidad con ficción. El personaje Maria Turner es una artista y algunas de las obras que el escritor describe son en realidad creaciones de Sophie. Entre otras cosas, Maria sigue a extraños, reconstruye la vida de alguien a partir de una libreta de direcciones que se encuentra en la calle y se pasa días comiendo alimentos de un solo color.

Cinco años después de la publicación del libro, Calle decidió crear su propia mezcla de realidad y ficción, siguiendo las rutinas que Auster inventó para Maria y exhibiendo las que el escritor tomó de ella para el personaje. Su muestra *Doble juego* consistió en registros fotográficos y escritos de las acciones que llevó a cabo. La muestra se divide en tres secciones: la vida de Maria y su influencia en la vida de Sophie, la vida de Sophie y su influencia en la vida de Maria y "una de las muchas maneras de mezclar ficción con realidad o cómo intentar convertirse en un personaje ficticio".



Fig. 139. Sophie Calle, *La sombra*, 1981 y *Gotham Handbook*, 1998.

Las operaciones de Calle, después de los años, oscilan entre el plano de la vida y el territorio del arte. *Gotham Handbook* (1998), uno de sus últimos trabajos, se inicia como un proyecto dictado por Auster a Calle con vistas a una posible mejora de la vida en Nueva York titulado "Personal Instructions". A partir de ciertas directrices generales como sonreír, hablar con

<sup>149</sup> Paul Auster, *Leviatán*, Ed. Anagrama, 1998, pág. 78

desconocidos; dar a los mendigos y a los vagabundos una sensación de seguridad; atender un cierto espacio con cariño, Calle pasa a la acción tras anotar en su manual una serie de reflexiones personales.

Para este proyecto monta una especie de stant (figura 139) donde acoge a los transeúntes. La reacción de los ciudadanos-receptores se muestra cuanto menos entusiasta en la mayor parte de los casos. Durante algunos minutos la impersonalidad de los rostros siempre similares de los caminantes que proceden, inexorablemente en línea recta, sin desviar su mirada, se interrumpe. Calle regala panes y cigarrillos, sonrío y entrega bonos para comer en el McDonald's donde, según las instrucciones de Paul Auster, los mendigos encontrarían un lugar en el que calentarse.

Así pues, Sophie parece animarnos a no desviar la mirada del otro, más bien al contrario, nos incita a fijarla; ella misma se ofrece como personaje, de la misma manera que se inventa los suyos. Ese interés por el otro, por la vida de los demás creando este producto artístico híbrido, coloca a Calle en una posición muy peculiar sobre la visión de la multiplicidad en la identidad, en este caso la apropiación de la identidad de los otros.

#### DUANE MICHALS

Duane Michals es un fotógrafo muy peculiar; conector de la doble vertiente del medio, tanto artística como comercial, nos propone un trabajo híbrido alusivo a la narrativa de un modo particular: mezcla la fotografía con el texto que él mismo inventa en relación con las imágenes, una misma constante que presentaba Calle. Como él mismo afirma, le encanta Borges y Lewis Carroll<sup>150</sup>, dos escritores que supieron crear verdaderos mundos imaginarios, al igual que realiza Michals.

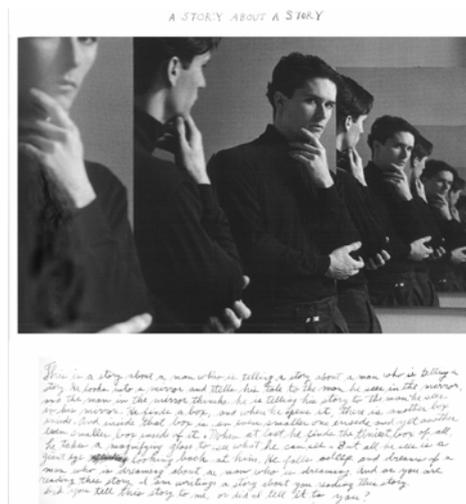


Fig. 140. Duane Michals, *A story about a story*, 1995.

El desdoblamiento y multiplicación de personalidades en Michals es gran deudor de un elemento del cual ya hablamos con anterioridad: el espejo. El espejo permite multiplicar la imagen de uno mismo, tantas veces sea posible,

<sup>150</sup> Rosa Olivares; 'El fotógrafo al que le gustaba escribir historias' entrevista con Duane Michals en *Exit* nº 0, enero 2001 pág. 63.

si se sabe colocarlo en los lugares estratégicos. En uno de sus últimos trabajos, *A story about a story* Michals cuenta la historia de un hombre que ve a otro hombre, que tiene una caja, que así mismo tiene dentro una caja... En definitiva, es el mismo hombre y el espacio que va generando el relato a través de su profundidad infinita es el espacio especular multiplicador de la identidad, en su modo, más sencillo y tal vez más sugerente.

Michals se vale en muchos casos de los espejos para crear historias dentro de historias como la anterior, pero con dosis narrativas más cargadas de fantasía e imaginación, que acompaña con sus textos manuscritos, cosa que le infunden un carácter más íntimo y personal. Sin embargo, el atractivo de su obra, concretamente de aquellas que tienen un carácter secuencial, reside en la capacidad de creación de narrativas muy particulares. Estos trabajos, denominados foto-secuencias, muestran la capacidad inventiva de mirar el mundo –captando la naturaleza elusiva de la experiencia, la evidencia tramposa que nos ofrece a la vista y la propia extrañeza de la existencia<sup>151</sup>.

*Things are queer* (1973) una secuencia de nueve imágenes y *Alice's mirror* (1974), una secuencia de siete imágenes, son narraciones comprimidas de forma convincente en una serie de extrañas imágenes. En *Things are queer* somos lanzados a un viaje desorientador a través del tiempo y del espacio, sintiéndonos crecer y enconger sin ninguna explicación. Empezamos en un ambiente vacío y extremadamente prosaico, el interior de un cuarto de baño, pero en la siguiente imagen somos catapultados hacia un mundo en el que el hombre asume proporciones gigantescas, cuando llegamos al último cuadro, que nos devuelve a la imagen original el hombre se ha vuelto otra vez invisible y como parte de una imagen dentro de una imagen dentro de una imagen enmascarada como un espejo de afeitarse. Plantea la posibilidad de que los hechos no hayan sucedido en realidad.

De una forma bastante inteligente se vale de fotografías que se combinan y suceden a modo de fotogramas, sin llegar a serlo ni pretenderlo; son formas narrativas que tienen su propia entidad. *Things are queer* plantearía una estructura narrativa de carácter circular en el que la última imagen nos devuelve a la primera.

---

<sup>151</sup> Marco Livingstone, 'Duane Michals a través del espejo', en *Exit nº 0*, enero 2001, Pág. 50.



En la imagen siguiente, *Self portrait as someone else*, como se puede observar, Duane intercambia el aspecto del fotógrafo con el del modelo. El humor, siempre presente en la obra de Michals es uno de los alicientes que la hacen más atractiva.



Fig. 142. Duane Michals; *Self portrait as somebody else*, 1973.

La utilización del texto, tanto en el caso de Michals supone un modo de complementar la imagen, y en el caso de Calle tiene su función como testimonio escrito, a modo de diario de sus acciones. Pero lo que si que se mantiene en estos dos artistas es el uso de la fotografía, no con intención de ilustrar un texto sino como una parte integrante esencial del trabajo, sin el cual no tendría ningún sentido<sup>152</sup>.

---

<sup>152</sup> Marc Freidus, *Photographs and narratives, en American narrative / story art: 1967 – 1977*. Contemporary Arts Museum, Houston, Texas, 1978.

THE DANTE HOTEL DE LYNN HERSHMAN

En una línea bastante similar a la que acometió Sophie Calle en su trabajo *El hotel*, se situaría el proyecto de Lynn Hershmann *The Dante Hotel*; anterior al de Calle, y cuyas reminiscencias al mismo están bastante claras. *The Dante Hotel* (1972) fue el primer trabajo de Hershmann, cuyo tema, tal como ella misma afirma era "la no presencia de un cuerpo"; el concepto que subyacía este trabajo era la identidad de una persona ausente rodeada por los objetos que definían sus preferencias y su pasado.

Los antecedentes de este trabajo se sitúan en una exposición que Hershmann realizó en el University Art Museum en Berkeley, donde recreó el espacio de una habitación de hotel. En esta instalación incluyó cera, objetos y cintas de audio, estas últimas provocaron un rechazo y la consiguiente clausura de la exposición (por que los organizadores del museo decidieron que eso era *media*, no arte), con lo que la artista, dio por concluida la exposición. Posteriormente, su encuentro con Eleonor Coppola, y su compartido interés por el anti-arte, fue lo que les llevó a idear juntas esta pieza: en lugar de trasladar el hotel al museo, concibieron el propio hotel (una habitación) como lugar exhibitivo.

Eleonor alquiló la habitación 43 e instó a un amigo suyo a permanecer a la disposición de los visitantes que pudieran entrar a inspeccionar y a tomar fotografías. Las polaroid que se tomaron del proceso son la documentación que queda de la acción en esa habitación que se mantuvo abierta a lo largo de una semana a entera disposición las 24 horas del día.

Hershmann alquiló la habitación 47, en ella colocó libros, gafas, cosméticos, y ropa que se seleccionaron para reflejar la educación, personalidad y perfil socioeconómico de unas identidades provisionales de personajes imaginarios que ella misma había inventado. Dentro de esta particular ambientación incluyó luces de color rosa y amarillo que producían sombras por las paredes y dos cuerpos de mujer, realizados en cera, que presumiblemente dormían bajo las sábanas.

Finalmente, unas cintas de casete con sonidos de respiración completaban el entorno de esta especie de instalación, que jugaba con la idea de lo equívoco y se dejó allí tal como estaba, a la espera de que alguien tuviera curiosidad, o intentara intervenir de alguna manera sobre el espacio. Los visitantes entraban en el hotel, firmaban y recibían las llaves de la habitación.

Nueve meses después, un hombre llamado Owen Moores fue a visitar la habitación, a las 3 de la madrugada y creyó que los cuerpos eran cadáveres. Llamó a la policía y éstos fueron al hotel, confiscaron los elementos, y se los llevaron al cuartel donde todavía esperan a ser reclamados. Fue, en las palabras de Lynn Hershmann, en definitiva, una apropiada clausura del relato<sup>153</sup>.

Esta pieza, por una parte extendía la idea de espacio expositivo a cualquier lugar, evocando no sólo el *Ready Made* de Duchamp, sino conformando todo

---

<sup>153</sup> Lynn Hershmann Leeson, 'Romancing the anti-body', dentro de *Clicking In and Clicking On; Hot Links to a Digital Culture*, 1998. pág. 330

el espacio como tal<sup>154</sup>. La idea era transformar lo que ya existía a través de una negociación interactiva de realidad simulada o virtual que definiera la identidad en el contexto y término del otro, el que no estaba allí.

Dentro de la habitación 47 del Hotel Dante estaba la esencia de una identidad. Cuando se cerró la habitación, parecía importante liberar la esencia de la persona que podía haber vivido allí, sacar esta experiencia y llevar la a la vida real, fue cuando inventó a Roberta Breitmore, proyecto que ya hemos comentado con anterioridad.

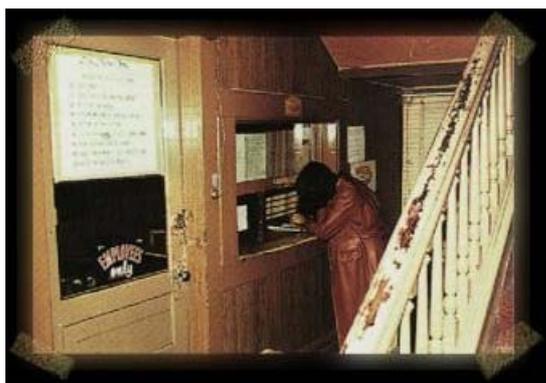


Fig. 143. Imágenes testimonio de la intervención del público y del contrato de la habitación del hotel, elementos que Hershman gusta guardar y posteriormente exhibir

No obstante, Hershmann retomó la temática del hotel recreando personalidades ficticias en su posterior trabajo *hotels* en 1974. En él pretendía mostrar los diferentes perfiles socioeconómicos a partir de la presencia de personajes ficticios y los objetos que los definían.

Resulta curioso como no solo cada trabajo de esta artista, sino en general su propia presentación en la web que incluye todos sus proyectos se conforma estrechamente pegada a la narración y a la construcción de su propia historia, vinculada estrechamente a sus trabajos, y éstos, asimismo vinculados a la vida de los demás. En estos casos la construcción de la biografía se produce a partir de detalles, de retazos, pistas y fotografías que insinúan la identidad.

<sup>154</sup> En su página web Hershmann defiende que este trabajo es el primero espacio artístico alternativo generado en los Estados Unidos.

## 4.4. SENTIRSE GÉNERO

### 4.4.1. MUJER, FEMINIDAD, FEMINISMOS

Masculinidad y feminidad, en cuanto a género están considerados por un gran número de estudiosos una construcción *a posteriori* de lo biológico, concepción que se contrapone a las teorías de determinismo biológico, consecuencia de las cuales un sexo estaría predeterminado para realizar determinado tipo de actividades específicas (por ejemplo que las mujeres paran y críen a los hijos, realicen las tareas domésticas...), del mismo modo que biológicamente se supone a las personas de raza negra preparadas para realizar determinado tipo de tareas, en muchos casos de carácter atlético o deportivo.

En los años 50 y 60 en la iconografía procedente del *star system* de Hollywood, principalmente se forjó el mito del '*hombre de verdad*', un estereotipo de hombre muy masculino, que en algunos casos no correspondía con la realidad de la preferencia sexual de estos actores, que jamás anunciaron públicamente su homosexualidad puesto que hubiera supuesto un desmoronamiento de esta concepción tan cimentada. De la misma manera la imagen de la mujer se estableció como el anverso del hombre; los atributos femeninos se llevaban al extremo en la voluptuosidad de las actrices, que asimismo respondían a cánones establecidos, a patrones que se cumplían a rajatabla, sino de modo natural, por medio de operaciones de cirugía estética. Los estereotipos anteriores no harían sino afirmar la patente construcción del género, en cuanto a imagen, conductas y actuación.



Fig. 144. Greta Garbo



Fig. 145. Montgomery Clift

La construcción de la identidad es un proceso complejo que comprende diferentes aspectos, uno de ellos es el psicológico. La relación que el proceso de construcción de la identidad tiene con el concepto del género ha dado paso en los últimos años a una discusión que cuestiona, entre otras cosas, a las tradiciones del psicoanálisis representadas por Sigmund Freud y más tarde por Jaques Lacan. Algunos de estos cuestionamientos parten principalmente de la teoría crítica, la teoría crítica feminista así como la teoría "queer" que proponen, entre otras cosas, que el género no es algo "natural" ni solamente una construcción social sino una cuestión de actuación.

Una de las propuestas "alternativas" sobre el concepto de género es la de Judith Butler. Butler dice que las teorías psicoanalíticas proponen una

construcción de la identidad basada en identificaciones con figuras como el padre y la madre, así como del género como una categoría esencial y unitaria. ¿qué pasaría en un paradigma psicoanalítico si un bebé no es criado por mamá y papá? sino por su abuela o dos padres del mismo sexo. Dice Butler "así no es como sucede" podemos tener variaciones, identidades fragmentadas, discontinuas o entendimientos provisionales de la identidad de género basada en variedades de identificaciones más amplias, más allá del ejemplo: mamá/papá/niño. El género entonces sería una fantasía<sup>155</sup>.

Judith Butler, tras un análisis comparativo de las teorías feministas y postestructuralistas desde los años 70 hasta la actualidad esboza sus propias conclusiones: La cuestión de las mujeres como sujetos del feminismo plantea la posibilidad de que no haya sujeto que exista antes de la ley, esperando la representación en y por esta ley; el reconocimiento de la mujer como sujeto implica que antes no lo era. Por esta regla, se entiende que la mujer no es sujeto antes del feminismo. Personalmente, estamos de acuerdo con Butler en no aceptar, la idea de mujer antes que la de persona.

Butler critica al feminismo el cimentar las teorías en el hecho de ser mujer, ya que ésta excluye otras categorías: la de persona, las raciales, de clase, regionales...<sup>156</sup>

Las categorías de identidad –que se suelen considerar fundacionales para la política feminista, es decir, que se juzgan necesarias para movilizar el feminismo como una política de identidad- funcionan simultáneamente para limitar y constreñir anticipadamente las mismas posibilidades culturales que, presumiblemente, el feminismo debe abolir<sup>157</sup>. Limitando las posibilidades a lo femenino se provoca la creación de un movimiento cerrado en sí mismo, que margina y excluye, tanto como los discursos dominantes.

La tarea central del feminismo no es establecer un punto de vista externo a las identidades construidas; esto equivaldría a la construcción de un modelo epistemológico que deje de reconocer su propia ubicación cultural y, por lo tanto, se promueve como un sujeto global, posición que utiliza precisamente las estrategias imperialistas que el feminismo debería criticar.

El punto de vista de Butler como feminista es a favor de la igualdad social y no es pos de justificar el discurso feminista como el único y caer en los mismos errores que se han desarrollado durante toda la historia.

El feminismo tuvo su repercusión en el arte, comenzando en los años 70, cuando algunas mujeres reivindicaron un uso del arte como medio de progreso y cambio político en lo concerniente a la mujer. Así como los discursos teóricos feministas el arte de mujeres o arte feminista de los años 70 mostraría de una manera radical y exclusiva ese espacio en el mundo del arte que había sido negado durante siglos de historia del arte, esta radicalidad, convertida en un continuo enfado con el sexo opuesto muchas veces resultaba exclusiva de los demás valores humanos, cayendo, como apuntaba Butler en los mismos discursos que criticaban.

Durante los años 70 y 80 las teorías psicoanalíticas de Lacan y el postestructuralismo influenciaron en gran manera a las feministas, por ello algunas artistas plantean la noción del sujeto en torno al discurso de la

---

<sup>155</sup> Tania Aedo, *Construyendo el cuerpo*, <http://www.cnca.gob.mx/undo/tania.html>

<sup>156</sup> Judith Butler *El género en disputa*. México: Paidós México 2001. Pág 36

<sup>157</sup> Judith Butler *ibidem*.

fragmentación y descentramiento del mismo, Cindy Sherman o Barbara Kruger son una muestra de ello. A finales de los 80 y principios de los 90 el feminismo se convierte en un movimiento que trata de una manera más abierta la identidad femenina mostrando de una manera múltiple las facetas que forman el ser humano, tales como la raza, la etnia, la familia, la política social, incluso la ecología. Las mujeres artistas que se vinculan a este movimiento reivindican un uso de la artesanía, de las labores de casa y aquellos elementos conformadores del universo femenino, como susceptibles de convertirse en objetos de ARTE.

#### 4.4.2. MUJER, ARTE, EXPERIENCIA

Paralelamente, los anteriores movimientos supusieron un impulso a la hora de construir e indagar sobre una historia del arte de mujeres, y algunas teóricas han acometido el trabajo de desvelar aquellos nombres más o menos ocultos tras la presencia de algún hombre o algún hecho que les impidiera su emergencia artística. Estrella de Diego realiza un recorrido por la presencia de la mujer, como autor, en la pintura desde el comienzo de la Historia para contextualizar su estudio del siglo XIX. De Diego, basándose en los estudios realizados por los investigadores anglosajones, situaba los orígenes del arte realizado por mujeres suficientemente documentados, en la Edad Media, en el seno del matriarcado;

*"lo que es indudable es que el matriarcado existió y, si es cierto que ante todo el arte es utilitario (...) entonces está claro que la mujer debía tener un papel importante relacionado con el culto de la dios madre, a partir de la cual ha sido posible dar una nueva interpretación a Egipto o Creta y Micenas<sup>158</sup>".*

Aceptando estos presupuestos, de Diego rechaza la idea de la existencia anterior de mujeres dedicadas a la realización artística por falta de documentación científica fiable que lo confirme.

En la Edad Media existía una iconografía feminista que se puede leer a través de algunas imágenes, como el de una monja / amazona, encontrada en un manuscrito gótico, o una interpretación que hace Herrade de la Soberbia en la misma línea representación de la mujer como un ser fuerte que se enfrenta al mundo con una lanza<sup>159</sup>.

La configuración de una historia de arte de mujeres siempre se topa con el problema de la identificación, pues muchas de ellas, la mayoría, han tenido a su lado un hombre, bien fuera el padre, el marido, o un hermano, que les ha hecho sombra y finalmente las ha hecho desaparecer del mapa. Bien conocido es por todos el ejemplo de Frida Kahlo, siempre a la sombra de su marido Diego Rivera, aunque su trabajo, como veremos, nada tiene que ver con el de su marido, en este caso. Sin embargo, la participación femenina en las artes siempre ha sido una costumbre socialmente aceptada: en la educación artística en España, el dibujo y la pintura eran adornos agradables que debía poseer cualquier niña burguesa.

---

<sup>158</sup> N. Luomala, 'Matrilineal Reinterpretation of Some Egyptian Sacred Crows', en *Feminsn and Art History*, Nueva York, 1982, citado por E. de Diego; *La mujer y la pintura del siglo XIX*, Cátedra, 1987, pág. 25.

<sup>159</sup> Petersen y J.J. Wilson, *Women Artists*, Nueva York, 1976, fig. II, 1.

Pero esta carrera de la mujer en el arte ha presentado muchos obstáculos, para que saliera del ambiente familiar y se tomara como una función o una profesión. El primero de ellos era la familia; se podría decir que hasta el siglo XIX casi todas las mujeres artistas están relacionadas con hombres que también lo son; este dato es revelador de que no todas las mujeres que querían dedicarse a pintar podían hacerlo.

Muchos obstáculos se han tenido que salvar y las mujeres han buscado un espacio en el mundo del arte, que poco a poco se ha ido ensanchando sobre todo a lo largo del siglo XX.

Desde mediados de los años 90 a la actualidad, se ha implantado la ideología ciberfeminista que defiende la relación de la mujer con la tecnología y el uso de la misma en el ámbito artístico con el mismo espíritu guerrillero de las Amazonas, el ámbito donde se desarrollan estos presupuestos es principalmente Internet.

El feminismo en el arte, o el arte feminista (o arte de mujeres) plantea un acercamiento a la identidad, tanto entendiendo esta como la identidad de género, del género femenino, como en algunos casos desde la identidad individual y la experiencia como mujeres. En este capítulo mostraremos algunos ejemplos de mujeres que desde su forma de hacer, plantean una reflexión en torno al tema de la identidad de la mujer.

#### FRIDA KALHO Y LA PINTURA AUTOBIOGRÁFICA

Hablar de la pintura de Frida Kahlo, implica hablar de su propia vida, sus propias experiencias que fueron marcando a lo largo de toda su carrera su producción artística. Precisamente por ello, siempre resulta un personaje atractivo del que se gusta hablar, especular, incluso inventar.

Se la ha vinculado en muchas ocasiones al movimiento surrealista, pero lo cierto es que ella jamás tuvo contacto ninguno con el grupo francés, pues pasó prácticamente toda su vida en su ciudad natal de México, excepto un periodo que pasó en Nueva York.

También se reivindica como una figura vinculada al feminismo cuando tampoco lo fue, al menos de manera militante, cosa que sí que sucedía con respecto a su ideología comunista manifestaba sin reparo<sup>160</sup>.

Sin embargo, su pintura posee unos tintes que podríamos definir como oníricos o surrealistas, dentro de su particularidad y de la personal pintura que Frida ejecutaba. Asimismo, su propia experiencia como mujer en todas sus facetas; esposa, hija, amante y su deseo de ser madre impregnan su obra constituyendo temas que se repiten a lo largo de toda su vida. Por ello, más que pintura feminista, entendiendo esta como reivindicativa de la igualdad de la mujer, entendemos la obra de Kalho como deudora de la feminidad de la propia artista, extensible a la del resto de mujeres, pero siempre anclada en su propia experiencia autobiográfica.

Frida Kalho presenció a los siete años la lucha campesina de Zapata contra los carrancistas; se sentía identificada con la revolución mexicana y con los valores tradicionales del pueblo mexicano y esto se reflejó en algunos temas

---

<sup>160</sup> Ya muy enferma, semanas antes de morir asistió a una manifestación, de la cual tomaron una fotografía de la misma, Kettenman, Andrea, *Frida Kahlo*, Ed. Taschen 1999.

de sus pinturas como... y también en el hecho de vestirse con las ropas tradicionales femeninas y ataviarse con adornos de tipo precolombino. No obstante hubo una época en su vida en la que se vestía como un hombre.

Sin embargo, existen dos ejes que guiarán toda y vida y también su trayectoria artística; sus problemas físicos con su cuerpo, y su relación amorosa con Diego Rivera.

A causa de la poliomelitis sufrió con una pierna hasta que tuvo que ser amputada. Un accidente la dejó maltrecha para siempre cuando apenas tenía 18 años. La zona lumbar y la pelvis quedaron dañadas por lo que tuvo que ser hospitalizada y operada en múltiples ocasiones. Así mismo, estos problemas la imposibilitaron para ser madre, tras un par de abortos Kahlo aceptó esta imposibilidad, no sin dolor, tanto físico como psicológico.

El dolor siempre estará presente en su obra, tanto en lo relativo a su padecimiento en el cuerpo como al dolor que le supuso diferentes fases de su relación con Rivera.



Fig. 146. Frida Kahlo, *las dos Fridas*

Kahlo se representó a sí misma infinitas veces; su columna vertebral destrozada, la representación de su propio nacimiento; su cuerpo desgarrado en dolor en muchos casos rodeado de una iconografía precolombina y personal. Su cuerpo fue un lastre hasta el total deterioro, pero luchó hasta el final, superando hasta lo increíble el dolor y las limitaciones físicas.

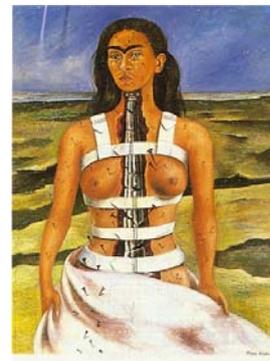


Fig. 147. Frida Kahlo, *El día que yo nací*  
Fig. 148. Frida Kahlo, *La columna rota*, 1944

Es la primera en representar de forma tan directa y cruda motivos sobre el cuerpo femenino, como el parto, el aborto, el suicidio, el amor y sus extremos físicos. Especialmente los últimos autorretratos que se ejecutó tienen un aire distinto al resto debido a que por causa de la fuerte medicación que tomaba para paliar su dolor, no tenía ni la visión ni el tiento hacia la precisión que tenía toda su obra anterior. La obra de Kalho, dentro de una línea figurativa, que exageraba según que detalles le convenían a la artista, se liberó en sus últimos autorretratos donde la pincelada se nota bastante más suelta.

Su relación con Rivera no fue menos tormentosa, se separaron y se casaron dos veces y Frida lo acompañó durante toda su carrera sintiéndose en muchas ocasiones a la sombra de él. Se dice que él la engañaba y la sometía a duras situaciones, aunque también es cierto que ella fue amante de Trotsky, en cualquier caso su relación fue suficientemente difícil y adictiva hasta el final de la vida de ella, Rivera permaneció con ella hasta el final.

Frida Kalho, por sus limitaciones físicas que le impedían salir de casa, incluso moverse de la cama, se tuvo como objeto de estudio y representación escrutándose hasta el máximo y conociéndose hasta los límites de lo decible; si hay algo que puede definir la pintura de Kalho a lo largo de toda su carrera, esto es la experiencia autobiográfica.

MARINA ABRAMOVIC Y EL PERFORMANCE AUTOBIOGRÁFICO

Marina Abramovic es una artista cuyo trabajo se sitúa en el campo del *performance art*. Durante muchos años ha realizado una serie de acciones que reflejan de un modo muy patente aspectos de su propia experiencia, además de la experimentación dentro de este particular modo de hacer en las tendencias artísticas desde los años 70 a la actualidad.

El trabajo de Abramovic estuvo vinculado durante una época a su pareja Ulay, con quien realizó una serie de performances, que se planteaban como un reto dentro de la relación entre ambos.



Fig. 149. Marina Abramovic y Ulay, *La muralla*  
 Fig. 150. Marina Abramovic y Ulay, *Rest energy*, 1980, video de 4:12 min, 1980

En la video performance *Rest energy* ambos permanecían enfrentados; mientras Ulay apuntaba con una flecha al corazón de Marina, ésta sujetaba el arco. Ambos tenían micrófonos que reproducían los latidos del corazón durante el tiempo que duraba la acción.

En otras ocasiones, en solitario, Abramovic se ha expuesto como objeto en sus acciones adaptando métodos muy radicales para acercarse a su identidad. En *Rythm 0*, 1974, en Studio Morra en Nápoles, la artista se dispuso a sí misma como un objeto junto a 72 cosas con las cuales ella podía ser utilizada. Entre estas cosas había diferentes alimentos, pinturas, tijeras, medicamentos, líquidos... Durante el tiempo que duraba la acción, Abramovic estuvo expuesta a todo tipo de caprichos del público visitante, desde que le pintaran la cara, le rasgaran el vestido, o la trasladaran de una parte a otra de la sala de exposiciones. Definitivamente, fue objeto, nunca mejor dicho, de la acción de otros, los que asumirían el papel de sujetos. El sujeto que no es dueño de sus actos, que es vejado y utilizado, pierde su categoría de sujeto para convertirse en objeto.



Fig. 151. Marina Abramovic en su performance *rythm 0*

EL SUJETO NEGADO DE BARBARA KRUGER

Barbara Kruger es una artista procedente del mundo de la publicidad y el diseño gráfico que trabaja en torno a mensajes de carácter reivindicativo y social. Se vale en muchos casos de imágenes estereotipadas, así como de frases construidas que se presentan a modo de anuncio (slogan) publicitario, para cuestionar mitos y concepciones en torno a lo social y al discurso feminista.

Kruger considera que la mayor influencia sobre su obra fueron sus primeros trabajos como diseñadora gráfica. Durante este periodo aprendió la manera de captar la atención del observador con un mínimo de signos, posteriormente sólo tenía que manipularlos en sentido inverso y añadirle un texto contundente.

Uno de sus trabajos más famosos, *Your body is a battleground* (tu cuerpo es un campo de batalla) reflexionaba en torno a los mitos del cuerpo como generadores de enfermedad y depositarios de la ira y el desprecio. *Your body is a battleground*", diseñado para apoyar el derecho al aborto, conjuga esa preocupación por la construcción de la identidad femenina con la temática que dominará su obra en los años siguientes; por un lado denuncia la búsqueda de la mujer de "ser completa" tal y como la mentalidad patriarcal lo impone, por otro reclama el derecho de la mujer sobre su propio cuerpo, un cuerpo real y vivido.

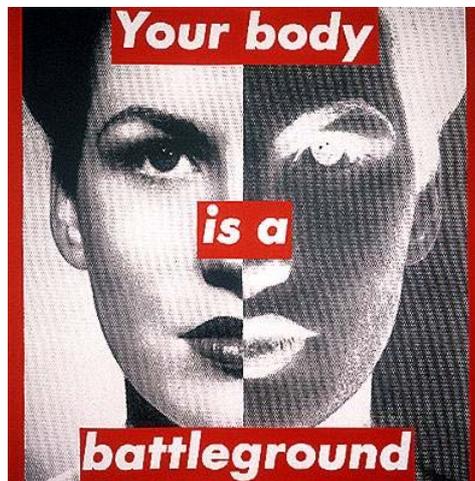


Fig. 152. Barbara Kruger: *Untitled (your body is a battleground)*, 1989

En 1976 se traslada a California para replantearse su propio papel en el mundo del arte. Durante un año interrumpió su actividad para dedicarse a investigar su conexión con todo lo que le rodea, y fue entonces cuando recibe la influencia de Foucault, Roland Barthes, Julia Kristeva y Jacques Lacan. Al igual que Foucault, Kruger concibe un sujeto construido por las fuerzas sociales; son las redes de relaciones, la posición de unos sujetos respecto a los otros los que definen al individuo. Si para Barthes ese "poder" se ejerce a través del lenguaje, para Kruger se impone a través de la imagen, como ella define, su obra estudia el panorama de las relaciones sociales mediadas por imágenes. Ella sostiene que la sociedad está controlada por los códigos dictados por los medios de comunicación, hasta el punto de que las experiencias vividas en ocasiones se reducen, en muchas ocasiones a la imitación de aquellos clichés asentados en nuestra memoria.

Barbara Kruger es especialmente activa en el ámbito del género. A finales de los años 70 se asoció con un grupo de artistas donde figuraban Cindy Sherman, Sherrie Levine o Richard Prince entre otros, ocupados en la influencia de los signos en la sociedad, haciendo especial énfasis en las imágenes de la mujer

En su particular modo de hacer, Kruger haría un uso del sujeto ¿anónimo? de los medios de comunicación como encarnador de la esencia de sus trabajos. Pero este sujeto no es tan anónimo como podría parecer, se alude a él directamente en segunda persona, y llamándolo por su pronombre: tú.

Existe una segunda constante en el trabajo de Barbara Kruger, y esto es la negación. En la mayoría de sus trabajos el cuestionamiento se produce por choque, mediante la negación No.



Fig. 153. Barbara Kruger *Untitled (You are not yourself)*, 1982.

La obra *You are not yourself* es paradigmática de su forma de trabajo; una imagen tomada del cine y fragmentada nos recuerda con un texto radical la falta de unidad de nuestra identidad, nos cuestiona interpelándonos directamente a través de ese "you". Este trabajo pone en cuestión la noción propia de identidad: "you are not yourself" (Tú no eres tú mismo/a) constituye un verdadero desafío.

Un agujero provocado por un tiro en un espejo produce la fragmentación de la imagen; la protagonista, una mujer llorando, sujeta uno de los pedazos con su mano. El agujero de bala funciona a modo de ausencia, representa la negación, que asimismo, desencadena la fragmentación. La fragmentación del espejo genera asimismo la multiplicación de la imagen, ahora en pedazos.

Llevando la obra a un discurso feminista diríamos que el trabajo de Kruger refleja la construcción de la mujer en torno a la negación. Un proyecto evidente en los medios de comunicación así como en Freud. El sujeto femenino es negado de su propia subjetividad y es un objeto en la mirada de los otros.

*Tú no eres tu misma* primero; porque la mujer se define con respecto a la negación de lo general<sup>161</sup> solo existe el sexo femenino porque lo general no se define, solo la excepción. Y segundo porque estás muerta, y después fragmentada y reflejada.

Las teorías postestructuralistas en palabras de Gaggi interpretan esta obra como paradigmática de la descentralización del sujeto femenino: "You are not yourself" sugiere una proyección psicológica de sí misma, fuera de sí misma, sobre otro que la ve a ella, a su fragmentación resultante y la descentralización del sujeto femenino<sup>162</sup>. De la misma manera, el reconocimiento de un yo unitario se destruye con el espejo roto que reafirma la primordial desunión del sujeto.

Es evidente que la contaminación entre el arte y la teoría en el caso de Kruger es evidente, lo que no podemos constatar es la realidad de toda esta reflexión anterior por parte de otros críticos y teóricos. Desde nuestro punto de vista, defendemos que la obra artística, al margen de que pueda estar adscrita o no a una corriente de pensamiento debe ser lo suficientemente sugerente para que se entienda o evoque un significado al margen de este marco teórico, de otra manera se convierte en mera ilustración o propaganda. En el caso de Kruger pensamos que si que se podría considerar de ese modo; sus frases lapidarias, por su limpidez, dejan un abierto el sentido de la obra de una manera bastante ambigua, pero suficientemente sugerente. Está claro que el trabajo de síntesis tanto en relación con la imagen así como del texto se produce de un modo bastante coherente. Asimismo, ya hablando concretamente de *You are not yourself*, el carácter de la imagen es menos estereotipada que las demás que utiliza, incluso se podría calificar de dramática. La imagen de la mujer, y el espejo roto, mientras sujeta uno de los trozos evoca una historia, unos hechos, podría remitir a un accidente doméstico, a una amenaza acabada en un tiro, en este caso las reminiscencias a lo cinematográfico, están más que claras.

---

<sup>161</sup> Monique Witting

<sup>162</sup> S. Gaggi, op. Cit., pág. 24.

ORLAN Y LA PRESUNTA NEGACIÓN DEL CUERPO

Aprovechando el montaje cinematográfico en los años 20 Lev Kuleshov reconstruyó la figura humana a partir de fragmentos de partes anatómicas de diferentes mujeres (cosa que, por otra parte, ya habían realizado algunos pintores antiguamente en la búsqueda de un ideal estético). En el panorama artístico de los años 90 tuvo gran repercusión, por su extensión a los medios de comunicación el caso de Orlan, la artista francesa que pretendió, por medio de operaciones de cirugía estética reconstruir su rostro a partir de fragmentos procedentes de los ideales estéticos femeninos de la historia del arte.

Orlan comenzó su andadura artística en los años 70 dentro de la corriente del *Body Art*. El trabajo de los artistas que se inscribían en este movimiento se basaba en el planteamiento del cuerpo como herramienta y soporte de trabajo susceptible de convertirse en obra artística. Estos planteamientos llevaron a algunos artistas como Gina Pane o (el del tiro) a agredir su cuerpo en el proceso artístico, que eso si, registraban muy bien a partir de fotografías y demás. Orlan no sobrepasó los límites del dolor en su trabajo, postura que sigue manteniendo en la actualidad.

Su particular reflexión en torno a la identidad femenina ha tomado diversas formas, y sus trabajos fotográficos y digitales, eclipsados por lo escandaloso de sus intervenciones quirúrgicas, son tal vez, lo más interesante. Durante 10 años trabajó sobre el tema de la identidad femenina a través de la iconografía cristiana, utilizando su propia imagen en un contexto barroco profundamente herético. (Orlan vestida de monja ofreciéndose eróticamente).



Fig. 154. Santa Orlan sujetando un ramo de flores, 1991.

Su más conocida obra, *La Reencarnación de Saint Orlan*, comenzó en 1990 y consistió en una sucesión de operaciones de cirugía estética con las que pretendía reconstruir su rostro por partes basándose en ideales estéticos femeninos de la pintura, su elección respondía a los siguientes argumentos: - "Diana por su característica de diosa agresiva, Psyché por su belleza espiritual, Europa de Gustave Moreau por su amor a la aventura, la Venus de Boticelli por ser la diosa de la fertilidad y la Mona Lisa de Leonardo por su inteligencia." Todas esas partes responden a un retrato robot que la artista construyó digitalmente y al que pretendía asemejarse en lo máximo posible.



Fig. 155. Imágenes de una de las últimas operaciones de Orlan en Tokio, donde se insertó las protuberancias que se muestran en la calavera

Este procedimiento, aunque en una medida diferente, ha supuesto llevar a su máximo extremo las prácticas del body art. La artista afirma que "el cuerpo es obsoleto. Lucho contra Dios y contra el ADN" y que de haber elegido nacer en el año 2000, hubiera elegido ser científica o bióloga, en lugar de artista, para poder estudiar la posibilidad de eliminar la muerte, o al menos de alargar la vida, el miedo a la muerte es una constante de su pensamiento. Ella sostiene junto con su colega Sterlarc que el cuerpo humano no ha tenido tiempo de adaptarse a la velocidad de los cambios de su entorno presente. El cuerpo es para ellos una estructura ineficiente, no resistente, sujeto a la enfermedad, débil y de muerte segura. Personalmente, pensamos que en ese afán por negar el cuerpo a partir de su propia transformación, no hacen sino reafirmarlo.

Sin embargo Orlan sólo interviene su rostro, no podía ser de otra manera, pues por mucho que se quiera no se puede escapar de nuestra cultura. Lo único que puede transformarse en el cuerpo es la corpulencia (más curvas o menos grasa), lo cual no le interesa; tampoco le llama la atención cambiar de sexo. En cambio, las cirugías sucesivas del rostro suponen un cambio de identidad física y psicológica<sup>163</sup>.

La intención de todo este proceso no es la de parecerse a las obras de arte, tal como dicen algunos periodistas, ¿cómo la acumulación y superposición

<sup>163</sup> Se ha especulado con el rumor de que su próximo *performance* --construirse una enorme nariz maya en Japón-- dará pie a un debate de orden judicial: con la ayuda de una agencia de publicidad, Orlan adoptará un nuevo nombre y solicitará al procurador de la República francesa que en su pasaporte figuren sus dos apellidos, pre y posoperatorios. Si no se resuelve el asunto se llevará, como otro acto teatral, a juicio.

puede resultar estético? Lo bello descontextualizado y yuxtapuesto con más belleza puede resultar monstruoso y ella misma lo sabe. Por eso se insertó dos protuberancias en la frente.

*Cierto sector de la prensa muy maledicente no había comprendido el significado de mis intervenciones anteriores, creyeron que yo sólo trataba de ser más bella y por eso elegía a las mujeres más notables de la historia del arte. Quise demostrar que no es así, con mis implantes quedó claro que mi intención no es responder a un canon de belleza, que justamente cuestiono, por otro lado soy absolutamente original y los he desorientado<sup>164</sup>.*

En este tipo de trabajos Orlan pone en evidencia el discurso de la fragmentación y yuxtaposición de diferentes formas para conseguir un ideal, un concepto de belleza, como también hicieran los intentos fisognomistas del siglo anterior.

Orlan se define como feminista y sigue defendiendo que su trabajo cuestiona los ideales estéticos, por eso en lugar de utilizar la cirugía con fines embellecedores, que es su uso más habitual, lo que Orlan pretende es subvertir el uso de la misma<sup>165</sup>.

Cada operación es una escenificación grotesca. Los presentes en el quirófano (cirujano incluido), están todos vestidos por diseñadores de moda (Paco Rabanne, Issey Miyaké, etc.), según el tema del día: carnaval, *high tech*, barroco... El quirófano se vuelve taller de artista, Orlan, la cara tajada, lee textos filosóficos o psicoanalíticos, conversa por satélite con quien quiera hablarle, y produce *in situ* videos, fotos y objetos que luego se montan como instalaciones en galerías.<sup>166</sup>



*Fig. 156.* Dos de sus trabajos digitales en los que reflexiona sobre ideales estéticos de procedencia distinta, en el primero de las culturas precolombinas y el segundo la venus de Boticelli.

<sup>164</sup> Corinne Sacca-Abadi *Orlan La caída de la metáfora: cuando lo real se adueña de la escena.* (octubre 1996) <http://www.apa.org.ar/otram/orlan01.htm>

<sup>165</sup> Mark Dery, *Velocidad de escape*, Siruela 1995, pág 264.

<sup>166</sup> Sylvia Navarrete *Orlan o el performance quirúrgico* <http://www.jornada.unam.mx/1996/oct96/961002/sylvia.html>

Roman Gubern, en *El Eros electrónico* calificaba el caso de Orlan como una caricatura estridente de la tendencia de nuestra sociedad hacia la modificación de la apariencia, y apuntaba hacia una idea que formará parte de la defensa de este tesis en último bloque de esta tesis: en la actualidad la tecnología digital permite retocar el cuerpo y convertirlo en objeto de deseo, de un modo mucho más cómodo y fácil que la cirugía.

No obstante personalmente pensamos que el trabajo de Orlan a pesar de su aparente radicalidad, está inmerso en la institución arte que ella tanto critica y la cobertura mediática que se ha dado a su trabajo, así como el proceso de posterior exhibición, tanto de reliquias, de fragmentos de piel, de objetos, restos y fotografías que posteriormente muestra son una buena prueba de ello.

*Yo he dado mi cuerpo al arte. Después de mi muerte no se lo daré a la ciencia, sino a un museo. Será la pieza central de una instalación con vídeo, ya lo he previsto todo pero no quiero hablar de mi muerte, yo no la creo, pienso que en el futuro la gente no va morir, la ciencia, te decía, brinda esperanzas, y si tengo que morir demostraré que soy una artista hasta el final<sup>167</sup>.*

Orlan es un personaje que posiblemente haya excedido sus posibilidades como artista pero que sin embargo no deja de ilustrar esa tendencia por el cambio y reflexión en torno a la identidad.

#### INTERDISCIPLINAREIDAD Y ARTESANÍA

Dentro de los presupuestos de la última ola de feminismo anterior al ciberfeminismo, y que tendrá una gran influencia sobre el mismo se enmarcan algunas propuestas que comentaremos en estas líneas. Estos trabajos artísticos están marcados por una tendencia hacia la pluralidad, que se arraiga en la posición de la mujer dentro del ámbito de los grupos sociales excluidos o marginales. El feminismo ofrece la posibilidad de una interdisciplinareidad sincrética e integradora que supone un reto a las relaciones de poder en la sociedad, condicionadas por el género y la raza y la vulnerabilidad de las mujeres dentro de estas disposiciones<sup>168</sup>. Dentro de la interdisciplinareidad cobra especial importancia la práctica artística del *performance*, la fotografía y la instalación, formas artísticas que están menos condicionadas por presupuestos históricos *a priori* que por ejemplo la pintura;

*La performance ofrece a las mujeres la posibilidad de crear nuevos significados porque es más abierta y carece de una historia abrumadora, de materiales prescritos y de significados obligados<sup>169</sup>.*

El *performance* se entiende, tanto como práctica absoluta, así como el traslado de esta actitud al ámbito de la fotografía y la intervención artística.

<sup>167</sup> Corinne Sacca-Abadi, op. Cit.

<sup>168</sup> Katy Deepwell, ed., *Nueva crítica feminista de arte*, Ed. Cátedra, Madrid, 1998. pág. 80

<sup>169</sup> Roszika Parker y Griselda Pollock (eds) ; *Framing feminism: Art and women's movement 1970-1985*, Pandora press, 1987, citado en Katy Deepwell, op. Cit. pág. 204.

Recordemos que las teorías de Judith Butler en cuanto a que el género es *performativo*, es decir, en constante construcción y evolución, han tenido gran importancia en este ámbito que se traduce en una actitud activa.

En cuanto a las temáticas recurridas por las mujeres cobra una gran importancia la reivindicación y recuperación de la artesanía practicada por las mujeres a lo largo de la historia, especialmente el bordado y todo aquello relacionado con el acto de tejer y todas sus variantes. Este intento de recuperación supone un homenaje histórico a aquellas labores de la mujer en el ámbito doméstico, aunque es destacable que las primeras obras de tapiz firmadas fueran aquellas que realizaron las religiosas en la Edad Media.

En la Edad Media la principal actividad femenina se realizaba en el claustro, por tanto eran las monjas, las religiosas las únicas que tenían acceso a actividades que no se ciñeran a lo familiar. De esta manera, fueron las monjas las primeras que se dedicaron a actividades artísticas tales como el bordado, aunque para estas monjas los trabajos no eran un medio de expresión artística, sino una tarea puramente consagrada a Dios<sup>170</sup>. Estas obras anónimas constituyeron el legado de estas mujeres.

Este homenaje permite relacionar la historia del bordado con la historia social de las mujeres. A diferencia de la mayoría de los estudios históricos sobre el bordado, que se centran en cuestiones de estilo y técnica, analiza a través del bordado las cambiantes ideas de feminidad y los papeles adscritos a las mujeres desde la época medieval, en la cual aquel era considerado con una forma elevada de arte y practicado tanto por hombres como por mujeres, hasta su denostación actual como "artesanía femenina"<sup>171</sup>.

Este estudio llevó a la realización de diferentes exposiciones cuya temática era el bordado y la artesanía, como la puntada subversiva, dividida en dos partes "el bordado en la vida de las mujeres 1300-1900" y "Mujeres y tejidos en la actualidad", en 1988.



Fig. 157. Beryl Graham, Dyptich (detalle). Dechado del siglo XVIII en versos; en algodón rojo sobre fotografía en blanco y negro de la abuela de la artista, 1988.

<sup>170</sup> Por otra parte estaban las miniaturistas y las que iluminaban los manuscritos. La presencia de la mujer en la Iglesia se hizo más notable a partir de finales del siglo XI; el culto a la Virgen María podría ser una de las razones, pero lo que verdaderamente nos interesa es que entre estas miniaturistas se encuentran las primeras obras firmadas. Una de las primeras monjas que firma con su nombre es española, Ende (*ende pintrix et dei atrix*), única pintora en nuestro país hacia 975, a pesar de que muchos ponen su sexo en tela de juicio, Estrella de Diego reivindica estas piezas como hecho artístico afirmando que serían merecedoras de estar presentes en los grandes museos. E. de Diego, Op, cit. Pág. 28

<sup>171</sup> R. Parker; *The subversive Stitch*, texto de la cubierta citado en Katy Deepwell, op.cit, pág 145.

Este trabajo de Beryl Graham ilustra perfectamente esta tendencia hacia la utilización híbrida de medios, en este caso la fotografía y el bordado, así como el interés por una temática intimista en la que se refleja la memoria familiar, que habíamos mencionado al principio del capítulo, a través de la imagen de la abuela de la artista.

Las tendencias artísticas feministas de esta ola se decantan más por el concepto de feminidad, de aquello que conformaría el universo o particularidad femenina. En este planteamiento cobraría gran importancia el propio cuerpo de la mujer, cuya deuda histórica se pretende salvar y recuperar<sup>172</sup>.

*El cuerpo es performativo en la medida en que es capaz de generar significados<sup>173</sup>*

El cuerpo y la ropa, otra forma de tejido, y otra forma de piel, tienen que ver con los códigos del género, asimismo poseen un carácter temporal, que al igual que los objetos son capaces de evocar las más íntimas historias. La ropa será un elemento recurrente que muchas mujeres utilizarán en instalaciones, performances y fotografías.



Fig. 158. Annette Messenger, *Histoires des Robes (historia de los trajes)*, 1990.

Las fragmentaciones del cuerpo, en ocasiones ingeniosas, que realiza Messenger, sus inscripciones (dibujos literales) sobre la piel y sus fragmentos de escritura a veces ilegibles, todos ellos enmarcados de modo fetichista, hablan del deseo de redescubrir en el ser amado ese ser primero. En este

---

<sup>172</sup> La reivindicación de luso y representación del cuerpo femenino ha sido un tema inherente a todas las corrientes feministas desde sus inicios en los años 70.

<sup>173</sup> Judith Butler, *Bodies That matter, On the discursive Limits of Sex*. Nueva York; Routledge, pág. 27-36.

trabajo en concreto recogía historias de vestidos de aquellas mujeres que los habían utilizado. De esta manera, este trabajo recogería los presupuestos que hemos planteado al inicio de este capítulo en el que hablabamos de la memoria, la experiencia y el género y que de alguna manera constituían narrativas con un marcado carácter autobiográfico. La propia experiencia se convierte en una forma más de expresar la identidad.



## **5. EL ENCUENTRO CON EL OTRO ARTIFICIAL**

---



## 5.1. METÁFORAS MECÁNICAS

*No cabe duda que al regresar cada primavera, las golondrinas se comportan como relojes.*

DESCARTES

La historia del hombre está plagada de inventos de todo tipo, los primeros fueron de carácter mecánico, desde la prehistoria hasta el siglo XIX. Fue un paso importante la máquina de motor y la posterior y absolutamente definitiva aparición de la electricidad.

A principios del siglo XIX, durante el periodo romántico, y como ya habíamos comentado en capítulos anteriores, se establecieron algunas metáforas que servían para explicar y entender mecanismos relacionados con la memoria, los procesos vitales e incluso el alma, estas metáforas que hemos elegido para comenzar este capítulo tienen que ver y mucho con estos inventos. El primero de estos artilugios enigmáticos es el reloj, que pese a tener ya más de un siglo de existencia, tomó un gran protagonismo y fue utilizado para comparar su funcionamiento con la evolución lineal del tiempo y su repercusión sobre la naturaleza y sus procesos.

*"Para un reloj que está compuesto de todo tipo de engranajes, no es menos natural indicar el tiempo que para un árbol crecer a partir de una semilla y dar los frutos que le corresponden"<sup>174</sup>.*

El reloj, en la época de Descartes todavía funcionaba como metáfora política en el estado absolutista, frente a la ideología liberal que defendía el equilibrio y la complementariedad de las piezas del reloj. El reloj, de esta manera reflejaba de manera ambivalente y metafórica la organización social, tanto por medio de sus diferencias como por sus pretensiones igualitarias.

El romanticismo, tal como comentaba Draaisma en *Las metáforas de la memoria*, contrapuso el "aliento vital", el principio vital en la naturaleza orgánica, que tanto apasionaban a los pintores paisajistas, al engranaje del mecanicismo encarnado principalmente en la figura del reloj<sup>175</sup>. Sin embargo no todos los artistas románticos tenían esta misma concepción, para algunos de ellos, por ejemplo Carus, nada estaba más alejado de las ideas románticas acerca de la naturaleza, el organismo o el alma que la idea de un reloj que pudiera desmontarse o en el que se pudieran cambiar piezas a discreción.<sup>176</sup>

Carus opina al respecto de algunas metáforas mecanicistas, entre ellas la de que la experiencia se conserva en el alma como una impresión en una tablilla de cera, que son ideas absurdas. Él propone una metáfora mucho más sugerente: la memoria como un telar, donde se enmarañan y entrecruzan los hilos, que pese a hacerlo en un orden y unas normas espaciales, (pues se trata igualmente de una máquina) remite a otro tipo de

<sup>174</sup> R. Descartes, *Principes de la philosophie, Oeuvres philosophiques*, París, 1973, parte III, p. 520 (96)

<sup>175</sup> Draaisma, op. Cit, pág. 98.

<sup>176</sup> Draaisma, op. Cit , pág.100.

significados. En contraste con las analogías cartesianas, expresando la transparencia de las leyes mecánicas, Carus habla de la impenetrabilidad de la memoria: resulta imposible averiguar como la experiencia teje imágenes en nuestra memoria, hay demasiados hilos...

Decíamos que esta metáfora era sugerente y explicaremos el porqué: la tradición dentro de la simbología y mitología del telar y el acto de tejer nos remite a la cultura clásica y al mundo del Arte<sup>177</sup>, que tanto nos ha interesado a lo largo de esta tesis, pero al mismo tiempo abre una puerta a etapas posteriores: la máquina digital, el ordenador y la configuración de la identidad en torno a ella, serán temas de los que hablaremos con posterioridad, y es que, debemos recordar que en aproximadamente esos momentos (la década de los años 40 a 50 del siglo XIX) se produjeron los primeros intentos de construir máquinas analíticas, y ello surgió a partir de los experimentos realizados por Ada Lovelace, hija de Lord Byron, junto a Charles Babbage con telares que comenzaron a ser automatizados. Resulta interesante como el telar, un instrumento bastante antiguo, constituyó una de las metáforas del siglo XIX, para hablar de memoria y el pensamiento y además fue el embrión de la computadora y sus consiguientes variaciones.

Pero no nos desviemos de nuestro contexto; hemos citado dos maquinarias que fueron objeto de admiración y estudio en el siglo XIX a pesar de no haber sido inventadas en ese momento, pero otros inventos tuvieron lugar en el seno de dicho siglo, y que también repercutieron en el imaginario colectivo y la forma de entender la mentalidad humana de la época, concretamente dos de ellos: la fotografía y el fonógrafo.

El fundamento y origen de la fotografía se encuentra en la fusión de los hallazgos de la química y de la óptica a principios del siglo XIX. El hallazgo se bautizó con el nombre de «dibujo de luz». Sus inventores fueron el litógrafo Nicéphore Niépce y el escenógrafo Louis Jacques-Mandé Daguerre, asociados a partir de 1829. Daguerre mejoró el método hacia 1838 con la ayuda de Arago, miembro influyente del parlamento francés, y consiguió el reconocimiento público del invento. El daguerrotipo fue introducido en el mismo año de su presentación en París, en 1839. La fotografía, se configuró como la metáfora de la memoria más importante, pues su capacidad de registrar datos visuales, en forma de imágenes lo revelaba como un espejo de la memoria.

No quedaba muy lejos uno de los inventos de Edison, el fonógrafo, el cual finalmente permitía no sólo registrar, sino también reproducir sonidos<sup>178</sup>, conformando una suerte de archivo acústico de la memoria. Edison mostró desde un principio un interés por acercar la máquina a lo humano, como se puede observar en la siguiente noticia. En *Scientific American* del 22 de diciembre de 1877 se narra como Edison entró en el local de la redacción y depositó en la mesa un simple y pequeño artilugio. Después de dar vueltas a

---

<sup>177</sup> Recordemos el mito de Aracne, representado en el cuadro *las Hilanderas* de Velázquez:

Aracne era una muchacha lidia hija de Idmón, un tintorero de Colofón. Habilísima tejedora y bordadores, llegó un día soberbiamente a retar a su patrona, Atenea. Aunque esta trasformada en anciana, trató de persuadirla e infundirle modestia, Aracne persistió en su reto. Atenea hizo un tapiz representando los dioses del Olimpo y los castigos que infligen a los mortales que los desafían, respondiéndole Aracne en otro en el que figuraban los amores escandalosos de los dioses. Atenea, encolerizada, le dio un golpe con su lanzadera, por lo que Aracne, humillada, se intentó ahorcar. La salvó la diosa, pero transformándola en araña, el animal que continuamente hila y teje sus telarañas. Fuente: J. Eduardo Cirlot, *Diccionario de Símbolos*, Ed. Labor.

<sup>178</sup> Veremos la importancia que tiene este invento en el libro que comentaremos con posterioridad ¿La eva futura, en el cual el propio inventor es Edison.

la manivela "la maquina se interesó por nuestra salud, nos preguntó sin os gustaba el fonógrafo, nos informó de que ella se encontraba bien, y nos deseó una velada agradable". En la primavera de 1878, Edison envió a sus emisarios por todo el mundo para que hicieran demostraciones de este asombroso invento.<sup>179</sup>

Fotografía y fonografía se convirtieron en medios eficaces para reproducir la información, memorias artificiales con una capacidad tan inmensa como la del hombre<sup>180</sup>.

---

<sup>179</sup> Draaisma, Op. Cit , pág.119.

<sup>180</sup> Draaisma, op. Cit , pág.94



## 5.2. AUTÓMATAS

*>>He de deciros: Puesto que nuestros dioses y nuestras esperanzas son ya estirpe científica, ¿por qué no lo serían también nuestros amores? En lugar de la Eva de la leyenda, olvidada y menospreciada por la ciencia, os ofrezco una Eva científica digna de vuestras vísceras marchitas que llamáis 'corazones'.<sup>181</sup>*

La aproximación hacia los inventos de Edison y las anteriores metáforas comentadas servían como nuestro prelude al protagonismo que tomaron en la literatura unos seres fruto del ensamblaje de lo mecánico con lo vital, seres pretendidamente humanos pero con alma y esqueleto metálico: los autómatas. Los autómatas provienen de una tradición tan antigua como el invento del reloj. Se les ha utilizado tanto como para la exhibición de habilidades, tales como tocar el piano o bailar, como objeto de las fantasías más perversas. Se dice que Descartes, de quien hemos hablado con anterioridad, era un gran amante de los autómatas, que en su casa tenía gran cantidad de ellos.

Interesados por la temática de los autómatas pasamos a repasar unos ejemplos que nos ha brindado la literatura y el cine, y que pese a ser simplemente una pequeña muestra, pueden acercarnos a ese mundo de lo perverso, y lo siniestro en forma de máquina.

### 5.2.1. AMOR INANIMADO.

El objeto de estas siguientes líneas constituirá algunos ejemplos de la literatura cuyos personajes autómatas, si bien no eran protagonistas, tenían una gran importancia, un gran peso en el relato. El origen de todas estas historias se halla en el mito de Pigmalión, perteneciente a la cultura griega clásica y que forma parte de diferentes obras literarias de la época, entre ellas la *Metamorfosis* de Ovidio.

La historia viene a contar la humanización de una estatua de piedra en mujer, de carne y hueso, cuando el mito arranca con la petrificación de un grupo de mujeres. Es decir, un grupo de mujeres, las Propérides, fueron castigadas por Venus a ser las primeras prostitutas por no reconocer su divinidad, no sólo pierden su pudor sino que también acaban perdiendo también la ternura y la calidez humana por lo que se convierten en estatuas de piedra.

Pigmalión era un importante rey de Chipre que destacó siempre por su bondad y sabiduría a la hora de reinar. Todo su tiempo libre lo dedicaba a crear esculturas no mostrándose interesado por otro tipo de distracción, ni siquiera por el matrimonio, cosa que comenzaba a preocupar a sus súbditos. Pigmalión tenía conocimiento de la conducta de las Propérides, y lo había asumido de tal manera que el aborrecimiento que sentía por su lujuria, su frialdad, su dureza pétrea y demás vicios se había hecho extensiva al resto de

---

<sup>181</sup> Villiers de l'Isle Adam, *La Eva Futura*, Valdemar 1988, pág 200.

las mujeres del mundo<sup>182</sup>, por eso no sentía ningún interés ni por ellas ni por el matrimonio.

Estaba el rey tan obcecado en su odio a las mujeres, que vivía solo y la conclusión a la que llegó fue la de crearse una mujer, de piedra, a su gusto y medida, y por supuesto exenta de todos los vicios y pecados que él asimilaba al resto de mujeres terrenales. Pigmalión llega a esculpir a una mujer en marfil a la que retocó sin cesar hasta convertirla en perfecta. Esta estatua poseía una belleza sobrenatural, no ajustada a los cánones de la época, y, una vez terminada Pigmalión la vistió con las mejores galas y le puso el nombre de Galatea.



Fig. 159. Edward Burne-Jones; *Pigmalión y Galatea*

Definitivamente, Pigmalión se enamora de su creación, a la cual realiza regalos y ofrendas, incluso a veces la toca para comprobar si tiene vida. Un día, en la fiesta de Venus, Pigmalión realiza su ofrenda a la diosa y le pide que le mande una mujer igual a su obra, pues no se atreve a pedir que sea ella misma<sup>183</sup>. La diosa conmovida decide concederle el deseo: cuando Pigmalión llega a casa, busca a su estatua en el lecho habitual y en el momento de acariciarla, ésta cobra vida<sup>184</sup>. Es una mujer de su propia creación.

---

<sup>182</sup> Pilar Pedraza considera a Pigmalión uno de los primeros misóginos de la historia, dada su explícita aversión hacia las mujeres, *Máquinas de amar*, Valdemar, 1998, pág. 32

<sup>183</sup> Algunas versiones cuentan que Pigmalión pidió a Afrodita que Galatea se convirtiera en mujer para poder amarla como se merecía, y cuentan que tras concederle el deseo, estos dos contrajeron matrimonio y tuvieron descendientes humanos para el reinado de Chipre.

<sup>184</sup> En otras versiones, la estatua sigue estando en el pedestal y desciende de él ruborizándose sus mejillas con el contacto de las manos de Pigmalión. Se hallan muchas representaciones de este mito en la pintura de casi todas las épocas.

## HADALY VS ALICIA

La idea de crear una mujer a la imagen de lo que un hombre desea es la que subyace a la novela de Villers de L'Isle, *La Eva Futura*. En esta novela, cuyo protagonista (aunque encubierto tras el papel de amigo / ayudante) es el propio Edison, se muestra el proceso de creación de una autómatas mujer, a la imagen y semejanza de otra viviente, con la intención de servir de sustituta de ésta. Mujer que es modelada por una escultora y que tomará vida, no por deseo de los dioses, sino por acción de la electricidad.

En el comienzo de la narración se muestra a un abatido y desconcertado miembro de la alta sociedad, Lord Ewald, al borde del suicidio, que acude a visitar a su amigo Edison a informarle de su intención de quitarse la vida ante la impotencia de la relación con su amada Miss Alicia Clary, mujer que a pesar de su belleza inmensa, es incapaz de soportar, por su crudeza de espíritu.

La descripción que Lord Ewald hace de Alicia es desconcertante y contradictoria para Edison y para nosotros, pero de alguna manera connota al personaje de un halo abstracto y ambiguo, pero con un sabor amargo y desolador. No se sabe si es por su carácter altivo y de pretensiones burguesas, o su belleza amenazante, carente de inteligencia, pero no de mañas y de tretas. Por su poca sensibilidad la quisiera ver muerta, porque es indigna de su amor, pero ante la incapacidad de hacerlo decide que es él mismo quien debe morir.

Ante la situación que presenta Lord Ewald, Edison ofrece una solución alternativa y que definitivamente acabará con su amargura: la construcción de un autómatas (que por otra parte Edison ya había comenzado a diseñar, y que es fruto de su invento de la electricidad) idéntica en apariencia a su amada, pero a la que dotará con un alma digna de su amor, y que no perturbará para nada su existencia pues será modelada para la sumisión.

Lord Ewald, tras muchas dudas durante todo el proceso explicativo de Edison<sup>185</sup> (a veces interminable monólogo del mismo, no exento de fantasía en algunos momentos), acerca de cómo se construiría la andreida<sup>186</sup>, accede a la realización de Hadaly (el nombre del autómatas, que significa ideal en persa) como mujer de compañía, y acepta, por tanto, intentar esa relación con ella.

Cabe señalar la magistral escena en la que Lord Ewald se convence de la verosimilitud de Hadaly, fruto de un engaño al que le somete Edison haciéndole creer que era la propia Alicia con quien estaba dando un paseo. Conmovido tras la muestra de ternura y pasión de ésta mientras están sentados en un banco del jardín de la mansión de Edison en Menlo Park, descubre que no es Alicia, sino Hadaly a quién está besando y abrazando

---

<sup>185</sup> El final del proceso explicativo sobre la reconstrucción, fase a fase, parte a parte del cuerpo de Alicia en Hadaly a lord Ewald.

“-Me va pareciendo infernal mirar las cosas del amor desde este punto de vista.

“-Perdonad, Milord (...) no son cosas del amor sino de los enamorados (...) ¿por qué vacilar ante ellas? ¿Cuándo se ha turbado un médico ante una mesa de disección, en un curso de anatomía?” (pág 197).

<sup>186</sup> Es la denominación que utiliza el escritor para definir a la mujer autómatas.

sintiendo su palpar artificial. El escalofrío que siente al reconocer que es a una máquina a quién está besando, en lugar de una mujer no hace, sino afirmar definitivamente, que podía llegar a amarla.

La confusión entre ambas es tal que el modelo mecánico podía perfectamente suplantar al humano.

*La falsa Alicia parecía más natural que la verdadera.*

(...)-¿Estás seguro de que no SEA YO quien está aquí?

-No (...) ¿Quién eres?<sup>187</sup>

Este es el momento en el que Lord Ewald reconoce que Hadaly, no es solo idéntica a su amada en apariencia, sino que además es mejor y decide hacerla su mujer. Su futura felicidad, que iniciaba en ese momento, aunque de una forma no muy ortodoxa, es truncada en el momento en el que se encontraban de viaje en barco hacia su castillo, sufren un accidente en el que Hadaly, que viajaba en una caja (una especie de féretro donde dormía) naufraga y se confunde con el cuerpo de su idéntica Alicia Clary<sup>188</sup>.

De esta manera Villiers, después de plantear el dilema, o la sustitución de lo artificial por lo humano, sale airoso dejando un final ambiguo en el que el protagonista no llega a convivir y a experimentar una vida al lado del autómatas ideal, con todos los inconvenientes que ello pudiera plantear.

La esencia de la idea de Edison en su intento por reproducir autómatas con cuerpo de mujeres exuberantes dotadas de los encantos más arrebatadores e irresistibles (él pretende con posterioridad construir las en serie<sup>189</sup>) radica en la vacuidad del alma que les asume al tipo de mujeres 'de carne y hueso' con estas características.

(...) *Una mujer viviente, por sus atractivos, os conduce a la muerte.*

> *Bien, puesto que tanto la adoráis, YO VOY A ARREBATARLE SU PROPIA PRESENCIA.*

(...)

Después en lugar de ese alma que os había en la mujer viviente infiltraré algo como un alma distinta.

*...De esa forma viviente sacaré un segundo ejemplar transfigurado según vuestros anhelos<sup>190</sup>.*

Esta concepción de mujer superficial capaz de seducir a un hombre y arrastrarle hasta sus pies arrancándole el último aliento de su vida no deja de estar relacionada con la concepción imperante en el siglo XIX de la mujer como ser temible dotado de una gran perversidad. Edison es capaz de separar toda la superficialidad en lo físico de las mujeres y guardarlo en una caja, resumiendo de esta manera que todos estos encantos son susceptibles de ser reproducidos y alimentados por la electricidad creando seres automáticos al servicio de un amo y señor: el hombre.

---

<sup>187</sup> Villiers de l'Isle, Adam, Op. Cit , pág 233.

<sup>188</sup> Lord Ewald sobrevive felizmente no sabemos si finalmente viudo, o al lado de su 'querida' Alicia.

<sup>189</sup> "Lo primero era hacer la primera Andreida. Hallada la fórmula general, de aquí en adelante, no es más que labor de operarios. No dudemos que pronto se fabricarán millares de seres como éste y que habrá industriales que monten manufacturas de ideal". Pág 177

<sup>190</sup> Villiers de l'Isle Adam, *La Eva Futura*, Valdemar 1988, págs 84, 85.

*¿valía esto la pena de avillanarse, de despojar a su familia, de olvidar la infinita esperanza y caer en un vil suicidio?*

>Todo por el contenido de este cajón<sup>191</sup>.

Edison, en la voz de Villiers, propone a las andreidas, o mujeres autómatas como remedio a la infidelidad masculina; para él es solo una cuestión de sustitución, en la que de la misma manera que se degrada a la mujer en la comparación con la máquina, también se degrada al hombre por no tener la integridad de distinguirla.

Asimismo, Edison no contempla la posibilidad de que Ewald se pueda llegar a enamorar de la máquina, ¿cómo se hubiese desarrollado el relato si hubiese sido así?. Hadaly, de manera bastante increíble es dotada de poderes televidentes y se le infunde un alma que una médium arrebatada a un muerto. Hadaly se presenta como un monstruo de la perfección estética, buena educación, cultura (recita a los clásicos y también a los contemporáneos) y un alma mejor que la de su original, Alicia.

Tiene gran importancia el hecho de que Edison por aquellos momentos hubiera inventado el fonógrafo, pues es esta la tecnología que permite a Hadaly recitar versos, así como la electricidad, en forma de soplo divino es la que permite finalmente que la articulación de Hadaly sea fluida y la haga susceptible de ser confundida con una mujer de carne y hueso. Más allá de ello, que sea preferida.

La contraposición entre las dos mujeres se muestra degradando la figura de Alicia, reduciéndola a lo más despreciable, mientras que se ensalza en todo momento las habilidades y las ventajas de la automática. Tanto Alicia, como Hadaly, hablan poco por sus propias bocas, pero su descripción y el juicio que se emite en torno a ellas se produce a través de los comentarios de Edison. Edison fagocita todo el relato, el resto de personajes quedan reducidos, aplastados ante la verborrea y las capacidades del mismo.

*La Eva Futura* supone una obra de gran interés que nos permitiría generar líneas y líneas de contenido, pero no es ese el cometido de esta tesis, y por ello no nos gustaría extendernos haciendo tal vez tedioso el discurso de este capítulo. Por ello, nos gustaría también hablar de otra obra, un poco anterior a la de Villiers de l'Isle que aborda el tema del autómata de una manera, sino parecida, con similares connotaciones, pero, por supuesto con su propia entidad, como relato aislado y como conjunto de la obra de E.T.A. Hoffmann: *El hombre de la Arena*.

---

<sup>191</sup> Villiers de l'Isle Adam, op. Cit. pág 149.

## OLIMPIA VS CLARA

*El hombre de la arena*, forma parte de los cuentos que escribió Hoffmann y que publicó en 1817 bajo el título de *Cuadros Nocturnos* y en él se muestra el interés del escritor por lo fantástico y lo sobrenatural, en este caso en forma de autómeta.

Encontramos influencias de este relato en *Si una noche de invierno, un viajero...* de Italo Calvino, de la que ya hemos hablado; por una parte el tono utilizado y las alusiones al lector en segunda persona, que en este cuento se producen de manera localizada pero en el libro de Calvino, rigen la voz del narrador. Por otra parte existe un guiño a uno de los personajes, *Lotario*, que en el hombre de la arena es un amigo de Nataniel, y hermano de su novia Clara, y en el relato de Calvino es *Lotaria*, el nombre de la lectora, la coprotagonista.

Así como en la novela de Villiers de L'Isle, desde el principio conocemos la naturaleza mecánica de Hadaly, en *El hombre de la Arena* de Hoffmann el descubrimiento de la naturaleza de Olimpia se retarda hasta prácticamente el final del cuento, cuando el protagonista, Nataniel presencia una discusión entre los dos ingenieros / creadores del autómeta en la que tratan de apoderarse ambos de ella.

El protagonista, Nataniel, posee un carácter fantasioso que de alguna manera encarna los valores del romanticismo. Tras un incidente en su infancia, provocado en gran parte por su imaginación, permanece con un trauma con respecto a la figura del hombre de la arena (*der sandman*), narración de carácter popular en la tradición anglo-germánica, que se cuenta a los niños para que concilien el sueño pronto<sup>192</sup>. Dentro de este trauma Nataniel asimila al personaje del hombre de la arena a un abogado, amigo y colaborador de su padre en sus experimentos de alquimia, el señor Coppelius, trasfigurado posteriormente en Coppola, traficante de catalejos.

El señor Coppelius está presente el día de la muerte del padre de Nataniel cuando estaban realizando uno de sus experimentos con fuego. Este hecho acrecentará el terror que Nataniel siente hacia él, pues lo hace responsable de la muerte de su padre.

La relación que Nataniel establece entre Coppelius y el hombre de la arena se produce a través de los ojos: el hombre de la arena cubre de arena los ojos de los niños que no se duermen pronto, y el señor Coppola vende monóculos y artilugios ópticos.

La importancia que se concede a los ojos en el todo el relato también se manifiesta en la fascinación que Nataniel siente hacia Olimpia: ésta se produce en relación a la mirada de ella, que aunque fría y distante, le inspira comprensión y confianza, cuando la descubre desde su habitación de la residencia universitaria a través de un catalejo que había comprado previamente a Coppola. Pero su definitivo enamoramiento se produce cuando el profesor Spalanzini presenta a Olimpia en sociedad en una fiesta

<sup>192</sup> El hombre de la arena es un señor imaginario que cubre los ojos de arena de los niños que no se duermen al poco de acostarse.

haciendo creer el resto de la comunidad universitaria que se trataba de su hija que había permanecido recluida durante un tiempo<sup>193</sup>.

Olimpia toca el piano y canta con un timbre de voz que Hoffmann describe como de campanas. Nataniel es el único hombre en toda la fiesta que baila con ella, y, a pesar de notarla mecánica y algo arrítmica enloquece de amor hacia ella (aunque cuando la besa nota sus labios fríos como los de una muerta). A partir de este momento Nataniel olvida por completo a la que era su novia desde la infancia; Clara, la hermana de su fiel amigo y confidente Lotario.

La manera en que se contraponen las personalidades de las dos mujeres se muestra con gran lucidez; Clara, la humana, encarna los valores de la racionalidad e inicios de la psicología de la época y ésto se manifiesta en los comentarios que ella realiza a una de las cartas en las que Nataniel le cuenta su incidente infantil con el hombre de la arena (Coppelius), que se reavivó al encontrar unos meses antes al comerciante Coppola. En realidad, la carta iba dirigida a su hermano Lotario, pero Clara la recibe por un error postal y decide responderle. Ante el hecho descrito por Nataniel, Clara le explica que aquello fue un fruto de su imaginación, y que más allá de ella el hombre de la arena no había existido jamás. Mediante argumentos filosóficos y racionales<sup>194</sup> trata de calmar a Nataniel, que por su parte, se siente ofendido porque cuestiona su credibilidad y por extensión su personalidad, su manera de ser.

Pero lo que verdaderamente agravia a Nataniel de Clara es el poco interés que muestra con respecto a sus poemas; Nataniel, como personaje sensible e imaginativo que es, posee una gran afición hacia la escritura, concretamente a la poesía, y escribe poemas que reflejan su estado de conflicto emocional, sus pesadillas y su personalidad oscura y atormentada. Dichos poemas, demasiado crípticos y tenebrosos producen en Clara un profundo rechazo, en parte porque los ve como reflejo del estado anímico de Nataniel, por el que teme y se preocupa. En cambio Olimpia, se muestra muy complacida cuando Nataniel le recita sus poemas, y a pesar de que ella no emita sino gimoteos y suspiros<sup>195</sup> que nada aportan a su obra, para él es suficiente; cree que bajo el silencio de Olimpia se esconde comprensión y emoción ante su obra.

Llegado el clímax en el enamoramiento de Nataniel, éste decide ir a pedir la mano de Olimpia a su supuesto padre el profesor Spalanzini. Fue justo antes de subir las escaleras cuando presencia la discusión que mencionábamos al inicio; Cuando Nataniel ve el cuerpo de muñeca de Olimpia cargado a hombros de Coppola (quien tras reducir a Spalanzini, había conseguido apoderarse de la autómatas), y concretamente sus ojos de

---

<sup>193</sup> Recordemos que en Metrópolis también se hace una presentación en sociedad del robot María para probar del mismo modo al público y constatar la verosimilitud del autómatas como doble idéntico a un humano.

<sup>194</sup> "Has Hecho la personificación del hombre de arena tal como podría hacerla un espíritu infantil impresionado por cuentos de nodriza.

(...)Tu padre ha encontrado la muerte debido a alguna imprudencia y Coppelius no tiene culpa alguna. ¿quieres Saber lo que ayer pregunté al boticario vecino? Si era posible encontrar la muerte instantánea a causa de una explosión haciendo experimentos químicos. (...) "Sí, ciertamente", y me describió un montón de sustancias ..." pág 65.

<sup>195</sup> Olimpia apenas habla "¡ah, ah...! y buenas noches amor mío!" son las todas las frases que compartieron en su relación - Y ya es mucho teniendo en cuenta que existía la tecnología necesaria para recoger y reproducir el sonido (el fonógrafo) todavía no se había inventado en la época en que se escribió este cuento.

esmalte rotos (que había fabricado Coppola) enloquece y cae en una enfermedad durante un tiempo.

Pasado este periodo, y estando Nataniel recuperado decide casarse con Clara. Un día durante un paseo vespertino, deciden subir a una torre a observar la vista desde ese punto. Para ayudarse Nataniel utiliza su catalejo y, en un movimiento del aparato coloca delante de su objetivo a Clara: y aquí es donde se vuelve a desencadenar su delirio, cree ver en los ojos de Clara, el frío vidrio de los ojos artificiales de un autómatas y decide matarla. En este intento su hermano Lotario consigue salvar a Clara y es Nataniel quien se arroja finalmente desde la torre acabando, de esta manera, con su vida.

Una mujer racional, inteligente, al lado de una muñeca inútil, eso sí, extremadamente bella si se compara con Clara, la humana. La belleza sobrenatural junto a la sumisión son los valores que más aprecia Nataniel en su Olimpia, y también los que hacían de Hadaly la compañera ideal.

*El hombre de la arena* es más famoso que otros excelentes relatos de Hoffmann gracias a su lectura por Freud a partir de lo siniestro o inquietante. La lectura de Freud de lo siniestro no se centra exactamente en la figura del autómatas (que además tampoco tiene el protagonismo del relato, como hemos podido comprobar) sino en la de Coppola, como personificación del Hombre de arena por parte de Nataniel. Recordemos que para Freud, lo siniestro tenía su origen en algo que en algún momento anterior era familiar, y fue reprimido, por ello al evocarlo se convertía en siniestro, en este caso el cuento que le narraba la niñera en su infancia, encarnado en la figura del fabricante de lentes.

Sin embargo Jentsch, de cuyas teorías partió Freud, si que concedía el sentido de lo siniestro a la propia muñeca, para Jentsch lo siniestro es lo novedoso, lo no familiar. Destaca como siniestra por excelencia la "duda de que un ser aparentemente animado sea en efecto viviente; y a la inversa, que un objeto sin vida este de alguna manera animado. Menciona como ejemplo las figuras de cera, las muñecas 'sabias' y los autómatas."<sup>196</sup>

La idea que acerca lo siniestro a aquello dudosamente humano o viviente se muestra a la perfección en el relato de Hoffmann así como en el pasaje que habíamos comentado anteriormente de la confusión de Hadaly con Alicia en *la Eva Futura*. En ambos casos, el temor hacia la identidad del otro perturba y hace tambalear la integridad de un humano y lo acerca a una relación con lo extraño, lo diferente.

---

<sup>196</sup> S. Freud, *Lo siniestro*, op. Cit. pág 2492, también lo recoge P. Pedraza, *Máquinas de amar*, Valdemar 1998. Pág 81.

## 5.2.2. MÁQUINAS PRODUCTIVAS

Más allá de las visiones románticas de la máquina que hemos tratado en el capítulo anterior, nos gustaría tratar en este bloque de la tesis otros dos ejemplos dramáticos y cinematográficos que abordan el tema del autómeta desde un punto de vista algo diferente: *Metrópolis* y *RUR*. Ambas obras pertenecen ya a los inicios del siglo XX, concretamente a la década de los años veinte, y por tanto se englobarían en el clima de entreguerras en Europa. No se pueden negar las influencias que en este tipo de creaciones tuvieron el periodo de carácter mecánico que desarrollan en el ámbito pictórico Marcel Duchamp y Francis Picabia (hacia 1917), en el que se comienza a perfilar la pérdida de identidad del hombre moderno, confundido con la máquina.

El criterio al que obedece este capítulo, además del temporal también gira en torno a una idea: la de la máquina como un medio de producción que se crea para ayudar al hombre en las tareas más prosaicas y que lo convierte en un elemento más de la cadena de producción.

### METRÓPOLIS

La primera obra que vamos a tratar es *Metrópolis*, el film dirigido por Fritz Lang en 1926 y basado en la novela de Thea von Harbou. Esta película se ha considerado un ejemplo del cine expresionista alemán, de la época, más bien por su ambientación y decorados, que a pesar de ello son menos radicales que otras películas del director (*Las tres luces*) o que otros films vanguardistas contemporáneos como *El gabinete del doctor Caligari* de Murnau, que ofrecen una recreación más en consonancia con la estética expresionista. Pero este no es el objeto de nuestro estudio, sino cómo se representa la figura del autómeta en este film.

En el contexto en el que se plantea la película, la creación de un robot<sup>197</sup> no podría tener más sentido: una ciudad, donde los obreros trabajan de modo subterráneo para alimentar y mantenerla y cuyos dueños les explotan con una jornada laboral de diez horas. Es un detalle muy interesante que incluye Fritz Lang el hecho de que los obreros tuvieran un reloj en la sala de máquinas que tuviera diez horas en lugar de doce, lo que da a entender que su tiempo se reduce al tiempo del trabajo. Ante esta situación lo que busca el patrón es alguien que no se agote, ni tenga errores, una máquina que maneje sus otras máquinas. Por esta razón, el científico-ingeniero Rotwang inventa un robot que ofrece a uno de los dueños de *Metrópolis* (es el nombre de la ciudad) como un trabajador con todas las ventajas de sus obreros y ningún inconveniente.

Por otro lado, en la fábrica se hace notable la presencia de María, una extraña mujer que reúne a todos los operarios en las antiguas catacumbas, ubicadas en un nivel inferior a la ciudad de los obreros (estos vivían también en el subterráneo), para hablarles de amor y el corazón. Es una especie de

---

<sup>197</sup> Más adelante explicaremos el origen de este término, acuñado en la obra que comentaremos con posterioridad.

predicadora que trata de poner paz entre los obreros y los patrones que los explotan, esperando la llegada de un mediador entre ambos.

Tras encontrar un viejo mapa de las catacumbas, el señor Freder, amo y señor de metrópolis, se dirige allí para descubrir algo que le inquieta. En las catacumbas presencia una de las reuniones de los obreros con María, y tras observar las aptitudes de ésta para el liderazgo, el señor Freder (padre), propone a su ingeniero y creador del autómatas que le de la apariencia de esta mujer. Freder ordena la construcción de una doble idéntica a María que sea introducida entre los obreros como si fuera la María verdadera, pero transmitiendo un discurso contrario al pacífico que proclamaba María, que al final desemboca en una propuesta de destrucción de todas las máquinas de la fábrica. Resulta un tanto contradictorio el resultado: no se entiende muy bien que es lo que induce al empresario a crear el mal clima entre los obreros, a no ser que se le escape de las manos en un intento de disgregar la conciencia de grupo, en cualquier caso resulta algo ambiguo, un desliz del guión.

Está muy bien lograda la escena de la transformación del robot, metálico, sin piel que le proteja, en el cuerpo de María. La imagen del robot, sentado en un trono y lleno de extensiones, cables eléctricos y anillos impalpables de electricidad, contrasta con la de María, encerrada en una urna, a modo de féretro dispuesta a que usurpen su esencia, su identidad. La criatura, una vez dentro del cuerpo de María, lo primero que hace es abrir los ojos, como Galatea. Freder hace una presentación oficial de María en una fiesta, sin anunciar, por supuesto que es un autómatas, y probando de este modo, la verosimilitud de la misma. María emerge desde atrás del escenario bailando la danza del vientre.

Cabe destacar la interpretación de la actriz que encarnaba el papel de ambas (Brigitte Helm), que en su papel de autómatas concede ciertas pistas a los espectadores de que ella es la impostora, y lo hace manteniendo una posición un poco forzada, cerrando un ojo más que el otro y bailando la danza del vientre de un modo bastante mecánico.



*Fig. 160.* María la humana

*Fig. 161.* María la autómatas

Mientras Rotwang retiene a la verdadera María en su casa, la María mecánica adopta el rol de la 'verdadera' y conduce a la masa de obreros (tratados a modo de borregos) a la sublevación destructiva. María consigue escapar del taller de Rotwang junto con el hijo de Freder, que por otra parte no aprueba los métodos de su padre y que además está enamorado de María desde el momento en que la vio aparecer en uno de los jardines de la ciudad de los amos, mientras jugueteaba con una especie de mujerzuela. Ambos se

dirigen a salvar al resto de los obreros encerrados en la fábrica y a enmendar los posibles daños que hubiese causado la 'mala' María.

Es en este momento cuando deambulan por ahí dos Marías idénticas, dos personas iguales pero una de ellas con un esqueleto metálico en su interior que se deja ver cuando arde en una hoguera que encienden en el caos que ella misma había generado entre los obreros. Una es corrosiva y destructora, la otra es amable y de buenos sentimientos. María 'la buena' consigue salvar a todo el mundo y la historia termina con un final, más o menos feliz.



Fig. 162. Imagen de la creación del autómata

En Metrópolis se construye el doble físico de María pero rebelde y perversa. De manera que su personaje es obligado a reproducir, por obra de un científico tortuoso el esquema mítico de Dr. Jeckyll y Mr. Hyde, aunque la segunda María nace absorbiendo la energía vital de la primera. La María Auténtica es Jeckyll y su robot isomórfico es Hyde.

R.U.R. (ROSSUM'S UNIVERSAL ROBOTS)

R.U.R. es una obra de teatro escrita por Karel Capek en 1920, que se estrenó en Praga a principios de 1921, fue representada en Nueva York en 1922 y traducida al inglés en 1923. Al año siguiente fue objeto de discusión y crítica por parte de autores importantes como G.B. Shaw, concediendo excesiva importancia a la temática de los robots, a lo que Capek respondió en un artículo del *The Saturday review*, afirmando que para él el interés de la obra estaba más centrado en los hombres que en los robots<sup>198</sup>.

La obra de Capek ha pasado a la historia por ser en la que se utilizó el término robot por primera vez, suplantando, de esta manera, la anterior denominación de autómata. Pero no fue el propio autor, sino su hermano Josef Capek quién acuñó el término. La palabra checa *robota*, significa reventadero, trabajo penoso<sup>199</sup>, un *robotnik* es un sirviente, o campesino.

<sup>198</sup> citado por Dennis G. Jerz en su artículo R.U.R. (Rossum's Universal Robots) A Fantastic Melodrama, en <http://www.uwec.edu/Academic/Curric/jerzdg/RUR>

<sup>199</sup> Similar es el sustantivo ruso *работа* (pronunciado /rabota/), que significa trabajo, y sus derivados el verbo *работает* (/rabotat/) que significa trabajar en el sentido más amplio. Sin

Aunque en la actualidad el robot nos trae a la mente una imagen metálica, los robots de Capek estarían más cerca de lo que hoy conocemos como cyborgs<sup>200</sup>, o productos más propios de la ingeniería genética. La obra de teatro habla de sustitutos de protoplasma para el cuerpo de los robots, y cosas similares que lo vinculan con el posterior *Mundo Feliz* de A. Huxley, en relación al intento de crear ejércitos de trabajadores, preparados física y psicológicamente para tal cometido.

En la obra, una joven idealista llamada Helena Glory, llega a la isla remota donde se encuentra la fábrica de Rossum Universal Robots con el motivo de una misión humanitaria de una organización dedicada a liberar a los robots. Rossum padre, un viejo inventor loco creó una raza de robots con un físico muy perfeccionado, incluso con atisbos de sensibilidad física. Domin, el hijo de Rossum, tras heredar parte de la fábrica de su padre, y en una línea de empresario práctico, decide crear una gama de baja calidad de robots, que suponen una mala imitación de la humanidad para venderlos como trabajadores baratos. En una conversación con Helena Domin le pregunta a ésta cuál sería el mejor trabajador para ella, a lo que la altruista Helena responde; "El más honesto y dedicado", mientras de Domin le replica "No, es el más barato, el que tiene menos necesidades...".

De aquí deducimos el espíritu empresario que posee Rossum hijo, y que desaprovecha un invento desarrollado a niveles superiores para conseguir un beneficio rápido. Domin pide la mano de Helena, inexplicablemente, y ésta acepta aunque sigue con su lucha en defensa de los derechos de los robots.

Helena sostiene la idea de que los robots tienen alma por determinada actitud que muestran (a veces tiran su trabajo y les rechinan los dientes) y pide a Domin y al científico de la fábrica que se encarguen de desarrollar su alma. El científico comienza a modificar algunos de los robots. Uno de ellos es una *robotesa*, una criatura hermosa pero inútil a la cual llaman Helena en honor de su madre espiritual. El robot Helena acabará odiando al científico por hacerla tan hermosa, por darle un cuerpo que no podrá amar ni concebir hijos. Al mismo tiempo, la fertilidad humana desciende; la civilización industrial se está dirigiendo hacia el orden y la mecanización ha hecho a la humanidad devenir superflua.

El precio que pagan parece ser el de la exterminación de la raza humana; los robots se organizan y firman un manifiesto que pretende acabar con la raza humana. Pretenden aniquilar la vida humana y poblar el mundo con sus robots mediante un sistema reproductivo que les permita multiplicarse como un cáncer. Domin posee la vieja fórmula de producir robots de su padre, lo que considera la única manera de asegurar la libertad de los humanos de la fábrica. Pero Helena, no sabiendo las malvadas intenciones de los robots la quema, pensando que si cortaba la producción de robots también cortaría colapso político y económico.

Los robots aparecen en el escenario matando a todos lo humanos de la fábrica excepto a Alquist, el único de ellos que todavía trabaja con sus

---

embargo, la palabra *robot* (pronunciado, /*rabochi*/, en masculino y /*rabochaya*/ en femenino, que también derivan del mismo nombre significan obrero, trabajador de fábrica o almacén, en un sentido más inferior al resto de las profesiones que tienen nombres concretos, que no derivan de esta raíz.

<sup>200</sup> En sucesivas partes de esta tesis trataremos el concepto de cyborg, vamos a adelantar que esta palabra implica un organismo cibernético.

propias manos. El líder de los Robots, Damon, proclama su intención de dar vida a través de la máquina y pide, e implora la ayuda de Alquist, para que le enseñe el "secreto de la vida", como si fuesen una especie, pues se ven incapaces de crear nuevos robots, una vez destruida la fórmula. Alquist se ofrece a sí mismo para experimentar, y, gritando sobre una tabla de disección ordena a Alquist que continúe la investigación. La naturaleza emerge triunfante cuando dos robots (la hermosa e inútil Helena y Primus) se enamoran. La obra termina con una especie de boda mediada por Alquist, quien bendice a los amantes, y los renombra con los nombres de Adán y Eva. Acto seguido, los manda a que eviten los pecados que destruyeron a sus predecesores. Alquist mediante este casamiento pretende redimir a la humanidad, cuyos predecesores, Adán y Eva estuvieron viviendo en pecado en el paraíso terrenal. y así acaba la historia de la humanidad.



Fig. 163. ilustraciones de la obra

En esta obra se presenta al robot como un doble sin alma ni sexualidad y en consecuencia, monstruoso. Capek convierte a los robots en sujetos emocionales, anticipándose a la parábola futura de *Blade Runner*. La importancia de esta obra radica, no solo en el hecho de ser la pionera en el uso del nuevo término robot, sino en el modo de anticiparse a cuestiones que se han ido desarrollando a lo largo del siglo XX como son la reproducción asistida, la fecundación *in vitro*, o la ingeniería genética.

Pero ante todo, el hecho que más llama la atención es la manera en que se dota a los robots de capacidades emotivas e intelectuales que les permiten, no solo reproducir patrones humanos, o actuar en función de la tarea para la que se han diseñado, sino pensar por sí mismos y tener propias iniciativas, como es la de la reproducción o la sublevación ante los dueños. Esta última iniciativa es la misma que toman los androides de *Blade Runner* (basada también en la novela *¿Sueñan las ovejas con androides?*) ante el descubrimiento de su limitada existencia y también buscan un amo, un científico que les ayude a superar esa situación injusta para ellos.



### 5.3. EL CONCEPTO DE CYBORG

Siguiendo la línea de procesos en la identidad del sujeto contemporáneo vamos a tratar en este capítulo dos fenómenos igualmente interesantes y quizás con más relación con la actualidad: el sujeto fundido y confundido con la máquina (sujeto y tecnología), y la proyección de identidades que asimismo se valen de la tecnología para experimentar a través del otro.

Muchas metáforas se han creado en la relación del hombre con la máquina, algunas de ellas, quizás las más bellas, las vimos en el anterior bloque de la tesis, generadas en el siglo XIX. Siguiendo esta línea tratamos la noción de autómatas como máquinas aparentemente humanas, que hacía las veces de humano hasta el límite de superarlo. Si recordamos bien, de la noción de autómatas del siglo XIX pasamos a la de robot a principios del siglo XX, donde se pierde esa visión romántica de la máquina, para comenzar a replantearlo como un instrumento de trabajo que explotaría como al resto de trabajadores. Pues bien, en la segunda mitad de siglo XX, se acuña un nuevo concepto resultante de la fusión del hombre con la máquina; el cyborg.

El concepto de cyborg, proveniente de la unión de los términos anglosajones *cybernetic organism*, fue acuñado por Manfred E. Clynes y Nathan S. Kline en 1960 para describir "sistemas hombre-máquina autorregulados" y evidenciaría la adición de elementos procedentes de la tecnología electrónica y cibernética para mejorar las funciones del organismo humano, o extender sus cualidades sensoriales. En 1985 Umberto Eco hablaba de estas extensiones sensoriales que comenzaban por la utilización de prótesis;

*Nos fiamos de los espejos como nos fiamos de las gafas o de los anteojos, porque, como gafas y anteojos son prótesis.*

*Una prótesis, en sentido propio, es un aparato que sustituye a un órgano que falta(...) pero, en sentido lato, es todo aparato que extienda el radio de acción de un órgano.<sup>201</sup>*

Así pues, las prótesis más sencillas constituirían un primer paso en lo que después otros autores confirmarían como una dependencia del hombre con respecto a la tecnología. Marshall McLuhan ya había anunciado en 1965 que los medios de comunicación (fruto de los avances tecnológicos) constituían extensiones del ser humano;

*En las edades mecánicas extendimos nuestro cuerpo en el espacio. Hoy tras más de un siglo de tecnología eléctrica, hemos extendido nuestro sistema nervioso central hasta abarcar todo el globo, aboliendo tiempo y espacio, al menos en cuanto a este planeta se refiere.*

(...)

---

<sup>201</sup> U. Eco; *De los espejos y otros ensayos* Ed. Lumen, Barcelona 1988. pág. 18

*Pero un ordenador consciente seguiría siendo una extensión de la conciencia del mismo modo que el telescopio es una extensión de los ojos o el muñeco del ventrílocuo una extensión de éste.*<sup>202</sup>

Las extensiones de la tecnología encarnadas en la figura del cyborg han generado multitud de textos, ensayos y literatura que ha reflexionado en torno al fenómeno tecnológico, posteriormente extendido a los medios de comunicación.

Donna Haraway, en 1985 escribió su *Manifiesto para cyborgs*<sup>203</sup>, vinculando el concepto de cyborg a un discurso ideológico cercano al terreno del comunismo y del feminismo. Haraway critica al comunismo por polarizar conceptos como cuerpo-mente, animal-máquina, capitalismo-materialismo y propone una unidad heterogénea. El cyborg se presenta como una superación de todos los dualismos en la conformación de 'otro'. Haraway propone el cyborg como una forma más de alteridad (u otredad, de ahí su vinculación con el feminismo como forma de alteridad al discurso dominante), que es capaz de aglutinarlas todas ellas; ser otro es ser múltiple, sin límites claros, deshilachado, insubstancial.<sup>204</sup>

El cyborg de Haraway equipara el concepto de máquina con el del animal, en un discurso que evocaría a lo monstruoso en cualquier caso, 'Los cyborgs son criaturas que simultáneamente son animal y máquina'<sup>205</sup>, pero Haraway lo presenta como una alternativa social, un ser sin prejuicios vinculados a la perpetuación del patriarcado, pues es incapaz de reproducirse (como los robots de *RUR* y *Blade Runner*). La tesis de Haraway es que a finales del siglo XX todos somos quimeras, híbridos teorizados y fabricados de máquina y organismo, en unas palabras somos cyborgs. Este estatus se justificaría por nuestra deuda con la tecnología y nuestra habitual sumisión a ella en la vida cotidiana.

Desde la obra de Haraway hasta el momento la tecnología y la ciencia ha avanzado a pasos agigantados en lo concerniente a la investigación de la neurología y el desarrollo de la Inteligencia Artificial. Desde 1991 se han realizado cultivos de células que crecen sobre superficies conectadas eléctricamente para formar circuitos neuronales. La máquina, la tecnología, tal como se anticipaba se implanta como una alternativa a la creación de la vida, y este viejo temor se sigue apoderando de nosotros. Gubern, algo alarmado en sus convicciones trata de argumentar las insuficiencias de la máquina con respecto al humano, algo que obviamente todos sabemos. No obstante realiza una observación interesante con respecto a la autoconciencia de la máquina; "las únicas máquinas dotadas de conciencia y capacidad para la introspección y reflexión son las que aparecen en los relatos de ciencia-ficción"<sup>206</sup>.

---

<sup>202</sup> M. McLuhan; *Comprender los medios de comunicación*, Págs. 29, 356.

<sup>203</sup> D. Haraway; *Manifiesto para cyborgs*. Ed. Episteme, Valencia, 1995.

<sup>204</sup> D. Haraway; op. Cit. Pág 33.

<sup>205</sup> D. Haraway; op. Cit. Pág 1.

<sup>206</sup> R. Gubern *El Eros electrónico*, Taurus, 2000, pág 98.

### 5.3.1. EXPERIMENTANDO A TRAVÉS DEL OTRO

*Es la prolongación de ese ser a todos los puntos del espacio y del tiempo que este ser ha ocupado y ocupará. Si no poseemos su contacto con tal lugar, con tal hora, no poseemos ese ser. Ahora bien, no podemos llegar a todos esos puntos.*

MARCEL PROUST

#### NEUROMANTE

Los relatos de ciencia-ficción, especialmente la literatura cyberpunk de los años 80, con W. Gibson a la cabeza, han tenido como personajes protagonistas cyborgs de toda índole. *Neuromante* sería uno de los ejemplos más representativos, no solo por ser el que sugiere el término 'ciberespacio' que posteriormente se ha aplicado al espacio de Internet, sino por ser uno de los relatos en los que más autores se han basado para realizaciones tanto literarias como cinematográficas. Basándose en una trama policíaca de corrupción a la caza y cerco de la IA (Inteligencia Artificial), y el uso que el poder realiza jugando con todos estos elementos la convierten en una obra visionaria de ineludible referencia.

El espacio que describe Gibson en *Neuromante* pasa por el delirio sugerente de un planeta en el que se viaja de un país a otro, sin tener en cuenta fronteras, es un espacio que a pesar de tener referentes físicos existentes desafía las perspectivas cartesianas. Los protagonistas de *Neuromante* se presentan como seres con implantes neuronales, prótesis que amplían sus capacidades sensoriales, incluso los hay que han superado la mortalidad a partir de tratamientos genéticos; los niveles de adicción a lo artificial se presentan en toda su diversidad.

La presencia del cyborg por sí misma en la obra es suficientemente representativa para explicar el concepto, pero toma un especial interés en nuestra tesis para explicar un proceso que se genera a partir de la vinculación con la tecnología; la experimentación a través del otro.

Case, el protagonista de la novela, es un vaquero, una especie de mercenario con una gran capacidad para conectarse a la Matriz<sup>207</sup>, a fin de detectar las actividades de sus adversarios en una especie de lucha de bandas por el poder de la inteligencia artificial. Case es un humano que tiene unas deficiencias cardíacas, toma drogas alucinógenas y productos que le hacen entrar en este estado de conexión en el ciberespacio. Case es contratado por un grupo mafioso que para conseguir su fidelidad, le implantan un sistema que deteriora sus principales arterias y que no retirarán hasta que acabe su misión con ellos.

Para llevar a cabo sus misiones Case tiene una compañera, Molly, cuyas prótesis la colocan en un estatus de cyborg, que lejos de menguar su atractivo sexual humano, no hacen sino incrementarlo. Molly lleva unas lentes implantadas que le permiten ver en la oscuridad y percibir espectros de luz que están fuera de la sensibilidad humana. En una de sus acciones Case

---

<sup>207</sup> Posteriormente en *Matrix* se retoma este concepto acuñado por Gibson.

se conecta a Molly a través de sus ojos, para presenciar todos sus movimientos, como si de él mismo se tratara, pero no solo percibe el sentido de la vista sino que también percibe sus sensaciones;

*-¿Cómo te va Case? -Él oyó las palabras y sintió cómo ella las decía. Ella deslizó una mano bajo la chaqueta, la punta de un dedo se movía en círculos sobre un pezón cubierto por seda tibia. La sensación se hizo contener el aliento. Ella se echó a reír. Pero el enlace era unidireccional. Él no tenía modo de replicar.*

(...)

*-Llevas un pasajero, Molly. Esto lo dice. -Dio unos golpecitos a la astilla negra. -Alguien está usando tus ojos.*

*-Mi socio.*

*-dile a tu socio que se vaya.<sup>208</sup>*

Molly es un personaje perturbador que respondería al estereotipo de mujer fatal, "dura de pelar", preparada para la vida moderna pero con un buen corazón en el fondo. Es seductora, arriesgada y valiente: una descarga sexual electrónica.

Case percibe a través de Molly, siente lo que ella siente por medio de una fusión tecnológica. La tecnología parece permitir al menos en nuestros deseos llevados a la ficción, nuestro deseo por experimentar a través de otras personas: la curiosidad por introducirnos en la vida de otra persona nos trasladaría un paso más allá de lo que implica la narrativa o el cine por medio de la identificación primaria.

Estas percepciones a través de otra persona por medio de la tecnología se han manifestado en el cine también, tomando diferentes puntos de vista; algunos se enmarcarían dentro de una concepción apocalíptica y otras en visiones más integradas en la vida cotidiana anunciando ese poder de la tecnología como algo inminente que formará parte de nuestra sociedad y cultura a la que debemos acostumbrarnos. Esta experimentación directa que tendría gran relación con los entornos de Realidad Virtual, más la fascinación por las actividades físicas al límite son los factores que determinan el éxito de los productos que se ofrecen en el film *Días Extraños*.

---

<sup>208</sup> W. Gibson; *Neuromante*, Ed. Minotauro, Madrid, 1997. págs. 74,76

## DÍAS EXTRAÑOS

*¿Sabes porque las pelis siguen siendo mejores que los discos?*

*Por que la música sube a tope, salen los créditos y sabes cuando se ha acabado.*

FAITH, EN DIAS EXTRAÑOS

El film *Días extraños* (*Strange days*<sup>209</sup>, 1995) dirigido por Catherine Bigelow supone una parábola de hasta donde pueden llegar determinadas tecnologías llevadas al extremo de la violencia. El personaje principal, Lenny, interpretado por Ralph Fiennes, es un policía retirado de su labor que se dedica al comercio de unos discos en el mercado negro. Estos discos tienen la peculiaridad de ser registros de experiencias sensoriales de otras personas. 'Era un sistema que desarrolló el FBI para sustituir los micrófonos ocultos y que ahora se vende en el mercado negro', explica a Lenny a uno de sus clientes.

El sistema de registro se hace a partir de unos electrodos que se colocan sobre el cráneo, y la forma de reproducirlas es la misma, solo que además los electrodos deben estar enchufados a una especie de *discman* que contiene la grabación. Lenny vende estos discos como experiencias que superan con creces cualquier tipo de simulación, son tan reales porque en realidad, ya las ha vivido alguien. No se crean especialmente como productos de ficción, no son simulacros: es energía pura. Lenny explica a un cliente las ventajas del sistema:

*-Quiero que comprendas de lo que estamos hablando, esto no es como la tele pero algo mejor, esto es la vida, un pedazo de la vida de alguien directamente desde la corteza cerebral, tú estás ahí, tú lo haces, tú lo ves, tú lo oyes, tú lo sientes...*

*-¿Qué tipo de cosas exactamente?*

*-Todo lo que tú quieras (...)*

*-Puedo conseguir lo que tú quieras (...)*

*-Confía en mí porque soy tu confesor, soy tu psiquiatra, soy tu conexión con la centralita de las almas, soy el gran mago, el Santa Claus del subconsciente.*

El morbo en estos experimentos se acrecienta cuanto más intensa es la acción, más peligrosa la experiencia; robos a mano armada, relaciones sexuales, violaciones, actividades de alto riesgo físico, deportes, puenting... Las sensaciones extremas se presentan como productos idóneos, ya que permiten la experimentación sin el riesgo que conlleva llevarlas a cabo verdaderamente. Estas experiencias derivan en una gran perversión cuando implican a víctimas reales.

El comercio ilegal de los discos envuelve a Lenny en una trama de asesinatos que pone en peligro la vida de su antigua pareja, una cantante de rock. Lenny va recibiendo los discos que graba el asesino mientras ataca a

---

<sup>209</sup> Cita a una canción del grupo *The doors* con el mismo título.

sus víctimas, lo que en su jerga se denomina un *blackjack*. El máximo grado de perversión se alcanza cuando Lenny se conecta a los cascos y ve la grabación en la que el asesino coloca sus propios electrodos, mediante los que registra la violación, en el parietal de la víctima haciendo que ésta se vea a sí misma en el momento de la muerte<sup>210</sup>. Lenny, que hasta el momento vivía inmerso en su mundo de experiencias usadas, fragmentos con los que construía su vida, por medio de la resolución de estos crímenes con la ayuda de su amiga Macy (Angela Basset) recapacita y decide abandonar ese mundo.

La carga moral que supone utilizar experiencias de otras personas se pone en cuestión en este film con consecuencias que podían llegar a ser trágicas. Esta advertencia moral se presenta perfecta como preludeo al cambio de milenio.



*Fig. 164. Lenny y Macy*

---

<sup>210</sup> Recordemos la película *Peeping Tom, El fotógrafo del pánico*, en la que el asesino hacía también ver su muerte a las víctimas mediante una cámara.

HASTA EL FIN DEL MUNDO

Un enfoque diferente recibe el film de Wim Wenders *Until the end of the World* (Hasta el fin del mundo, 1991). Al igual que en *Días extraños*, esta película se sitúa en el contexto temporal del año 2000, en el ámbito del cambio de milenio, que pronostica terribles cambios; en el caso de *Días extraños* esta idea se transmite a través de una atmósfera caótica de ambientes nocturnos y trajín delictivo por las calles, curiosamente cuatro años antes Wenders trataría un tema similar pero desde una perspectiva diferente. En el caso del film de Wenders se produce por el anuncio de un satélite que se va a desviar de su órbita produciendo una catástrofe en la Tierra; el fin del mundo. Sin embargo, esta fecha y esta amenaza permanecen como fondo de una historia, que podríamos calificar de carretera, de viajes, que arranca con una situación en la que la protagonista decide llevar una bolsa con dinero robado de unos matones que encuentra por la carretera como favor. A lo largo del camino, recoge a un autostopista que le roba el dinero a ella y que, por este motivo, decide perseguir.



Fig. 165. Claire, la protagonista



Fig. 166. Su marido contrata un detective para seguirla

La protagonista, Claire, interpretada por Jeanne Moreau, se ve involucrada en un viaje alrededor del mundo tras este hombre, que ejerce una extraña y excitante atracción sobre ella. Este hombre está recorriendo diferentes puntos de la geografía mundial para localizar una serie de familiares suyos y registrarlos por medio de un peculiar aparato que se coloca en los ojos. Todas esas grabaciones, muy agotadoras físicamente para la persona que se expone, acaban en un formato digital y se realizan para que la madre ciega del protagonista pueda ver a sus familiares diseminados por el mundo que nunca vio, pues su ceguera es de nacimiento.

Comprobamos, pues, que un experimento similar al de *Días Extraños*, en este caso se aplica a la visión de una persona que nunca fue capaz de ver, ¿cómo es capaz de ver una persona que no ha visto jamás? Y sobre todo ¿cómo se puede transmitir esa sensación a los espectadores desde la pantalla?.

El proceso sería el siguiente: experimentar la visión de una persona que queda codificada por medio de una cámara que registra las señales que se construyen en el cerebro. A partir de estas imágenes, guardadas en un CD, se extrae la sensación óptica al mismo tiempo que se conecta la persona receptora y recuerda la visualización, es decir se percibirían con misma

intensidad que un recuerdo, no como una visión real. El recuerdo activa la imagen, que la recibe otra persona (en este caso la madre ciega del protagonista) y es capaz de verlo desde su cerebro. Proceso no exento de fantasía, que culminaría con la intención final del invento:

el paso siguiente tras la constatación del funcionamiento de esta tecnología es registrar los sueños de las personas, con la capacidad de transmitirlos por un monitor. El inventor, en este caso el padre del protagonista, pretende comercializar con los sueños de la gente. Cosa que por otra parte constituye una hermosa metáfora de la creación de imágenes, incluso relatos, narraciones que provienen directamente del subconsciente; material bruto que les hubiera encantado a los surrealistas en su momento.



*Fig. 167.* Claire registrando imágenes

El modo en que se muestran las imágenes al público resulta más creíble que en el anterior ejemplo de *Días extraños*, ya que la imagen se aísla en un monitor. En realidad, no es la visión que la propia persona está experimentando, sino una transmisión que ven los demás, pero que se corresponde con la experiencia original. Por el contrario, en *Días extraños*, la visión se hace extensible a todos los espectadores a pantalla completa y desde el punto de vista subjetivo del personaje; las imágenes fluyen a modo de video-clip envolvente.

*Hasta el fin del mundo* acaba en el laboratorio que tiene el padre de él en el desierto australiano, donde va a seguir perfeccionando la tecnología que permita desarrollar este proceso a niveles más amplios.

#### LA FUSIÓN TECNOLÓGICA EN VIDEODROME

Sin abandonar la perspectiva de este capítulo en lo concerniente a la relación del humano, del hombre con la tecnología, existen otros ejemplos en los que se trata el poder de los medios de comunicación en la misma línea de fusión hombre-máquina. Uno de los ejemplos más radicales y que muestra con más crudeza esta fusión es *Videodrome* de David Cronenberg (1982). Cronenberg centra el argumento de esta película en la televisión como medio de comunicación hegemónico, con gran capacidad de influenciar la personalidad de un hombre.

El personaje protagonista, Max Renn en el papel de (James Woods) trabaja para una cadena de televisión. Además, junto a un operario de video y televisión, también se dedica a recoger señales de video piratas entre las cuales halla Videodrome; una especie de televisión en vivo que muestra

imágenes de torturas y actos violentos de lo más radicales. A partir del descubrimiento de esta televisión Renn comienza a sufrir alucinaciones provocadas por un tumor que se genera por medio de las ondas televisivas de Videodrome. En realidad la intención del productor de Videodrome y su operario (que también forma parte del plan) es crear una especie de terrorismo hacia el medio infundiéndolo y transmitiendo tumores y alucinaciones a los espectadores.

Al margen de algunas deficiencias en el guión de la película (bastante enrevesado e inverosímil) en este film se representa a la perfección la fusión con la máquina (o el cyborg) mostrando, por ejemplo, en una de las alucinaciones, una pistola que se engarza en la mano de Renn, así como la introducción de cintas de videocasete en sus entrañas. Renn es un ser hipnotizado al estilo del Dr. Caligari, pero hipnotizado esta vez, por un sistema de retransmisión televisiva, que para acabar consigo mismo, con su propia persona, debe disparar a un monitor de televisión donde se encierra su imagen.



*Fig. 168.* Renn extrayendo una cinta de sus entrañas

*Fig. 169.* Imagen emergiendo del televisor orgánico

## LA MUERTE EN DIRECTO

En *La muerte en directo* (1979) de B. Tavernier, se plantea el poder de los medios de comunicación, en concreto, la televisión, para crear todo un mundo irreal que representa la muerte programada de una mujer llevándolo a unos extremos muy dolorosos.

La trama de la película se centra en la emisión de un programa que presuntamente muestra el ocaso en la vida de una mujer, el deterioro, y la consecuente muerte, una muerte que le diagnostica un médico en un plazo de dos meses máximo, aunque no explica muy bien cual es la enfermedad que lo ocasiona. Tras diagnosticarle la grave enfermedad y consecuente muerte se le pide formar parte del plan a la propia víctima (aunque ella no lo sepa) firmando un contrato con la cadena de televisión responsable del programa *La mort en direct*, y cediendo en este contrato, todos los derechos de imagen y de intrusión en su vida privada, por medio de unas entrevistas que tienen previsto emitir cada día de la semana a la misma hora.



Fig. 170. Síntomas de la falsa enfermedad de la protagonista

Tras unos días de dudas, Catherine acepta la oferta y cede la primera parte de la suma a su marido, a quién abandonará para escapar de todo ese mundo artificial para pasar los últimos días de su vida sola y en los lugares que ella ama. En esta huida se encuentra con un personaje misterioso, que conocemos al principio del film, que teme a la oscuridad, por ello siempre lleva una linterna a su lado, y que no puede dormir jamás. Este personaje encarnado por Harvey Keitel, trabaja para la misma cadena de televisión NTV, y por medio de una peculiar tecnología, es capaz de enviar desde sus ojos una señal de video, de todo lo que ve, y que se recoge en los monitores en la NTV. De modo que, a pesar de la huida de Catherine, (ya esperada por los dirigentes de la cadena de TV) se consigue material de primera clase para la elaboración del programa (mucho mejor que el de las supuestas entrevistas, puesto que Catherine no sabe que está siendo registrada en su proceso degenerativo físico y psicológico y actúa de un modo más natural). Así es que nos encontramos ante un caso de liveTV, pero sin ningún tipo de autorización por parte de la protagonista. El caso es que en un ataque promovido a medias entre la conmoción y el arrepentimiento y el deterioro de sus ojos queda ciego y cuenta a Catherine la verdad del programa en cuanto a que él no se la encontró por casualidad sino que estaba contratado para tomar todas esas imágenes.

Al final, cuando el director de la NTV localiza a Catherine trata de evitar su muerte contándole a su ex marido (a quién ésta fue a buscar para pasar sus últimas horas) que en realidad ella no estaba muriendo, que todos los efectos físicos eran provocados por una droga que le suministró el doctor que también formaba parte del complot, y que en lugar de restarle dolor lo que le estaba provocando era la muerte, o al menos el camino hacia ella. Finalmente Catherine decide acabar con su vida tomando todo el frasco de píldoras y el discurso que la empuja hacia ello es que era la única manera de demostrar a Vincent, el director de la NTV que había perdido, y que no se podía jugar a manipular la vida de la gente sólo para obtener altas cotas de audiencia. Una decisión heroica que Tavernier no nos deja confirmar, puesto que no muestra la "verdadera" muerte de Catherine, pero que de alguna manera es la lección que pretende transmitir con toda esta historia.

El personaje de Keitel es el que muestra la fusión más directa con la tecnología y en concreto con la TV, o el video, del cual nos ofrece planos improvisados y subjetivos de la vida cotidiana. Su imagen bohemia nada tiene que ver con planteamientos de otros directores en una línea más dirigida a la ciencia ficción. Tavernier muestra mediante una estética muy cercana los peligros de un medio, o más bien de los límites de la utilización de un medio como es la TV para mostrar lo inmostrable; la intimidad y la muerte. Tal y como repetía el director de la NTV, la muerte en directo es la nueva pornografía<sup>211</sup>.

---

<sup>211</sup> Esta opinión también la recoge Roman Gubern en su libro *El eros electrónico* cuando habla de las ejecuciones en directo de la pena de muerte; "a la pornografía del sexo sucederá la pornografía de la muerte", op. Cit. Pág. 28.



## 5.4. EL ORDENADOR HUMANO

*McLuhan definió en el 51 al automóvil como la novia mecánica, a partir de ahora se ha visto cambiado por la pareja que se constituye con el ordenador.*

ROMÁN GUBERN

*Los ordenadores son, antes que nada, máquinas de arte, máquinas de la metáfora.*

BRIAN REFFIN

La aparición de máquinas inteligentes, que podían mostrar sus habilidades, siempre ha atraído y perturbado al hombre, prueba de ello son la gran cantidad de relatos, imágenes e historias que han inspirado, y que anteriormente tuvimos la oportunidad de recordar en capítulos anteriores. En la actualidad, obvia decir que la computadora, el ordenador, se ha convertido en un elemento cotidiano, de uso doméstico, al igual que muchos de los aparatos informatizados que nos rodean. Podríamos sugerir que la extensión de Inteligencia Artificial está a un paso, o tal vez no, sigue siendo un tema que suscita polémica, y que no acaba de encajar.

El caso es que el intento de humanizar la máquina, de acercarla a lo humano ha tomado importancia en diferentes etapas históricas, especialmente a partir de los años 50 del siglo XX, se establecen metáforas y similitudes entre la psicología de la época y la evolución de la informática. No es casual, que por esta época se comience a hablar de inteligencia artificial. En este capítulo vamos a recorrer a grandes rasgos la evolución desde la aparición de las primeras máquinas analíticas hasta ciertos intentos de Inteligencia Artificial.

En el siglo XVIII Ramón Llull ensayó una máquina lógica programada para demostrar científicamente las verdades de la fe cristiana y convertir con ella a los infieles. Su aportación fue capital, pues saltó del campo numérico y calculista al simbólico, cuyos valores V (verdadero) y F (falso) preludearon el sistema binario, que formalizará más tarde Leibniz, con el 0 y el 1, y que se constituirá luego como el lenguaje de las computadoras.<sup>212</sup>

Todos los ordenadores digitales traducen la información en ceros y unos del código máquina. Estos dígitos binarios se conocen como bits y se combinan en grupos de ocho llamados bytes. El 0 y el 1 son símbolos perfectos de los órdenes de la realidad occidental establecidas en torno a la oposición de conceptos como: si – no, cordura – locura, blanco – negro, positivo – negativo, hombre y mujer.

Según Sadie Plant, esta dualidad, tan inherente a la historia occidental, se representaría a sí mismo con la figura del 0 y el 1, el uno es una línea vertical y definida, mientras que el cero es el vacío, es un anillo con un hueco al interior; cero y uno se acoplan como anillo al dedo.<sup>213</sup> Plant propone que en esta dualidad que representa lo masculino y lo femenino uno más cero es

<sup>212</sup> R. Gubern, *El Eros Electrónico*, pág 79.

<sup>213</sup> Sadie Plant; *Ceros + Unos*, Ed. Destino 1997, pág 41.

uno, lo que equivale a decir que la suma de macho y hembra equivalen a hombre.<sup>214</sup>

En el siglo XIX comenzaron a desarrollarse las máquinas analíticas de la mano de Charles Babbage y Ada Lovelace (hija de lord Byron y de Anabella, que asimismo era matemática). Charles Babbage comenzó a trabajar en la máquina de la diferencia, que servía para computar tablas, para ello, pidió ayuda al gobierno británico para financiar este trabajo pero se lo retiraron al cabo de un tiempo, por lo que el proyecto se paralizó.

La condesa de Lovelace, que conocía y entendía la obra de Babbage y había traducido la biografía de Menabrea fue invitada posteriormente por Babbage a colaborar con él en el desarrollo de la máquina y a hacer anotaciones sobre ella desde su punto de vista personal (escribía las notas a pie de página que a veces tienen un contenido mayor que el del artículo en sí). Ada detectaba los errores matemáticos de Babbage y le ayudó en el desarrollo.

La máquina analítica de Ada cambiaba los procesos de perforación de las tejedoras automatizadas y se conoce con el nombre de telar Jacquard. Tenía una tecnología que se aplicaba los telares para ahorrar trabajo mecánico y repetitivo al hombre, por esta razón fue totalmente rechazado por los obreros que consideraban esta pérdida del control como si una parte de su cuerpo fuera literalmente traspasada a la máquina. Las máquinas fueron destruidas por los Ludditas a los que Lord Byron ofreció su apoyo. "El telar jacquard es capaz de tejer cualquier modelo que la imaginación del hombre pueda concebir".<sup>215</sup>

Inspirados por este invento, Babbage y Ada se pusieron a trabajar en el proyecto de la máquina analítica (podía hacer todo tipo de operaciones aritméticas e incluía la pasada al revés), versión mejorada de la máquina de diferencias. La máquina se quedó en un mero diseño por diferentes razones: incapacidad técnica, falta de fondos, carencia en la ingeniería para desarrollar una máquina de múltiples funciones, tornillos y roscas... y no se desarrolló hasta cien años más tarde. Pero el software que Ada había creado (que necesitaba de un hardware para funcionar) influyó en el beneficio del arte de tejer y de los telares<sup>216</sup>.

Plant, en su revisión del trabajo de Ada Lovelace, establece una relación muy interesante entre las mitologías que tienen que ver con la labor de tejer, tan arraigada a la condición femenina desde toda la historia. Ada también se le llamó al lenguaje de la máquina militar de Estados Unidos. Pasó la mayor parte de su vida enferma y tomó tratamientos de Opio. En 1851 una revisión del útero reveló una ulceración en su matriz. En 1852 murió a los 36 años.

Los primeros ordenadores empezaron a utilizarse durante la segunda Guerra Mundial. Sus actividades inspiraron desde el principio a matemáticos, filósofos y psicólogos a reflexionar sobre la relación entre el pensamiento humano y el comportamiento de las máquinas. Babbage y Lovelace crearon una máquina que podía procesar símbolos y Turing fue el encargado de darle

---

<sup>214</sup> Estas teorías se apoyarían en el discurso lacaniano que afirma que la mujer solo existe como lo excluido por la naturaleza de la cosas. La mujer se define por la negación de un concepto, no es nada por sí misma.

<sup>215</sup> S. Plant, op. Cit. Pag 23.

<sup>216</sup> Según Freud, las mujeres habían hecho pocas aportaciones a los inventos de la Historia, pero: "sin embargo, existe una técnica que deben haber inventado, la de trenzar y tejer"

una formulación matemática rigurosa. La máquina de Turing era una construcción puramente hipotética y no podía interpretarse como un ordenador en el sentido actual de la palabra. Hasta después de la segunda Guerra Mundial, los ordenadores fueron calculadores humanos, calculadores profesionales de carne y hueso, que trabajaban para una universidad o una empresa.

Lo impresionante de la imaginación de Turing es no sólo que veía la posibilidad abstracta de máquinas automáticas procesadoras de símbolos, sino que además se daba cuenta de que la hipotética existencia de tales máquinas tenía consecuencias para la filosofía y la psicología. El desarrollo de ordenadores en el sentido actual de la palabra –máquinas electrónicas automáticas con un programa almacenado en su interior para procesar símbolos- experimentó una inusitada aceleración durante la Segunda Guerra Mundial. En 1942, Turing realizó un viaje a América y allí se entrevistó con el matemático John von Neumann, a la sazón asesor del proyecto ENAC. De vuelta a Inglaterra, trabajó en la Automatic Computing Engine (ACE) y más tarde en la Manchester Automatic Digital Machine (MADAM). Ahora que estaba rodeado de ordenadores de verdad, empezaron a cristalizar sus ideas sobre la relación entre los procesos psicológicos y las actividades de estas máquinas. El nexo de unión entre los ordenadores y la psicología era para Turing el cerebro humano, un órgano que simultáneamente con el desarrollo del ordenador era descrito cada vez más como una máquina orgánica.

Del mismo modo que las potencias que dormitan en la corteza cerebral de un lactante (según Turing: “Una máquina no organizada”) se desarrollan por medio de la experiencia y la educación, también habría que diseñar una forma de educación adecuada para los ordenadores. La analogía tenía que buscarse a nivel de la información: “Los circuitos eléctricos que se utilizan en la máquina de computación electrónica parecen tener la propiedad esencial de los nervios. Son capaces de transmitir información de un lugar a otro, y también de almacenarla”. Esta última capacidad, el almacenamiento de la información, que en las máquinas de Babbage se realizaba en un *storehouse* (almacén), fue lo que Turing llamó la “memoria” del ordenador, primero como metáfora, entre comillas. Más adelante en el artículo desaparecen las comillas.

Tanto Turing como Hull manejaban una definición conductista del pensamiento, también tenían las mismas ideas sobre la relación entre explicación y simulación. Las teorías conductistas están basadas en que los seres humanos nacen sin ideas innatas. Influencias medioambientales pasadas o presentes determinan sus conductas, pensamientos, valores, actitudes y sentimientos. Watson es el más importante de los psicólogos conductistas que proponen un proceso de aprendizaje de forma automática mediante asociación, estímulos- respuesta, o conductas y consecuencias-resultados. Algunos de los procesos de aprendizaje propuestos por los conductistas son: condicionamiento clásico, tipo de aprendizaje por asociación repetida, estímulo neutro, estímulo incondicional<sup>217</sup>.

---

<sup>217</sup> Fuente: Papalia, D.E. y Olds, S.W. (1992) *Desarrollo humano*. México: McGraw Hill.

Un ejemplo de estos métodos tendría lugar en el relato de Burgess *La naranja mecánica*, llevada al mundo del cine de la mano de Stanley Kubrick.

Un tercer punto de coincidencia era que para ellos el sistema nervioso, en especial el cerebro, era el nexo de unión entre máquina y psicología. Hull estaba convencido de que una copia mecánica exacta del sistema nervioso produciría "una máquina realmente psíquica"; para Turing, el cerebro era un ordenador orgánico.

Las diferencias entre ellos venían de que; en primer lugar, el ordenador era en su origen una máquina lógica. La tradición de la que procedía el ordenador y cuyas etapas habían sido proyectos de Leibniz, Babbage y Turing, estaba dominada por las matemáticas y la lógica matemática, por la formalización del razonamiento. Por ello el ordenador se asociaba automáticamente con los procesos mentales, como jugar al ajedrez o demostrar tesis. Precisamente estos procesos psicológicos superiores quedaban fuera del alcance teórico del conductismo<sup>218</sup>.

En el verano del 56 John Mc Carthy, en una conferencia en el Dartmouth College, acuñó el término de Inteligencia Artificial y, para hacerla realidad introdujo el tratamiento simbólico de la información en los ordenadores. De este modo se pudo pasar de los aspectos cuantitativos a los aspectos cualitativos, del cálculo a la simulación del razonamiento.

Alan Turing es uno de los grandes entusiastas y defensores del concepto de IA por los años 50, aunque el verdadero padre de la IA fue Marvin Minsky del MIT, quien entendió la inteligencia de la máquina como su capacidad para manipular símbolos. En 1961 elaboró un elenco de las funciones que debería cumplir una máquina inteligente: reconocimiento de patrones, el planeamiento, la capacidad para la inducción y la inferencia, etc. Y tuvo claro que la IA dependía tanto de la ingeniería como de la psicología, de las neurociencias y de la lingüística. En realidad jerarquizó las diferentes funciones de la máquina inteligente: procesos cognitivos superiores (como la adquisición del saber) y procesos cognitivos inferiores (como las percepciones y los procesos motores). Dejó a un lado, por tanto, los procesos emocionales que tanto influyen en los humanos, aunque a veces de modo inconsciente.

En su etapa más eufórica Minsky afirmó que "el cerebro es sólo una máquina de carne" y caracterizó a esta peculiar máquina orgánica como una red de redes, cada una de ellas con su especialización funcional específica. Román Gubern, en *el Eros electrónico* realiza una enumeración de las deficiencias de las máquinas inteligentes, su posición es que la máquina jamás podrá llegar a los niveles humanos de inteligencia y comportamiento y trata de justificarlo basándose en estudios científicos, fisiológicos, neuronales, etc.

La primera deficiencia de las máquinas consideradas inteligentes afecta a sus limitaciones en relación con la comunicación humana. La comunicación humana en las relaciones interpersonales, excepto en una quinta parte, se manifiesta en lo que entendemos por signos no verbales, que están al margen de la información sustantiva, o objetiva, de carácter semántico. La comunicación humana está llena de huecos, frases inacabadas... que el interlocutor ha de rellenar para construir el sentido. Nada de esto puede hacerse con la máquina.

---

<sup>218</sup> Draaisma, 'Ordenador y memoria' en *Las metáforas de la memoria*, Alianza ed., 1998, pág 188.

Por otro lado, la máquina tampoco es capaz de discernir entre el sentido de una palabra, si es literal o retórico, o distinguir el contexto en el cual se ubica el término para tratar de identificarlo, en un contexto o en otro.

Marvin Minsky, gran entusiasta investigador y defensor de la IA en unas declaraciones reconoció las incapacidades de la máquina con respecto a la capacidad de predicción y entendimiento;

*(...) dos años después relató la frustrante exploración de las alternativas en un secuestro de una niña con un sistema de inteligencia artificial, hasta que después de varias horas el sistema preguntó: "¿Por qué alguien iba a pagar dinero para recuperar a su hija?"<sup>219</sup>*

*"El ordenador carece de autoconciencia, es decir de conciencia de identidad diferenciada, de un cuerpo individual y singular, distinto de los otros yos, ubicado en el espacio tridimensional y que persiste a través del tiempo, lo que crea parafraseando a Heidegger, la conciencia de finitud, de ser-para-la muerte".<sup>220</sup>*

Y finalmente, las máquinas no poseen subconsciente, por lo cual no pueden reaccionar por causa del sustrato de recuerdos, emociones que afloran de una manera no controlada por los seres humanos y que tanta creación literaria, artística y cinematográfica han generado a lo largo de la historia. Incluso los científicos, en determinadas fases de su trabajo recurren al subconsciente, o más bien, el subconsciente se manifiesta en forma de revelación o intuición.

Es evidente que las máquinas no superarán la integridad humana, porque están contruidos por humanos, y porque no tienen la cualidad humana y eso ya es una condición que absolutamente los excluye de alcanzar el umbral humano en cuanto a relación, comunicación y todo lo que deriva de los aspectos emotivos personales.

---

<sup>219</sup> *El País*, 17 de agosto de 1998.

<sup>220</sup> R. Gubern, op. Cit., pág. 98.



## **6. CARTAS DE NAVEGACIÓN: COMUNICACIÓN, IDENTIDAD Y ARTE EN INTERNET**

---



## 6.1. EL ESPACIO VIRTUAL DE INTERNET

### 6.1.1. LAS METÁFORAS DE LA RED

Desde la aparición de Internet en 1965 para conectar los laboratorios de MIT entre California y Massachussets, el medio ha suscitado la aparición de todo tipo de metáforas para ayudar a entenderlo. La metáfora aparece continuamente en nuestro discurso diario, y cada vez más, recurrimos a ella, como si de una especie de comodín se tratara. Y es que en definitiva, la metáfora nos permite poder explicar de forma simbólica, el ser de las cosas, al operar la traslación del sentido recto de una palabra a otro figurado<sup>221</sup>. Para Lacan, la metáfora vendría a ser la sustitución de un significante por otro significante.

Muchas metáforas se han establecido alrededor del fenómeno de Internet, quizá porque, probablemente, es la mejor manera de explicar un fenómeno complejo y a la vez abstracto, una espacialidad extensible, interconectada, que suscita en nosotros el asombro y la curiosidad permanente.

Seducidos por el medio, nos ha parecido interesante comenzar este capítulo de la tesis convocando algunas de las metáforas que se han creado en torno a Internet, por supuesto que no son todas las existentes, pero sí las que, han guiado las directrices de las páginas que conforman los sucesivos capítulos de este escrito. Así pues, a modo de insinuaciones pretendemos que vayan paulatinamente cobrando sentido a medida que vayamos avanzando en la lectura del mismo.

*"El universo, (que otros llaman la biblioteca) se compone de un número indefinido, y tal vez infinito, de galerías hexagonales, con vastos pozos de ventilación en el medio, cercados por barandas bajísimas. Desde cualquier hexágono se ven los pisos inferiores y superiores: interminablemente."*<sup>222</sup>

Esta metáfora borgiana nos serviría para comenzar a definir la red como esa biblioteca de saber infinito en la que cada hexágono podría representar cada terminal de red, o cada ordenador desde donde se accedería a todos los servicios. A través de los vínculos se conectaría a toda la información allí alojada, de un modo no lineal, es decir, saltando, eligiendo entre las opciones, algunas veces evidentes, otras menos.

Otra metáfora utilizada frecuentemente por teóricos que dedican sus reflexiones al medio Internet, Jose Luis Brea por ejemplo, es la del rizoma<sup>223</sup>. Del griego *rizoma*, el término permite identificar, el tallo horizontal y subterráneo que por un lado echa ramas aéreas verticales, y por el otro

<sup>221</sup> (Por ejemplo, llamar león a un hombre muy valiente). *Minilarousse ilustrado*, volumen 7. Librairie Laurusse, París, 1984. Licencia editorial para Círculo de Lectores, pag 1240.

<sup>222</sup> 'La biblioteca de Babel', en *Ficciones*, Alianza Editorial, 1999, pág 86.

<sup>223</sup> El rizoma es un término filosófico de Deleuze y Guattari surgido de la teoría literaria postestructuralista. Son como un paquete de tarjetas que se hubieran arrojado al suelo para mezclarlas y luego se hubieran conectado con múltiples trozos de hilo enmarañado, sin ofrecer ninguna entrada ni salida.

raíces.<sup>224</sup> De manera que la expresión 'carácter rizomático de la red' o 'rizoma interminable' serían representativas de ese carácter extensible de la red, tanto hacia arriba como hacia abajo. También las connotaciones orgánicas del término apelarían a lo vivo de la red, a lo dinámico y yendo más allá recordarían lo humano de esta red, en definitiva, quién se sitúa detrás del fenómeno comunicativo y social de Internet.

La tesis central de Marshall McLuhan, es que la tecnología constituye una extensión, o prolongación del cuerpo del hombre; recordando sus palabras: "con la prolongación del sistema nervioso como nuevo medio de información electrónica, ha sido posible alcanzar un nuevo grado de conciencia". Nunca anteriormente su concepto de noosfera<sup>225</sup> había estado tan patente y tan claro con el ejemplo de Internet; un gran cerebro al que todos estamos conectados a través de nuestros ordenadores como unidades de esta red de conciencia.

Según Javier Echeverría utilizar la expresión "navegar por la red" quedaría ya un poco trasnochada en estos momentos. Esta concepción correspondería a la época romántica de la red, remitiría a sus principios, cuando apenas se habían introducido los intereses económicos. La expansión de Internet por todo el planeta y el crecimiento exponencial de sus usuarios hizo que las instituciones y empresas utilizaran Internet como un mercado potencial. Desde que Internet se ha convertido, tanto en el espacio del utopismo libertario como en el del neoliberalismo se ha dado rienda suelta a negocios de una manera brutal; según Bill Gates Internet sería: "La calle comercial más larga del mundo".

Los mensajes publicitarios proliferaron al mismo tiempo que los ciberpolicías<sup>226</sup> y los estudios por la peligrosidad de la adicción a Internet. Este espacio libertario quedó invadido, y, de alguna manera, ese fluir de página a página ya está condicionada por la publicidad y las estrategias que nos dirigen, muchas veces sin querer, a sitios no deseados, entre ellos los espacios pornográficos.

Hubo una metáfora que se expandió hace unos años: de manera fulminante y que hablaba de construir "autopistas de la información". Como es sabido, fue la administración norteamericana quien propuso esta denominación, mientras que la Unión Europea prefirió hablar de la "sociedad de la información". Desde ambos extremos de poder numerosas empresas se interesaron por tan magnos proyectos, iniciando una feroz batalla por implantarse en la red. Los grandes medios de comunicación como la radios y la televisiones quisieron tener presencia en el ciberespacio. Sin embargo, las empresas que más se interesan por Internet siguen siendo las grandes multinacionales informáticas, eléctricas y telemáticas, que son las que posibilitan el funcionamiento de la Red.

Javier Echeverría<sup>227</sup> propone un nuevo contexto en donde inscribir y definir la red y los derechos y deberes de este espacio. Él propone una metáfora ciudadana en la cual, consideraríamos Internet como un ayuntamiento de

<sup>224</sup> *Lexis 22*, vol. 18. Ed. Círculo de Lectores, S.A. Barcelona 1976, pág 1703.

<sup>225</sup> Superconexión nerviosa de carácter orgánico que se superpone a la biosfera, que posibilitaría al hombre alcanzar sus máximos niveles de pensamiento y reflexión, tomando conciencia de sí mismo.

<sup>226</sup> El FBI ha creado ya hace años su ciberpolicía, la National Computer Crime Squad, que patrulla por las autopistas de la información –y no es la única-, como la policía de tráfico lo hace por las carreteras.

<sup>227</sup> Echeverría, Javier; "Cons-tituir Internet"; *El paseante, la revolución digital y sus dilemas*, Ed. Siruela, Madrid.

redes con sus *telecalles, teleplazas, teleoficinas y telecasas*. Navegar por la red equivaldría a pasear por las *televías* de una ciudad electrónica y digital, ello sin salir de nuestra habitación. En esta metáfora de Internet como ciudad coexistirían espacios públicos y privados, de acceso por todo el mundo, gratuitos o de pago, y también espacios para la intimidad, como por ejemplo los chats. La urbanización de la ciudad virtual pasa, entonces, por la democratización de su red viaria, y su futuro se dirimirá no entre izquierdas o derechas sino entre privatización o socialización (J. Echeverría).

Sirva pues, esta introducción de escenario donde van a tener lugar las relaciones interpersonales en Internet y donde la identidad, va a tener el protagonismo que se requiere en este último bloque de la tesis.

### **6.1.2. INTERNET COMO MEDIO DE COMUNICACIÓN INTERPERSONAL**

La importancia del medio Internet se plasma en el grado de aceptación que ha tenido en estos últimos años. El efecto expansivo de hace unos tres años (1999) indujo a gran cantidad de gente a creer utópicamente en la potencialidad del medio, esta condición lo llevó a una consideración del medio como un medio de comunicación de masas, o al menos de un alcance masivo. En la actualidad, tras la crisis sufrida en el transcurso del año 2001, volvemos reflexionar de nuevo si el potencial de la red radica en su alcance masivo, o tal vez en su capacidad de personalización: los caminos cada vez se hacen más nítidos hacia esta segunda dirección.

Para los estudiosos de los medios de comunicación, Internet no resultaba un medio atractivo como medio de masas puesto que, en un principio, fue desarrollada de forma más o menos altruista por gente que se dedicaba al mundo de la informática y de la enseñanza, y la red, para ellos, no tenía el mismo potencial que la prensa escrita o la televisión para llegar a multitudes de usuarios/consumidores.

En un principio la comunicación por ordenador, es decir, a través de correo electrónico, pareció una comunicación interpersonal. Por otro lado, el medio, mediante de sus páginas en lenguaje hipertexto, se dedicó a otros ámbitos como la educación. En especial, las universidades desarrollaron sus propias redes de comunicación interna. Las instituciones públicas, bibliotecas y centros de documentación fueron los primeros en incorporar dicha tecnología a sus recursos, y, no fue hasta unos años después que se incorporaran las empresas privadas con la publicidad y el comercio electrónico, viendo un filón en Internet para la expansión de su economía.

Fue en este momento de expansión cuando comienzan pensar en Internet como un posible medio de comunicación de masas. En este planteamiento se dieron cuenta de que las líneas disciplinarias, las herramientas para el estudio de la comunicación global, habían quedado obsoletas;

*"Estamos bastante convencidos de que la división tradicional que hace el estudio de la comunicación, por un lado la interpersonal, la de grupo y pública, y por otra la de medio de comunicación de masas es inadecuada porque ignora la penetrabilidad de los medios de comunicación"*<sup>228</sup>.

---

<sup>228</sup> Morris, Merrill; Ogan Christine, *Internet como medio de comunicación de masas*. En VIII Jornadas Internacionales S.E.G.P.A. – LAS PALMAS; 28/07/2000.

Podríamos enunciar que una de las causas por las que las antiguas fórmulas de análisis no se ajustan exactamente a Internet, es por la noción de **audiencia**. No se puede controlar la audiencia en Internet, al menos tal y como se hace en otros medios de masas como la radio o la televisión, aunque se han creado nuevas formas de controlar el tráfico hacia un sitio web a partir de las estadísticas que reflejan el número de visitas a una página, conexiones a los servidores *streaming*, y especialmente se controlan todos los espacios de conexión privada. Aun siendo así, la audiencia no se corresponde con el concepto de consumidores de medios audiovisuales, como la televisión o el cine.

El propio concepto de sociedad de masas ha sido cuestionado por diferentes autores, entre ellos Daniel Bell y Umberto Eco. Del mismo modo, el concepto de comunicación de masas, tan estrechamente vinculado al de sociedad y cultura de masas, también se diluye en sus definiciones.

*"(...) También nosotros nos hemos visto obligados a echar de mano un concepto genérico y ambiguo como el de "cultura de masas". Tan genérico, ambiguo e impropio, que a él se debe precisamente el desarrollo de dos tipos de actitud contra los cuales (con no generosa pero indispensable actitud polémica) vamos a establecer debate."*<sup>229</sup>

Eco se refiere a las actitudes que él denomina "apocalípticos e integrados" frente al fenómeno de la cultura de masas, definiendo, por una parte, a los apocalípticos, que ponen el grito en el cielo ante el hecho de que se pueda producir una cultura para una gran mayoría de gente, porque esto iría en detrimento de la calidad de la misma. Y por otra parte, los integrados que aceptan la cultura de masas como una manera de acercar la "cultura", siempre al alcance de las clases privilegiadas, a las clases populares.

Estos dos puntos de vista radicales, en el fondo no lo son tanto, ya que la cultura de masas tiene ese doble punto de vista; del modo en que puede ser beneficioso el hecho de que la cultura se pueda extender a las clases populares, también puede ser objeto de una banalización y vulgarización de la misma en pos de un interés comercial o económico.

De este modo, Internet también tendría esta vertiente, más que doble, múltiple, pues los niveles a los que se puede acceder de la cultura, son prácticamente infinitos, desde lo más elevado (high culture) hasta lo más ínfimo y vulgar (low culture). Lo que cabría cuestionarse en realidad es si todos los productos de Internet van dirigidos hacia una masa, tal y como la entendemos, o si por el contrario ofrecen la posibilidad de **personalización**.

El concepto de masa global, consumidora de televisión, cine comercial y demás medios se ve un poco sacudida por la llegada de las nuevas tecnologías, en concreto de Internet, que ha traído consigo la desmasificación al fragmentarse cada vez más las audiencias<sup>230</sup>. Sin duda, Internet es el

---

<sup>229</sup> U. Eco; *Apocalípticos e Integrados*; Ed. Lumen; Barcelona, 2001, Pág 27.

<sup>230</sup> En el ámbito de la comunicación publicitaria correspondería con el concepto de *segmentación* del público objetivo o "target" que ya se ha ido utilizando cada vez más a la hora de dirigir el producto hacia un público determinado, en lugar de querer abarcar todo el mercado global. En este caso constituiría una estrategia comercial que en el medio Internet llegaría a la personalización, es decir a dirigirse a un potencial consumidor de una manera directa y conociendo sus centros de interés y

medio donde la **fragmentación** se da de un modo más explícito, a partir de su propia evolución, y de los sitios que más han proliferado tales como las comunidades virtuales, grupos, etc. formados por personas que comparten intereses muy concretos y específicos hasta el máximo detalle.

Otro rasgo diferenciador de Internet con el resto de medios de comunicación de masas es que la comunicación en Internet, aunque se produzca de forma masiva, o a mucha gente al mismo tiempo, técnicamente es siempre de **uno a uno**: de un emisor a un receptor y se produce en la intimidad de cada uno con su ordenador. En cada comunicación el emisor (que en Internet es el servidor de información) intercambia un único mensaje con cada receptor (el usuario desde el ordenador), se entiende con cada uno de forma individual, por eso le puede mandar a cada uno diferente mensaje (por ejemplo saludarlo por su nombre al entrar en la página).

Otra diferencia se encuentra en la **posición activa** del receptor, que otros medios "pasivos", como la televisión no lo tiene. Esta interactividad, supone una exigencia añadida al usuario, que tiene que elegir entre las diferentes opciones que se le proponen.

Estas diferencias y estos anteriores conceptos apuntan que Internet, no es exactamente un medio de comunicación de masas aunque posee ciertos rasgos. Internet es un caso especial que podríamos definir como **multifacético**, es decir, sus variadas formas muestran la conexión entre la comunicación interpersonal y la comunicación de masas. Este carácter multifacético viene dado por la naturaleza del propio medio.

Internet juega con las mismas características de emisor-mensaje-receptor del modelo tradicional de comunicación de masas y a veces lo sitúa en contextos tradicionales y a veces en otros totalmente nuevos.(...) Cada modelo de comunicación puede cambiar, de uno a varios o a muchos. (...) El emisor de un mensaje puede ser desde un solo individuo en la comunicación por correo electrónico, hasta un grupo social en una lista de servidor o un grupo Usenet, o un grupo de periodistas profesionales en una página web. Los mismos mensajes pueden ser noticias periodísticas tradicionales creadas por un periodista y un editor, historias creadas a lo largo de un periodo de tiempo por muchas personas, o simples conversaciones, tales como las de un chat.

En Internet se producen múltiples situaciones en las que el emisor y el receptor pueden variar, de uno a millones, o viceversa; en otros casos es la máquina la que se dirige al usuario directamente, y en otros media entre la comunicación de los usuarios. El aspecto de comunicación interpersonal de Internet es el que nos interesa desarrollar pues es en él donde van a tener lugar los contactos y las formas de manifestación de la identidad de los usuarios de una forma más activa.



## 6.2. ESPACIOS PARA LA IDENTIDAD EN LA RED

### 6.2.1. INTRODUCCIÓN

Internet cuenta con un gran número de herramientas y aplicaciones que permiten la comunicación y la interacción de los usuarios por medio del ordenador con el resto de usuarios de la red. En este capítulo describiremos estos espacios comunicativos en los cuales van a tener lugar fenómenos relacionados con esta interacción entre los usuarios y que van a ser escenario de la comunicación-relación interpersonal y lo que ello implica en relación con la identidad del usuario.

Existen algunos sitios web dotados con una serie de dispositivos que nos permiten buscar documentos en Internet a través de unas categorías predeterminadas o unas palabras clave. Esto es lo que conocemos como buscadores, y aunque en un principio surgieron como páginas o sitios independientes dedicados exclusivamente a orientarnos por la red global, en la actualidad, la mayoría de portales o sitios de empresas proveedoras de servicios para Internet poseen este servicio como un valor añadido al resto de sus contenidos.

La comunicación, en este caso, se establecería entre una persona (el usuario) y una máquina (el servidor). En un primer acceso el usuario actuaría como emisor de una llamada, por ejemplo mediante un clic, o al introducir una dirección web en la barra de direcciones del navegador, o al introducir un término en un motor de búsqueda. Seguidamente, el servidor, respondería a esta llamada permitiéndole el visionado de la página solicitada, actuando primeramente como receptor de dicha llamada y consecuentemente mandándole la página y convirtiéndose, de este modo en emisor. Estaríamos hablando en este caso de una comunicación bidireccional a través de un medio (Internet) y que se decodifica por los navegadores. Pero, de ninguna de las maneras se podría hablar de comunicación interpersonal, sino más bien de comunicación hombre-máquina.

El mismo caso sería el de transmisión de ficheros o FTP *-file transfer protocol-* o protocolo de transferencia de ficheros. Del mismo modo que mediante los navegadores se accede a los contenidos de las páginas web (con el protocolo http *-hypertext transfer protocol-*, o protocolo de transferencia de hipertexto), mediante los programas de FTP se accede a archivos de todo tipo que estén almacenados en un servidor y que permiten el acceso a través de contraseñas y demás requisitos.

Dentro de la amalgama de documentos que conforman la WWW se encuentran una serie de páginas que nos permiten hacernos visibles en la red y presentarnos de una manera muy deliberada se trata de lo que conocemos como páginas personales. Las páginas personales son una modalidad que se ha ido extendiendo por gran cantidad de usuarios que se presentan a sí mismos en la web ante todo el mundo con la expectación de que un público imaginario les visite, les conozca e incluso que contacte con ellos.

Este tipo de documentos podríamos considerarlos una reformulación del concepto de retrato y de autobiografía que habíamos tratado con anterioridad. En las páginas personales se incluyen fotografías, reales e incluso retocadas con la intención de ofrecer una imagen determinada de uno

mismo. De la misma manera, se incluyen datos biográficos, a un nivel profesional o curricular, así como a un nivel más personal en el que se muestran los gustos musicales, los hobbies y las preferencias del sujeto en cuestión. En muchos casos se incluyen algunas experiencias autobiográficas, reales y otras inventadas, por lo que podemos deducir que se produce un esfuerzo por parte del individuo por narrar y construir una ficción que envuelva la imagen de su propia identidad.

Como podemos concluir, las páginas personales constituirían una primera carta de presentación, digamos estática, que nos acercaría a la identidad de muchos de los usuarios de Internet.

El esquema que siguen muchos de estos documentos es muy similar; como habíamos anticipado, incluyen una parte con los datos personales, alguna imagen, hobbies y aficiones, y datos adicionales. Tanto se parecen estructuralmente las webs personales que existen modelos estereotipados que se ofrecen desde algunos portales; tal es el caso de *geocities.yahoo.com*.

Desde este apartado de su sitio web global te proponen unos modelos gráficos diseñados por ellos donde solo hay que introducir las imágenes y el texto personalizado, quien no tiene su página personal en Internet, es porque no quiere, ya que las facilidades son máximas.



Fig. 171. Modelo de página personal en geocities.yahoo.com

Este es uno de los modelos propuestos donde el color de fondo, el tamaño de la tipografía y de la imagen está preestablecido. El espacio de la derecha es el reservado al texto personal, mientras que el de la columna de la izquierda está reservado para enlazar aquellas páginas web que el usuario personalmente recomienda. Debajo del listado de links, existe un espacio para introducir los datos mínimos de la identidad del usuario.

No obstante, no son solo los portales del tipo *yahoo* los que contienen esta opción, existen numeros sitios web de carácter privado o vinculados a alguna institución que ofrecen espacio en su servidor y la posibilidad de creación de páginas web (aunque no estén estereotipadas), que, en la mayoría de los casos resultan aprovecharse para documentos de carácter personal. Un ejemplo de ello es el directorio destinado al espacio individual de la Universidad Politécnica de Valencia. En él encontramos páginas personales

de todo tipo con contenidos, algunos de ellos verdaderamente rocambolescos. El espacio web gratuito se convierte en el depósito de aquellas imágenes, aquellas alusiones que consideramos importantes y lo que es más interesante, definitorias de nuestra personalidad e identidad.

La imagen de cada uno que se ofrece en las páginas personales se pretende unificada y coherente, cosa que no se dará en otros espacios y ámbitos de la red.

### **6.2.2. ESPACIOS PARA LA COMUNICACIÓN INTERPERSONAL**

En primer lugar, hablaríamos del correo electrónico (e-mail), que fue uno de los primeros servicios de Internet, y es tal vez el más utilizado por su rapidez, fiabilidad, economía y comodidad. Se trata de la versión electrónica del correo tradicional, pero sin papeles, sobres ni sellos, ni tampoco restricciones ni retrasos por la lejanía física entre países. También resulta más económico puesto que se ahorra en materiales y sueldos a intermediarios, transporte, etc.

Existen dos modos de acceder al correo electrónico; la primera modalidad se realiza mediante programas específicos que proveen una conexión con el servidor donde se albergan y la segunda modalidad de correo electrónico sería la del *correo web*, o a través de páginas web. Las similitudes entre ambas modalidades se basarían en la presentación, digamos de los contenidos mientras que las diferencias entre ambas modalidades vendrían dadas por el acceso al propio correo; es decir, en el primer caso se necesita de una máquina que esté configurada para acceder al servidor de correo electrónico, y en el segundo se puede acceder desde cualquier máquina que esté conectada a Internet y tenga acceso a la WWW.

En cualquier caso, la función del correo electrónico es la misma si lo contemplamos a través de la manera en que se establece la comunicación entre los usuarios de este servicio. Hablaríamos, de este modo, de una comunicación por parte de un emisor que lanza un mensaje dirigido a otro usuario que lo recibe (o receptor) y que puede responder, o no a esa comunicación. Siempre hablaríamos de una comunicación que mayoritariamente no se produce en tiempo real, es decir, difícilmente uno puede leer y automáticamente contestar al mensaje, puesto que hay un tiempo de transmisión al que se le añade el hecho de que se revise cada cierto tiempo; esto se define como comunicación asincrónica. No obstante, existen programas relacionados con el correo web, por ejemplo *messenger* de Hotmail, que te avisan de cuando alguno de los usuarios que previamente se han configurado, están en línea, de este modo se pueden establecer conversaciones a tiempo real en base a mensajes escritos así como a modo de tele conferencia en las que incluso se puede utilizar la voz.

La comunicación se produce en base al texto escrito aunque se puede adjuntar todo tipo de documento, imágenes, textos, archivos ejecutables, aplicaciones... Podríamos decir que, independientemente del medio de transmisión de los mensajes (a través de servidores que almacenan) no tendría repercusión final en el envío y recepción de mensajes. Es decir, esencialmente, el mensaje se envía y se recibe por personas, y esto sería lo que le conferiría el carácter de interpersonal que tratamos de describir en estas líneas.

¿Qué elementos dentro de la comunicación a través del e-mail nos definirían?. En primer lugar nuestra dirección ya ofrece pistas de quiénes somos; la primera parte de la dirección lleva nuestro nombre, aquel con el que nos hemos bautizado para el uso del correo, aunque normalmente suele coincidir con el nick que también utilizamos para *chatear*. Puede darse el caso de utilizar un correo electrónico que pertenezca a una institución o empresa, con lo cual no tenemos opción de inventar el nombre, en este caso nuestra identidad se muestra de un modo más transparente u oficial.

En segundo lugar, y detrás de la @ se encuentra el nombre de la empresa, institución bajo el dominio con el que se define en Internet. Esta parte sería connotativa de nuestra ocupación excepto en los casos en los que se adquiere la cuenta de modo gratuito, en cuyo caso no definiría gran cosa. El dominio asimismo puede incluir la terminación del país lo cual es indicativo del lugar geográfico en el que habitamos *off line*.

Una variante que se vale del correo electrónico para la comunicación constituiría el uso de listas de correo electrónico, o grupos de noticias, en las que se procedería de la siguiente manera: un administrador enviaría a un grupo de usuarios de número variable un mismo mensaje (aunque en algunos casos puede ir personalizado, pero esto responde a temas de programación y no de comunicación) que cada uno recibiría en su cuenta de correo. Este tipo de comunicación se realizaría desde un emisor hacia varios receptores, que mayoritariamente no devuelven el mensaje (a no ser que se quieran borrar del grupo), puesto que la única función del administrador es mandar estos mensajes y añadir y eliminar nuevos miembros de la lista o grupo, entre otras cosas, pero no se trata de una comunicación con intereses relacionales, como en el caso generalizado del correo.



Fig. 172. interfaz de la comunidad artística en forma de lista de correos 7-11.org

Los foros de debate también utilizan como vía el correo electrónico pero de un modo diferente; en este caso los usuarios escriben un mensaje tras rellenar un formulario que hay en la página donde se encuentra el foro de debate, este mensaje se manda al servidor y automáticamente aparece publicado en la dicha página. El resto de los usuarios que estén conectando con la página pueden ver el contenido del mensaje publicado junto al resto de mensajes que se hayan ido publicando durante el tiempo que el

administrador de la página (o *webmaster*) considere oportuno y pueden responderle, de manera que este mensaje también aparecerá en la página.

De esta manera se establece una comunicación, de uno a uno o de uno a varios a través de una página web. El emisor puede ser contestado no en función del interés promovido por lo escrito. Se podría considerar un flujo comunicativo más o menos interrumpido por intervalos de tiempo, que corresponderían a lo que puede tardar en mandarse un mensaje al foro de debate.

En los tablones de anuncios se pueden hallar claves de nuestra personalidad por la temática elegida, según la cual, de alguna manera, nos definimos con nuestros intereses. En el ejemplo de la lista 7-11.org estaría claro que está formada por gente que comparte el interés por las manifestaciones artísticas en Internet, y por ello reflexionan en torno a estos temas mediante mensajes enviados de manera individual.

Los canales IRC (Internet Relay Chat) permiten mantener conversaciones con otros usuarios a tiempo real. A las salas de chat se puede acceder mediante un programa cliente, por ejemplo el MIRC, o desde alguna página web que ofrezca este servicio. Los chat habitualmente están divididos por salas temáticas, en estas salas se puede encontrar de casi todos los temas, fútbol, cine, por edades, orientación sexual, por cualquier tipo de preferencia, aunque los que más aceptación tienen son aquellos dedicados al ligue o incluso al cibersexo.

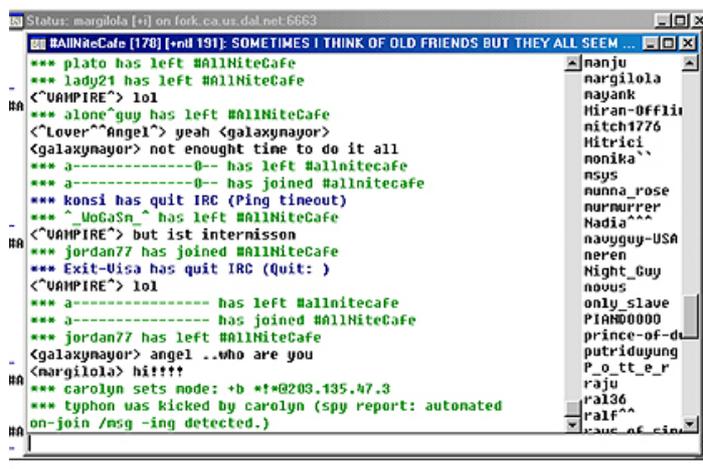


Fig. 173. Interfaz del MIRC, uno de los programas mediante el cual se puede establecer una comunicación a tiempo real en Internet.

La forma de acceder a un chat, consistiría, en un principio, en introducir un pseudónimo, apodo o "nick" (es el término anglosajón que define el pseudónimo) y en algunos casos introducir algún rasgo definitorio. Una vez se pulsa el botón de entrada y se accede a la sala, el *nick* aparece a un lado de la pantalla (generalmente el derecho) junto con el resto de usuarios que estén conectados en ese momento en el mismo canal de chat. En la parte inferior, normalmente, hay un campo de texto donde se puede introducir el contenido de la conversación y un botón que sirve para mandarlo (se obtiene el mismo efecto pulsando la tecla INTRO). En el espacio central, y el más amplio, se pueden ver las frases que intercambian el resto de interlocutores.

Si se manda una frase, automáticamente aparece a continuación de la última que se recibió. La naturaleza de esta comunicación consistiría, técnicamente, en un mensaje que emite un emisor desde su ordenador y que llega al servidor donde está el programa del chat y allí se procesa automáticamente apareciendo en la página web del chat. A cada usuario le sucedería lo mismo puesto que todos están conectados al mismo servidor.

Desde el punto de vista de la comunicación interpersonal observaríamos una diferencia con el correo y es que los mensajes se procesan a tiempo real, es decir la respuesta, o feed-back, es prácticamente inmediato, con lo que la conversación va incrementando su interés exponencialmente.

Hasta aquí digamos que el usuario ha utilizado un espacio del chat "público", ahora bien, existe un modo de establecer un contacto privado con cualquiera de los usuarios presentes dando doble clic sobre cualquiera de los nombres de la lista. En ese momento se abre una ventana pequeña privada en donde sólo se visualizan las frases emitidas por parte de dos interlocutores. Se pueden abrir varias ventanas a la vez y mantener conversaciones con varios individuos simultáneamente, cada uno en su ventana correspondiente.

La comunicación a través de los chat es una de las más estimulantes e interesantes. Está basada en el texto, en el lenguaje escrito, pero también existen iconos que se pueden introducir mediante el teclado llamados *emoticones* (híbrido de los términos emotion + icon). En cualquier caso la impresión que puede recibir la otra persona de nosotros, estará en gran parte condicionada por nuestro hacer con el lenguaje.

Según Patricia Wallace en Internet nos mostramos más fríos de lo que somos en la vida real, y ello en parte se debe a la ausencia de pistas no verbales, según Wallace, esta carencia se vendría a compensar con la inclusión de estos elementos gráficos (emoticones) que tienen que ver con el énfasis no verbal y que añadirían un poco de dinamismo al texto<sup>231</sup>.

Otra aplicación usada en Internet son los MUD (Multi User Dungeons) o dominios para múltiples usuarios. Son una evolución del juego de rol "Dragones y Mazmorras" (Dungeons and Dragons) que causó un gran impacto a finales de los setenta y principios de los ochenta en los Institutos y Universidades americanas. En este juego los jugadores crean un personaje virtual que va evolucionando en función de sus decisiones a lo largo de una historia: se trataría de un juego de rol en la Red. Se ingresa en un MUD mediante un comando Telnet (otros están diseñados en entorno javascript) que conecta un ordenador con otros de la red. Para empezar, se crean uno o varios personajes: se especifica su género y otras características físicas y psicológicas. Los demás jugadores pueden ver estas características. El resto consistiría en crear una historia entre todos, que se va alimentando y creciendo con el paso del tiempo y el contacto con el resto de los usuarios.

Esta aplicación es bastante antigua (algunos MUD están basados en entornos anteriores a la aparición de Windows), y resulta ya difícil encontrarlos en la red. Muchos de los escritos teóricos en torno a la identidad en Internet tuvieron como objeto estos juegos para observar de

---

<sup>231</sup> Patricia Wallace, *La psicología de Internet*, Paidós, Barcelona, 2001, pág. 38.

qué modo se comportaban los usuarios en la invención de personajes diversos<sup>232</sup>.

La reformulación del concepto de MUD en la actualidad tendría lugar en algunos chat, o entornos de relación interactivo de carácter gráfico, de las comunidades virtuales más importantes. Sin ir más lejos, el website de ONO posee un apartado de comunidades virtuales, y existe una aplicación del tipo comentado anteriormente que se puede descargar e instalar en el ordenador personal, aunque la interacción se establece a tiempo real. El mismo caso constituiría el juego *Tunnel of love*, albergado en el sitio web de Coca-cola.

---

<sup>232</sup> Es una referencia ineludible *Life on the screen* de Sherry Turkle, del que hablaremos con posterioridad.



## 6.3. LA IDENTIDAD EN INTERNET

*El lenguaje es para la inteligencia lo que la rueda para los pies y el cuerpo. Le permite pasar de un punto a otro con mayor facilidad y rapidez, pero con una implicación cada vez menor. El lenguaje extiende y amplía al individuo pero también divide sus facultades.*

MARSHALL MCLUHAN

### 6.3.1. INTRODUCCIÓN

Viene siendo bastante habitual introducirse en un chat u otro espacio de Internet y relacionarse con los demás. ¿Cómo nos mostramos ante nuestros interlocutores? A veces nos mostramos tal y como somos, dependiendo de nuestro estado de ánimo, pero en otros casos solemos adoptar una personalidad que no corresponde con la nuestra. ¿Por qué?

La red nos permite el anonimato y procura una desinhibición que da rienda suelta a nuestra imaginación creando personajes diversos. En el ciberespacio el usuario no necesita ver al otro para comunicarse. El único indicador que tiene un usuario de su interlocutor es la representación que hace éste de sí mismo a través de Internet; en la red cada uno es lo quiere ser. Es bastante común que uno interprete a un niño basándose en el niño que fue en su infancia, o en el adulto que es o que intuye que podrá ser pensando en un futuro ideal.

Etimológicamente, ya habíamos comentado en la introducción de esta tesis, el término identidad proviene del latín *identitas*, que significa carácter de lo idéntico, es decir, lo que en sustancia o accidente es lo mismo que otra cosa con la que se compara. Esta definición está implicaría la presencia relacional de dos elementos entre los cuales se establece la comparación. La idea de identidad se refiere a todo aquello que diferencia y a la vez asemeja al individuo de otros, es por ello que en las comunidades virtuales se dan fenómenos de identidades colectivas que determinan la pertenencia al identificar a un cibernauta como un miembro de determinado espacio internet (MUD, Chat, grupo de noticias, etc.).

La palabra persona es de origen etrusco y fue tomada por la civilización latina para designar las máscaras que usaban los actores en las tragedias griegas<sup>233</sup>. En latín *personae*, proveniente de *per/sonare* es: "la máscara a través de la cual (per) resuena la voz del actor". Así pues, la primera vertiente del significado persona tiene una patente relación con la idea de máscara, utilizada en los rituales.

Los juristas romanos concebían la persona como un hecho de derecho, de carácter personal que indicaba la categoría mínima de un individuo de tener derecho a pertenecer a la sociedad, a ser dueño de su propia identidad ante el código romano. Esta acepción sigue hasta nuestros días donde la persona natural y la persona jurídica designan a un individuo como miembro de una

---

<sup>233</sup> Según Mauss (1971) citado por Javier Salazar; *Identidad virtual: La "online persona", el "yo" y sus propiedades*.

sociedad, cultura y nacionalidad y por tanto sometido a su sistema normativo.<sup>234</sup>

En las comunidades virtuales la categoría de persona se expresa del modo siguiente: en las listas se utilizaría un *login* (que es muchos casos la dirección de correo electrónico), en las salas de *chat*, en los MUD, y en los entornos lúdicos *online* se utiliza un sobrenombre o *nick*, y en muchas comunidades virtuales en es una imagen o dibujo representativo, conocido con el nombre de *avatar*<sup>235</sup>.

De este modo, la persona *online* es la identidad que asume el sujeto dentro de la comunidad virtual, concebida tanto como una máscara que representa al usuario dentro del medio, como la categoría básica que lo designa como individuo miembro de ésta y por consiguiente lo somete a sus valores, normas y preceptos.

La noción modernista del 'yo', cimentada por el pensamiento de Descartes, Kant y Fichte postulaba una visión unitaria del yo. Freud desafió estas teorías proponiendo una nueva visión del yo fragmentario a partir de identificaciones introyectadas del objeto de deseo. Posteriormente, Lacan, al continuar la obra freudiana propone una nueva concepción del yo fragmentado. Algunos autores encuentran el punto de anclaje en las teorías de Lacan en una etapa temprana en el desarrollo de la personalidad, donde el niño todavía no se concibe a sí mismo como un todo, y por tanto solo percibe fragmentos de su cuerpo, de sí mismo (imagen especular). Nosotros estamos convencidos que se pueden establecer grandes paralelismos entre la configuración del yo y la cadena del habla, que tanta importancia tienen en la obra de Lacan<sup>236</sup>.

Las teorías de Lacan, ubican al niño, en el último estadio de la fase de Edipo, en el desarrollo de su capacidad para el lenguaje, en esta última fase el niño acaba identificando su propia imagen. Entendiendo algunos conceptos que enmarcan su obra (provenientes asimismo de la lingüística), como el de metáfora, enunciado y enunciación, así como la evolución que se propone en la configuración de la identidad, llegamos a la conclusión de que el sujeto aparece dividido y estructurado a través del lenguaje. En la cadena del habla propone sucesiones de significantes, que tienen un significado original que estaría oculto y que no necesariamente tiene que ver con las representaciones que se hacen de él mismo en la metáfora.

Resultado de extender esta teoría al terreno de la personalidad quedaría un sujeto dividido, que tendría una parte inconsciente, podríamos decir original, que se puede manifestar a través de otros yoes, otras personalidades que no necesariamente deberían tener como referente al original. Estas tesis muestran gran relación con la definición del concepto de "identidad virtual", que constituiría básicamente en la manera de presentarnos a nosotros mismos, de actuar en Internet.

---

<sup>234</sup> Salazar, Javier; op.cit.

<sup>235</sup> término que explicaremos en un capítulo posterior.

<sup>236</sup> En los anexos de esta tesis se puede leer un resumen de las teorías de Lacan, que ayudarán a entender los conceptos que trataremos a continuación.

### 6.3.2. EL YO VIRTUAL

*I'll be your mirror  
Reflect what you are in case you don't know  
Let me stand to show that you are blind  
I find it hard to believe you don't know  
The beauty you are  
I'll be your mirror  
Reflect what you are<sup>237</sup>  
THE VELVET UNDERGROUND (LOU REED)*

Recordando a Lacan, en primer lugar, tendríamos un sujeto dividido en una parte inconsciente y otra consciente (hasta aquí partiríamos de Freud) aunque este inconsciente está estructurado asimismo como lenguaje, por significantes originarios que posteriormente son sustituidos por otros significantes.

El estadio del espejo (dentro del desarrollo de la personalidad del niño), es el momento en el que el sujeto reconoce una imagen en el espejo y que posteriormente asume como suya. En esta fase, la persona que legitima que verdaderamente ésta es nuestra imagen (la del niño) es el Otro, representado en este caso por la madre, que también observa esta imagen, es por ello que este tercero es el que confirma al niño que esa imagen es la suya.

Trasladando este concepto hacia el acto del habla, el papel del tercero lo representaría un interlocutor que recibe y refleja nuestras palabras. Una vez situados en el contexto de la comunicación podemos comenzar a hablar del 'sujeto virtual'.

*"Desde la antigüedad el humano siempre ha jugado a ser 'otro', bien en fiestas populares, o a través de la escritura, a todos nos encantaría ser un personaje inventado"<sup>238</sup>.*

Hemos comentado anteriormente que es bastante común que los usuarios de Internet adopten una personalidad diferente a la suya cuando se están relacionando con los demás usuarios en el ciberespacio, por ejemplo, en un chat. Lo que sería lo mismo que decir que están interpretando a otro sujeto, este sujeto lo podemos definir como el 'sujeto (o yo) virtual'<sup>239</sup>. Este sujeto virtual surgiría de una metaforización, es decir de la sustitución de un significante por otro. Según Lacan el significante es independiente del significado y por tanto no tiene porque tener relación con el mismo, por tanto

---

<sup>237</sup> Yo seré tu espejo  
reflejaré lo que eres por si no lo sabes  
deja que me quede para demostrarte que estas ciego  
me resulta difícil creer que desconozcas  
toda tu belleza  
yo seré tu espejo  
reflejaré lo que eres

<sup>238</sup> Soledad Núñez de Cáceres, *Identidad en Internet: ¿un baile de máscaras?* En inventia.com, 07/06/99

<sup>239</sup> Nos basamos en el término utilizado por: Javier Salazar, *Identidad virtual: La "online persona", el "yo" y sus propiedades*.

podríamos concluir que el 'sujeto virtual' formado por unos significantes impresos en la pantalla de nuestro ordenador, no tienen porque tener relación con nuestro yo formado por otros significantes.

Si asumimos que estamos compuestos por palabras, Internet es el medio que mejor pone de manifiesto esta composición y esta fragmentación. Nuestro interlocutor sólo ve de nosotros nuestras palabras, nada más, ve lo que nosotros queremos ser<sup>240</sup>. Él/ella recibe una imagen nuestra (compuesta por palabras también) y la devuelve (o refleja) con sus palabras actuando a modo de espejo, pero asimismo, nosotros como emisores también recibimos ese reflejo al ver nuestras palabras escritas en el ordenador. Esta operación cobraría pleno sentido, cuando esta comunicación estaría enfocada a la seducción, o a entablar una relación, digamos amorosa o cibersexual. Según Baudrillard, en el proceso de la seducción, buscaríamos ver nuestra imagen reflejada en el otro, pretenderíamos alcanzar un vacío tras lanzar hacia el otro lo que tenemos dentro para después verlo reflejado, cual espejo, sobre nosotros mismos;

*" 'I'll be your mirror.' 'Yo seré tu espejo' no significa 'yo seré tu reflejo', sino 'yo seré tu ilusión'.*

*Seducir es morir como realidad y producirse como ilusión (...)"<sup>241</sup>*

En el supuesto del estadio del espejo, el otro identificaba esta imagen como la nuestra y nosotros la asumíamos, en el caso de Internet no tiene porque suceder de ese modo.

*"Se cree que uno puede asumir en el ciberespacio la posición del sujeto virtual. (...) Al mismo tiempo no es un espacio imposible en el sentido lacaniano, dado que no hay necesidad de que la imagen virtual tenga alguna relación verdadera o real con el sujeto"<sup>242</sup>*

Algo que no podemos poner en duda, en la relación con el 'yo virtual' y el 'yo lacaniano' es el protagonismo del lenguaje en ambos, en este caso escrito. La manera de mostrarnos ante los demás se produce a través de signos lingüísticos, tal como hemos dicho anteriormente.

*"No obstante, el yo lacaniano y la Identidad virtual, tienen un paralelo esencial: en el ciberespacio la unidad básica es la letra escrita, los significantes. No es una comunicación hablada, es leída en texto (...) la primacía de la palabra en estos ambientes virtuales es indiscutible. De ahí que tanto la identidad virtual como el yo lacaniano esté formado por palabras"<sup>243</sup>.*

<sup>240</sup> En este querer ser, pese a mi consciencia de estar interpretando, podríamos decir que la represión no está actuando (o al menos, no en la medida habitual, puesto que el contexto Internet permite una liberación gracias al anonimato (relativo) y menos presión social). De aquí se concluiría que este significante que estoy emitiendo estaría más cercano al inconsciente. También es cierto que el sujeto en muchos casos refleja aspectos parciales de su personalidad, o de su pasado, como se había comentado, pero en cualquier caso, hay un componente inconsciente mayor, o al menos, una mezcla de ambos.

<sup>241</sup> Jean Baudrillard; *De la seducción*; Cátedra, 1998, pág. 69

<sup>242</sup> Salazar, Javier; *Identidad virtual: La "online persona", el "yo" y sus propiedades*.

<sup>243</sup> Javier Salazar, op. Cit.

En numerosas ocasiones el usuario, no sólo adopta una personalidad diferente, sino que puede adoptar varias y distintas, incluso a la vez. En una misma sesión del chat puede estar teniendo conversaciones privadas con varios usuarios y ser una persona distinta para cada uno. Esto no pondría de manifiesto sino una vez más, la fragmentación del inconsciente del sujeto. Esto puede resultar divertido, pero asimismo puede traer consecuencias sobre el individuo, si no se realiza de una forma más o menos controlada, en este capítulo trataremos de analizar algunos casos que se producen en espacios concretos como son los MUD.

Según Sherry Turkle<sup>244</sup>, la emergente cultura de la simulación, hace que cada vez sea más cómoda la sustitución de la realidad por sus representaciones. Esta cultura de la simulación reflejaría las fronteras entre lo real y lo virtual, lo animado y lo inanimado, el yo unitario y el yo múltiple. Como ya se había comentado, los usuarios ingresan en el MUD y tienen que inventar un personaje y un entorno en el que ubicarlo. Para algunos de los usuarios la vida de estos personajes es más real que su propia vida. Existen dos tipos de MUD, los llamados *Hack and slay*, cuyo objeto consiste en recoger tesoros y conquistar territorios y los que están más enfocados a la relación con los otros. Pero al final, a ambos subyace el placer de chatear.

Los MUD son entornos sugerentes para escribir historias de trasfondo arcaico, que sin embargo se describen con un lenguaje más próximo a lo oral que a lo literario<sup>245</sup>. El objetivo en estos juegos es la diversión y la relación con el resto de usuarios a partir de la construcción de una máscara viable, también denominada (en inglés) "persona". La diferencia entre el juego de rol clásico y el MUD está en la presencia física: en el juego de rol uno tiene que entrar y salir del personaje, mientras que en los MUD se pueden tener identidades paralelas. Experimentan una especie de salir y entrar de la vida real a una serie de vidas simuladas. Además, en los juegos de rol clásicos hay un director que controla e inventa las posibilidades narrativas, de modo que suelen tener una riqueza narrativa que los MUD no tienen, o la tienen más limitada (son más difíciles de sostener, en contraste al texto que inspira los juegos de rol del tipo de historias de Tolkien y demás). La personalidad de los personajes en los MUD está escrita, pero no el guión de lo que tienen que hacer.

Turkle comenta algunos casos de personas que han tenido diferentes experiencias en los MUD que han trascendido a su comportamiento habitual, incluso menciona algunos de ellos en los que esta experiencia les ha servido de terapia para solucionar sus traumas.

Julie, es una chica que intervino en varios juegos de rol, los que utilizó como terapia personal en lugar de utilizarlos como vía de escape. Esta chica interpretó el papel de una madre comprensiva, pues la relación que ella mantenía con su madre se había deteriorado considerablemente tras haber quedado ella embarazada muy joven, cosa que, por otra parte, su madre nunca aceptó. Asimismo, otros usuarios han utilizado los MUD como vía de escape: "para poder afrontar a mi jefe" o "cuando las cosas van mal". Stewart, otro usuario de los MUD lo que hace es interpretar papeles moralmente superiores en los que alecciona a sus compañeros de juego sobre su modo de comportarse sin reconocer sus errores de "metomentodo".

---

<sup>244</sup> Sherry Turkle, *Life on the screen*, Touchstone, 1997, pág. 20.

<sup>245</sup> Cristian Martínez, *La vida en pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet* (sobre el libro de Sherry Turkle), 1997.

Según Turkle, Stewart no ha añadido sus mejoras psicológicas en el MUD a su vida real porque lo ha vivido como "otro", no como una parte de sí mismo. Robert asume un papel importante, como administrador en la historia, luego se desengancha del MUD y esta experiencia le sirve para solucionar sus problemas en la vida real.

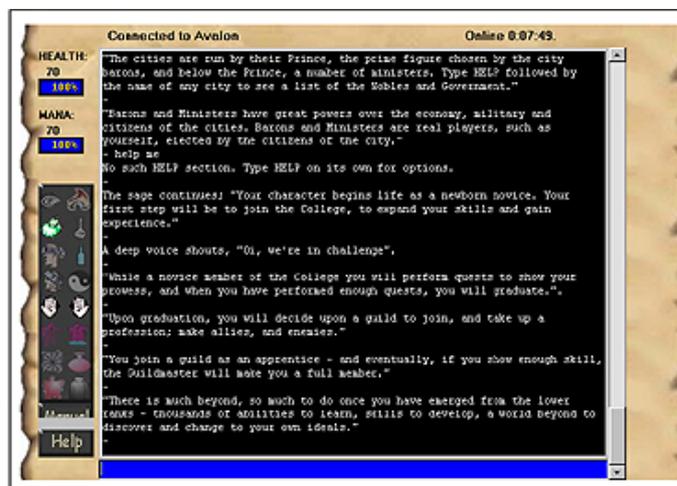


Fig. 174. interfaz del MUD Avalon, muy popular en Internet.

La experimentación con los roles correspondientes al género opuesto, una especie de travestismo en la red, permite desarrollar facetas de su personalidad que históricamente y socialmente se atribuyen al sexo opuesto: competitividad, en el caso de los hombres, o ser comprensivo y ayudar a la gente, en el caso de las mujeres. El travestismo en los MUD se produce especialmente por hombres que se hacen pasar por mujeres.

La gente que juega en los MUD no interpretan otros personajes que quieren o no quieren ser, sino que los consideran parte de su propia personalidad, de sus fragmentos, están compuestos por todos ellos. Baym ratificaría este punto de vista cuando afirma que probablemente la mayoría de los usuarios sociales de la comunicación por ordenador, crean sus propias identidades on line coherentes con sus identidades off line<sup>246</sup>.

El concepto de *moratoria* de Eriksson<sup>247</sup>, centrado en la etapa de la adolescencia y que es el momento de consolidación de algunos de los aspectos de la personalidad adulta-futura, está basada en el hecho de probar, intentar y experimentar con los demás; algunos autores han propuesto Internet, y los entornos de tipo relacional como sustitutos de este periodo, que puede que no hayan tenido lugar en su momento. Asimismo, el modo en el que se incorporan los aspectos adquiridos en nuestra experiencia *online*, tendría grandes paralelismos con el proceso de la experiencia de vivir en una unidad extranjera y hablar otra lengua: el hecho de vivir en un lugar extranjero potencia aspectos de la personalidad que probablemente no se habían utilizado. Cuando se regresa al lugar de origen se vuelve a la

<sup>246</sup> Sherry Turkle, op. cit., y Castells en *La galaxia Internet. Reflexiones sobre Internet, empresa y sociedad*. Plaza & Janés Editores S.A., Barcelona, 2001, pág 139.

<sup>247</sup> Este concepto viene explicado en muchos libros de psicología y sociología, entre ellos; *Vida Urbana e identidad personal* de Sennet. Patricia Wallace también hace alusión al concepto y a su relación con la experimentación en Internet, *La psicología de Internet*, Cambridge University Press, 1999, pág 72.

personalidad anterior, pero se han adherido los nuevos aprendizajes. Algo similar sucedería tras una experiencia continuada en los MUD.

Castells, asimismo, comparte la opinión de que los aprendizajes resultantes de la interacción social en la red, en general, no tienen un efecto directo sobre la configuración de la vida cotidiana, más allá de añadir la interacción *online* a las relaciones sociales previamente existentes.<sup>248</sup>

Patricia Wallace, en *La psicología de Internet*, explora como el entorno *online* afecta al modo de comportarnos, tratando de desmentir mitos, tanto entusiastas como en detrimento de la red, basados en la desinformación y la poca cantidad de estudios realizados desde el campo de la psicología ante el nuevo medio. Wallace, defiende desde una investigación clásica y contemporánea que no mutamos en una nueva especie cuando estamos online, sino que Internet influye en lo que hacemos y los demás perciben de nosotros, pero nuestra personalidad sigue ahí. La interacción producida con los miembros de una comunidad virtual afectan en la misma medida en la que nos puede afectar una interacción física o real con un grupo de amigos, o pertenecientes a cualquier agrupación social.

Lo que sí que destaca esta psicóloga es que los grupos en la red se relacionan de un modo quizás más dinámico (y más rápido, las relaciones se aceleran de un modo estrepitoso) que en las relaciones cara a cara, pero esto es a causa del entorno. La gente está más predispuesta a hablar, a expresarse tanto con fines de sinceridad y emotividad, como para mostrar agresividad, especialmente en lo que concierne a listas de correo, tableros de anuncio, o foros de debate en los que se siente libre de opinar.

Un ejemplo destacable sería el que tuvo lugar en el seno de la huelga general en España, el 20 de junio de 2002. En los foros de los diferentes periódicos digitales más relevantes de la prensa española (El país, el Mundo), los usuarios depositaron sus opiniones al respecto del éxito o fracaso de la misma, así como comentarios de carácter político que les implicaban de un modo en el que tal vez otros medios no les incitarían a participar.

### 6.3.3. EL CONCEPTO DE AVATAR

En la configuración de nuestra identidad virtual cobra importancia la aparición de un nuevo concepto: el avatar. En él se recogen algunos de los aspectos que nos identifican de un golpe de vista en el ingreso y en nuestras relaciones en una comunidad virtual.

En un principio, en los primeros chat (en forma de nick) y en los MUD de los años 80 y principios de los 90 el avatar era una representación textual y posteriormente se fueron incorporando los gráficos bidimensionales. En la actualidad, en la mayoría de las comunidades virtuales diseñadas y programadas con las tecnologías más punteras, podemos construir nuestra propia imagen incorporando elementos gráficos, algunos dados y otros elaborados por uno mismo, generalmente de carácter tridimensional.

Tal vez, la forma más simple del avatar es la descrita por A/S/L o *age, sex, location*, la primera pregunta que la mayoría de las identidades flotantes se hacen entre sí en el ciberespacio. Pareciera que no tiene sentido hacer

---

<sup>248</sup> M. Castells, *La galaxia Internet. Reflexiones sobre Internet, empresa y sociedad*. Plaza & Janés Editores S.A., Barcelona, 2001, pág 140.

preguntas que seguramente serán contestadas con "falsas" respuestas, pero es así como se inicia la construcción de la persona virtual.

*Avatar (Sánscrito): encarnación terrenal de un dios o diosa hindú. Término también usado para nombrar la representación virtual de una persona en el ciberespacio. Este término, producto de la literatura cyberpunk, fue acuñado por Neal Stephenson en Snowcrash.*<sup>249</sup>

En la religión india los dioses asumen muchas formas, por lo que las jerarquías que se establecen entre ellos son complicadas y a veces problemáticas. Muchos de los códigos iniciales y los mundos basados en computador fueron establecidos por los primeros *hippies* de San Francisco, influenciados éstos, asimismo, por la mitología india para definir estos nuevos mundos e identidades emergentes. El origen del término avatar, de este modo, se situaría en el seno de la filosofía india y oriental y del uso que hicieron de ella los *hippies* de San Francisco.

El resultado de esta combinación de la máquina y la filosofía india son los emergentes *yoes* en los entornos multiusuario llamados 'avatares', una palabra que ha restringido su significado con respecto al referente teológico de donde proviene. *The avatar is not acting like the real body.*<sup>250</sup>

Según el diccionario de Hinduismo<sup>251</sup> avatar significa descender, concretamente de un dios hacia la tierra. El concepto de avatar en el hinduismo es un complejo y jerárquico sistema en el cual los dioses asumen muchas y variadas formas cuando visitan la tierra para una misión específica.

La idea del avatar como ente que desciende parece muy adaptable a la red, desde donde se baja, desciende, o se descarga el avatar. Hablar de avatar pone de manifiesto cuestiones que tienen que ver con la naturaleza de la identidad, seguridad, relaciones interpersonales y sociedades en Internet.

El término avatar ha cobrado gran popularidad en nuestros días, por lo que numerosas compañías han registrado diversas versiones del nombre, generalmente añadiendo una palabra a su lado. Algunos ejemplos son *Avatar partners*, que se dedican al desarrollo de software para el comercio en la Red; *Avatar Holdings*, dedicados al desarrollo de recursos para comunidades residenciales y de recreo, *Avatar Systems*, dedicados a la reagrupación de negocios y compañías. El concepto avatar aplicado a los negocios toma diferentes matices, especialmente el de asimilar roles y conductas diferentes para realizar y desenvolverse en un trabajo, es un modo de interpretación.

<sup>249</sup> Bosco, R.; Caldana, S. 2001: "Una exposición analiza el uso del avatar y de la identidad en el "net-art, en Ciberpais <http://www.ciberpais.elpais.es/d/20011101/ocio/ocio1.htm>

<sup>250</sup> El avatar no actúa como un cuerpo real o físico, ¿sería entonces una imagen, una proyección? Fuente: Victoria Vesna; *Networked Public Spaces: An Investigation into Virtual Embodiment*.

<sup>251</sup> *Diccionario de Hinduismo* (1977). La evolución del término pasaría por distintas fases: *Webster's dictionary* (1989): una fase o versión de una entidad básica y continua. *Oxford English University dictionary* (1990): es el descenso de una deidad a la Tierra mediante una forma encarnada (por ejemplo, en forma de enano), una manifestación o representación del mundo (por ejemplo, un avatar de matemáticas) una fase. *Random House Dictionary* (1995): una encarnación o manifestación concreta como un principio de actitud, un modo de vida.

En la India contemporánea, las personalidades distinguidas se llaman avatares, lo que significa que el significado teológico original se ha extendido a la cultura popular.

De esta manera, entendemos el avatar como un modo de interpretar y asumir un personaje, un rol que se hace reconocible a través de una imagen, texto o icono. Su origen da a entender este sentido más metafísico o simbólico, que una multiplicación física de una misma persona. Según Victoria Vesna, el avatar en el ciberespacio representa un cruce entre la utopía izquierdista con el carácter empresarial de la derecha, mezclado con espiritualismo esotérico.

El avatar está muy vinculado a las jerarquías de los MUDs y MOOs, las primeras versiones de avatar basadas en texto. Generalmente están formados por los magos (*Arch-Wizards*), que son los directores o amos del juego, y el resto de invitados o usuarios que van progresando y haciéndose cada vez más activos y poderosos. En la mayoría de los MUD y MOOS se prefiere que los usuarios mantengan el anonimato y no revelen su verdadera identidad para no destruir la atmósfera *online* por la introducción de la vida *offline*. Con excepción del MOO del MIT donde cada personaje tiene su 'nombre de personaje' y nombre real, los nombres reales no aparecen que pero se pueden averiguar con el comando @whois, sólo los administradores pueden cambiar los nombres reales. Este MOO es muy específico, pues solo esta abierto a investigadores de nuevos medios y tecnología, y para que te concedan un personaje debes presentar un proyecto o esbozo de tus intereses investigadores. Existe una gran diferencia de clases sociales en este tipo de juegos on line.

Tal como habíamos anunciado en un capítulo anterior, existen muchos Chats gráficos y tridimensionales donde se recrean mundos, espacios muy sugerentes que permiten contactar e interactuar con el resto de usuarios, de un modo divertido e interesante. Un ejemplo de esta reformulación de los MUD es el juego en red propuesto en el sitio web de la firma Coca-Cola *The tunnel of love*. En él se ingresa bajo un pseudónimo o *nick* y automáticamente se procede a la creación de un avatar gráfico a partir de algunos modelos y atributos predeterminados por el propio programa.

El avatar gráfico, según Wallace, proporciona información no verbal sobre el usuario a partir de sus formas, movimiento, etc. y puede proporcionar una imagen bastante idealizada (dentro de sus limitaciones formales) de nosotros mismos, pero asimismo puede predisponer al resto de usuarios con respecto al físico que hemos elegido<sup>252</sup>.

El interfaz de los juegos *online* basados en texto se experimenta en primera persona, esto es que nuestra intervención, a través de las órdenes introducidas mediante el teclado, nos lleva a experimentar sin tener un punto de vista externo o general. Este punto de vista, en determinadas ocasiones se mezcla con el del mago, o director del juego, que repite nuestras acciones en un estilo indirecto conformando algo parecido a la figura de un narrador, o retransmisor de las acciones del usuario.

---

<sup>252</sup> Patricia Wallace, op. Cit. Pág. 43.



Fig. 175. Interfaz de creación del avatar en *Tunnel of love*, desde donde se eligen algunos atributos del personaje, como el tipo de rostro, vestimenta, o colores.

De otra manera, mediante la introducción de la figura del avatar, nuestra visión del espacio del juego se convierte en exterior. En el ejemplo de *Tunnel of love*, podemos ver nuestra figura, nuestro avatar, desplazándose por el espacio disponible del interfaz, por lo que experimentaríamos la narración, o la acción en tercera persona. Este punto de vista provoca un distanciamiento mayor de la experiencia que aquella que se hacía mediante texto. Por otra parte, esta experiencia pone de manifiesto de un modo muy evidente que ese *personajillo*, el avatar, es una proyección, una construcción de nosotros mismos con la que nos sentimos identificados, pero que por su artificiosidad, pocas claves podría ofrecer con respecto a nuestra verdadera identidad.



Fig. 176. imagen y atributos de personalidad del personaje en *Tunnel of love*.

## DIGITAL PERSONNEL

Un paso más allá de la figura del avatar, que nos representa en determinados espacios de la red, estaría el concepto que subyace al programa *digital personnel*, un software que permitirá la simulación de palabras por un rostro humano. Digital personnel comenzó a ser desarrollado por el Jet Propulsion Laboratory (JPL) de la NASA en el año 2000, y se presenta como una suerte de doble, que pueda sustituirnos en los momentos digitales necesarios.

Los medios de comunicación especializados comentaron ciertos pasos en la investigación, pero hasta el momento no se ha vuelto a insistir mucho en el tema. El producto se presenta con un futuro prometedor, pero no sabremos hasta qué punto puede ser efectivo, el tiempo confirmará su efectividad.

Uno de los artículos que comentaba el experimento afirmaba que la obtención de un busto parlante digital tiene numerosas implicaciones. En el futuro que se adivina repleto de cámaras para videoconferencias, quizá prefiramos que sea nuestro yo virtual quien se ocupe de nuestra representación, sobre todo si acabamos de levantarnos de la cama y aún no hemos podido asearnos<sup>253</sup>. La reconstrucción del habla se hace a partir de la pronunciación de fonemas (la unidad más pequeña del habla) por separado, a modo de fotogramas por separado que se unen para formar palabras y manipular los movimientos faciales en la pantalla; esto posibilita que el rostro sintético hable de forma totalmente natural. El programa, por ahora, se encuentra en sus primeras fases de desarrollo, pero el objetivo es lograr un rostro fotorrealista de un individuo parlante siguiendo esta premisa. Es el lenguaje el que domina la presentación gráfica y no los controles de animación.

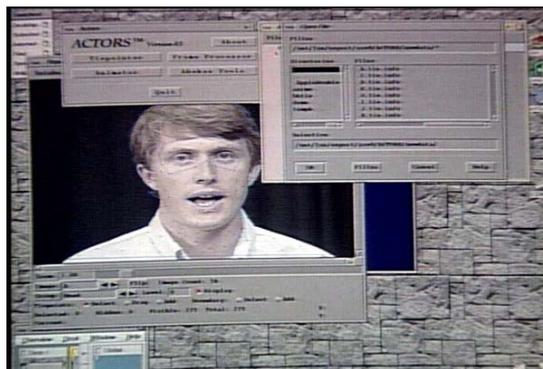


Fig. 177. Imagen de los experimentos con el software digital personnel

A diferencia de los dibujos animados, tal y como explica John Wrigth, del JPL, la técnica implica el empleo de movimientos faciales procedentes de personas reales. Se ha formado así un banco de datos con innumerables

<sup>253</sup> *Un rostro virtual que habla*. Jun 2000.

<http://ab.netfirms.com/tecnologia/boletines/032-25Jun00.html>

“ladrillos” que muestran las diferentes posiciones de la boca y del resto de la cara según una larga lista de fonemas.

El programa Digital Personnel será comercializado a través de la empresa Graphco Technologies. Su primera aplicación será la generación de personajes virtuales para presentaciones comerciales y ventas. Se tienen previstos proyectos de desarrollo de este software para aplicaciones de Internet; video teléfonos, broadcasting, educación a distancia, video juegos y películas de animación. Así mismo, otra de las aplicaciones será una especie de escritorio de ayuda, con voz en vivo que funcionará a modo de agenda. La imagen web será la del usuario, la persona digital mirando y hablando directamente al usuario. La interacción con un ordenador que muestre nuestro rostro quizá haga más agradable la experiencia de consultar el tradicional archivo de ayuda. Otra de las aplicaciones que se recogían en el artículo antes citado<sup>254</sup>, quizá más lejana o menos fundamentada, sería la enfocada a la industria cinematográfica.

*“Será posible superponer el rostro parlante del actor principal sobre el del extra que debe realizar una escena peligrosa, Haciéndonos creer en todo momento que el primero es realmente quien completa la acción. Hay quien pronostica la llegada de personajes totalmente virtuales, sin presencia de actores y actrices de carne y hueso, o la participación de estrellas de cine ya desaparecidas, cuyo rostro volverá a aparecer en pantalla totalmente nuevos.”<sup>255</sup>*

Con la intención de superar las barreras tecnológicas, la distribución sobre cable telefónico del digital personnel esta preparada para los mínimos requisitos: se utilizará banda estrecha para la transmisión de datos, y la cantidad de bits por segundo será menor que en la transmisión de video por Internet. Esto permitirá extender el uso de la tecnología aun manteniendo la calidad y el realismo de la imagen parlante.



Fig. 178. Detalle de los movimientos de la boca

Estos pronósticos se presentan prometedores pero nos atreveríamos a señalar algunos puntos que nos hacen cuestionarnos la validez de esta aplicación: por ejemplo, no sabemos si se han planteado que no todos los fonemas dentro de una palabra se articulan con la misma intensidad, incluso hay algunos de ellos que se obvian, o tienen matices intermedios, difíciles de perfilar dentro del espectro tanto vocálico como consonántico. Posiblemente,

<sup>254</sup> Un rostro virtual que habla. Jun 2000.

<http://ab.netfirms.com/tecnologia/boletines/032-25Jun00.html>

<sup>255</sup> ibídem

esta aplicación se parezca mucho a las que reproducen con voz las grafías tecleadas en los entornos de chat, que así mismo suponen la suma de fonemas registrados por separado y que al juntarse forman palabras, pero sin acentos, entonación, y matices que marquen la separación y enfaticen los vocablos.

En diciembre de 2001 tuve la oportunidad de asistir a un acto dentro del evento de *Observatori 2001*, en la ciudad de Valencia, que consistía en un debate sobre temas de arte e Internet, a través de un chat que se transmitía a tiempo real en el MUVIM (Museo Valenciano de la Ilustración y la Modernidad). En él las intervenciones de los participantes del debate se transmitían traducidas en voz sobre lo que escribían: la voz robótica, lineal y carente de matices y entonación restaba interés (incluso entorpecía) a lo que se podía haber leído directamente sobre la pantalla proyectada.

Negroponte ya comentaba que el reconocimiento del habla por ordenador ha ignorado todos los matices que se desprenden del lenguaje oral, gestualidad, énfasis, etc. Puede que estos intentos, que no acaban de implantarse, sean lo que hacen que en la red se siga manteniendo el carácter escrito sobre el oral. Pero, todo es cuestión de tiempo.



## 6.4. FENOMENOS DE IDENTIDAD EN LA RED

### 6.4.1. ¿MULTIPLICIDAD O ESQUIZOFRENIA?

La multiplicidad de identidades asumidas en Internet, se ha venido a vincular con la anteriormente mencionada concepción del yo múltiple frente al yo unitario y se ha venido a considerar una especie de evolución del propio concepto. Esta multiplicidad todavía no se afronta de una manera muy intensa por parte de la psicología; los profesionales de este sector que se dediquen al estudio de los nuevos comportamientos del hombre en relación con las nuevas tecnologías, concretamente Internet, todavía son escasos y también lo son los estudios al respecto. Sin embargo, se ha relacionado esta multiplicidad con el síndrome de personalidad múltiple. Sandy Stone en su artículo *Violation and virtuality: Two cases of physical and psychological boundary transgression and their implications*, plantea el tema confrontando diversas narraciones que giraban en torno a la identidad y la múltiple personalidad. La primera de las narraciones cuenta el caso de Sarah, una mujer de 27 años que inicia los trámites de una denuncia hacia Mark Peterson, un conocido que la había violado en su coche.

A Sarah se le había diagnosticado previamente desorden de personalidad múltiple (MDP)<sup>256</sup>. Ella argumentaba que Peterson la violó después de hacer emerger deliberadamente una de sus personalidades que correspondía con la de una jovencilla inocente que sabía que accedería a practicar sexo con él. El abogado defensor de Peterson decide cuestionar la vida sexual de las otras dos personalidades de Sarah -Frannie y Ginger-, aunque el código no permite cuestionar la conducta sexual de las víctimas de violación. En la narración de Stone el interrogatorio comienza y el abogado hace emerger a Frannie, la adolescente inocente, para que responda a sus preguntas, Frannie saluda con aire un poco traspuesto y una mirada asustadiza. Corte directo.

El culto a Isis alcanzó su máximo esplendor en Egipto alrededor del año 300 antes de Cristo, en el nuevo reinado de la dinastía persa. Su origen sería el siguiente: al principio solo existía el océano, en la superficie apareció un huevo del que nació Ra. Ra dio a luz a dos hijos Shu y Geb, y dos hijas Tefnut y Nut. Geb y Nut tuvieron dos hijos, Set y Osiris, y dos hijas Nephthys y Isis. Osiris se casó con su hermana Isis y sucedió a Ra en su reinado de la Tierra. Sin embargo su hermano Set lo odiaba. Set mató a Osiris y lo cortó en dos piezas esparciendo ambas partes por el valle del Nilo. Isis reunió los fragmentos, los embalsamó y resucitó a Osiris como rey de la tierra de los muertos. Isis y Osiris tuvieron un hijo, Horus, que se convirtió en rey de la tierra.

El psicólogo Colin Ross considera que el mito de Isis / Osiris ilustra el proceso de fragmentación, muerte y resurrección del yo en una nueva forma. Él mantiene que el paciente de MPD sufre del complejo de Osiris en lugar del complejo de Edipo, donde, según su opinión, se muestra mejor el marco de

---

<sup>256</sup> Siglas en inglés que se interpretan como Multiple Disorder of Personality.

la personalidad múltiple<sup>257</sup>. A pesar de sus estudios de psicoanálisis, Ross no acaba de concebir que puedan habitar diferentes personas en un mismo cuerpo. De la misma manera que Ross, algunos psicólogos piensan que es difícil discernir en el caso de un enfermo que padece de MPD si puede llegar a estar actuando; muchos de estos enfermos son extremadamente inteligentes y saben que tienen una enfermedad mental. Saben que siendo así, les puede tocar ir de hospital en hospital recibiendo fuertes dosis de medicación sin remedio, con lo cual la posibilidad de asumir este tipo de soluciones no es en absoluto descartable.

La patología de la personalidad múltiple, o de disociación de la personalidad (MPD), es una patología infrecuente, que pertenece a los desórdenes disociativos en el cuadro de las neurosis histéricas, y que fue descrita por primera vez en 1816. En el DSM (manual de diagnóstico y estadística de los desórdenes mentales, publicado por la Asociación Psiquiátrica Americana), se catalogan como desórdenes una serie de conductas como la multiplicidad de personalidades (síndrome de personalidad múltiple) además de diferentes desórdenes de la identidad sexual, y de ciertas conductas sexuales (sadismo, masoquismo, voyeurismo, etc...).

El DSM-IV, es un sistema de diagnóstico psiquiátrico que se utiliza actualmente en Estados Unidos y que usan clínicos e investigadores de todo el mundo. Es la última clasificación aceptada internacionalmente de enfermedades psiquiátricas y data de 1994.

Cabría señalar, antes de profundizar en el tema, que el síndrome de personalidad múltiple no se recoge en el DSM como tal sino que puede obedecer a diferentes tipos de desórdenes como la esquizofrenia o la psicosis, que asimismo en muchos casos también presentan síntomas de varios desórdenes.

No es nuestra especialidad la psiquiatría (ni pretendemos entrometernos), pero para aquellos que les pueda interesar aclararemos que la esquizofrenia se caracteriza por presentar al menos dos de las siguientes características: ideas delirantes, alucinaciones, lenguaje desorganizado (descarrilamiento frecuente o incoherencia), comportamiento catatónico, y síntomas negativos (aplanamiento afectivo, abulia, alogia). Según el manual solo se requiere para hablar de psicosis si las ideas delirantes son extrañas, o se trata de una voz que comenta continuamente los pensamientos o comportamiento del sujeto. Según el psicoanálisis la esquizofrenia es una forma de psicosis<sup>258</sup>.

Dado que en el ciberespacio es tan común la construcción de múltiples identidades, las transformaciones del género, así como diversas conductas sexuales, surge el planteamiento de si en el contexto de la red este tipo de conductas son o dejan de ser desórdenes.

Donna Haraway en su *Cyborg Manifesto* (1985) apelaba a la naturaleza múltiple del ser humano, encarnado en la figura del cyborg afirmando que las condiciones sociales nos obligan a vivir una sola identidad y a no experimentar con nuestra naturaleza múltiple<sup>259</sup>. Las ventanas de *Windows*

<sup>257</sup> Citado por Allucquere Rosanne Stone, *Violation and virtuality: Two cases of physical and psychological boundary transgression and their implications*. Copyright 1993, electronic version. <http://eserver.org/gender/violation-and-virtuality.txt>

<sup>258</sup> definiciones extraídas del DSM-IV, disponible online en:

<sup>259</sup> (...) ser otro es ser múltiple, sin límites claros, deshilachado, insubstancial. Donna Haraway, op. Cit, pág. 33.

permiten esta multiplicidad de *yo*es abiertos al mismo tiempo, por esta razón se han asociado a la esquizofrenia. De alguna manera, lo que cabría cuestionarse es hasta qué punto el usuario es consciente de esa multiplicidad de personalidades. Según testimonios extraídos del libro de Sherry Turkle;

*"Puedo dividir mi mente. Cada vez se me da mejor. Puedo verme a mi misma como dos, tres o más personas. (...) Cuando voy de ventana en ventana, activo primero una parte de mi mente y, luego otra.(...) La vida real no es más que otra ventana, y no necesariamente la mejor que tengo"*<sup>260</sup>.

La tesis central en la obra de Sherry Turkle, tras el análisis de varios casos de usuarios de esta modalidad de juego en red (MUD), es que esta fragmentación y asunción de diferentes personajes está muy relacionada con el trasfondo y la experiencia personal en la vida de los participantes, y que, en algunos casos esta experiencia de personalidad ficticia funciona como terapia, mientras que en otros funciona como patología, así como en otras no afecta demasiado su conducta habitual.

La cantidad de pacientes que le llegan a Turkle con personalidades fragmentadas y la cantidad de pacientes con personalidad múltiple, son la confirmación para la autora de que el yo unitario es ilusorio porque se comporta como una sociedad, con todas sus variantes, los pacientes la sufren y los jugadores del MUD juegan con esta patología. Para Cross, la enfermedad sobrepasa esos límites y no considera, como Turkle, que los sistemas virtuales puedan funcionar al respecto.

Stone se plantea, partiendo del discurso de Ross y el de Turkle si es posible que existan casos de multiplicidad no traumática y trata de imaginar cuál podría ser el experimento: introducir a una persona con MPD en un MUD.

En la actualidad desconocemos si se han producido este tipo de pruebas, pero Stone se atreve a predecir cuales serian los resultados óptimos: desaparición del trauma preservando la multiplicidad, o mejor: crear un espacio discursivo para la posible legitimación de formas de multiplicidad.

La ayuda de los sistemas virtuales para solucionar estos problemas, así como si se podría dar el caso de la multiplicidad no traumática, tienen ese mismo carácter virtual: todavía no se han podido comprobar.

*Turkle y otros, incluida yo estamos esperando observar como el diálogo entre la multiplicidad no traumática y la clínica emergen en un nuevo contexto terapéutico*<sup>261</sup>.

Ante la pregunta de si se puede ser múltiple y coherente a la vez, Turkle sugiere, que tal vez la noción de *yo proteico*, de Robert Jay Lifton, puede ser una manera de resolver la contradicción. Él comienza por asumir que una visión unitaria del yo corresponde a una cultura tradicional con símbolos estables, instituciones y relaciones. La vieja noción unitaria no puede ser viable por mucho tiempo. Una segunda opción sería un retroceso hacia los fundamentalismos religiosos que promueven el conformismo. La tercera sería

---

<sup>260</sup> Sherry Turkle; *Life on the Screen*. Touchstone. New York; First edition, 1997, pág 13.

<sup>261</sup> Allucquere Rosanne Stone, op. Cit.

aceptar el yo fragmentario, que considera peligroso porque puede estar carente de contenido moral y resultar insostenible, con lo cual estamos plenamente de acuerdo. Lifton propone una nueva posibilidad; un sano yo proteico. Es posible que, como Proteo, el ser humano se valga de transformaciones fluidas, pero está rodeado de coherencia y tiene perspectiva moral. Es múltiple pero integrado. Tu puedes tener sentido del yo sin estar en un yo.<sup>262</sup>

*Cualquier posición subjetiva es una máscara, la persona raíz, es siempre una expresión momentánea de negociaciones permanentes entre una horda de subidentidades*<sup>263</sup>

La multiplicidad, entre sus opciones identitarias permite la del travestismo virtual. De la misma manera que la multiplicidad de identidades en la red se asociaba a la esquizofrenia o DMP, el travestismo o cambio de género en la red, se relaciona inevitablemente con el travestismo en el mundo real, incluso en el concepto de transexual.

¿Que relación existe entre el transexualismo y lo que en Internet conocemos como *gender swapping*? Tal vez ninguna o muy poca, pero si con las implicaciones que tiene la tecnología sobre el cuerpo y la identidad. Lo que Sandy Stone en su *Posttranssexual Manifesto* llama *Passing*, la esencia del transexual: "pasar", pasar por el género de su elección, ser percibidos por los demás bajo la apariencia y comportamiento del género recién asumido implica una reconstrucción de su identidad en todos los aspectos: físico, hormonal, psicológico, social y legal. El travestismo en la red, pasa por ser algo frívolo, tal vez experimental, divertido, en muchos casos morboso, pero desde luego de ahí a lo que supone un cambio de género, llevando hasta el límite sus consecuencias, hay un largo camino.

Remitiéndonos de nuevo al texto con el que hemos iniciado este capítulo concluiríamos, de acuerdo con Stone, reconociendo que todas estas teorías no pueden hacer escapar al hombre de su cuerpo; una persona primaria, una verdadera identidad, es la que está en el mundo *offline* y que está inscrita en un cuerpo determinado.

Todas las experiencias en la red, pensamos, de acuerdo con Turkle, se acumulan en nuestra personalidad, como muchas de las experiencias de la vida cotidiana, pero no pensamos que puedan provocar un cambio drástico. Las cuestiones inherentes a los desórdenes de personalidad no se corresponden con nuestro campo de estudio, aunque si nos parecía interesante destacarlos en tanto que son una muestra más de la tendencia que marcaba el arte y que se sigue manteniendo en nuestra experiencia cotidiana.

---

<sup>262</sup> Robert Jay Lifton, *The protean self: Human Resilience in an Age of Fragmentation* (New York : Basic Books, 1993), pag 192, citado por Turkle *Life on the screen*; pág.258

<sup>263</sup> Rossane Stone en *The War of Desire and technology at the close of The Mechanical Age*.

#### 6.4.2. ¿MONSTRUOS O MÁQUINAS?

Vamos a comenzar este capítulo con una historia de las muchas que tuvieron, y que pueden seguir teniendo lugar en el seno de los chat y que ilustra de una manera muy clara la tendencia hacia la adopción de personalidades inventadas en la red<sup>264</sup>. Esta historia ha circulado a modo de leyenda por los circuitos de la red y de los autores que han hablado de ella, desconocemos si el origen es fundado o si alguien la inventó para infundir un carácter más dramático y peligroso a las relaciones por Internet, en cualquier caso, no es un caso aislado de lo que sucede habitualmente en muchas salas de chat. En ella se ponen de manifiesto cuestiones de carácter ético que nos hacen pensar hasta qué punto es válida la actuación de un personaje inventado, y si esta acción puede estar legitimada por el motivo que la conduce.

La acción tiene lugar en una aplicación de CB Chat en *Compuserve* en 1982, el protagonista es un psiquiatra llamado Stanford Lewin. Este psiquiatra abrió una cuenta que comenzó a utilizar encubierto bajo un *nick* que no lo definía sexualmente, y en una ocasión se le acercó una mujer con la que entabló una conversación privada confundiéndole ésta con una mujer psiquiatra. Lewin, consciente de que el chat era un lugar perfecto para ayudar a la gente en su profesión y tras descubrir que las mujeres se relacionaban abiertamente, sin tabúes, en el chat, decidió entrar en el chat con un nick de mujer que practicaba su misma profesión.

Para ello, preparó el personaje psicológicamente, lo definió perfectamente: su nombre era Joan Green. Este personaje, bajo el nick *Quiet Lady* (dama tranquila), se presenta como una mujer neuropsicóloga de casi treinta años, que había tenido un accidente de tráfico por culpa de un conductor borracho que había matado a su novio. A consecuencia del accidente ella había quedado terriblemente dañada neurologicamente, en su columna, y su cara había quedado totalmente desfigurada, sin remedio por parte de la cirugía. No contento con ello, la define muda, parapléjica y con intención de suicidarse hasta que una amiga le proporcionó un módem y la dirección del Compuserve. La desgracia de esta mujer y sus limitaciones físicas, se crean para tener una coartada perfecta, en el caso de que se plantearan encuentros fuera de la red, preservando, de este modo, el anonimato del psiquiatra.

Durante este primer periodo, Joan, la psiquiatra ayudó a gran cantidad de mujeres con problemas de drogodependencia, intentos de suicidio, etc. aunque nunca asistió a las fiestas privadas *offline*, que hacían sus compañeros del chat. Lewin (bajo la identidad de Joan), incluso se atrevía a

---

<sup>264</sup> Sandy Stone; *Violation and virtuality: Two cases of physical and psychological boundary transgression and their implications*. Copyright 1993, electronic version. <http://eserver.org/gender/violation-and-virtuality.txt>. El mismo caso fue descrito por Lindsay Van Gelder en la revista MS. Bajo el título "The strange case of the Electronic Lover", en octubre de 1985. Citado por Lynn Hershman en 'Romancing the anti-body' dentro de *Clicking in and Clicking on; Hot Links to a digital Culture*, 1998, pág 326. En este mismo capítulo Hershmann describe dos casos más en los que el abuso, o en el engaño en relación a la identidad quedan suspendidas pues no hay legislación que regule estos casos. También es descrito por Patricia Wallace en uno de los capítulos de *la Psicología de Internet*.

aconsejar a sus amigas del chat que las cosas no siempre eran lo que parecían, cuando se encontraban con casos de hombres que las acosaban y que se travestían de mujeres para ello en el chat. Después de un tiempo, el personaje de Joan comenzó a tomar su propia vida en manos de Lewin, y, tras un supuesto arrebatado de euforia, le encontró un novio al cual no le importaba su desfiguración. Con la ayuda de éste asistía e impartía conferencias de neuropsicología, hacia viajes a lugares exóticos..., en definitiva que había dado un giro de 360 a la vida del personaje inventado. Así mismo, sus ausencias por viajes le servían de cortada para no frecuentar tanto el chat, pues ya no le interesaba tanto.

Ante esta nueva situación en la vida de Joan, la gente del chat comenzó a sospechar: parecía que a las únicas personas que no había visto cara a cara era a los colegas del chat. Especialmente, sufrió el ataque de una mujer verdaderamente incapacitada que sabía que esa vida que llevaba era imposible para una mujer de sus limitaciones físicas. Joan estaba afectando la vida de Lewin, la estaba interfiriendo y no lo podía soportar. El propio psiquiatra empezó a sentirse incómodo y tomó una decisión drástica: Joan debía morir.

Un día, Joan cae irremediamente enferma a causa de un virus exótico al cual no tenía resistencia; con la ayuda de Jack (su novio inventado) se desplaza al hospital e ingresa para morir. La respuesta de los compañeros del chat fue inmediata: todos se volcaron ofreciéndole a ayuda moral y económica, le mandaron flores... Lewin fue incapaz de matarla, acto seguido, la recupera, y de nuevo está en casa y en el chat. Para acabar con el problema que le suponía seguir manteniendo esta identidad, Lewin decidió introducirse a sí mismo como un amigo de Joan, con su propia personalidad, lo que le llevó al más absoluto fracaso: por su manera de ser no fue nada aceptado, era conservador, tímido... mientras que Joan era todo lo contrario. Su personaje imaginario hacía amigos mejor que él. Al final, no pudiendo soportar la situación, se descubre a sí mismo, con su propia personalidad. Algunos de los amigos de Joan lo aceptan como tal, otros lo rechazan por no tener nada en común con él.

La creación de personajes ficticios, tal y como hemos podido comprobar, es una práctica común en los entornos relacionales de Internet, y este ejemplo anterior es una buena muestra de ello. Lejos de los personajes que se sometían a auto terapia en los MUD que relataba Turkle, este psicoterapeuta se introduce en el chat, sí, con fines humanitarios, pero ¿hasta qué punto su intención legítima el engaño al que sometió al resto de compañeros del chat?, o en realidad puede que su interés estuviera fundamentado en el descubrimiento de las intimidades del sexo opuesto.

El travestismo en la red, también denominado *gender swapping*, en la mayoría de los casos, obedece a un interés por la experimentación, a la curiosidad que implica introducirse en ambientes en los que físicamente, o presencialmente no seríamos admitidos por la carga de intimidad que se desprende en la mayoría de ellos. Este travestismo es más practicado por hombres que por mujeres, principalmente, porque el número de internautas de sexo masculino todavía en la actualidad es superior al de mujeres.

Resulta curioso como en la red, donde nadie puede percibir nuestro físico, se siguen perpetuando los estereotipos entre hombre y mujer; el propio anonimato nos hace interpretar que una persona es un hombre o una mujer según las características estereotipadas de los sexos: el tono empleado en la

manera de dirigirse a los demás, el vocabulario utilizado, el nivel de implicación emocional, se convierten en pistas que decantan la interpretación de un sexo u otro de una manera bastante poco profunda, pero como siempre, la ausencia de pistas no verbales coartan la percepción, y por otra parte es sintomático de la poca profundidad con la que abordamos las relaciones (inicialmente) en la red.

En cualquier caso, el descubrimiento del engaño, puede tener consecuencias definitivas, porque socialmente y especialmente en la red todos los artificios pueden llegar a ser aceptables menos el de la categoría sexual, pues las proyecciones que se ha realizado en torno a dicha persona se vienen abajo de un modo prácticamente irrecuperable.

La tentativa de personalidades ficticias y alternativas a lo que somos o creemos ser, tiene en la red un espacio de experimentación, una especie de laboratorio, tal como lo denomina P. Wallace, donde se pueden recrear aquellos aspectos o personalidades que fuera de la red serían imposibles de realizar, entre ellos, el que define nuestro sexo.

\*

Un periódico electrónico de corte feminista estableció un debate sobre temas de liberación de la mujer y en él participó un tal Mike que estuvo realizando toda una serie de comentarios groseros y antifeministas. Algunos días más tarde se descubrió que el tal Mike era un personaje generado por el ordenador y no un participante real del debate<sup>265</sup>.

En 1966 Joseph Weinzenbaun inventó al personaje informático Eliza, y desde entonces han tenido lugar muchos descendientes, directos e indirectos del mismo en forma de robots de charla, o charlarrobots. Un ejemplo de ellos es Julia, este robot fue desarrollado por Michael Mauldin en la Universidad Carnegie Mellon. Julia es una charlarrobot, un personaje de base textual igual que Eliza, que puede conversar con la gente de su alrededor<sup>266</sup>. Julia fue construida para vivir en los MUDS y se comporta de un modo agradable, puede jugar a las cartas y desplazarse como un miembro más.

Como es un personaje con nombre femenino, muchos de los miembros intentan flirtear con ella, a lo que ella responde de una manera bastante airoso. Tan verosímil resultaba Julia que al propio Mauldin le inquietó descubrir que un pobre jugador se había pasado gran tiempo intentando seducirla para mantener una sesión de cibersexo. En cierto modo, Julia interpreta a una mujer de un modo parecido al de los jugadores masculinos del MUD cuando interpretan personajes femeninos; es decir, su personaje tiene algo de la exageración de un travestido, por su perpetuación de los estereotipos en los roles sexuales, en este caso la afectación y la sensiblería. Uno de los detalles graciosos de Julia es que estaba programada para cada cierto tiempo se quejase de tener el periodo<sup>267</sup>.

Otra modalidad del robot de charla, que fue inaugurada por la propia Eliza, es el del robot psiquiatra. Algunos investigadores de los años sesenta y setenta creían sinceramente que el ordenador podía servir como terapeuta o ayudar en terapias al ser capaz de imitar la psique humana. El psicoanalista M. Colby, uno de los investigadores más emprendedores, mejoró el Eliza de

---

<sup>265</sup> Merrill Morris y Christine Ogan, *Internet como medio de comunicación de masas*.

<sup>266</sup> Janet Murray; *Hamlet en la Holocubierta*, pág 226.

<sup>267</sup> Janet Murray; op. Cit. Pág. 228.

Weizenbaum al crear PARRY, un modelo de persona paranoica lo suficientemente convincente como para superar una especie de test de Turing. Este personaje, creado con la misma profundidad que muchos personajes de ficción, habló con diversos terapeutas que lo catalogaron como un paranoico más, en lugar de cómo una máquina. Esto es fruto del llamado efecto Eliza, que constituye en atribuirle más inteligencia a la máquina de la que en realidad tiene<sup>268</sup>.

Podemos observar que en ambos ambientes relatados en este capítulo se puede establecer un paralelismo: ambos comparten el engaño producido en la relación con otra 'supuesta' persona en entornos de relación virtuales. No podríamos afirmar que resulta menos desconcertante descubrir que nuestra interlocutor es una máquina o una persona bastante desaprensiva.

El tema del engaño puede resultar más o menos nocivo dependiendo del grado e intensidad de la relación y al mismo tiempo, de si se llega a descubrir o no. Posiblemente si no se descubre, en ambos casos habrá sido una experiencia satisfactoria, como menos.

Los planteamientos éticos al respecto de estas situaciones son tan antiguos como los que planteaba la obra *Cyrano de Bergerac*, entre personas. En cuanto a las máquinas, en *2001: Una odisea del espacio*, (Stanley Kubrick, 1971) el robot Hal-9000 nos revelaba que un ordenador con emociones necesitaría también un código ético, como las famosas 3 leyes que anunció Isaac Asimov en 1950 para proteger a los seres humanos de sus agresiones.

De esta misma manera que nos podemos encontrar muchos personajes del estilo de Mike, o Julia en cualquier debate, supuestamente serio, podemos interactuar con miles de Lewin travestidos en Joan y viceversa en un chat. Sobran los argumentos para afirmar que el modo en que se muestra la identidad en Internet es algo más que cuestionable.

---

<sup>268</sup> Janet Murray; op. Cit. Pág. 235.

## 6.5. AMOR ARTIFICIAL

*Hay en torno a ti un perfume de misterio  
Y tu voz entona un canto siempre nuevo  
Me enloquece la insinuación de tu gesto eléctrico  
Y me abrume el roce exacto de tu piel  
Sabes como hacer soñar y no  
Me deberías traicionar jamás  
Ven, junto a mí, Hadaly  
Con tu frescura ideal  
Con agua pura brindaré por nuestro amor... Artificial*

RADIO FUTURA (SANTIAGO AUZERÓN)<sup>269</sup>

### 6.5.1. INTIMIDAD EN INTERNET

Si hay algo que está a la orden del día y que ha traído consigo Internet es la creación de relaciones a través del medio. Si bien este medio sirve para poder contactar con personas que ya conocíamos previamente, pero, que la distancia nos impide relacionarnos con ellas, más ha servido y sirve para entablar relaciones nuevas. ¿quién no conoce algún caso de alguna pareja que se haya conocido en Internet?

En este nuevo contexto para las relaciones resulta procedente reflexionar en torno a conceptos como la intimidad, y cual sería el significado que cobrarían en este sentido, conceptos como la seducción, el cuerpo virtual o la infidelidad. En este capítulo trataremos de describir el ámbito de la intimidad en Internet, un espacio de relaciones humanas tanto de amistad, ¿qué factores intervienen en ellas?.

Para el hombre grecorromano lo íntimo tenía que pasar como un asunto público, para valorar la dignidad de un buen gobernador. De ahí que se mostrara como trataba a su familia, sus esclavos, sus amigos, su trabajo y a su propio cuerpo, pues eso era un asunto de sabiduría y tenía que haber una coincidencia entre el decir y el hacer. De este modo demostraba que obraba según sus criterios personales. Diríamos que lo íntimo tenía que ser público. Sin embargo, el pensamiento occidental judeo-cristiano hizo cambiar el paradigma: lo íntimo no será más público. A partir de este momento lo íntimo se atesorará como los secretos familiares. El nuevo milenio, por razones tecnológicas ha traído una nueva concepción de lo íntimo: el encuentro con el extraño.

Durante mucho tiempo lo íntimo ha sido nuestro cómplice desde su cercanía física (y también sexual) y ha vivido al lado de nuestras vidas. En la actualidad se produce cierta confusión que puede llegar a convertirse en una inversión de las relaciones: el otro lejano, que aparece en mi pantalla del ordenador se puede convertir en íntimo, mientras que el otro próximo, pareja, amigo, amante,... puede convertirse en un completo extraño<sup>270</sup>.

<sup>269</sup> Hadaly, a parte del nombre del autómatas que conocemos de la obra de Villers de 'Isle es el título de una canción del LP de Radio Futura "La ley del desierto, la ley del mar" de 1984.

<sup>270</sup> Referente al extraño hay diversos proyectos artísticos en Internet que tratan esta temática, uno de ellos titulado "Telematic dreams" realizado por Paul Sermon conecta dos sitios web donde se invita a

Algunas de las maneras en las cuales entablamos intimidad – especialmente, como nos comunicamos los hombres y las mujeres los unos con los otros tienen grandes implicaciones del entorno de comunicación mediática en el cual nos movemos, que estamos comenzando a habitar. La aparición del cibersexo ha sido uno de los mayores impactos mediáticos.

William Gibson hace más de quince años en su libro *Neuromancer* ya definió el ciberespacio como una alucinación consensuada, destacando, más el hecho de ser consensuada que el de ser una alucinación. En línea (*on line*) tenemos una plataforma de comunicación, fantasía y juego consensuado, todos aceptamos las reglas. En este juego todos los usuarios de Internet dejamos una serie de pistas, de datos de nosotros mismos en la red, esto es lo que Kathy Rae Huffman<sup>271</sup> llama "Data body", o cuerpo sin órganos, cuerpo inmaterial. Este cuerpo, tiene el potencial de vivir para siempre, de la inmortalidad, de existir a lo largo de la eternidad en el ciberespacio. De modo que el ciberespacio proporciona un lugar para el cuerpo sin fronteras.

Esta concepción del ciberespacio como espacio virtual descorporeizado, aparentemente (veremos que no es así), concede mayor importancia a la relación de individuos con máquinas que a la de los individuos propiamente y nos hace pensar en un lugar excesivamente tecnificado y que por lo tanto se hace necesario el toque humano en él. Este discurso pondría de manifiesto la principal paradoja; y es que a pesar de la naturaleza tecnológica de Internet, el medio es utilizado, por gran parte de los usuarios con la intención de establecer relaciones con gente, a distintos niveles. Y de alguna manera, lo humano, el sentimiento, (y lo físico-sexual) es algo que está permanentemente latente en la mayoría de las conversaciones de los chats, incluso en la manera de escribir nuestros mensajes de correo electrónico. Las relaciones íntimas en Internet todavía dependen de la habilidad de las personas "reales" para construir fantasías. En este intento tiene gran importancia el lenguaje utilizado; según la socióloga investigadora Susana Finquelievich,

*"(...) gracias a Internet no solo el romance, sino también la escritura han vuelto a adquirir la importancia que tenían en el siglo XIX. Cuando se trata de ser romántico en la red, la utilización del lenguaje es crucial. (...) Dada la ausencia de lenguaje corporal toda la responsabilidad queda en el lenguaje escrito."*<sup>272</sup>

En estas relaciones entrarían en juego las contradicciones entre el cuerpo permanente o físico y el cuerpo virtual o temporal y todas las implicaciones respecto a la configuración de la identidad de los "parteneurs" o interlocutores. En cualquier caso, partiendo de la sexualidad "real" de cada uno parece haber una diferencia entre las preferencias de los hombres y las mujeres. Por un lado, dado que las mujeres valoran más el sentirse cerca del otro, en las relaciones on-line, el entorno para la intimidad es principalmente conversacional, incluso llegando al caso de mantener una relación de cibersexo, parecer ser que lo conversacional tiene mayor importancia que lo visual. Por otro lado, en el caso de los hombres, hay estudios que confirman

---

dormir al usuario con otra persona, que en la mayoría de los casos es desconocida para el que conecta.

<sup>271</sup> Rae, Huffman, Kathy, *Cyber Intimacy: From the Net Nookie to the Coffee Talk*, en <http://www.nettime.org/desk-mirror/zpk/cyberint.txt>, January 1996.

<sup>272</sup> <http://funredes.org/mistica/castellano/emec/participantes/paginas/finquelievich.html>

la preferencia por lo visual, o las páginas de contenido erótico audiovisual. Por lo anterior, concluiríamos que los espacios más visitados por las mujeres serían los chats y sitios de conversación, mientras que los más visitados por los hombres serían las páginas de contenido pornográfico.

### 6.5.2. SEXO EN INTERNET

A lo largo de la historia ha existido una preocupación por la interacción del cuerpo humano con la tecnología, con la máquina. Desde los tiempos de los autómatas, aquellos que vimos posteriormente en el siglo XIX, pasando por exaltación de la tecnología de Marinetti hasta la llegada de Internet se han ido desarrollando las teorías *cyborg*, hemos asistido a la invención de androides que cumplían todo tipo de funciones en el cine, la literatura, las artes... Y entre estas funciones e interacciones siempre ha habido un interés, un deseo perverso por relacionarse sexualmente con la máquina<sup>273</sup>. De hecho, esto se ha manifestado en el cine en varias ocasiones, un ejemplo de ello sería la película de Ridley Scott, "*Blade Runner*" en la que uno de los personajes, una de las replicantes, había sido fabricada, única y exclusivamente para satisfacer placeres sexuales<sup>274</sup>.

Del sexo practicado por un humano con una máquina o androide, pasaríamos al sexo entre dos personas a través una máquina, unos cables, a través de la tecnología. Este sería el caso, por ejemplo de la escena de cibersexo de "*El cortador de césped*". La escena representaba el coito entre el héroe y su amiga cubiertos de un equipo de realidad virtual que actuaba modo de intermediario entre ambos cuerpos. Con estos mismos elementos contaríamos en las relaciones de cibersexo, o sexo virtual en Internet: dos o más personas conectadas a un medio y transmitiendo sus estímulos, sus reacciones al otro/s a través de un código.

En la sociedad postindustrial mucha gente pasa más tiempo relacionado con su ordenador que con la gente de su alrededor por lo que se establece una relación con la máquina que pasa de lo amistoso a lo erótico. Se le atribuyen estados de ánimo al ordenador, como 'está cansado...', 'está pensando...', 'está caliente, frío...'<sup>275</sup> El amor con las máquinas y las aventuras en mundos virtuales son una alternativa muy seductora en los tiempos del sida, de los embarazos no deseados y de las enfermedades de transmisión sexual. En la cibercultura, el deseo generalizado por un amor sin riesgos ha hecho nacer juegos sexuales por Internet, que el especialista en nuevas tecnologías Gareth Branwyn llama *text sex* o "sexo textualista", como los programas pornográficos interactivos y el sexo en realidad virtual o "cibersexo".

El procedimiento para entablar una relación sexual por Internet consistiría en primer lugar conectar con el sitio donde se pueda producir, esto es básicamente en los chats y en los MUD. Existen sitios web donde las posibilidades de los chats son prácticamente infinitas, un ejemplo de ello sería

---

<sup>273</sup> En las páginas 224, 225, 226 del libro *Velocidad de escape* de Mark Dery, Ed. Siruela se puede leer algunos ejemplos de cyberhombres y cybermujeres pensadas como máquinas sexuales.

<sup>274</sup> Una pervisión en estas relaciones tendría lugar en *Engendro mecánico (Demon seed, 1977)* de Donald Cammell el sofisticadísimo sistema informático, espía, acosaba a la dueña, incluso llega a violarla y dejarla embarazada.

<sup>275</sup> Deborah Lupton propone una analogía entre la infección vírica del PC y la infección del sida, debido a la 'promiscuidad', en la que se habían introducido disquetes de muy variada procedencia.

*American Online* (AOL), allí se pueden encontrar foros de debate con todo tipo de temática llamadas "habitaciones". Solo hay que elegir una habitación donde entrar y entablar una conversación en el espacio común, tras haber observado cuál es el interlocutor que más te estimula o con el que puedes tener más afinidad, le mandas un mensaje privado, es decir, que no lo pueden leer el resto de presentes en la habitación. Es ahí donde empieza a desarrollarse la relación sexual. Como cualquier relación sexual física que consume hasta el final, empieza con unos preliminares y acaba con un orgasmo.

Según Robin B. Hamman<sup>276</sup>, en su existen dos tipos de relaciones sexuales en Internet. Branwyn añade un tercer tipo a los intercambios sexual basados en el texto<sup>277</sup>. El primero, y el que se considera más común, consiste en descripciones explícitas de lo que supuestamente cada participante está realizando, y según Hamman supone una experiencia de masturbación simultánea. Es decir, cada participante va tecleando, con una mano, explicándole lo que está haciendo a su compañero/a, mientras se masturba con la otra.

Otra modalidad, más apreciada por los amantes de las orgías, consiste en la invención colectiva de fantasías sexuales. Esto se suele producir en los MUD, que son como juegos de rol en Internet y ofrecen la posibilidad de interactuar con varios usuarios. Se trata de juegos que permiten a un gran número de usuarios explorar un entorno común a través de la escritura. "La gente encuentra tesoros, mata monstruos (o a otros usuarios), adquieren 'puntos de experiencia' y se convierten así en magos con poderes útiles para el juego". Para algunos, jugar significa también tener aventuras carnales: el sexo invade cada vez más las historias de guerreros y magos de estos universos a lo Tolkien. El coqueteo, la seducción, el amor, incluso el TinySex (minisexo), están tan omnipresentes en los MUD, como en un campus universitario.

Howard Reinghold habla del Net.Ligue, que define como la provocación mutua para excitarse verbalmente. Los orgasmos virtuales entusiasman a Julian Dibell, para él el sexo en la Red es:

*"quizá la experiencia más turbadora que proporciona el mundo de por sí turbador de los MUD. En un torbellino de caricias, suspiros y penetraciones, prácticamente no descritas, las hormonas reaccionan, a veces de forma tan palpitante como en un encuentro real, o incluso más, gracias al anonimato y a la propuesta textual que pueden hacer que afloren a la superficie las fantasías más profundas."*<sup>278</sup>

El tercer tipo de cybersexo sería lo que Brandwin denomina "compusexo teleoperado", y se trataría del control humano de robots distantes por ordenador. Los que no se conforman con el intercambio textual, además digitalizan imágenes que intercambian en la Red por otras, con el fin de estimularse visualmente. Estas imágenes son de carácter pornográfico en la mayoría de los casos.

<sup>276</sup> *Cybersex Amongst Multiple-Selves and Cyborgs in the Narrow-Band width Space of America Online Chat Rooms.*

<sup>277</sup> Se puede leer en su artículo publicado en *South Atlantic Quarterly* titulado "compusexo: erotismo para cibernautas".

<sup>278</sup> Julian Dibell, 'A Rape in Cyberspace' *Village Voice*, 21 de diciembre 1993, pág 38 (la traducción es nuestra).

Desde la extensión de la práctica de cibersexo algunos conceptos relativos a la sexualidad y a la pareja como la fidelidad, la prostitución, o la seducción han sido teñidos por un nuevo filtro que los hace cambiar de matiz y llevarlos a un nuevo terreno de observación.

La noción de fidelidad en los tiempos de Internet comienza a cobrar un cariz diferente; ¿dónde ubicaríamos entonces el adulterio virtual? ¿deben tener celos las parejas reales de las aventuras virtuales de su compañero/a? "si haces el amor virtualmente con alguien... ¿es lo mismo que engañarlo físicamente?" O ¿sólo son fantasías interactivas?. Susan E. Fernbach no lo cree así: "Si esta relación (virtual) añade algo a la relación principal, entonces es algo sano. Si le quita energía a la relación principal, es que quizá hay... un problema"<sup>279</sup>

Podríamos tomar como válida esta opinión, pero quizás entrarían en juego otros factores relativos a la identidad del sujeto o interlocutor en las relaciones extramaritales como por ejemplo: ¿qué sucedería si la supuesta persona con la que hemos tenido una relación sexual hubiese mentido a cerca de su sexo, u orientación sexual? ¿Sería lo mismo? O más allá de que sea una persona ¿y si resulta que es una máquina o un programa determinado que responde a nuestras insinuaciones?. Suponemos que estas cuestiones no podrían tener mayor relevancia si la relación no trascendiera lo virtual, si se quedara en el espacio donde surgió, sin más pretensiones. En cualquier caso, todavía es pronto para tener herramientas para afrontar estas fenómenos y asimilar estas situaciones cada vez más frecuentes.

En cuanto a la prostitución, pondría en tela de juicio todo el tema de legislación en la red: En un correo electrónico, Branwyn narraba su encuentro con una prostituta internauta que le propuso tener sexo a cambio de una copia ilegal de un juego de ordenador. Hay leyes en contra del pirateo informático, pero ¿qué sucede con la prostitución virtual en la que los cuerpos no se tocan y no se intercambian fluidos? ¿es legal? ¿O inmoral? También el hecho de la prostitución virtual quedaría exenta de leyes en Internet, y una vez más nos queda ese vacío legal que se presenta en Internet cada vez que acontece una situación comprometida.

Y finalmente, contemplando el ritual de una relación sexual y para introducir el siguiente bloque nos gustaría, si no concluir con él, considerar como se interpreta el proceso de seducción en Internet. Arthur Kroker, se refiere al cibersexo citando a Baudrillard de la siguiente manera:

*"(...) Tiempo para la lengua fluctuante, recuerdos, deseos, y la seducción fría. Puro sexo sin contenido."*<sup>280</sup>

Podríamos poner en duda este punto de vista, al menos utilizando esta cita. Cuando Baudrillard hablaba de ésto en "De la seducción" se refería a la pornografía como algo carente de seducción y por tanto vacío.

---

<sup>279</sup> Never Could Leave WELL Enough Alone (SusanF), foro de discusión 265, "Text Sex", en la discusión sobre sexo de WELL, 15 de julio de 1992.

<sup>280</sup> la traducción es mía. Del artículo de Kathy Rae Huffman *CYBER INTIMACY: from the net nookie to coffee talk*. <http://www.nettime.org/desk-mirror/zkp/cyberint.txt>

*"Somos una cultura de la eyaculación precoz. Cualquier seducción, cualquier forma de seducción, que es un proceso enormemente ritualizado, se borra cada vez más tras el imperativo sexual naturalizado, tras la realización inmediata e imperativa de un deseo. (...)"<sup>281</sup>*

Si tenemos en cuenta la cita de Baudrillard, en el cibersexo realizado desde los chats, en algunos casos se da un proceso de seducción, aunque no tendría nada que ver seguramente con lo que Baudrillard entendería por seducción puesto que se prescinde de todo el lenguaje corporal en pos del lenguaje escrito, que sin embargo, puede ser utilizado de una forma muy hábil. Un factor muy importante en este caso, es la orientación sexual de los participantes: no se producen del mismo modo las relaciones entre grupos heterosexuales que en grupos homosexuales, ni tampoco sucede lo mismo en los chats de gays como en los de lesbianas, los rituales de seducción suelen ser bastante diferentes en cada contexto.

Al otro lado de las prácticas de cybersexo, se encontrarían los sitios web, que, estando al margen de la comunicación interpersonal, ofrecen páginas con contenido sexual. Resulta curioso como páginas que comenzaron siendo de pago como la Enciclopedia Británica, tuvieron que dejar de serlo por la poca aceptación que tuvieron, mientras que las páginas con contenido pornográfico han proliferado de una forma desmesurada, a pesar de ser mayoritariamente de pago. Según Alvin Cooper, un profesor que realizó un estudio sobre el crecimiento explosivo del sexo en Internet en 1998, podría estar surgiendo un grupo de personas con compulsiones sexuales incontrolables, por causa de su adicción al sexo en la red.

Con unos argumentos no excesivamente convincentes explica que hay un grupo de personas: mujeres, homosexuales, estudiantes, y otros grupos "sexualmente privados" de sus derechos sociales que son los potenciales compulsivos sexuales y dice así: "Internet es el primer lugar donde estos grupos tienen libertad y acceso pleno a una cantidad ilimitada de materiales sexuales. (...) Ellos podrían no tener las mismas habilidades innatas que tienen los hombres heterosexuales para lidiar con las tentaciones sexuales y la pornografía. (...) Es como soltarles en una tienda de caramelos."

Estas conclusiones se obtuvieron a través de un estudio de usuarios de Internet, que ha sido cuestionado por considerarse un poco dudoso, puesto que las cifras de los cuestionados no eran de una cantidad suficiente para tener en cuenta. Cooper arguye que la conducta sexual compulsiva puede tener relación con temas de relaciones personales, abuso sexual pasado, confusión entre amor y sexo, el uso del sexo como un escape de las emociones negativas y muchos otros factores. Las causas de una adicción son diferentes para cada individuo. Para psicólogos como la doctora Deb Levine, autora del libro *The Joy of Cybersex*, la posibilidad de explorar nuevas formas alternativas al sexo tradicional serviría para terminar con ideas equivocadas del sexo y para conocer el punto de vista de los otros respecto a un tema que se considera tabú. Sin embargo, el cibersexo también puede derivar en conductas enfermas, como existen enfermedades sexuales off-line.

Según los expertos del *Centro Para la Adicción On-Line* la dependencia tendría su origen en una baja autoestima y una imagen corporal distorsionada, o una disfunción sexual sin tratamiento que lleva a los

---

<sup>281</sup> J. Baudrillard, *De la seducción*, Ed. Cátedra, 1998, pág 42.

internautas, primeramente a observar pornografía en la red y luego a involucrarse en actos de cibersexo. Al Cooper explica esta adicción por el sentimiento de seguridad que provee el entorno virtual. El anonimato otorga la sensación de control sobre el contenido y naturaleza del encuentro sexual, sin miedo a ser sorprendido. Por otra parte el cibersexo no implica ningún compromiso por parte de los participantes evitando la implicación emocional. Otro factor que interviene en las relaciones es el hecho de poder adoptar una nueva personalidad on-line, incluso cada vez una diferente.

Estas relaciones afectan a las estructuras relacionales de las parejas reales, tal y como hemos comentado. Se incorpora al 'Otro' a través de la imaginación, cuantos más mensajes se reciben, más se quieren recibir, la interactividad se convierte en sexo (retroalimentación). Las visitas al chat comienzan a considerarse peligrosas cuando se prefieren al contacto real, en un bar, o un espacio físico. Argumentan que la gente se refugia en el chat cuando su vida real no funciona muy bien.

Sin embargo, tal y como comenta Castells, Internet no es sino el reflejo de conductas que tienen su analogía en el mundo físico, del cual proceden. De ello podemos deducir, que las enfermedades y adicciones que se producen en torno al sexo, deberían ser revisadas anteriormente en el paciente, antes de asimilarles la responsabilidad a la conducta del paciente en Internet.



## 6.6. IDENTIDADES COLECTIVAS

### 6.6.1. COMUNIDAD VIRTUAL

*Las comunidades son redes de lazos interpersonales que proporcionan sociabilidad, apoyo información, un sentimiento de pertenencia y una identidad social.*

WELLMAN

La aparición del concepto de *portal* en Internet, que así mismo procedía de los primeros motores de búsqueda y directorios de enlaces de Internet, ha ido derivando hacia una nueva tendencia, que viene marcada cada vez más por la exigencia y la determinación de los usuarios. Estas nuevas exigencias, que bien pueden estar relacionadas con su profesión, o sus particulares intereses han provocado que los portales están tendiendo a la especialización. Estos portales (también llamados portales verticales), ofrecen servicios y contenidos dirigidos a un público muy concreto o *target*. Su potencial estriba en la posibilidad de profundización en los contenidos que ofrecen y en su oferta de servicios personalizados. Este tipo de portales serían los que más desarrollarían el concepto de **comunidad virtual**.

La especialización puede estar en función de varios factores: situación geográfica, que se reproduce en la red (ciudades virtuales), en torno a un tema determinado (por ejemplo el cine), a una condición personal (padres de familia), a una inclinación sexual (por ejemplo Chueca.com, es el portal de la comunidad *gay* en Madrid), en definitiva hay tantas posibilidades de especialización como intereses pueda tener un individuo como tal y que quiera compartir con más gente. Otra variante de portal especializado constituirían los portales corporativos, o que están al servicio de una empresa o institución.

Las comunidades virtuales, o *on line communities*, son colectivos que han proliferado en la red en los últimos años. Suelen estar localizados en los portales o en los sitios web que ofrecen la posibilidad de reunir y relacionar gente con intereses similares. Ante el fenómeno de las comunidades virtuales deberían replantearse dos conceptos básicos; el primero el de **identidad colectiva**, y el segundo el de **comunidad**.

Tal como sostiene Habermas (1989), el concepto de identidades colectivas modernas tendría su punto de arranque en el Nacionalismo de Europa de finales del siglo XVIII, cuando los individuos se tornan liberales y en donde el nacionalismo viene a satisfacer necesidades de nuevas identificaciones.

*"Las identidades surgen entonces a través de las vivencias dotadas de significación y sentido compartido, en esta visión, los distintos pensadores le han atribuido la función de proveer en certezas, asignándole un papel importante en la formación del sentido de comunidad"<sup>282</sup>.*

<sup>282</sup> Emilia Bermúdez, Gildardo Martínez, *Identidades colectivas en el ciberespacio. Interrogantes más que respuestas*.

En <http://www.innovarium.com/Rev105/identidades%20digitales.htm>

El sentido de pertenencia a un grupo tendría los siguientes factores condicionantes: compartir un tiempo, un espacio físico, comunicación cara a cara....

Desde el punto de vista sociológico, comunidad es un concepto que obedece al imperativo antropológico de encuentro social y a la necesidad de crear sentido y dar forma a la sociedad humana. En ella se consolida un sentimiento de pertenencia entendido como el sentimiento psicológico de la comunidad, en el que uno debe sentirse miembro, lo cual es determinante para la propia identidad del sujeto. Las comunidades (desde la sociología) están basadas en compartir los valores y la organización social.

El concepto de comunidad etimológicamente procede de la misma raíz que la palabra comunicar y todos sus derivados, *communis*. Richard Sennet planteaba en *Vida Urbana e identidad personal*,<sup>283</sup> que el término "comunidad" es un término social engañoso; la gente habla de comunidad de intereses, por ejemplo, individuos que realizan la misma clase de trabajo o dependen unos de otros para ganar dinero. También hay *comunidades* de sentimientos, como iglesias o grupos étnicos cuyos miembros poseen vínculos sentimentales entre sí. No obstante, incluso en el lenguaje cotidiano, la idea de una comunidad no es canjeable con la idea de un grupo social; una comunidad es una particular variedad de grupo social en la que los hombres creen que ellos comparten algo juntos. El sentimiento de comunidad es fraternal, envuelve algo más que la admisión de que los hombres se necesitan mutuamente en el sentido material. El vínculo de la comunidad es el de reconocernos a *nosotros* y a *lo que somos*.

El autor cita el ejemplo de unos psicólogos que fueron a un pequeño pueblo a estudiar el sentido de comunidad y se dieron cuenta de que en esta población había diferencias sociales y económicas, por tanto de poder. La discusión en torno a esto era el tema principal de los miembros (que por otra parte tenían muy asumido el sentimiento de colectivo, que defendían a capa y espada). De ello, se deducía que el sentido de comunidad era algo más basado en su propia voluntad que en la experiencia.

La comunidad siempre es excluyente de otras comunidades, con las que se establecen relaciones considerando al otro extraño, hasta el punto de llegar a la violencia. Ello tendría una gran relación con los nacionalismos y el extremismo que pueden llegar a conllevar en los brotes fundamentalistas.

---

<sup>283</sup> Richard Sennett, *Vida urbana e identidad personal*. Ediciones Península S.A., Barcelona, 2001.

COMUNIDAD VIRTUAL

Rheingold define el concepto de "comunidad virtual" como "agregaciones sociales" que emergen desde Internet cuando un número suficiente de gente pone empeño en las discusiones públicas, con el suficiente sentir humano para formar webs dedicadas a las relaciones personales en el ciberespacio<sup>284</sup>. Según Rheingold la proliferación de estos espacios tiene que ver en parte con la escasez de sitios públicos en el mundo "real". Bajo su punto de vista se crearían nuevas formas de interacción con otra gente<sup>285</sup>. La comunidad, por su propia definición, constituye un tejido de relaciones sociales, que puede estar fundamentada en el territorio (una ciudad), en intereses comunes (asociaciones, clubes), o en características comunes de los sujetos, que suelen compartir un tiempo, en el sentido histórico.

Las comunidades virtuales están constituidas por personas que acuden a ellas para satisfacer necesidades o expectativas. A diferencia de las comunidades tradicionales, las comunidades virtuales se ven atravesadas por el anonimato y la carencia del contacto humano. En cuanto a las nociones de espacio y tiempo compartidas, inherentes a las comunidades o sociedades 'reales' o físicas, en Internet cobran un nuevo cariz.

Por una parte el espacio, no se corresponde con un espacio físico. Este compartir en el espacio 'virtual' más bien inexistente quedaría relegado a una presencia en la *web*, en un momento determinado con lo cual, supondría un compartir el tiempo más que un espacio. Pero ese compartir el tiempo tampoco se corresponde con el compartir un 'tiempo histórico' o un intervalo determinado en el discurso sucesivo de la historia, serían pequeñas fracciones temporales discontinuas, que se interrumpen cada vez que se abandona, por ejemplo, un chat.

*"Una comunidad online es, por necesidad, una comunidad utópica, des-especializada."*<sup>286</sup>

Manuel Castells en *La galaxia Internet* (2001)<sup>287</sup> pone de manifiesto la disociación producida entre localidad y sociabilidad en la formación de la comunidad: nuevos y selectivos modelos de relaciones sociales sustituyen formas de interacción humanas limitadas territorialmente. Es decir, que no hace falta de la condición de cercanía física para establecer una relación.

Existen diferentes tipologías de comunidades *on line*, vinculadas en la mayoría de los casos a portales que las albergan. Las hay de carácter geográfico, es decir constituyen el punto de encuentro de comunidades perteneciente a una misma área geográfica. Están las comunidades

<sup>284</sup> Traducción nuestra del texto original de Rheingold; "social aggregations that emerge from the [Internet] when enough people carry on those public discussions long enough, with sufficient human feeling, to form webs of personal relationships in cyberspace" (p. 5).

<sup>285</sup> Rheingold, H. (1993). *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. New York: Addison-Wesley.

<sup>286</sup> José Luis Brea, *Online communities*, en [http://www.aleph-arts.org/pens/online\\_communities.html](http://www.aleph-arts.org/pens/online_communities.html).

<sup>287</sup> Manuel Castells *La galaxia Internet. Reflexiones sobre Internet, empresa y sociedad*. Plaza & Janés Editores S.A., Barcelona, 2001.

temáticas, cuyo interés común obedece a un tema por el que todos comparten especial incumbencia. También están las de interés profesional, aunque las que mayor expansión han tenido son las relativas al ocio y a las relaciones interpersonales. Un caso especial sería el de *geocities* que supondría un punto de confluencia de múltiples comunidades de carácter diverso.

La interacción producida dentro de las comunidades virtuales aporta ciertos cambios y consecuencias en la vida cotidiana de las personas que acuden a estos espacios de relación. La participación en grupos virtuales nos permite interactuar con gente de nuestros mismos intereses sin importar el lugar físico en el que habitan o se encuentran.

Muchos autores hacen hincapié sobre cómo la gente adapta Internet a sus vidas, en lugar de transformar su propio comportamiento por el "impacto" de la tecnología. Según un estudio de McKeena y Bargh (1998) se llegó a la conclusión de que Internet era un medio especialmente favorable para colectivos, o individuos con personalidades estigmatizadas o rechazadas socialmente por razones de raza, sexo, ideología, etc. La participación en grupos virtuales hacía que estas personas, en última instancia, revelaran su propia condición a sus familiares y entorno, desprendiéndose de los prejuicios que le habían llevado a ocultarla antes de su pertenencia al grupo virtual. Por esta razón, el hecho de pertenecer al grupo virtual se convierte en un factor muy importante a la hora de consolidar la identidad del individuo.

Desde la perspectiva teórica se ha contemplado el modo en que se concibe el cuerpo físico y sexuado en las comunidades virtuales, y cómo afecta esta concepción a las relaciones que se establecen en ellas. Sandy Stone en uno de sus primeros ensayos "*Will the Real Body Please Stand Up?*" Hablaba sobre la situación del cuerpo en las comunidades virtuales. El lugar que ocupa el cuerpo es un tema central para el ciberfeminismo. Stone afirma que las nuevas tecnologías no son agentes transparentes que eliminen el problema de la diferencia sexual, sino medios que promueven la producción y organización de cuerpos sexuados en el espacio. Demuestra que la metáfora espacial dominante para las interacciones en espacios virtuales es, sencillamente la metáfora de nuestro espacio físico habitual, el espacio cartesiano. Y, al igual que el espacio fuera de línea, los espacios virtuales están habitados por cuerpos con "componentes eróticos complejos".

Dado que no hay nada en la lógica de las redes digitales que la estructure necesariamente como cartesiano, o corpóreo. Entonces, ¿por qué las comunidades en línea se basan tanto en deseo, espacio, y cuerpos? Podríamos concluir que a pesar de la independencia de lo físico en las comunidades virtuales, se tiende a reproducir la manera de relacionarnos en los entornos físicos o 'reales'. Como demuestra Stone, entre otros teóricos, una práctica social participativa (es decir, una comunidad) basada en un eterespacio imaginario de cuerpos que desean e interactúan es una clave para entender cómo conceptualizamos los espacios sociales.

Las comunidades virtuales, como espacios de identificación colectiva en el ciberespacio, suponen una voluntad por replantearse continuamente el concepto de identidad y lo que éste implica para el individuo, especialmente supeditado a ese sentimiento de "formar parte de un grupo".

"Las comunidades online constituirían una manera de hacerse notar, de tener una (micro) representación dentro de la (macro) red"<sup>288</sup>.

Desde una perspectiva un poco posterior, y un poco más escéptica, Manuel Castells comenta que el modelo de comunidad virtual planteada por Howard Rheingold en *Virtual communities* que prometía sociabilidad ilimitada, se dio en algunas comunidades como WELL, pero a medida que Internet se fue difundiendo por el resto de la sociedad, sus efectos sobre la sociabilidad se hicieron menos espectaculares.

No obstante, las comunidades online, cuando se estabilizan en la práctica pueden construir comunidades virtuales, diferentes de las comunidades físicas pero no necesariamente menos intensas o menos efectivas a la hora de unir y movilizar.

### 6.6.2. PARAISOS DIGITALES

#### INTRODUCCIÓN: CREDIBILIDAD DE LA RED

En la consideración de Internet como medio de comunicación surgen preguntas sobre la naturaleza de los contenidos que se transmiten, cuestiones como ¿quién es el proveedor de la información que se emite? ¿dónde está la fuente originaria de dicha información?, ¿dónde puedo comprobar que ésta o aquella noticia sucedieron de verdad? ¿Quién estaría en realidad detrás de Internet?

A medida que aumentan el número de proveedores de Internet, de grupos de comunicación que tienen sus propias inversiones en Internet y se proporciona mayor información de carácter político se plantea el problema de quién es el que establece el contenido de este medio. Consecuencia de estas dudas quedaría suspendida la cuestión de la credibilidad; el resto de los medios de comunicación tiene una historia, un rigor sobre sus contenidos, y, a pesar de que se saben sobradamente manipulados<sup>289</sup>, se les atribuye una veracidad que todos asumimos. No sucede lo mismo con Internet, que, por su propia naturaleza hace dudar de la fiabilidad de sus contenidos.

Los medios de comunicación tradicionales han enfocado el tema de la credibilidad desde el interior de sus organizaciones y tienen a editores y comprobadores de hechos para que determinen si la información es rigurosa. Bien es cierto, y volvemos a repetir, que los medios tradicionales en muchos casos obvian el rigor de la información en pos de un sensacionalismo o un impacto mayor, o en otros casos con la intención de malversar absolutamente el contenido de dicha información. De otra manera, en Internet, la credibilidad de las fuentes será más variable: las páginas de los medios de comunicación tradicionales tendrán más credibilidad y las fuentes desconocidas menos. A este problema de información proveniente de fuentes desconocidas, se le añade en muchos casos la no datación de los

<sup>288</sup> J. L. Brea, *Online communities*, en [http://www.aleph-arts.org/pens/online\\_communities.html](http://www.aleph-arts.org/pens/online_communities.html).

<sup>289</sup> Pensemos, por ejemplo, en algunos de los casos de conflictos bélicos (La guerra del Golfo en 1991, por citar un caso más o menos reciente) transmitidos por cadenas de televisión, cuyas imágenes eran de procedencia dudosa, o totalmente preparadas (ver, *La tiranía de la comunicación* de Ignacio Ramonet).

documentos, de manera que mayoritariamente se desconoce la fecha de realización de los mismos, sino es por referencias o por el contexto.

Esto pone de manifiesto un aspecto propio de la red: y es que cualquier persona, independientemente de su profesión o vinculación a la red puede ser generador de información, artículos y demás contenidos. De esta manera, un miembro de la audiencia se puede convertir asimismo en productor de mensajes, todo el mundo puede cambiar del estatus de receptor al de emisor y viceversa sin alterar la estructura del sistema mediático. Entonces, ¿dónde se puede verificar el rigor o la veracidad de un documento?

La respuesta es que en la actualidad, la legitimidad de un documento hallado en Internet vendría dada por referencias del propio autor o de la institución que lo ampara fuera de la red. Esto es, que un autor todavía no tiene credibilidad o validez si fuera de la red no tiene cierto reconocimiento en el campo sobre el que escribe, bien dado por una Universidad, una empresa, un premio, en definitiva, algún dato que corrobore, primero la identidad del sujeto que lo escribe, y después que el contenido sea fiable. Está claro que en la mayoría de los casos no disponemos de las pistas ni la información necesaria para poder identificar o cuestionar la veracidad de un artículo, y por ello tenemos que fiarnos de nuestro criterio con respecto a los contenidos de los que se habla en el artículo o publicación, del mismo modo que si se trata de una imagen, que puede haber sido manipulada digitalmente.

El hecho de que se pueda intervenir de forma directa sobre algunos documentos todavía acrecentaría más esta poca fiabilidad, aunque existen sitios de carácter artístico que potencian este tipo de acciones llevando las posibilidades de interactividad a sus máximas cotas.

#### MÁS ALLÁ DEL REFERENTE: INVENCIONES Y CIUDADANÍA EN LA RED

Iniciábamos este bloque de la tesis dedicado a la identidad en Internet hablando de las metáforas que identificaban a la red global, como telaraña articulada, maraña de conexiones, biblioteca infinita, estructura rizomática... pero en realidad las metáforas de la red no nos permiten identificar los espacios físicos existentes ¿cuáles son y cómo se representan los espacios físicos en Internet? ¿Cómo se verían estos elementos integradores de la metáfora?. Podríamos hablar de comunidades virtuales, grupos de gente, que sólo existen en Internet. Pero ¿qué sucedería con espacios que en realidad no existen físicamente, pero que sin embargo pueden tener su presencia en Internet?

La invención de espacios y geografías ha sido patrimonio de la literatura durante mucho tiempo, así como del cine, que tras la coartada de la ficción ha sido capaces de cartografiar tierras inexistentes que guiaran el trayecto a lo largo de las narraciones que en ellas tenían lugar. Un ejemplo de ello sería la archiconocida obra de Tolkien, en la que se provee de un mapa de la Tierra Media, donde se desarrollan las aventuras de los personajes de *El Señor de los anillos* y de las demás novelas que giran en torno a estos espacios. Otro ejemplo lo tendríamos en el *Uqbar* de Borges y, o el *Macondo* de G. García Márquez. Asimismo, Calvino inventa lenguas con resonancias a los orígenes

eslavos, pero, de la misma manera inventados, en *Si una noche de invierno un viajero*.

La red, como medio de comunicación accesible por todo tipo de usuarios e iniciativas, ha permitido que estos antecedentes tomen forma en la creación de países inventados, que sólo existen en Internet. En este capítulo analizaremos cuatro ejemplos de ellos.

Describimos, a continuación, el primer caso: en el periódico digital venezolano eluniversal.com aparecía con fecha del 19/11/97 un artículo que hablaba de la aparición de **waveland**, un país virtual ecologista (<http://www.waveland.org>). Se trataba de un país (virtual) creado por el grupo ecologista Greenpeace para llamar la atención de los gobiernos en protesta por la ausencia de políticas destinadas a evitar el cambio climático. Establecieron la capital de este país virtual en Rockwall, un islote ubicado a 480 km de Escocia, y que se disputaban el Reino Unido, Islandia, Dinamarca e Irlanda para la extracción de petróleo. De esta manera simbólica, los militantes de Greenpeace reivindicaban la independencia de este espacio para evitar su explotación petrolífera. La capital estuvo de momento ahí pero, se pretendía establecerla allá donde hubiese un conflicto medioambiental. Cualquier ciudadano del mundo podía solicitar el pasaporte de este país, con embajadas en cualquier punto donde hubiese una oficina de Greenpeace, y que permitía el hecho de extraviarse, pudrirse, ser mordido por un animal o arrastrado por las olas...



Fig. 179. Sitio web de Waveland

El segundo caso aparecía en el diario digital DiarioTi.com, donde, con fecha del 09/06/99 se publicaba un artículo que explicaba que una joven australiana llamada Liz Sterling había engañado a funcionarios de inmigración de Estados Unidos y Canadá realizando pasaportes del país que ella misma había inventado bajo el nombre de **Lizbekistan** y que se puede visitar en su dirección web; <http://www.lizbekistan.com>

Este país, que es una monarquía constitucional y cuyo escudo de armas reza: "Libertad, Igualdad, Virtualidad", extendió 450 pasaportes (a fecha del 6/99) por alrededor de 150 dólares por unidad. Además, la joven australiana vendía desde la web diversos artículos comerciales como camisetas y ropa interior. Este acto de evidente burla a la burocracia propia de los países

“reales” ha propiciado que muchas personas que han perdido su nacionalidad –por causas de asilo, o diáspora- reclamen la ciudadanía de este país con el fin de superar su condición de apátridas. La misma Sterling afirmaba sentirse fascinada por la importancia que se le da a la ciudadanía.

El tercer caso, apareció en los medios nacionales de forma masiva, pues los detenidos por el delito fueron de nacionalidad española. El artículo en el que nos hemos basado aparecía en el diario eldia.digital. El país inventado en este caso era **sealand**, y también tiene su propia página web donde se pueden observar los mapas, servicios y demás derechos del país <http://www.sealand.com>. La guardia civil detuvo al ex guardia civil Francisco Trujillo Ruiz y a uno de sus colaboradores por extender más de dos mil documentos falsos, como pasaportes, títulos universitarios, e incluso placas de matrícula, además de dar cobijo a varios presuntos delincuentes internacionales como el asesino de Gianni Versace en Miami en 1997 y el italiano Alfredo Gatti, relacionado con el ex secretario personal de Benito Mussolini.

Sealand, el país que se inventó este ex guardia civil, no es más que una plataforma abandonada de las que el Reino Unido levantó en aguas meridionales durante la Segunda Guerra Mundial para defenderse de los ataques de la aviación nazi. Francisco Trujillo, almeriense, con antecedentes por robo y antiguo inmigrante en Alemania reclamó su propiedad según derecho internacional y fue ignorado por las autoridades británicas por lo que decidió crear este país virtual, con él mismo a la cabeza. La mayoría de los integrantes o súbditos de dicho “país” estaban implicados en asuntos ilegales en diferentes países. Es especialmente significativo que se vendieran más de 4.000 pasaportes de Sealand en Hong Kong poco tiempo antes de que los británicos entregaran la colonia a las autoridades de Pekín.

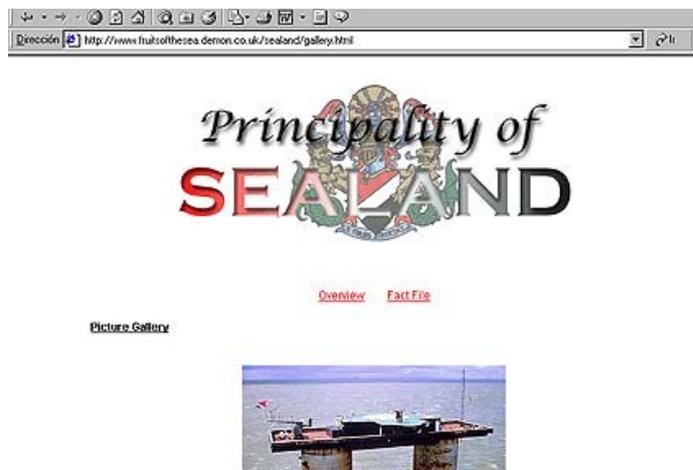


Fig. 180. sitio web del principado de Sealand

El último caso que comentaremos es un tanto especial, puesto que el país que se crea en Internet, aunque no existe ya físicamente, si que lo fue años atrás, y se reivindica desde el espacio virtual; se trata del caso de **cyber yugoslav**. El artículo al que nos referimos aparecía en El Mundo a fecha de 26/07/99 con el título “Yugoslavia renace en la red”.

Tras el derrumbe de la antigua Yugoslavia en 1991 han sido muchos los que han intentado resucitar esta nación eslava por medio de la violencia. Un grupo de yugoslavos el 15 de julio de 1999 decidió recuperar en la Red la nación creada por el mariscal Tito en 1945. Cyber Yugoslav, que tiene su dirección de Internet en: <http://www.juga.com> , no necesita de espacio físico para subsistir y permite la nacionalización a todo el que la desee. Sólo hay que rellenar un formulario y cumplir con los deberes de ciudadano, como participar en la ampliación y mejora del Estado y de su Constitución.

Las obligaciones de los habitantes de este país son visitar la web más de 50 veces al año y ocupar un puesto en el Gobierno nacional, leer la Constitución y votar, como mínimo un tercio de las propuestas presentadas por sus compatriotas para mejorar la nación. Los movimientos de los usuarios se siguen mediante un programa informático. En el momento de su fundación, Cyber Yugoslavia contaba con 152 habitantes y 0 metros cuadrados de territorio oficial. Su objetivo es alcanzar los 5 millones de habitantes para poder solicitar a la ONU el ingreso de este nuevo estado. Una vez dentro de las Naciones Unidas comenzarían las reivindicaciones que tendrían por objeto la ocupación de 20 metros cuadrados que utilizarían para ubicar su servidor informático y la capital.



Fig. 181. Sitio web de cyberyugoslavia

Los anteriores ejemplos de países virtuales, que no afirmamos sean los únicos que están en la red, constituyen una muestra significativa para reflexionar al respecto a de la importancia de los referentes físicos y al concepto de ciudadanía, o sentimiento de pertenencia a un lugar.

Estas peculiares formas de ciudadanía, donde no existe un referente real que justifique un sitio web de un país, nos hacen pensar más que en formas de comunicación en sí, en literatura, donde todo es posible, donde la realidad y la ficción se combinan de una forma totalmente coherente. No obstante Internet, con su vocación de medio de comunicación e información puede crear esta confusión entre lo que debería tener un referente y lo que no, sobretodo cuando la presentación, la estructura y forma de estas páginas puede pasar por la de cualquier país real, con el nombre de su dominio y demás.

En cuanto al contenido de los artículos nos parecía interesante destacar algunos aspectos, como en el caso de Lizbekistan el hecho de que tanta

gente hubiera acogido este país como una madre patria a la que encomandarse, o en el caso de Sealand el que se hubiese vendido tantos pasaportes en Hong Kong antes de pasar a ser de nacionalidad china. Ambos casos son sintomáticos de la importancia que tiene para la gente el hecho de pertenecer a un lugar y no a otro (en el caso de Hong Kong era evidente que antes que chinos preferían ser de este lugar) tanto por cuestiones burocráticas (si no se tiene pasaporte, no se puede ir a ningún lado), como por cuestiones de identidad (si no tienes documento, no existes).

También se puede observar en casi todos los casos (excepto en el caso de Sealand) cierta ironía a la hora de proceder burlándose de los mecanismos burocráticos que manejan los países que se refleja en la creación de pasaportes, invención de constituciones, con sus derechos y deberes...

Y finalmente comentar que Cyberyugoslavia utilizando la ironía, pero con un trasfondo de sentimiento nacionalista ha encontrado en la red un espacio fuera de leyes, de políticas, guerras y demás, una tierra de nadie preparada para ser conquistada por todos aquellos que quieran gozar de esa condición de yugoslavo, sin recurrir a la violencia, ni a imposiciones de ningún tipo, de una forma totalmente libre y ¿por qué no? Democrática. Lo que ya no está tan claro es que las Naciones Unidas acepten concederles el terreno que reivindican, pero tal vez Internet se haya convertido en un nuevo espacio para las utopías...



Fig. 182. sitio web de los dominios de Melchizedek

## 6.7. COMUNIDADES ARTÍSTICAS VIRTUALES

### 6.7.1. EL ARTE EN INTERNET

La expresión "Arte en la Red" abre un abanico de posibilidades inmenso. Se podría hablar de todo un universo artístico en Internet que abarcaría desde la mínima expresión-reproducción de una obra a la especificidad máxima de un proyecto para el cual la Red es una condición indispensable.

Una gran masa de productos en Internet son el resultado del traslado, vía digitalización, de trabajos realizados bajo otro soporte y técnica que poco o nada tienen que ver con lo digital, y menos con Internet. Estaríamos definiendo un primer bloque que llamaríamos Arte en la Red, resaltando la cualidad de **en** como diferenciadora del Arte realizado expresamente **para** Internet.

Como arte para Internet entendemos las piezas artísticas pensadas expresamente para desarrollarse en el medio Internet. Ello significaría, básicamente, que el artista ha diseñado un proyecto con el lenguaje de programación web, *html* y todos los programas que desarrollan y producen archivos susceptibles de formar parte de una página web, como pueden ser fotografías o imágenes digitalizadas, animaciones, video inserto, sonido, etc. Este tipo de manifestaciones artísticas en la Red se han venido a llamar *web art*, *media art*, *digital art*, o *net art*. Siendo este último término el que más aceptación ha tenido.

En primer lugar, hablaríamos de proyectos personales que desarrollan los artistas y que alojan en sus propios dominios o en otros que se ofrecen a alojar proyectos. También existen los colectivos que exhiben sus trabajos a modo de cooperativa, de una forma totalmente independiente.

En segundo lugar hablaríamos de los directorios artísticos o portales que se dedican al net.art. Estos sitios web colectivos se diferenciarían de los anteriores por su carácter de organización y asimilación de esta reciente práctica artística. Los portales web artísticos suelen poseer una o varias de las siguientes modalidades: Una sección de análisis y teoría del arte, especialmente prestando atención a la reflexión sobre el net.art y el medio Internet, así como del resto de las tecnologías que afectan a la creación artística. Este sería el caso, por ejemplo, de [aleph-arts.org](http://aleph-arts.org), cuya sección teórica, o *:eco:* está bajo la dirección de José Luis Brea. También sería un ejemplo el portal con sede en los EEUU [rhizome.org](http://rhizome.org), que además de una sección dedicada a la publicación de artículos, poseen una revista electrónica que se manda a todos los suscritos, *rhizome digest*.

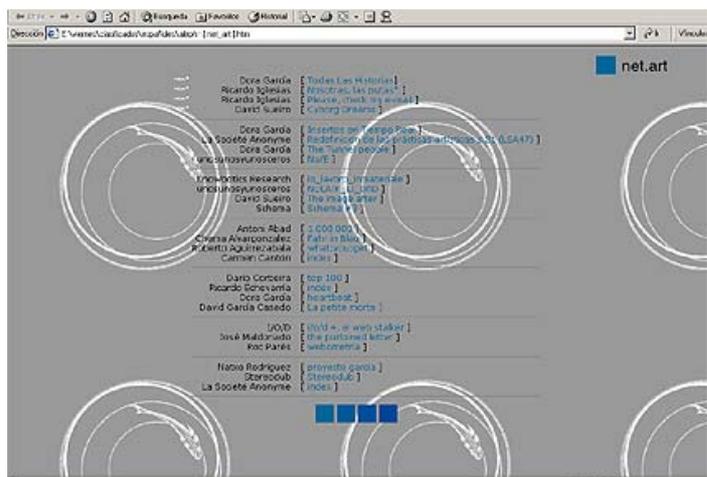


Fig. 183. directorio de net.art en aleph-art.org

¿QUÉ ES EL NET.ART?

El origen del término se podría considerar como un *ready made*, o un objeto fruto del azar y la tecnología. Por diciembre de 1995 Vuk Cosic, un artista esloveno, recibió un mensaje mandado por un anónimo vía e-mail. Por incompatibilidades con el software el texto se desconfiguró y fue convertido a código, entre ese laberinto alfanumérico el único fragmento que parecía tener sentido era:

[...] J8~g#\;Net. Art{-^s1 [...]

El término net.art se difundió entre las comunidades de Internet y rápidamente fue asumido como el término que definía al arte de la red y las comunicaciones. El concepto de net.art, tal y como lo entendemos, está más relacionado con el propio trabajo de los artistas, que con su filiación o identificación, con el término. Es decir, hace referencia a las creaciones realizadas por artistas para los cuales la Red es una condición necesaria y suficiente para el desarrollo del proyecto. Entendiendo que el proyecto se debe considerar fluído y condicionado por el hecho de estar en la Red, atendiendo a las especificidades del medio.

La aparición del net.art, viene inicialmente determinada por la aparición de una nueva tecnología, una red de comunicaciones telemática: Internet, y, de alguna manera, repetiría el patrón reproducido por las Vanguardias Artísticas frente a la aparición de las tecnologías y medios de comunicación, en cada ocasión de nuestra historia más reciente. Asumiendo la anterior afirmación nos remontaríamos a principios del siglo pasado (años 20), a las Vanguardias Históricas; fundamentalmente al Futurismo (o la relación del hombre con la máquina y la velocidad) Dadaísmo (imposibilidad de la relación entre Arte y

sociedad, desmitificación del Arte<sup>290</sup>) y posteriormente a los Situacionistas. Pero, sin duda, donde se pueden hallar las referencias más evidentes es en las manifestaciones seguidoras de esta primera vanguardia que tuvieron lugar en el seno de los sesenta-setenta con la intención de desprestigiar la obra de arte como objeto. Movimientos como Fluxus y Joseph Beuys (la propuesta de unir arte y vida), y posteriormente la llegada del arte conceptual han marcado de una forma muy patente el desarrollo de las manifestaciones artísticas en Internet.

Asimismo, tampoco podemos olvidar los antecedentes más inmediatos, de los que se han adquirido ciertas actitudes y formas de actuar. Las prácticas activistas de los 90.

Durante esta década se tomaron espacios públicos reivindicándolos como territorios susceptibles de convertirse en algo artístico, desde efectuar pintadas, o colgar carteles en fachadas de museos e instituciones públicas, a intervenciones sobre vallas publicitarias, realización de *performances* en la calle, etc.

#### CARACTERÍSTICAS DEL NET.ART

Existen unas particularidades inherentes a los proyectos de net.art, estas características estarían relacionadas con conceptos relativos al medio Internet y a la naturaleza artística de los mismos. Trataremos de esbozar a continuación algunos de los aspectos a destacar dentro de estas prácticas artísticas en relación con los conceptos siguientes:

##### INTERACTIVIDAD

Internet como medio de comunicación ha procurado unos rasgos a los proyectos artísticos para la red. Uno de estos rasgos sería la interactividad. Esta la podríamos definir como la posibilidad de elegir, manipular e interferir por parte del público sobre el proyecto. El mecanismo se produciría del siguiente modo; el público tiene la posibilidad de realizar un clic, un movimiento de ratón, cualquier tipo de acción desde su equipo que desencadenará posteriormente una reacción en el propio proyecto, y se manifestará realizando algún cambio en la apariencia de la pantalla de su ordenador. Es decir, respondería a la fórmula básica de acción-reacción. Esta fórmula se repite tantas veces sea necesario para el proyecto creando un diálogo fluido entre el espectador y la propia obra. Esta respuesta o feedback es posible gracias a determinado tipo de programación que permite que las páginas interpreten las acciones del usuario y respondan según sus opciones.

Janet Murray afirmaba que la propiedad figurativa fundamental del ordenador es la codificación de comportamientos de respuesta y que por tanto el primer paso para hacer un mundo narrativo atractivo es considerar al usuario cuando se programa<sup>291</sup>. De este modo realiza un pertinente puntualización sobre el concepto de interactividad;

---

<sup>290</sup> Argan, J. Carlo El Arte Moderno, Ed. Akal, Madrid, 1991, pág. 236.

<sup>291</sup> Janet Murray, op. Cit. pág 91.

*'Debido al excesivo uso de un término tan vago como "interactividad", el placer de actuación en entornos electrónicos se confunde a menudo con la posibilidad de mover un joystick o activar un ratón. Pero la mera actividad no es actuación.(...)'<sup>292</sup>*

Las acciones de los jugadores tienen un efecto, pero estos no eligen sus acciones, y a su vez los efectos no tienen nada que ver con las intenciones de los jugadores.'

## NAVEGACIÓN

Un elemento derivado de la interactividad, o más bien la interactividad sería una parte integrante de este plan, correspondería al concepto de navegación. Podríamos definir el concepto de navegación por la manera en la cual el usuario va a recorrer el sitio web; es decir, cuál va a ser la página principal, que opciones o vínculos va a haber en ella, y asimismo donde llevarán estos vínculos que al mismo tiempo conducirán otros.

La navegación también vendría determinada por la estructura del sitio web, y constituiría básicamente, el recorrido o recorridos posibles dentro del sitio web, alterando, de este modo la lectura de la obra de arte y definiéndola de un modo diferente para cada usuario que la visite. Este concepto partiría de que la pieza de net.art no tiene una estructura lineal, es decir, no empieza y acaba en un punto determinado, sino que en ese trayecto existen un número de posibilidades considerable de entender y construir el proyecto en sí.

Si comparamos la navegación que proponen muchos sitios web de carácter comercial nos daremos cuenta de que repiten una serie de fórmulas y de trayectos que se van copiando unos a otros. Frente a este tipo de estructuras de navegación, el proyecto artístico debería investigar en nuevas formas alternativas a las convencionales y explorar nuevos modos de expresión utilizando las herramientas de que se dispone.

## NOCIÓN DE AUTOR

La noción de autor y espectador se vuelven más difusas ante la pieza de net.art. A causa de la interactividad se promueve un dialogo entre ambos, y, puesto que el espectador también interviene sobre la obra, podríamos decir que es una parte fundamental de la misma.

En cuanto a la exhibición o visualizado de las páginas existen factores que pueden alterar considerablemente la percepción de la obra, como pueden ser las versiones de los navegadores, que si son antiguos (anteriores a las de cuarta generación p. Ej. Internet Explorer 3.0) no son capaces de leer determinados tipos de código (lenguaje javascript<sup>293</sup>, por ejemplo), con lo cual si hay este tipo de guiones en la página aparecerán errores, o simplemente, no sucederá nada.

Lo mismo sucede con el tipo de conexión que puedan tener los usuarios, pensemos por ejemplo en que haya una animación en la página; si la conexión del usuario es lenta, o la red está muy saturada en esos momentos la animación aparecerá a un ritmo más lento que el pensado inicialmente (aunque los creadores cuentan con estos factores). Existen muchos más factores inherentes al equipo en el que se visualice, como por ejemplo, la

---

<sup>292</sup> J. Murray, op. Cit. Pág. 141.

<sup>293</sup> El lenguaje *javascript* es el que nos permite realizar operaciones de interactividad, como por ejemplo, que al pasar el ratón por encima de una imagen, ésta cambie de aspecto.

resolución del monitor, la de color, la plataforma utilizada... y que se escapan al control del autor o autores de la pieza.

En conclusión de todo lo anterior tratamos de explicar que la responsabilidad del artista, en cuanto a autor, queda bastante limitada al concepto, a la idea del proyecto y en cierta medida a la forma, pero no tiene el control sobre una obra finalizada y visible para todo el mundo tal como se ha concebido originalmente.

Este concepto de autor se asemejaría muchísimo al autor que propone Murray al respecto de la narrativa hipertextual interactiva; el usuario dispone de una gran libertad dentro de un entorno narrativo para crear o continuar desarrollando historia, pero sin duda el autor es el creador del entorno, el programador que define los límites, los parámetros, el trasfondo y los puntos clave en la historia.

Esto produce cierta confusión, dado que la participación concede cierto grado de autoría al usuario, pero podríamos decir que el autor siempre es el que tiene la idea y la desarrolla, y en esa intención radica su autoría, aunque contagie o trate de democratizar ese papel.

Esta posición queda bastante clara por parte del artista, pero sin embargo la crítica, que antaño reivindicó la genuinidad de los textos clásicos de Homero (cuestionados por creer que estaban basados en cierta literatura oral popular) en la actualidad cuestionan lo contrario (sufren la confusión opuesta); según Murray;

*"los críticos contemporáneos le atribuyeron la autoría a los usuarios porque no entiende la base de sucesión de procedimientos que subyace a toda composición electrónica. El usuario no es el autor de la narrativa digital, aunque puede experimentar uno de los aspectos más emocionantes de la creación artística el poder materiales atractivos preexistentes. Esto no es autoría sino actuación."*<sup>294</sup>

## COLECTIVO

El 'autor' de una pieza de net.art cada vez está más lejos del artista solitario que concibe, crea y exhibe su obra, en la mayoría de los casos se producen colaboraciones entre dos o más personas. Esto respondería, por un lado, a una especialización más bien cercana al modo de trabajo corporativo conformado por un equipo multimedia, es decir, un miembro puede ser especialista en programación y el otro en el aspecto estético y por otro lado a propensión de los artistas a constituir colectivos artísticos en la red que supongan un apoyo y difusión para todos, al más estilo puro de cooperativa.

La técnica es un aspecto fundamental de la obra de arte en general y que en los medios digitales es se vuelve imprescindible. Es por ello que se tiende a la colectividad asumiendo la noción de grupo de producción audiovisual, más allá, generalmente los proyectos creativos multimedia requieren de una previa investigación en términos de programación que permitan el funcionamiento de la aplicación y que ésta sea suficientemente sugerente. Por esta razón, se ha empezado a reclamar la figura del productor en este tipo de proyectos, pues el propio artista, en la mayoría de los casos no puede sufragar todo el proyecto.

---

<sup>294</sup> Janet Murray, op. Cit., pág. 166

Un trabajo complejo que incluya exploración y manejo de ideas (de contenido, de comunicación, estéticas), adquisición y/o utilización de documentos y materiales, articulaciones de lenguajes, conocimientos y/o dominio de medios, (...) ocuparse de su distribución, muy difícilmente es un trabajo de una sola persona, es un trabajo compartido que reparte y diluye la autoría ya desde el principio. En esta forma de hacer, muy habitual en las artes electrónicas, se encuentran mucho a faltar aquí y ahora la figura del productor<sup>295</sup>.

### LÚDICO

Según Alexei Shulgin, en sus escritos iniciales, la red tenía un componente lúdico que se transmitía en los proyectos de net.art, en una entrevista con Rachel Baker decía lo siguiente:

*"Internet en sí mismo es un hobby, es un juego, todo el mundo puede jugar a Internet. Es como el ajedrez. (...) El lado competitivo no tiene importancia, pero la cosa en sí es muy estratégica"*<sup>296</sup>

Esta noción de lo lúdico tendría gran relación con la proliferación de proyectos artísticos de net.art que reproducen las estrategias del videojuego y lo presentan como tal, un ejemplo de ellos es *The Intruder* de la norteamericana Natalie Bookchin (2001).

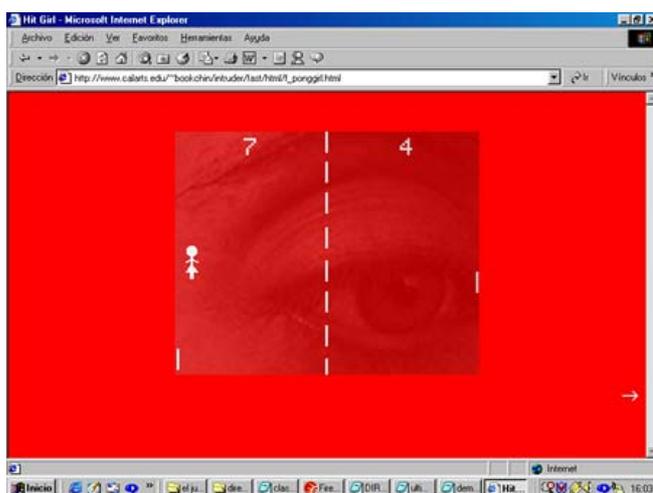


Fig. 184. Natalie Bookchin, *The intruder*  
[http://www.calarts.edu/~bookchin/intruder/html/j\\_final.html](http://www.calarts.edu/~bookchin/intruder/html/j_final.html)

<sup>295</sup>, Brian Reffin Smith; 'L'art postinformàtic'. En *Formats* 1.  
<http://www.iaa.upf.es/formats/formats1/d08ct.htm>

<sup>296</sup> traducción nuestra del texto de Robert Adrian; *net.art on nettime*.  
 11/05/97 En <http://www.ljudmila.org/nettime/zkp4/37.htm>

## 6.8. INTERNET, EL ARTE Y LA IDENTIDAD

Consecuencia de las características expuestas en el capítulo anterior surgen una serie de tendencias temáticas recurrentes en general, dentro de la masa de proyectos de arte en la red. Algunas de estas tendencias tienen más relación con el soporte y la propia tecnología<sup>297</sup> mientras que otras se refieren más al aspecto humano de la creación artística: entre estas segundas se hallarían las prácticas que evidencian un interés por el concepto de identidad, y que experimentan en torno a ello.

### 6.8.1. NARRATIVIDAD; O LA NECESIDAD DE CONTAR HISTORIAS.

La tendencia hacia la narratividad viene como herencia de las prácticas artísticas de los años 70 y 80 del siglo XX, ya tuvimos la oportunidad de analizar algunos ejemplos en la construcción de personajes, como Roberta de Lynn Hershmann. También pudimos observar la misma tendencia en el modo de relacionarnos en Internet.

Determinada por la textualidad de la naturaleza de programación html, Internet ha resucitado el uso del lenguaje escrito en este medio, que, a pesar de su potencial multimedia, recurre al texto de una forma muy patente. El carácter textual de la programación favorece la visualización del elemento 'texto' entre la multiplicidad de medios susceptibles de ser alojados en él y esto apoya su predominancia en las páginas web.

Por otro lado, existe otro factor: la hipertextualidad, que es lo que facilita el desplazamiento de un documento a otro en la red. La hipertextualidad determinaría el carácter no lineal del seguimiento de un discurso en Internet. Ante la cualidad hipertextual los artistas han reaccionado creando una serie de proyectos en el que la temática principal y recurrente constituiría el hecho de contar historias de una forma no lineal<sup>298</sup>.

Se ha observado en determinados sitios web, de carácter artístico o no, una tendencia a ofrecer formularios de opinión, foros de debate, donde rellenar espacios en blanco se convierte en un reto o una necesidad por parte de una gran mayoría del público. También existen sitios web dedicados a la literatura *online*, o *e-literature*, donde se pueden enviar relatos de todo tipo, Mark Amerika realiza una crítica de determinados relatos en los que no se tiene en cuenta la naturaleza del medio a la hora de escribir las historias, es decir, no aprovechan la interactividad, y construyen historias lineales, que perfectamente podrían estar impresas sobre papel.

---

<sup>297</sup> En esta primera línea se ubicarían los trabajos que muestran en común un factor: la auto referencialidad. Se ha observado en algunos proyectos una preocupación por plantearse el medio Internet, como medio de comunicación, y las prácticas artísticas que se inscriben en él. De este modo, se reflexiona a cerca de la función y los valores del arte en la actualidad.

De la misma manera, cuando comenzó a desarrollarse el net.art aparecieron algunos artistas que empezaron a investigar sobre la interactividad y la programación en la Web. El caso más representativo de este interés correspondería a jodi.org.

<sup>298</sup> Este modo de construir relatos no lineales deberíamos anclarlo en algunas producciones literarias de la segunda mitad del siglo pasado. Autores como Julio Cortázar, Italo Calvino, o Jorge Luis Borges proponen historias que ven interferido el discurso narrativo de alguna manera, es decir, que la estructura: introducción, desarrollo y clausura, no se desarrollaría de esta manera.

La utilización de la narratividad en Internet se debería plantear desde el punto de vista de la interactividad (y recordemos que esta se basa en el hecho de poder elegir en un momento dado hacia donde va a dirigirse la historia y actuar sobre ella), fluidez e imagen; mientras que lo puramente textual quedaría excluido de la categoría de *online*, puesto que constituiría un mero intento de trasladar la literatura convencional al medio Internet. Tampoco se trataría de traducir en elementos de imagen lo que representa la historia, se trataría de utilizar todos los recursos de Internet, pero manteniendo el carácter literario o textual, de lo contrario, sería otra cosa.

Las webs de carácter artístico no tendrían pretensiones literarias en el sentido estricto de la palabra, sino que integrarían esta la narratividad dentro de la plasticidad de las piezas de net.art con los demás elementos audiovisuales.

El proyecto titulado 'Why not?', se encuentra alojado en un directorio artístico australiano, (soportado por fundaciones e instituciones del país) es el ejemplo más claro de integración de poesía, estética e interactividad. En 'Why not?' La propuesta consiste en la composición de un poema a partir de fragmentos (palabras, frases...) que se van desplazando por la pantalla del ordenador sobre fondo negro. Asimismo, el texto va construyendo formas, que el espectador debe pinchar para seleccionar dicho fragmento. Tras la sucesión de diversas pantallas y su consecuente selección de fragmentos aparece el poema construido por cada uno y te ofrece la posibilidad de mandarlo vía e-mail para que quede constancia de él.

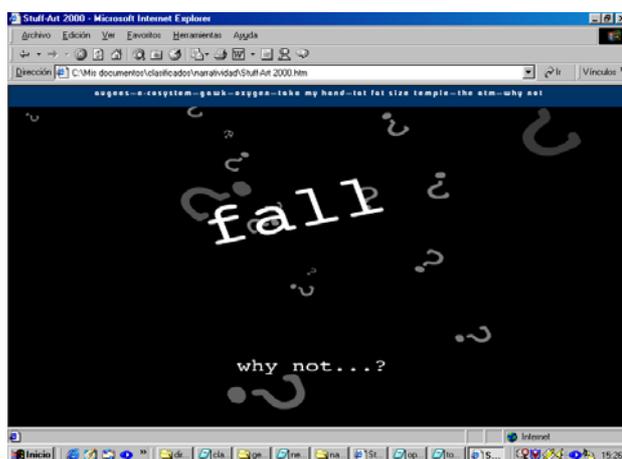


Fig. 185. Why not? [http://stuff-art.abc.net.au/why\\_not/index.html](http://stuff-art.abc.net.au/why_not/index.html)

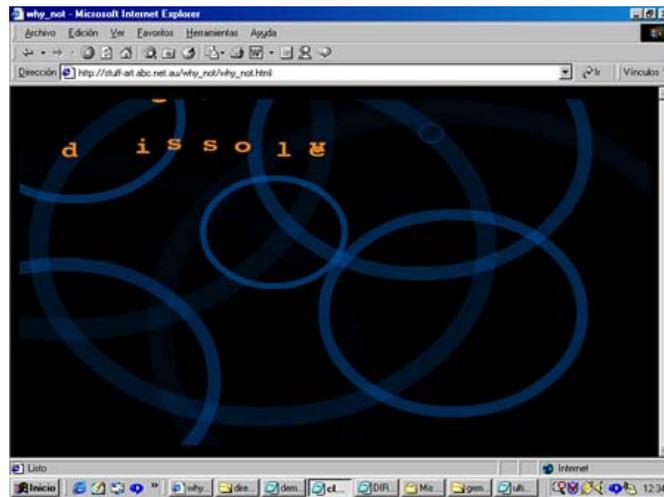


Fig. 186. Why not? [http://stuff-art.abc.net.au/why\\_not/index.html](http://stuff-art.abc.net.au/why_not/index.html)

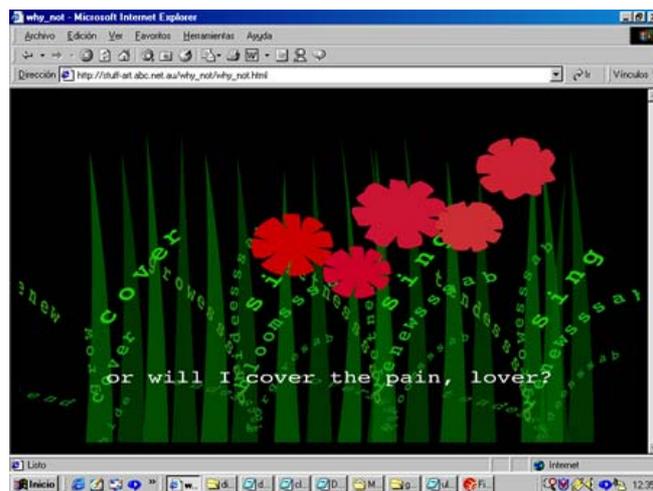


Fig. 187. Why not? [http://stuff-art.abc.net.au/why\\_not/index.html](http://stuff-art.abc.net.au/why_not/index.html)

Otro ejemplo de construcción narrativa, en este caso a partir de elementos interactivos muy sencillos sería "Big city night street" de Agatha<sup>299</sup>.

En la entrada a la página principal se encuentra la imagen de un chico, al poner el botón sobre la imagen aparece un texto en la parte inferior del navegador, al pincharla se acerca una imagen pequeña de una chica, al ponerse encima aparece el letrero de imagen alternativa (alt tag) que saluda al chico. Se entabla una conversación entre ambos personajes con mensajes que aparecen tanto sobre las imágenes como en la parte inferior de la ventana del navegador.

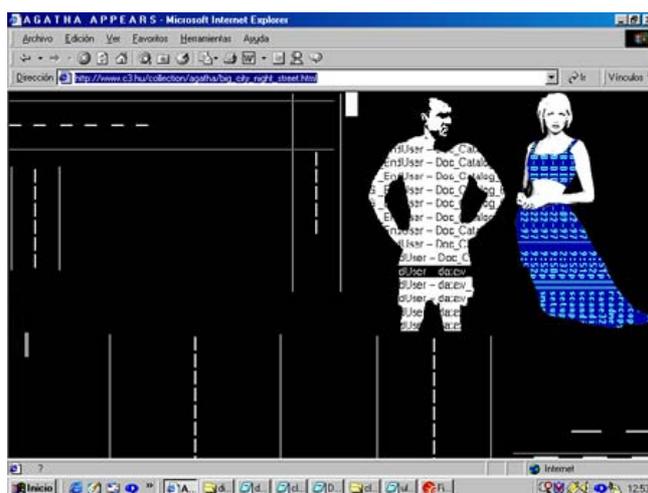


Fig. 188. Big city night street  
[http://www.c3.hu/collection/agatha/big\\_city\\_night\\_street.html](http://www.c3.hu/collection/agatha/big_city_night_street.html)

Desde otra estética radicalmente diferente a la anterior se desarrollaría el proyecto 'Madre Muerta' de Iván Marino, alojada dentro de las producciones del MECAD. En este proyecto, el autor cuenta la historia de su madre (difunta) y lo hace mediante ventanas de mensajes de alerta (pop up windows), que se abren cuando te colocas sobre la parte superior izquierda de la pantalla. Hay imágenes sensibles en el centro de la pantalla que completarían el sentido del texto.

En este proyecto se conjugan, además, elementos de programación, como son las ventanas de alerta, que se utilizan de un modo bastante original con respecto al uso que se les da habitualmente a las mismas.

---

<sup>299</sup> Olia Lialina

## 6.8.2. ARTE DE MUJERES

De la misma manera que en el caso de la narratividad, las nuevas formas para la expresión de la identidad femenina emergieron en la misma época y proliferaron a partir de los años 80. Muchas artistas se basan en imágenes extraídas de la Historia del Arte y de los medios de comunicación para negarlo o reinterpretarlos (recordemos el trabajo de Barbara Kruger o Cindy Sherman).

Se cuestionan los códigos de representación que rodean a la imagen femenina, así como los estereotipos procedentes de orígenes remotos que trascienden a los relatos de los medios de comunicación<sup>300</sup>. Una nueva concepción del cuerpo más vinculada a lo físico y lo visceral será la que presentan muchas artistas que practican el Body-Art y el arte de acción.

Otro factor, fruto de la influencia de la extensión de las teorías feministas y postestructuralistas se traduce en un gran interés hacia la autobiografía, tanto en su forma más ortodoxa, como en formas híbridas que incorporan la experiencia subjetiva de las artistas a todos sus trabajos. Dentro de estas formas tomarían gran interés el universo doméstico y las labores femeninas como coser, bordar y tejer, artes consideradas menores que se extrapolan a la categoría de Artes Mayores.



Fig. 189. <http://www.guerrillagirls.com>

<sup>300</sup> Según Gubern los personajes femeninos protagonistas de los seriales televisivos (culebrones) estarían basados en los modelos de Eva, como gran tentadora (y que tal como narra el Génesis, después del mordisco de Adán se transformaba en culpable) y como contraste la descendiente de la Casta Susana, cuya virtud sería al final recompensada. Otros arquetipos antagónicos serían (también procedentes de la Biblia) Betsabé (la adúltera por cálculo) y María Magdalena (la pecadora arrepentida). *El Eros Electrónico*, pág 37.

La aparición de las nuevas tecnologías (vídeo, ordenadores) ya supuso un incentivo para las mujeres que creían en la realización de un 'arte de mujeres' pues suponía parcelar y conquistar un territorio que no pertenecía todavía a lo masculino. De la misma manera, Internet, ha supuesto un espacio que se reivindica por el colectivo de mujeres, especialmente las artistas, para la expresión y relación de las mismas. Las manifestaciones artísticas que vendrían a formar esta tendencia corresponderían a mujeres dedicadas a las nuevas tecnologías y que hacen manifiesta su condición militante feminista, o ciberfeminista<sup>301</sup>.

El trabajo de estas mujeres podría considerarse dentro de la definición de arte político (otra tendencia a destacar dentro del panorama del net.art), pero por su pretensión de movimiento independiente (ciberfeminismo), hemos planteado su trabajo de forma autónoma. Recordemos que el ciberfeminismo defiende y proclama la relación histórica entre la mujer y la tecnología y reivindica su espacio en Internet para mostrar y difundir su obra artística.

Existen dos tendencias dentro del ciberfeminismo en el terreno artístico, una más radical, encabezada por las australianas VNS Matrix, y otra más reflexiva encabezada por las integrantes de la comunidad virtual artística; Old Boys Network (OBN).

El primer grupo escribió un manifiesto de carácter extremado en el que hablaban de la vagina como jefe en Internet ('the vagina is the boss on the Internet') y textos de este estilo. Sus proyectos artísticos suelen ser bastante explícitos en cuanto a utilización de imágenes, incluso llegando a lo violento. En su misma línea estaría el trabajo de la también australiana Linda Dement, cuyo proyecto en CD interactivo *Fleshmonster girl*, trataba de historias de mujeres que habían sido acosadas sexualmente. Del segundo grupo destacaríamos el trabajo de Faith Wilding (integrante de OBN), que, al margen de su trabajo en la red, tiene un interesante trabajo en el campo de la instalación, dibujos e ilustración. La temática de sus trabajos es la identidad femenina y como se representa ésta, para ello utiliza diferentes medios.

Pero en cualquier caso, los dos grupos, más el resto de mujeres que no se inscriben dentro del movimiento pero sí realizan trabajos en los que el tema de la mujer, la reivindicación de sus derechos y la denuncia social están muy presentes, conformarían el conjunto de webs que hemos considerado como 'arte de mujeres'.

---

<sup>301</sup> Este movimiento se apoya teóricamente en discursos como el de Sadie Plant en *Ceros + unos*, el de Allucquere Rosanne Stone, incluso revisan textos anteriores como el de Donna Haraway *Manifiesto para Cyborgs*. Asimismo en 1991, el grupo VNS matrix publicó un manifiesto en el que definían el cyberfeminismo con 100 anti-definiciones. Nosotros recomendamos textos como el de Faith Wilding *Where's feminism in cyberfeminism*, que discuten la relación del feminismo con el ciberfeminismo y plantean un punto de vista más maduro que el de VNS matrix y el movimiento cybergrrl (ver bibliografía).

Existen diversos directorios de carácter artístico y otros que ofrecen otro tipo de servicios a mujeres, pero en la selección de webs que se encuentran en el anexo, se presta especial atención a proyectos artísticos de carácter personal, o colectivo. En primer lugar mencionaríamos la página de *doll yoko 'yukiko'* que habla de la mujer en la Historia y utiliza mucha fotografía e ilustraciones de carácter sexual y aplica narratividad en la pieza, se situaría en la línea de VSN Matrix sin llegar a ser tan explícita.

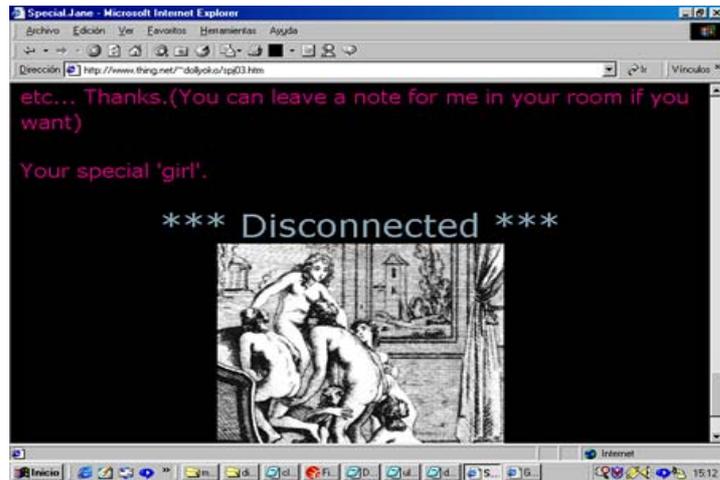


Fig. 190. <http://www.thing.net/~dollyoko/yukiko.htm>

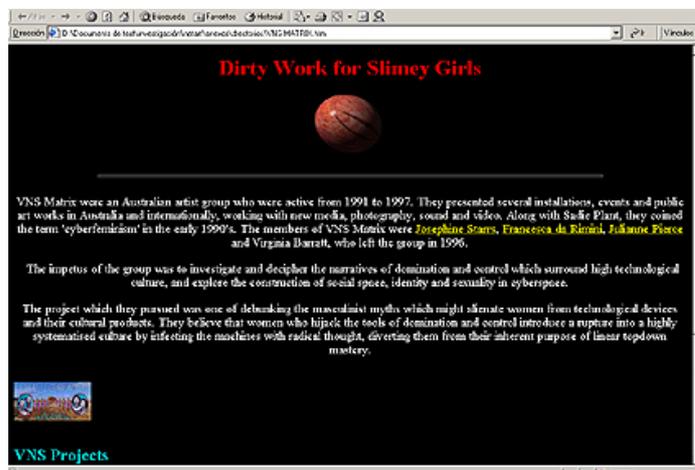


Fig. 191. Sitio web del grupo de ciberfeministas VNS Matrix.

Por otro lado, nos gustaría destacar el trabajo de Olia Lialina 'My boyfriend came back from the war', que ya constituye un clásico en la Historia del net.art. En la primera versión de este proyecto, la artista realiza una web dividida en marcos, que asimismo se vuelven a dividir.

La historia comenzaría cuando se enuncia que su novio regresó de la Guerra. A partir de este texto, cuando se pincha sobre él se comienza a subdividir la pantalla en textos y fotografías, a veces animadas, que a su vez, cuando se pinchan, van contando la historia de esta mujer de una forma fragmentaria, pero a la vez permite una visión total de cada marco dentro de la pantalla general.

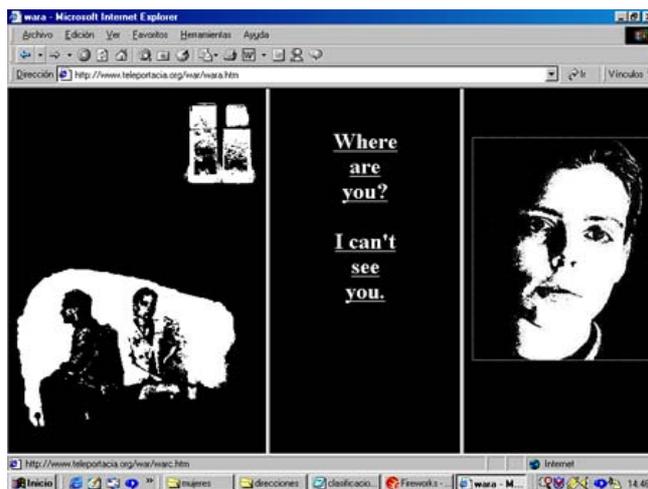


Fig. 192. Olia Lialina, *My boyfriend came back from the war*  
<http://myboyfriendcamebackfromth.ewar.ru/>

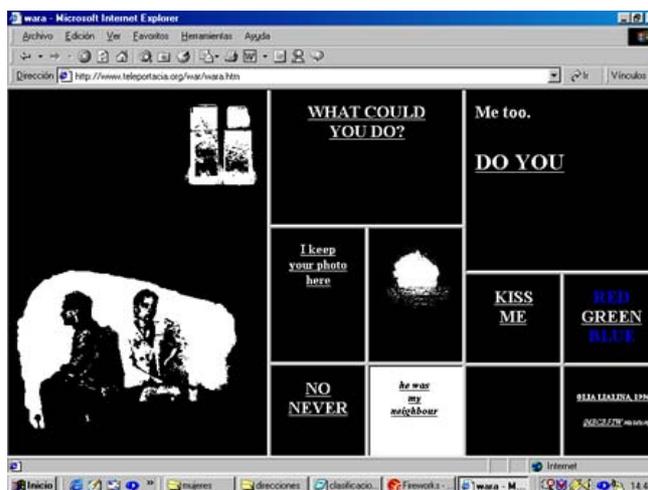


Fig. 193. Olia Lialina, *My boyfriend came back from the war*  
<http://www.teleportacia.org/war/war.html>

El pasado 8 de marzo de 2001, con el motivo del día de la mujer trabajadora, el Museo Nacional Reina Sofía conmemoró los diez años de feminismo en Internet. En este evento tuvieron lugar conferencias y se dio reconocimiento al trabajo de algunas de las mujeres más relevantes dentro del panorama del cyberfeminismo.

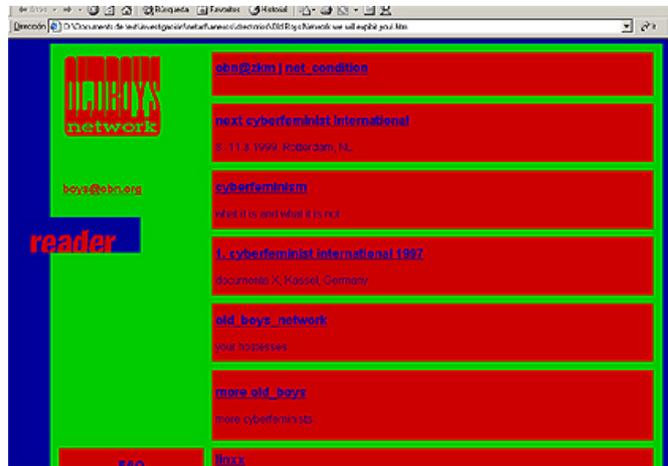


Fig. 194. sitio web del grupo de ciberfeministas Old Boys Network

### 6.8.3. IDENTIDAD, CUERPO Y NARRATIVIDAD

Muchos artistas han trasladado su interés por estos temas en sus trabajos realizados en otros ámbitos, como pueda ser la instalación, el video, o la performance, al entorno de la Red. Es por ello que muchos de ellos quedarían marcados por la forma de hacer de los artistas en estas otras disciplinas. En el directorio artístico *rhizome*, se pueden hacer búsquedas por palabras clave, y hay un grupo de webs artísticas con la temática del cuerpo, sexualidad e identidad que merecen especial revisión.

Teniendo en cuenta la extensión del concepto de avatar, como una forma de representar la identidad en la red, muchos artistas han desviado su trabajo en relación a este concepto. Concretamente, el pasado mes de noviembre del 2001 tuvo lugar una exposición en el *Edith Russ Media Haus de Oldenburg* (Alemania) titulada *Avatars and Others*, cuyo objeto giraba en torno al uso del avatar y de la identidad en el net.art. En ella participaron artistas como Dan Graham, Markus Huemer, Kristin Lucas, Lynn Hershmann y Victoria Vesna.

La idea del avatar, procedente de la filosofía hindú con implicaciones de estar en dos mundos a la vez, es representativa del concepto de identidad en los videojuegos, la red y en las manifestaciones artísticas: el doble (como igual físico que habíamos tratado en capítulos anteriores) se sustituye por otro ser diferente, gráfico, que es el avatar.

Kristin Lucas introduce su doble como avatar moviéndose a través del New York's World Trade Center como si un jugador de videojuegos lo hubiese abandonado en la consola. El avatar vacío explora el entorno del videojuego incapaz de llevar el juego y a sí mismo a un nivel superior. Victoria Vesna, cuyo trabajo más popular en la red, en torno a la noción de avatar es *Bodies*

*incorporated*, un sitio web donde se pueden construir cuerpos a partir de imágenes disponibles y bajo un código ético empresarial inventado por la autora. También ha realizado su tesis sobre el concepto de avatar y es una de las figuras más relevantes en el panorama del net.art. Lynn Hershmann, tras su trabajo en vivo con Roberta Breitmore emplea la tecnología digital para producir personajes femeninos en sus series de Cyborgs. En esta misma muestra se realizó un pase del film dirigido por ella "Conceiving Ada" basado en la vida de Ada Byron, pionera en la creación de máquinas analíticas.

'WHAT YOU GET' DE R. AGUIRREZABALA

*Whatyouget* es un proyecto de Roberto Aguirrezabala, que ha ganado diversos premios y que participó en la exposición *net.condition*. Se trata de una producción de este artista-diseñador en colaboración con el MECAD (Media Centre d'Arts i Disseny).

*wyg* constituiría un ejemplo que integraría todos los factores con los que determinamos la validez de un trabajo de net.art, y que son: la especificidad con el medio, la calidad estética y técnica y una navegación atractiva. Además ofrecería gran interés por el tema tratado y el modo en el que lo hace.

La pantalla principal ofrece la posibilidad de registrarse como un nuevo visitante, y a partir de aquí se llega a una pantalla dividida en dos partes verticalmente, una blanca y otra negra. En cada parte hay una bandeja de entrada con mensajes de correo electrónico pertenecientes a cada uno de los personajes (*berg\_man* y *blow*). El proyecto web se presenta como un juego en el que se deben consultar un número mínimo de mensajes y se deben pasar una serie de pantallas que permitirán al usuario llegar al final del juego.

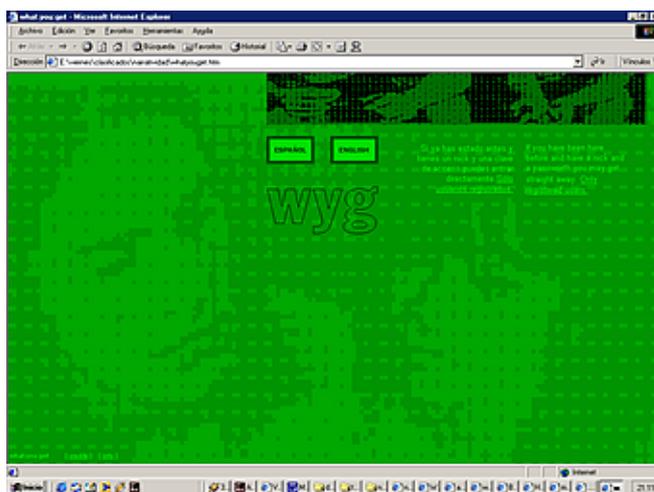


Fig. 195. pantalla de entrada al proyecto *What you get*

Cada uno de los mensajes pertenecientes a estos dos personajes revela una relación entre ambos, primero a través del chat, después en una cita... y en cada uno de ellos el usuario debe hacer un recorrido por la pantalla y

elegir entre las diferentes opciones que ofrece, a modo de test, en cada una de las situaciones propuestas. Cuando ya se han leído todos los mensajes necesarios, se llega a una pantalla donde se lee el perfil que se ha creado en relación con todas las respuestas y las elecciones que ha tomado el usuario. Según el perfil que se haya obtenido aparece un listado de usuarios de *WYG* que podrían tener afinidad con la personalidad de cada internauta.

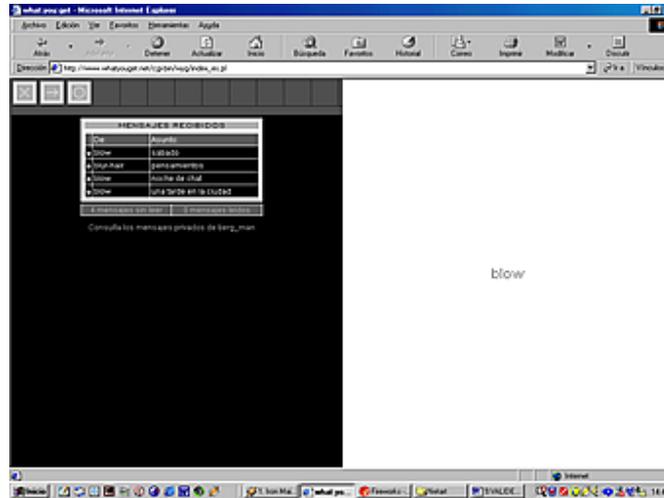


Fig. 196. Pantalla dividida en dos partes, la negra respondería a berg\_man (el chico), y la blanca a blow (la chica), podemos observar la caja de nuevos mensajes de berg\_man, sobre los cuales tendremos que pinchar para seguir con el juego que plantea

Ya desde la propia entrada el usuario queda seducido por la propuesta, porque, ¿a quién no le gustaría leer los e-mails de otra persona, y más si el contenido es de carácter amoroso o relacional?. Se apela a nuestra curiosidad y a nuestra ansia de conocer las historias de los demás.

Rápidamente el usuario se siente identificado con los personajes, y a partir de este momento experimenta el protagonismo de la historia que se deriva de ellos; implicación del público los proyectos de net.art de la que hablabamos, alcanzaría sus más altas cotas en este ejemplo. Al final *WYG*, te ofrece una visión de ti mismo y la posibilidad de relacionarte con el resto de usuarios del proyecto, creando, de esta manera, una comunidad virtual.

El tema que trata principalmente *Whatyouget*, es la identidad, y cómo nos relacionamos con ella desde nuestra sexualidad. La estructura del proyecto (juego con diferentes niveles de pruebas y situaciones) y la estética utilizadas se conjugan de una forma perfecta y muy fluida, a partir de fotografías, algo de animación, y texto. Narraciones, historias no lineales resueltas de una forma sencilla y eficaz.

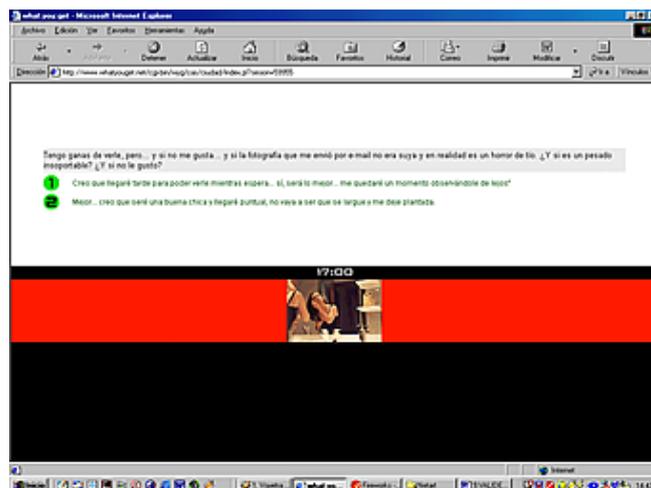


Fig. 197. Fase del juego en la cual se propone la elección de una de las dos opciones para continuar la historia, según la elección en cada situación quedan definidos rasgos de la personalidad del participante.

El siguiente proyecto de Roberto Aguirrezabala ha sido *badplayer.net* (2002), en el que se introduce la presencia de la máquina, el ordenador, como un ente situado por encima de los jugadores, de los usuarios. El tipo de navegación se asemeja bastante a la planteada en WYG, aunque en general, la estética y la navegación se presentan un poco más caóticas, aunque se entiende que esa es la intención. En cualquier caso, *badplayer*, pone en cuestión el tema de la identidad de la máquina como un integrante más en la comunicación y relación por Internet.

#### LOS CYBORGS DE LYNN HERSHMANN

El trabajo de esta artista norteamericana, desde sus comienzos en los años 70, hasta la actualidad supone una continua reflexión sobre el tema de la identidad, abarcando, de esta manera muchos de los aspectos que hemos ido destacando a lo largo de esta tesis. Roberta Breitmore, su más famoso trabajo, que ya tuvimos oportunidad de ver con anterioridad, pone de manifiesto esta especie de fijación por el desdoblamiento, por vivir experiencias de otras personas, por introducirse en la piel de otra persona.

Este trabajo, abordado desde una perspectiva verdaderamente radical (pasar diez años de una vida interpretando un papel ficticio) solo es comprensible si lo entendemos desde el contexto temporal que envolvía el trabajo de Hershmann y muchas prácticas artísticas del momento (años 70, en Estados Unidos) absolutamente vinculadas a la experiencia y a la vida diaria<sup>302</sup>.

La siguiente línea de trabajo de Hershmann fue su inmersión en las nuevas tecnologías y comenzó haciéndolo a partir de instalaciones interactivas, entre

<sup>302</sup> Es ineludible la influencia de las teorías del músico John Cage, y su posterior extensión al arte que practicaba Fluxus, y Joseph Beuys, cuyo proyecto excedía las intenciones de Cage extendiendo el concepto de arte a todo el mundo, y a la práctica cotidiana "Uno puede contemplar su pensamiento como una obra plástica".

las que se destacan creó *Lorna* (1984), la primera pieza tecnológicamente interactiva de la artista, *Deep contact*, (1989) y *Room of one's one* (1993).

Dos de sus últimos trabajos, en la misma línea que los anteriores, por su relación con las nuevas tecnologías y la telepresencia es *The Dolly Clones*. *The Dolly Clones* son dos muñecas telerrobóticas: Tillie (1995-1998) y CibeRoberta (1970-1998). Estas dos muñecas comparten información visualizando imágenes que se proyectan en los dos espejos que sujetan cada una, ambas están comunicadas desde el espacio físico a Internet y entre ellas mismas.

Mirando el mundo a través de los ojos de Tille, la muñeca telerrobótica o CibeRoberta, el público no solo se convierte en *voyeur*, sino que se transforma en una suerte de cyborg virtual: los espectadores utilizan literalmente los ojos de la muñeca como vehículo para su remota y extendida visión. Cada muñeca está construida de manera que sus ojos están sustituidos por cámaras que mueven a las muñecas físicamente y telerroboticamente. En el caso de Tillie, el ojo izquierdo ve en color y graba a tiempo real exactamente lo que ve en un pequeño monitor que tiene a su lado todo el tiempo. Su ojo derecho está conectado a Internet y muestra la imagen a un tamaño de 320 x 200 píxeles de resolución en escala de grises, y que se refresca cada 60 segundos, para acomodarse a los usuarios de Internet con conexiones bajas.



Fig. 198. CibeRoberta sujetando la imagen que se ve a través de su ojo.  
<http://www.lynnhersman.com/doll2>

Roberta, por otro lado, solo tiene un ojo cyborg que realiza ambas funciones, lo que tiene el efecto que la hacen parecer más mecanizada, particularmente en los acercamientos más ajustados.

Los usuarios en el espacio físico se pueden ver a sí mismos en el pequeño monitor de Tillie o CibeRoberta así como el fondo de los espacios de interacción entre ambas. Los visitantes desde Internet ven lo que CybeRoberta y/o Tillie están viendo a través de sus ojos derechos. En otras palabras, ellos ven a través de los ojos de las muñecas más allá, los espectadores pueden mover la cabeza de Tillie 180 grados, de manera que puedan ver que más está sucediendo en la habitación. La imagen que aparece en Internet se refresca cada 60 segundos después de la captura.

Tanto física, como remotamente, los visitantes pueden rotar la cabeza de Tillie y recorrer la habitación. Un espejo situado delante de Tillie permite a los visitantes en el espacio real y virtual multiplicar los puntos de vistas de la habitación y les permite monitorear cualquier interacción que se produzca

entre ambas. Las muñecas están controladas por una computadora PC la cual automáticamente llama un proveedor de servicios de Internet, realizando una conexión con un predeterminado servidor web, los fotogramas de video se están mandando continuamente allí. El servidor web contiene tres *scripts* personalizados: uno actualiza el video con tres fotogramas nuevos, el otro manda comandos de movimiento al ordenador de la muñeca, y el tercero controla la dirección IP del ordenador de la muñeca par prevenir acciones inesperadas. No hace falta ratón, monitor ni teclado.

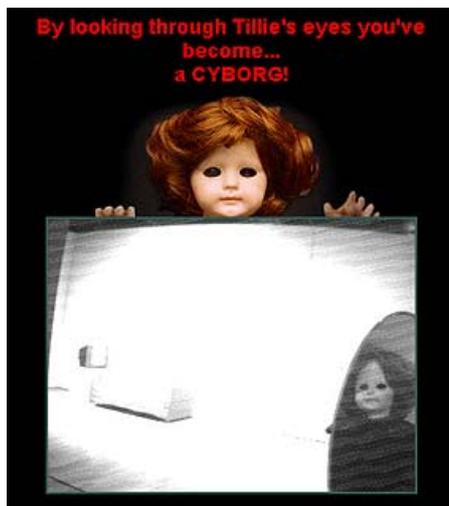


Fig. 199. Visión de Tillie <http://www.lynnhershman.com/tillie>.

Visitando su sitio web, la gente puede visitar las diferentes localidades por las que viaja Tillie, que incluyen San Francisco, Berlin y Biefels, (Alemania). Las páginas de Tillie y CibeRoberta es cambian frecuentemente.

#### LOS INSERTOS DE DORA GARCÍA

Dora García es una artista que trabaja en el entorno de la *performance*, podríamos llamar, extendida a la práctica diaria y que recoge todos los residuos, pistas y testimonios de la propia acción configurando verdaderas narrativas. Las acciones, en algunos casos más interesantes que en otras, cobran verdadero interés en el propio seguimiento, en la secuencialización, el valor testimonial y la narración.

Su trabajo se situaría en una línea similar a la de otras artistas que ya hemos comentado, como Sophie Calle, en la medida en que el contacto directo con la gente, la exploración e indagación en los demás es una parte fundamental del trabajo, pero es indisoluble de la labor de documentación, sin la cual el seguimiento sería imposible.

A pesar de que su trabajo se realiza fuera de la red, su carácter efímero, o con una duración muy determinada, se diluye y acaba rodeándose de perennidad al habitar el la red. La mayoría de estos trabajos se engloban en la serie *Insertos en tiempo real*, que suponen acciones realizadas en la vida diaria, en la vida cotidiana, que se plantean a modo de incisos, pequeñas

intervenciones que permiten la interacción con la gente cotidiana, pero que forman parte de un planteamiento artístico.

Podríamos entrar en discusiones sobre la autenticidad de la obra, sobre los planteamientos del arte unido a la vida, o si es legítimo aprovechar los testimonios y pruebas de la obra para crear otra cosa. Personalmente pensamos que el interés del público, al menos desde nuestro punto de vista, se fija en aquello que le permite seguir la conducta, el recorrido del protagonista, *performer*, o artista. En definitiva, a las pistas que permiten una reconstrucción narrativa de la situación y el entorno.



Fig. 200. Página principal desde donde se accede a las acciones de Dora García.

En procedimiento sería el siguiente: las acciones se realizan por una persona (en muchos casos la propia artista) o varias y después ellos mismos las recogen a modo de diario, de crónica, y se ubican en la página web de la artista desde donde pueden ser consultadas.

En el trabajo *Diario de un mensajero* se plantea el hecho de que un mensajero debe entregar un mensaje que no entiende;

**As pati nesuprantu, ka as Jums sakau,  
bet mano uzduotis buvo Jus surasti,  
surasti ka nors, kas gali suprasti siuos zodzius.  
As labai laiminga suzinojus kas Jus esat  
ir kaip Jus atrodote,  
as dziaugiuosi Jus sutikusi  
ir praleidusi keleta akimirku su Jumis.  
Linkiu Jums geros kloties.  
Dabar mano misija baigta  
ir as galiu keliauti namo.  
Geros Jums dienos.**

Lo debe de emitir verbalmente, hasta que encuentre a alguien que lo entienda. Durante cinco días el mensajero se dedica a recorrer las calles de Bruselas hasta encontrar a alguien que entienda su mensaje. La multiculturalidad de la ciudad le permite encontrarse con gente de diferente procedencia que le ofrecen pistas desde el primer día del idioma del mensaje y esto le dirige directamente hacia el lituano.

La consulta del diario se puede hacer de un modo arbitrario pues los vínculos que dirigen a la crónica diaria están disponibles en la misma página, pero si se hace de un modo lineal se puede reconstruir la acción cronológicamente. En el epílogo, correspondiente al último día de la acción, la artista y el mensajero nos cuentan el origen del mensaje que se encontró en

Internet y que se debía transmitir urgentemente, lo que no conocemos es finalmente el significado de la propia frase.



Fig. 201. Pantalla desde donde se accede al proyecto diario de un mensajero  
 Fig. 202. Textos e imágenes del diario

Estos tres últimos trabajos comentados muestran tres puntos de vista diferentes de reflexión en torno al concepto de identidad tratado en proyectos ubicados en Internet: el primero de ellos, *wyg* presenta una integración coherente con el nuevo medio, sin dejar de lado los aspectos relacionales y humanos que aportan a la pieza el sentido de estar en la red. *Los cyborgs* de Hershmann tienen un sustrato tecnológico que pesa más que la propia intervención del usuario al que permite un mínimo margen de acción. Siguiendo el orden, *Los insertos en tiempo real* de Dora García, se reducirían casi a un testimonio de lo que fue la acción offline. Sin embargo, pensamos que estos niveles de implicación del usuario no restan la importancia a su presencia en Internet como proyectos de net.art, que, de alguna manera ilustran parte del abanico de trabajos disponibles en este espacio que mostramos de una manera más extensa en los anexos de esta tesis.

## **7. CONCLUSIONES**

---



## LA PRÁCTICA ARTÍSTICA Y COMUNICATIVA EN LA ERA DIGITAL

### DE LA FANTASÍA A LA UTOPIÍA

*El futuro del ser humano no está en ser "hardware" sino en ser "software", esto es la capacidad para implantar nuestra identidad en otros soportes<sup>303</sup>.*

Hace tan solo unos días, tomando café en una local de moda, llega a las manos de un abogado una tarjeta "postal free" de un color amarillo bastante llamativo, con la silueta de dos monigotes y el siguiente eslogan: "ven a ser otro".

Rápidamente, nuestro sujeto centra su atención en la frase y debajo de ella lee: [www.sanmiguel.es](http://www.sanmiguel.es). Con ansias de descubrir el significado da la vuelta a la tarjeta; "Entra en San Miguel city y métete en la piel de uno de sus ciudadanos".

\*

"Ir a ser otro", vivir en la piel de otro, imaginar otras experiencias: esta es la nueva panacea que ofrece la propuesta de *Sanmiguel* a través de su web.

Una propuesta atrayente, fantástica, impregnada de una idea que se desprende de cada línea de esta tesis, algo que hemos podido ir intuyendo a lo largo de la mayoría de los planteamientos que hemos propuesto: la búsqueda y la representación de uno mismo posee en la mayoría de las ocasiones una dosis de utopía, una dosis que va acrecentándose en el nuevo territorio de Internet y que trataremos de explicar a continuación.

La utopía se define como un plan, proyecto, doctrina o sistema que complace en teoría, pero cuya práctica es irrealizable. El origen proviene del libro de Tomás Moro con dicho título, que describía una república imaginaria<sup>304</sup>. Así pues, el término utopía aparece inicialmente asociado a la organización colectiva, y al gobierno de una comunidad, sin embargo el término ha extendido su sentido, y, en muchas ocasiones, atañe a cualquier convicción, pensamiento o teoría optimista que se presenta como irrealizable, al menos en el momento de su formulación<sup>305</sup>. Es por ello que muchos de los planteamientos que tienen que ver, tanto con la identidad individual como con la colectiva o comunitaria, se han entendido a través de la tecnología históricamente como soporte de esperanzas utópicas que se replantean y creen haberse materializado con la irrupción de las nuevas tecnologías, especialmente en Internet. No obstante, la idea de utopía se relaciona de una manera íntima con las experiencias de autoconocimiento y proyecciones de la imagen de cada uno.

En la constante búsqueda de uno mismo, el viaje se presenta como una experiencia de autoconocimiento, en muchas ocasiones como una infructuosa huida de uno mismo, pues aquello que somos, en esencia, lo trasladamos de un lugar a otro con nosotros mismos. Asimismo, el viaje, con fines de descubrimiento, tal como lo planteamos estructuralmente al comienzo de esta

---

<sup>303</sup> José Rafael Hernández Arias, *Nietzsche y las nuevas utopías*, Valdemar, 2002, pág. 177.

<sup>304</sup> Diccionario de RAE U. 1869, pág. 776, 3.

<sup>305</sup> Diccionario de RAE.U., 1992, pág. 1452, 6.

tesis, funciona como depósito de la ilusión del encuentro con lo perfecto: la fantasía del encuentro con lugares y seres perfectos y exóticos, muchas veces inventados, que recogen las particularidades óptimas de cada una de las partes, o especies que lo componen. Sin embargo, estos seres también se presentan, en contrapartida, como monstruos, ya que su particularidad confirma, de alguna manera, la normalidad de lo conocido, de lo cercano.

En la actualidad, como antaño, la 'normalidad' física permite una integración social, que si no se tiene genéticamente, se altera por medio de la cirugía, a golpe de bisturí. De esta manera, entendemos que lo exótico puede resultar atractivo hasta un límite: el que lo separa de lo exluído, de lo monstruoso<sup>306</sup>.

Sin embargo la ciencia, especialmente la genética, se permite la fabricación genética de monstruos: mezclas de animales, bajo el escudo de la evolución científica, aquella que supuestamente va dirigida a la mejora de nuestra especie aunque en realidad desconocemos los posibles usos y las consecuencias que puede traer.

Desde la formulación de las teorías evolucionistas de Darwin la ciencia y la tecnología parece haber reemplado a la filosofía en la pregunta de qué es el hombre<sup>307</sup>, principio básico de la filosofía clásica: ya no es el filósofo, sino el científico o el tecnólogo el que define al hombre. Tanto la genética como la cirugía estética se presentan como la respuesta a la utopía estética de una manera inmediata, especialmente la segunda.

*"La belleza física se considera un signo social, el cuerpo, una bioacción que se torna en un sinónimo de salud y éxito.*

*(...) El individuo se cree artista de su cuerpo"<sup>308</sup>*

La fantasía de crearse a sí mismo, de inventarse según los cánones, es la esencia del trabajo de artistas como Orlan, que aunque ella defiende como crítica, se vale de los mismos medios que muchas mujeres (y también hombres) que hacen uso de la cirugía estética para modelar su cuerpo sometido a la tiranía de los modelos estéticos del momento.

Los artistas han ejercido de creadores de sí mismos y de los demás, se han convertido en su propio Prometeo, que ha dado lugar, en algunas ocasiones a personajes autómatas, a dobles, múltiples y travestidos, algo que tiene que ver con algunos ejemplos de invenciones de identidad que tienen lugar en la red, concretamente en algunos espacios que hemos ido explicando en la última parte de esta tesis.

Volviendo al ejemplo de la web de *San Miguel city*, constatamos que se presenta como una combinación de dichos espacios: el juego de rol, en su versión MUD, dentro un entorno visual de animación que tiene como objetivo principal la creación y consecuente consolidación de una comunidad virtual. Las estrategias lúdicas suponen la creación de un personaje ficticio que está

---

<sup>306</sup> En una comunidad multicultural como la neoyorkina, se aceptan cierto tipo de rasgos, como un color oscuro, pero en su medida, lo suficiente para resultar exótico, pero no demasiado exagerado, para que produzca rechazo. Lo mismo ocurre con ciertas facciones asiáticas, como la anchura de la nariz, que los inmigrantes se operan, mientras que su color se permite.

<sup>307</sup> José Rafael Hernández Arias, *Nietzsche y las nuevas utopías*, Valdemar, 2002, pág. 144.

<sup>308</sup> José Rafael Hernández Arias, *op. Cit.*, pág. 172.

inmerso en una narrativa, en parte, organizada, y en parte que se va acrecentando con la interacción del usuario con la aplicación y con el resto de personajes que intervienen en la comunidad. Sin embargo, estas acciones no serían sino un reflejo del interés por la experimentación de vidas paralelas que se construyen *online* y las comunidades virtuales son el seno de este tipo de fenómenos.

Es evidente que a todos nos gusta experimentar personajes y vidas ajenas y aunque esto no es absolutamente nuevo, y los artistas lo han plasmado muy bien (sobretudo en el último tercio del siglo XX), el ciberespacio se presenta como un espacio alternativo, donde se puede experimentar paralelamente sin romper con nuestra línea, con aquello que somos. En la web podemos experimentar narrativas, juegos envolventes, en definitiva, una vida semi-ficcional, pues nuestra conciencia nos devuelve al espacio en el que habitamos *offline*.

Internet, desde su aparición, ha alimentado toda una serie de utopías y entre ellas la de construir y habitar identidades diferentes. La tecnología, una vez más, parece ofrecer respuestas, de una manera absolutamente abstracta, al descrédito de las utopías sociales y políticas a lo largo del siglo pasado, tanto la socialista, como la capitalista: ante el vacío psicosocial en el ciberespacio se produce una mistificación que genera un nuevo espacio que se define en la mayoría de las ocasiones en términos simbólicos y metafóricos (damos cuenta de ello en la introducción del último bloque).

La utopía de Internet presentaría similitudes con el concepto clásico en la dimensión que adopta el anhelo de inmortalidad, como un estado paradisiaco del hombre (Platón), donde prima el concepto de universalidad. Esta utopía política defiende la red como un espacio democrático donde todo el mundo puede tener su lugar y hacer manifiesta su opinión sin restricciones locales. Esta misma idea, junto a la desespacialización del medio, es la que ha llevado a construir países y regiones inventadas. De la misma manera, se considera Internet como un medio para acabar con la propiedad privada.

Sin embargo, estas utopías tienen su anverso o distopía que preveen, nada desencaminadas, que aquellos más poderosos se apoderarán de los espacios y servicios privilegiados: la privatización de servicios de correo electrónico, periódicos digitales y demás contenidos inicialmente gratuitos es un hecho que se va consumando poco a poco.

Por otra parte, la coartada que alimenta la fantasía de relacionarnos con personalidades ficticias es el anonimato; la ausencia de pistas visuales que nos liberan del estigma de la apariencia física. En Internet nos creemos anónimos porque nadie nos ve, pero nos plasmamos en cada movimiento, en cada clic. La máquina con la cual nos conectamos posee un número que la identifica, los servidores pueden recibir información de la hora en la que nos conectamos, desde qué servidor y dónde está ubicado: estamos controlados; somos anónimos, pero no tanto como creemos. Los mecanismos de seguimiento de datos e identidades para localizar a los usuarios se hacen complejos. De la misma manera, la sensación de estar controlado, de que todo el mundo pueda acceder a nuestros datos es un sentimiento que tiene razón de ser, pues ataca a nuestra seguridad, uno de los aspectos más valorados en nuestra sociedad.

La idea del poder, plasmada en la imagen y en la posibilidad de tener presencia por medio del retrato antiguo, esa idea que persigue el hombre a lo largo de su vida vuelve a ser reclamada por la tecnología, aunque apreciamos

que no es tan sencillo como parece. No obstante, en otro plano, es absolutamente habitual la publicación de páginas personales donde uno exhibe aquello que más le interesa de su biografía, tanto oficial como extraoficial. Si queremos saber de la identidad de alguien, de sus hechos y de sus quimeras, sólo tenemos que introducir su nombre en un buscador. Si tenemos la suerte de que esta persona posee una página personal, tendremos la oportunidad de hallar fotografías de familiares, amigos, recuerdos de viajes y una serie de elementos que siguen conformando nuestro universo de la memoria y el anclaje familiar. Recorrer las páginas personales es similar a ver por televisión un reality show: la curiosidad nos induce al seguimiento de personajes famosos y aquellos que no lo son tanto.

Internet pone de manifiesto la paradoja de que en un medio tan presumiblemente frío y tecnificado lo que acaba primando es el aspecto de relación humana, aunque tal como apuntaba Castells, las relaciones establecidas *online* no son muy duraderas, así como la euforia experimental también se reduce a una etapa determinada del internauta, y tan solo a una parte de su experiencia diaria en la red.

Nuestra sociedad asume las nuevas tecnologías, pero seguimos teniendo modelos sociales antiguos, comunicativos y prácticas creativas que se mantienen. La tradición, convive con lo moderno y en muchas ocasiones se contradice tanto como se complementa y es especialmente en el arte donde se puede percibir esta tendencia: la ausencia de un foco concreto provoca la mezcla de tendencias tan dispares como un retrato pictórico realista y una página web en una misma sala de exposiciones. También las comunidades virtuales artísticas, que consideramos un importante vehículo y soporte para los artistas en general, muestran esta heterogeneidad. En general, consideramos (tal vez de modo utópico) que la red, como espacio de comunicación, aglutinador de comunidades artísticas supone un medio especialmente favorable para la difusión e información entre los propios artistas, críticos y gente vinculada al mundo del arte en general.

Esta multiplicidad, se materializa no solo entre diferentes artistas, sino también en uno mismo: de alguna manera nos adaptamos y reinventamos ante cada situación que lo requiera, nos apropiamos de las experiencias de los otros de múltiples maneras: bien sea leyendo su correo electrónico, siguiendo su agenda encontrada en la calle, o experimentando en un chat. Pero después regresaremos a nuestra propia piel, habiendo traído un pedazo de esa experiencia, porque como decía Calvino;

*¿qué somos cada uno de nosotros sino una combinatoria de experiencias, de informaciones, de lecturas, de imaginaciones?*<sup>309</sup>.

---

<sup>309</sup> Italo Calvino, *Seis propuestas para el próximo milenio*.

---

## **8. ANEXOS**



## 8.1. ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Fig. 1.	Doña Inesilla y sus criados en 'Viaje a la Florida', en <i>La Tierra y sus habitantes, tomo I</i> , Barcelona 1878.....	24
Fig. 2.	Andres Serrano <i>Klansman (Imperial Wizard III)</i> , 1990 .....	35
Fig. 3.	Andres Serrano <i>Nomads (Bertha)</i> , 1990 .....	37
Fig. 4.	Leonardo da Vinci, <i>Retrato de dama con armiño</i> ,1485-1490 .....	37
Fig. 5.	Anciano mendigo, c. 1885 .....	37
Fig. 6.	Moneda del periodo de la republica romana, 137 a.C. ....	38
Fig. 7.	Robert Mapplethorpe. <i>Negro bust</i> , 1988.....	38
Fig. 8.	Piero de la Francesca, <i>Retrato de Federico de Montefeltro y esposa</i> , 1465. ....	39
Fig. 9.	Leonardo da Vinci, <i>retrato de Ginebra Benzi</i> , 1474.....	40
Fig. 10.	F. de Goya, <i>retrato de Antonia Zárate</i> , hacia 1811 .....	41
Fig. 11.	Thomas Ruff, <i>Portrait</i> , 1989. ....	41
Fig. 12.	Daguerrotipo, Retrato de hombre sentado, vestido popular andaluz, 1845-50. ..	42
Fig. 13.	P. Sebah, <i>Esfinge de Gizeh</i> , c. 1885.....	43
Fig. 14.	Estudio fotográfico.....	44
Fig. 15.	Antonio García, Valencia.....	45
Fig. 16.	Etienne Carjat, <i>Carte de visite</i> .....	46
Fig. 17.	Retrato de Prim con niños .....	47
Fig. 18.	retrato familiar, 1912 .....	47
Fig. 19.	Nadar <i>Sarah Bernhardt</i> , 1859.....	48
Fig. 20.	Etienne Carjat, <i>Baudelaire</i> .....	49
Fig. 21.	Nadar, <i>Gautier</i> , 1859 .....	49
Fig. 22.	Retrato en relieve de la reina Tiyi, Dinastía XVIII .....	51
Fig. 23.	Faraón de la III dinastía.....	51
Fig. 24.	Retrato de mujer, siglo I .....	52
Fig. 25.	Retrato de difunto siglo IV .....	52
Fig. 26.	<i>Virgen de Autun</i> .....	52
Fig. 27.	William Dobell, <i>Dame Mary Gilmore</i> , 1957 .....	54
Fig. 28.	Mary Gilmore, <i>Marie Mc Niven</i> , 1945.....	54
Fig. 29.	Maree Fay, Frances May, <i>Grandmother</i> , 1999.....	56
Fig. 30.	Hans Holbein el joven, <i>Los embajadores</i> , 1655.....	56
Fig. 31.	<i>Vanitas</i> , 1655 .....	56

Fig. 32.	Robert Dowling, <i>Mr adolphus Sceales with Black Jimmie on Merrang Station</i> , 1856. .....	57
Fig. 33.	Hubert Von Herkomer, <i>The queen on her deathbed 1.901</i> .....	58
Fig. 34.	Wood engraved illustration for G.W.H. 'The mysteries of the court of London'. Henry Anday .....	59
Fig. 35.	William Mulready "My compassion for my poor daughter...", for the 'Vicar of Wakefield'. 1.843 .....	60
Fig. 36.	Nadar, <i>Retrato post-mortem de Victor Hugo</i> , 1885.....	60
Fig. 37.	Retrato post-mortem de Edith Piaf, 1963.....	60
Fig. 38.	F. Reimer, <i>Dead boy with eyes painted open (niño muerto con los ojos abiertos pintados)</i> Hamburg (Germany) Cabinet card, 1875.....	61
Fig. 39.	Pierre Molinier, <i>Sur mon lit de mort (En mi lecho de muerte)</i> , 1950-55.....	62
Fig. 40.	<i>Tombe Fictive de Pierre Molinier (tumba ficticia de Pierre Molinier)</i> , 1950. ....	64
Fig. 41.	Christian Boltanski, <i>Pourim reserve</i> , 1989, installation. ....	65
Fig. 42.	Robert Mapplethorpe, <i>Self Portrait</i> , 1988.....	66
Fig. 43.	Francisco de Goya <i>La familia de Carlos III</i> (1901), .....	69
Fig. 44.	Velázquez, <i>Las meninas</i> , 1656 .....	72
Fig. 45.	Van Eyck, <i>El matrimonio Arnolfini</i> , 1434 .....	74
Fig. 46.	Janet Dawson. <i>Workshop Spring morning</i> ,1977. ....	75
Fig. 47.	Salvador Dalí, <i>Dalí de espaldas pintando a Gala de espaldas eternizada por seis lunas córneas</i> , 1977.....	77
Fig. 48.	Grete Stern.....	78
Fig. 49.	V. Van Gogh, <i>Autorretrato</i> , 1889.....	79
Fig. 50.	Rembrandt, <i>Retrato del artista con toga y cadena de oro</i> , 1633.....	80
Fig. 51.	Rembrandt, <i>autorretrato</i> ,1661 .....	80
Fig. 52.	Nadar, <i>self-portrait</i> .....	81
Fig. 53.	Nadar, <i>autorretrato</i> .1818.....	81
Fig. 54.	Francis Bacon; <i>Lucien Freud</i> , 1966.....	82
Fig. 55.	Francis Bacon, <i>Tres estudios para un autorretrato</i> , 1972 .....	84
Fig. 56.	Francis Bacon <i>Tres estudios para un autorretrato</i> 1976 .....	84
Fig. 57.	Francis Bacon <i>Tres estudios para un autorretrato</i> 1979 .....	84
Fig. 58.	Lucien Freud, <i>Portrait Of Francis Bacon</i> , 1952 .....	85
Fig. 59.	Lucien Freud, <i>Boy with scarf</i> , 1949. ....	86
Fig. 60.	Lucien Freud <i>Reflexion</i> .....	86
Fig. 61.	Aldrovandi, <i>ilustración de su cuaderno nº 6</i> pág 68.....	93
Fig. 62.	Aldrovandi, <i>ilustración de su cuaderno nº 6</i> pág 47 .....	93
Fig. 63.	Aldrovandi, <i>ilustración de su cuaderno nº 6</i> pág 84.....	94
Fig. 64.	Aldrovandi, <i>ilustración de su cuaderno nº 6</i> pág 52.....	94

Fig. 65.	Reptil-saurio de Turquía.....	95
Fig. 66.	Hombre-caballo turco.....	95
Fig. 67.	Monstruo del Ampurdán.....	96
Fig. 68.	Srirénido de Liorna .....	96
Fig. 69.	Edward Burne Jones; Psyche before pain 1860s for 'Earthly paradise' by William Morris.....	99
Fig. 70.	Böcklin; <i>Faunos y ninfa durmiendo</i> (detalle), 1886.....	100
Fig. 71.	Knhopff, <i>Art</i> (detalle) 1896.....	101
Fig. 72.	Spencer Stanhope J.R. <i>Eve</i> , 1.877 .....	102
Fig. 73.	Odilon Redon <i>Pandora</i> , 1.901 .....	103
Fig. 74.	Dante Gabriel Rosetti, <i>Pandora</i> , 1879.....	103
Fig. 75.	Dante Gabriel Rossetti, <i>Lady Lillith</i> . 1.864 .....	104
Fig. 76.	Dante Gabriel Rossetti, <i>Beata Beatrix</i> , 1872.....	104
Fig. 77.	Frederick Sandys <i>Proud Maisie</i> , c1.866-1.868 .....	105
Fig. 78.	Eduard Munch, <i>Vampire</i> , .....	105
Fig. 79.	Frederick Sandys. <i>Mary Magdalene</i> c1.858-1.860.....	106
Fig. 80.	John Everett Millais <i>Bridesmaid</i> , 1.851.....	106
Fig. 81.	Carus, <i>Bote atrapado entre bloques de hielo</i> .....	107
Fig. 82.	Friedrich; <i>Monumento en memoria de Goethe</i> (1832) .....	108
Fig. 83.	Spurzheim, mapas craneales de su obra <i>Phrenology, or the doctrine of the mind</i> , Londres, 1825.....	112
Fig. 84.	Fotografías compuestas de delincuentes .....	112
Fig. 85.	Ejemplos de fotografía compuesta, Galton, Londres, 1883.....	112
Fig. 86.	Dos ejemplos de mujeres recogidos en el libro de Lombroso <i>La mujer delincuente</i> , 1923 .....	114
Fig. 87.	Francisco de Goya, <i>El sueño de la razón produce monstruos</i> ,1797-99 .....	115
Fig. 88.	Francisco de Goya, <i>Linda maestra, de la serie Caprichos</i> , 1798-79 .....	116
Fig. 89.	Francisco de Goya, <i>Ya es hora</i> 1797-99.....	116
Fig. 90.	Joan Fontcuberta, <i>Alopex Stultus</i> , de la serie Fauna, 1981. ....	117
Fig. 91.	Joan Fontcuberta, <i>Cercopithecus Icarocornu</i> de la serie Fauna .....	118
Fig. 92.	Joan Fontcuberta, <i>Myodorifera Colubercauda</i> de la serie Fauna .....	119
Fig. 93.	Ficha explicativa de las características del animal; dónde se halló, en qué circunstancias, su morfología, etc. ....	119
Fig. 94.	Joel Peter Witkin, <i>La bruja</i> , 1998-99 .....	121
Fig. 95.	Joel Peter Witkin, <i>Woman on a table</i> .....	122
Fig. 96.	Joel Peter Witkin, <i>Portrait as a Vanité</i> .....	122
Fig. 97.	imágenes de la película <i>Freaks</i> ,1932 .....	123
Fig. 98.	Fotografía anónima.....	132

Fig. 99.	Ilustraciones del mito de Proteo .....	133
Fig. 100.	Marlon Brando en el papel de Kurtz, en <i>Apocalypse now</i> .....	138
Fig. 101.	Oto y Ana, en Los amantes del Círculo polar .....	139
Fig. 102.	Los cuatro protagonistas de Pulp Fiction .....	139
Fig. 103.	Zelig y la doctora Fletcher .....	141
Fig. 104.	Zelig con calabazas.....	141
Fig. 105.	Fotografía de Laura Palmer, presidiendo el comedor de los Palmer .....	142
Fig. 106.	Plano de Madelaine Ferguson, prima de Laura Palmer .....	142
Fig. 107.	Diane y Camilla (Rita) tratando de averiguar la verdadera identidad de la primera. ....	146
Fig. 108.	plano de la primera parte del film en el que Camilla, tras asumir su amnesia descubre el poster de Rita Hayworth a través del espejo. Esta triplicación de la imagen de Camilla por medio de los espejos es indicativa del carácter múltiple del personaje: tal como hiciera Hitchcock en <i>Vértigo</i> con Maddy, Lynch desdobra a Camilla en Rita, la verdadera (del poster) y ella misma comparten encuadre en este plano. ....	146
Fig. 109.	Cindy Sherman, <i>Untitled #224</i> , photograph, 1990. ....	148
Fig. 110.	Cindy Sherman, <i>Untitled #264</i> , color photograph, 1992.....	148
Fig. 111.	Cindy Sherman <i>untitled film stills # 11</i> , 1978. ....	149
Fig. 112.	Cindy Sherman <i>untitled film stills # 54</i> , 1980. ....	150
Fig. 113.	Cindy Sherman <i>untitled film stills # 53</i> , 1985. ....	150
Fig. 114.	Plano de Humbert con Lolita, en su viaje por la geografía americana.....	158
Fig. 115.	Plano de Clare Quilty, en el encuentro de éste con Humbert. ....	158
Fig. 116.	Judy caminando por la calle, cuando es vistaPor Scottie.....	160
Fig. 117.	Escena de latransformación de Judy en Madelaine.....	160
Fig. 118.	Plano de la primera Verónica, cantando bajo la lluvia.....	161
Fig. 119.	Plano de la segunda Verónica.....	161
Fig. 120.	Michael and Douglas Starn. <i>Double Stark Portrait in Swirl</i> (1985-1986). ....	164
Fig. 121.	Starn twins <i>double rembrant</i> .....	165
Fig. 122.	Imágenes de la transformación de Lynn Hershmann en Roberta Breitmore...	167
Fig. 123.	imagen de Hershman interpretando a Roberta por la calle. ....	168
Fig. 124.	imagen de la exposición de objetos y restos de la acción. ....	168
Fig. 125.	Duchamp vestido de mujer .....	171
Fig. 126.	Man Ray. <i>Barbette</i> , 1926. ....	172
Fig. 127.	Man Ray. <i>Barbette</i> , 1926. ....	172
Fig. 128.	Claude Cahun, <i>Autoportrait</i> , ca. 1927. ....	173
Fig. 129.	Claude Cahun . <i>Autoportrait</i> , ca. 1927. ....	174
Fig. 130.	Imagen del cantante Brian Slade en la película <i>Velvet Goldmine</i> .....	175
Fig. 131.	Andy Warhol, <i>Self-Portrait in a Drag</i> , 1979 .....	175

Fig. 132.	Pierre Moliner. <i>Sans titre. Série Pierre Moliner fetiche, ca. 1970-76</i> ..... 176
Fig. 133.	Michel Journiac; <i>Hommage à Freud, constant critique d'une mitologie travestie, 1972-84</i> ..... 177
Fig. 134.	Juan Hidalgo, <i>Biozaj Apolíneo y Biozaj Dionisiáco, 1977</i> ..... 178
Fig. 135.	Zoe Leonard. <i>Pin-up # 1 (Jennifer Miller Does Marilyn Monroe), 1995</i> ..... 179
Fig. 136.	tipo de un bohemio, en 'viaje al Cáucaso', en <i>La Tierra y sus habitantes, 1878</i> .... ..... 188
Fig. 137.	Los padres del rey Valtahu, <i>La tierra y sus habitantes 1978</i> . ..... 188
Fig. 138.	Sophie Calle 'The Hotel; Room 46.' A series of silver gelatin prints with hand written captions, 1986 ..... 193
Fig. 139.	Sophie Calle, <i>La sombra, 1981 y Gotham Handbook, 1998</i> ..... 194
Fig. 140.	Duane Michals, <i>A story about a story, 1995</i> . ..... 195
Fig. 141.	Duane Michals; <i>Things are queer, 1973</i> . ..... 197
Fig. 142.	Duane Michals; <i>Self portrait as somebody else, 1973</i> ..... 198
Fig. 143.	Imágenes testimonio de la intervención del público y del contrato de la habitación del hotel, elementos que Hershman gusta guardar y posteriormente exhibir..... 200
Fig. 144.	Greta Garbo ..... 201
Fig. 145.	Motgomery Clift ..... 201
Fig. 146.	Frida Kahlo, <i>las dos Fridas</i> ..... 205
Fig. 147.	Frida Kahlo, <i>El día que yo nací</i> ..... 205
Fig. 148.	Frida Kahlo, <i>La columna rota, 1944</i> ..... 205
Fig. 149.	Marina Abramovic y Ulay, <i>La muralla</i> ..... 206
Fig. 150.	Marina Abramovic y Ulay, <i>Rest energy, 1980</i> , video de 4:12 min, 1980 ..... 206
Fig. 151.	Marina Abramovic en su performance <i>rithm 0</i> ..... 207
Fig. 152.	Barbara Kruger: <i>Untitled (your body is a battleground), 1989</i> ..... 208
Fig. 153.	Barbara Kruger <i>Untitled (You are not yourself), 1982</i> . ..... 209
Fig. 154.	<i>Santa Orlan sujetando un ramo de flores, 1991</i> ..... 211
Fig. 155.	Imágenes de una de las últimas operaciones de Orlan en Tokio, donde se insertó las protuberancias que se muestran en la calavera ..... 212
Fig. 156.	Dos de sus trabajos digitales en los que reflexiona sobre ideales estéticos de procedencia distinta, en el primero de las culturas precolombinas y el segundo la venus de Boticcelli. .... 213
Fig. 157.	Beryl Graham, <i>Dyptich (detalle)</i> . Dechado del siglo XVIII en versos; en algodón rojo sobre fotografía en blanco y negro de la abuela de la artista, 1988. .... 215
Fig. 158.	Annette Messenger, <i>Histoires des Robes (historia de los trajes), 1990</i> . .... 216
Fig. 159.	Edward Burne-Jones; <i>Pigmalión y Galatea</i> ..... 226
Fig. 160.	María la humana ..... 234
Fig. 161.	María la autómeta ..... 234
Fig. 162.	Imagen de la creación del autómeta..... 235

Fig. 163.	ilustraciones de la obra .....	237
Fig. 164.	Lenny y Macy .....	244
Fig. 166.	Su marido contrata un detective para seguirla.....	245
Fig. 167.	Claire registrando imágenes .....	246
Fig. 168.	Renn extrayendo una cinta de sus entrañas .....	247
Fig. 169.	Imagen emergiendo del televisor orgánico .....	247
Fig. 170.	Síntomas de la falsa enfermedad de la protagonista .....	248
Fig. 171.	Modelo de página personal en geocities.yahoo.com .....	266
Fig. 172.	interfaz de la comunidad artística en forma de lista de correos 7-11.org .....	268
Fig. 173.	Interfaz del MIRC, uno de los programas mediante el cual se puede establecer una comunicación a tiempo real en Internet.....	269
Fig. 174.	interfaz del MUD Avalon, muy popular en Internet.....	278
Fig. 175.	Interfaz de creación del avatar en <i>Tunnel of love</i> , desde donde se eligen algunos atributos del personaje, como el tipo de rostro, vestimenta, o colores. ....	282
Fig. 176.	imagen y atributos de personalidad del personaje en <i>Tunnel of love</i> .....	282
Fig. 177.	Imagen de los experimentos con el software digital personnel .....	283
Fig. 178.	Detalle de los movimientos de la boca .....	284
Fig. 179.	Sitio web de Waveland.....	309
Fig. 180.	sitio web del principado de Sealand .....	310
Fig. 181.	Sitio web de cyberyugoslavia.....	311
Fig. 182.	sitio web de los dominios de Melchizedek.....	312
Fig. 183.	directorio de net.art en aleph-art.org .....	314
<a href="#">Fig. 184.</a>	<a href="http://www.calarts.edu/~bookchin/intruder/html/j_final.html">Natalie Bookchin, The intruder http://www.calarts.edu/~bookchin/intruder/html/j_final.html</a> .....	318
Fig. 185.	Why not? <a href="http://stuff-art.abc.net.au/why_not/index.html">http://stuff-art.abc.net.au/why_not/index.html</a> .....	320
Fig. 186.	Why not? <a href="http://stuff-art.abc.net.au/why_not/index.html">http://stuff-art.abc.net.au/why_not/index.html</a> .....	321
Fig. 187.	Why not? <a href="http://stuff-art.abc.net.au/why_not/index.html">http://stuff-art.abc.net.au/why_not/index.html</a> .....	321
<a href="#">Fig. 188.</a>	<a href="http://www.c3.hu/collection/agatha/big_city_night_street.html">Big city night street http://www.c3.hu/collection/agatha/big_city_night_street.html</a> .....	322
Fig. 189.	<a href="http://www.guerrillagirls.com">http://www.guerrillagirls.com</a> .....	323
Fig. 190.	<a href="http://www.thing.net/~dollyoko/yukiko.htm">http://www.thing.net/~dollyoko/yukiko.htm</a> .....	325
Fig. 191.	Sitio web del grupo de ciberfeministas Vns Matrix. ....	325
Fig. 192.	Olia Lialina, My boyfriend CAME back from the war .....	326
Fig. 193.	Olia Lialina, My boyfriend CAME back from the war <a href="http://www.teleportacia.org/war/war.html">http://www.teleportacia.org/war/war.html</a> .....	326
Fig. 194.	sitio web del grupo de ciberfeministas Old Boys Network.....	327
Fig. 195.	pantalla de entrada al proyecto <i>What you get</i> .....	328
Fig. 196.	Pantalla dividida en dos partes, la negra drrespondería a berg_man (el chico), y la blanca a blow (la chica), podemos observar la caja de nuevos mensajes de	

	berg_man, sobre los cuales tendremos que pinchar para seguir con el juego que plantea .....	329
<i>Fig. 197.</i>	Fase del juego en la cual se propone la elección de una de las dos opciones para continuar la historia, según la elección en cada situación quedan definidos rasgos de la personalidad del participante.....	330
<i>Fig. 198.</i>	<a href="http://www.lynnhersman.com/doll2">CibeRoberta sujetando la imagen que se ve a través de su ojo. http://www.lynnhersman.com/doll2</a> .....	331
<i>Fig. 199.</i>	Visión de Tillie <a href="http://www.lynnhersman.com/tillie">http://www.lynnhersman.com/tillie</a> . ....	332
<i>Fig. 200.</i>	Página principal desde donde se accede a las acciones de Dora García.....	333
<i>Fig. 201.</i>	Pantalla desde donde se accede al proyecto diario de un mensajero.....	334
<i>Fig. 202.</i>	Textos e imágenes del diario.....	334



## 8.2. LISTADO DE WEBS ARTÍSTICAS PERSONALES

### EL MEDIO POR SÍ MISMO

#### QUESTIONS AND ANSWERS

*Natalie Bookchin*

<http://www.walkerart.org/nmi/iim/bookchin.cfm>

Página de la artista Natalie Bookchin en la que se propone un cuestionario a cerca de las concepciones del arte digital, net art y demás.

#### LA REDEFINICIÓN DE LAS PRÁCTICAS ARTÍSTICAS.

*La société anonyme*

<http://www.aleph-arts.org/lsa/lsa47/index.html#>

La redefinición de las prácticas artísticas es una pieza de foto estática con texto a modo de manifiesto que se desplaza por la parte inferior y que trata sobre la identidad del artista, qué hace o qué se considera. Tiene diferentes pantallas en las que cambia la imagen de fondo y los textos, también hay una versión de texto.

#### TECNOLOGIES TO THE PEOPLE

*Dani Andújar*

<http://www.irational.org/tttp/TTTP/TTTP.html>

Es un proyecto en el que se puede intervenir sobre una exposición, rellenar un formulario a cerca de tu opinión a cerca de las nuevas tecnologías y su relación con el cuerpo humano. Además propone una tienda.

#### NEW CENTURY SCHOOL BOOK

*Tanya*

<http://newcenturyschoolbook.com>

Una artista que diseña una página de comercio web, donde pone a la venta 'los objetos del nuevo siglo', que tienen una estética web muy marcada, con los botones del navegador, elementos de interfaz de ordenador, etc. la estética general del sitio es un poco kitsch, aunque la idea del trabajo no está mal.

#### SERO.ORG

*varios autores*

<http://www.sero.org/sero/2/10.shtml>

Listado de links de colaboraciones de estos dos artistas en temas de net.art, colaboran con Natalie Bookchin y Alexei Shulgein en el manifiesto sobre net. Art.

#### UNOSUNOSYUNOSCEROS

<http://www.unosunosyunosceros.com/Si/E03.html>

Con el mismo sistema de pasar pantallas trabaja sobre el concepto de monitor de televisión. Está planteado a modo de videojuego donde el botón que te desplaza de una pantalla a otra es un círculo con 'TV' dentro, utiliza los colores rgb de referencia.

### HÍBRIDOS

#### ON TRANSLATION

*Antoni Muntadas*

<http://adaweb.walkerart.org/influx/muntadas/>

"Muntadas on translation" es un proyecto en la red sobre una instalación del artista. Se trata de escribir términos en su página que traducen a diferentes idiomas.

#### TUNNEL PEOPLE

*Dora García*

<http://aleph-arts.org/art/tunnelpeople/>

Un proyecto de una artista, de intervención-performance, en el metro de Bruselas que luego tiene textos en su página. Jose Luis Brea, habla muy bien de este proyecto.

#### WHAT'S HAPPENING IN MY LIVING ROOM?

*Maite Cajaraville*

<http://www.conexion.org/whats/>

Es un proyecto en el que artista invita a algunos de sus amigos a realizar *performances* musicales que están grabadas en vídeo. En forma de tabla de horario, se puede pinchar y escuchar y ver la *performance* de cada uno.

## BALLECTIKKA INTERNEKTIKKA

*Igor Stromajer*

<http://www.intima.org/> El proyecto consiste en un vídeo de una *performance* junto a un ordenador portátil, con música de fondo, muy maquinal. Estudia la relación hombre-máquina.

## MULTIMEDIA Y LA TÉCNICA

### ARTCRIMES

Miklos Legrady

<http://www3.sympatico.ca/miklos/artcrimes/>

Hecha con Flash.

### LA PETITE MORT

<http://www.aleph-arts.org/art/index.html#>

### "WHAT WAS HE THINKING ABOUT? BERLIN? PRAHA? LJUBLJ

Igor Stromajer

<http://kid.kibla.org/~intima/city/>

Página donde aparecen imágenes de películas de los años 40 en b/n. Hay mucho audio (música de *terminator* en formato midi),. Tiene programación en javascript.

### MEDIALOUNGE

<http://medialounge.org/indexsurf.html>

Página caótica donde el sonido te machaca, y no hay coherencia ninguna entre las imágenes que se muestran ni el sentido que tiene la página.

### THE INTERNET

*Borja Cantero*

<http://www.btinternet.com/~sundip/>

Estéticamente es bastante sencilla, cubo en 3d que da vueltas y una especie de mapa realizado por ordenador.

## EL SISTEMA OPERATIVO

### UNIVERSAL PAGE

*Natalie Bookchin*

<http://www.universalpage.org/>

Página llena de texto ilegible con vínculos sobre fondo marrón...

<http://www.calarts.edu/~bookchin/>

Todo el trabajo de la artista Natalie Bookchin con enlaces a otros sitios.

### NICE PAGE

*Teo Spiller*

[http://www.teo-spiller.org/f\\_aK.U/](http://www.teo-spiller.org/f_aK.U/)

Página llena de frames, formularios, links, etc.

### PAGINA PERSONAL

*M Daines*

[http://www.mdaines.com/cry\\_here.phtml](http://www.mdaines.com/cry_here.phtml)

Es la dirección de la página de un joven canadiense de 17 años con vínculos a sus páginas sencillas, pero bonitas. En la línea de utilizar código html a altos niveles y javascript. Está en rhizome.

### EASYLIFE

*Alexei Shulgin*

<http://www.easylife.org/?>

Página de Alexei (el compañero de Natalie) con vínculos a todos sus trabajos, es el creador del form.art (net.art en base a la construcción de formularios).

### FORM.ART

*Alexei Shulgin*

<http://www.c3.hu/collection/form/>

Página de Alexei con los formularios

### JODI.ORG

<http://map.jodi.org/>

Página oficial de jodi

Jodi

<http://www.connect-arte.com/>

Página de jodi que imita un cajero automático, y te marca la hora y el día exacto, después te encierra en una página de la que no puedes salir. Hay espacio para diversos artistas

<http://www.absurd.org>

Página que te llena la pantalla de ventanas a la vez.

<http://aleph-arts.org/lisa/lisa46/#>

Proyecto que juega con el teclado de una ordenador convencional.

<http://m9ndfukc.com>

En la línea de jodi.org

<http://www.0100101110101101.org/>

Propone la entrada en el escritorio de un ordenador

## **NARRATIVIDAD**

THIS MORNING

*Alexei Shulgin*

[http://www.easylife.org/this\\_morning](http://www.easylife.org/this_morning)

Trabajo de Alexei Shulgin, donde aparecen ventanas que se van acelerando, contando todo lo que le apetece hacer por la mañana.

LA AGENCIA

<http://www.laagencia.org/>

Grupo de artistas que tiene una página con una estética de cómic que te cuenta una historia en viñetas que se abren y se cierran y que además son vínculos.

DAKOTA

*Young-hae Chang, Marc Voge*

<http://www.yhchang.com/DAKOTA.html>

En la línea de contar historias con textos intermitentes, sin interactividad y que cuenta una situación cotidiana.

#### POSI-WEB

<http://www.snarg.net/posi-web/>

Listado con páginas de net.art de artistas de todo el mundo. Se trata de un proyecto globalizador, donde gente de todo el mundo cuenta lo que quiere. La de este artista (link de arriba) es la más interesante, contiene un link a la página del propio artista. Incluye narratividad en su interpretación.

#### WHAT YOU GET

*Roberto Aguirrezabala*

<http://www.whatyouget.net/>

Proyecto de Roberto Aguirrezabala. Net.art de verdad, muy interesante!!!

#### MADREMUERTA

*Ivan Marino*

[http://www.mecad.org/becarios/ivan/pc\\_explorer/1024/opener.html](http://www.mecad.org/becarios/ivan/pc_explorer/1024/opener.html)

Proyecto sobre el cuerpo de la madre difunta de uno de los artistas becarios del MECAD.

#### AZUL INTENSO EN UN PROFUNDO MAR

*Marina Zerbarini*

<http://www.marina-zerbarini.com.ar/azulintensoenunprofundomar>

Una página con una estética muy bonita, muy poética, en la que te cuenta una historia. Es cortita.

#### */BROADCAST/*

*Nina Pope & Karen Guthrie*

<http://www.somewhere.org.uk/broadcast/>

Cuentos interactivos.

#### DIACENTER

*Varios artista*

<http://www.diacenter.org/claerbout/rose.html>

Diacenter es una revista donde se alojan también trabajos de artistas. Está el proyecto de un artista que te propone bajarte una flor y que se quede instalada en el ordenador durante una semana.

## INTERACTIVIDAD

### POSTILITERATE

*Mariano Maturana*

<http://www.desk.nl/~postlit/postliterate/postlithome1.html>

Es un proyecto que está en la página del MECAD. Está diseñada a partir de hexágonos y puedes acceder y enviar imágenes.

### BIG CITY NIGHT STREET

*Agatha*

[http://www.c3.hu/collection/agatha/big\\_city\\_night\\_street.html](http://www.c3.hu/collection/agatha/big_city_night_street.html)

Página de net.art con un diseño bastante interesante!! se trata de pinchar sobre las fotos y se entabla una conversación entre los dos personajes a través de mensajes *pop up*, y texto en la barra inferior del navegador, también trabaja con el concepto de *alt* para crear esta conversación.

### THIS IS THE TIME OF YOUR LIFE

*Juliet Martin*

<http://www.bway.net/~juliet/timepiece>

Pieza que trata sobre el tiempo de la vida del artista, con datos y fechas claves de su vida.

### JIMPUNK

*Cyrilscott*

<http://www.jimpunk.com/project/star>

Te propone modificar una foto quemada a lo Andy Wharhol y ponerle animaciones en el fondo.

### GRUPO JSIEMENS

<http://www.jsiemens.com/art2001/>

El diseño no está mal, se trata de una página donde desde el menú con fotos desenfocadas que se enfocan, te lleva a fotos de mujeres con la cabeza tapada y un fondo animado.

Son un grupo de diseñadores independientes que han hecho cosas bastante interesantes.

ANIMACIÓN y FOTOGRAFÍA

PROYECTO 0

*Varios Artistas*

<http://proyecto0.cjb.net/>

Es una página dedicada al sueño donde alberga trabajos de artistas gráficos que cuelgan sus fotos.

<http://www.lifemeasure.org/>

Esta bien, pero la interactividad, apenas es visible. Son animaciones bastante interesantes.

<http://www.arteuna.com/artedig/matiasrepar/matiasrepar.htm>

Gifs animados de fotografías de forma aleatoria.

BROWN, A DIGITAL DOCUMENTARY

*Ian David Aronson*

<http://www.digitaldocumentary.org/>

Fotos de familia

## ARTE POLÍTICO

### THE HEARTBEATER

*Dora García*

<http://www.aleph-arts.org/art/heartbeat/index.html>

*The heartbeater* es un proyecto de Dora García sobre la gente que tiene problemas palpitatorios y que vive pendiente de esto. Puede ser generado por la música disco, se puede enloquecer. Es un proyecto sencillo en el que se pasa a través de hipervínculos de texto a otras páginas. En la línea de la autora.

### REFUGEE

*Varios artistas*

<http://refugee.net/french/A.HTML>

Sobre los refugiados franceses.

### I'M FIRED (IMF)

*Oliver Ressler*

[http://www.virtualmanifesta.com/homepage/projects/03\\_01.htm](http://www.virtualmanifesta.com/homepage/projects/03_01.htm)

Página militante sobre el fondo monetario internacional.

### A VIRTUAL MEMORIAL

*Agricola de Cologne*

<http://www.a-virtual-memorial.org/>

Película en Flash recordatoria de gente que murió en la 2a GM haciendo un paralelismo con la actualidad.

### EL TRAZO Y LA IRA

*poeta mudo*

<http://www.ideavia.com/trazo>

Un comienzo muy bonito, con trazos de dibujo, en B/N, tipografía manuscrita, después dice: 'sonríamos en el S XXI' y te lleva a la página de la cruz roja, donde hay fotos de niños de Etiopía.

#### EL EFECTO GOYA

*J. Leo J. Solano A. Borrego*

<http://www.queme.org/>

Activistas en contra de Álvarez del Manzano.

#### RENÉ CLEYN, CONSTRUCTOR DE CUBOS

*Isidro Jiménez Gómez*

<http://www.letra.org/cubos>

Recoge propuestas para discutir sobre el camino que llevará la *web*, en contra de las grandes compañías. La gente cuelga artículos que debaten temas de actualidad.

#### VIRTUAL EXILES

*Roshini Kempadoo*

<http://www.mediascot.org/exiles>

Un trabajo que va sobre el exilio, y personajes que han abandonado un país para irse a otro. Recoge testimonios.

#### MODERNPLAGUES AND THE DECOMMISSIONED PAST

*Euan Sutherland*

<http://modernplagues.net>

Página militante con textos de Noam Chomsky, y personas con máscara antigas.

#### CARRIER

*Melinda Rackham*

<http://www.subtle.net/carrier>

Proyecto de una artista australiana sobre el contagio del virus de la hepatitis.

#### SINSENTIDOS

*Pilar Ónega*

<http://mccd.udc.es/sinsentidos>

Página de una artista en un máster en La Coruña, trata de las incapacidades sensoriales. Muy buena idea aunque hay un poco de incoherencia estética entre los diferentes apartados de la misma.

## LA FÁBRICA

*Marisa González*

<http://www.fundacion.telefonica.com/>

Contiene un apartado de net.art donde cambian las piezas cada cierto tiempo, en la actualizad está Marisa González con un proyecto llamado 'lafábrica' que va sobre la memoria histórica de las fábricas de Bilbao.

## JINETES CONVIDADOS

*Antonio Albanés*

<http://www.mecad.org/becarios/albanes/>

Es un proyecto de un chico latinoamericano sobre el hambre en el mundo. Realizado en shockwave Director, tiene una navegación sencilla, cosa que se agradece, y un diseño bastante bonito basado en los colores de la comida (trigo, maíz...), es bastante interactivo.

## CHANGE YOUR BELIEFS

*Jenny Holzer*

<http://adaweb.walkerart.org/project/holzer/cgi/pcb.cgi>

Te propone cambiar tus creencias en base a unas afirmaciones asumidas por todos.

## DEFINICIONES

### RELACIONES DE INDERTIDUMBRE

Dina roisman

<http://www.mecad.org/becarios/dina/web/definic.htm>

"Definiciones" otro proyecto en el que se trabajan definiciones de diccionario.

### REFERENCIAS

Varios artistas

[http://www.mecad.org/net\\_condition/referencias/index.html](http://www.mecad.org/net_condition/referencias/index.html).

Net condition es un festival de net. art que tuvo lugar en diferentes ciudades, Barcelona, Berlin, Tokio..., en la organización estuvo el MECAD.

"Referencias", es un proyecto experimental sobre el lenguaje html formalmente y conceptualmente sobre las referencias (definición de diccionario).

## ARTE DE MUJERES

YUKIKO

*Doll Yoko*

<http://www.thing.net/~dollyoko/yukiko.htm>

Proyecto de una chica japonesa sobre la mujer en la Historia. Muy simple en el diseño pero está bastante bien. Utiliza mucho la narratividad, texto e imagen. Muy fuerte al final, mucho sexo, en la línea de vns matrix .

GASH GIRL

*Doll Yoko*

<http://sysx.org/gashgirl/>

Página de la artista anterior donde están los vínculos a sus proyectos.

MY BOYFRIEND CAME BACK FROM THE WAR

*Olía Lialina*

<http://myboyfriendcamebackfromth.ewar.ru/>

Combina fotos con texto interactivo que se carga dentro de *frames*, está diseñada en blanco y negro, bastante elegante para lo antigua que es -1996-. Habla de una relación entre un hombre y una mujer, una supuesta infidelidad.

LOS DIAS Y LAS NOCHES DE LOS MUERTOS

*doll yoko; michael grimm*

<http://alcazaba.elmundo.es/netart/netartes/www.thing.net/~dollyoko/LOS DIAS/INDEX.HTML>

THE MODERN EVE

<http://www.critical-art.net/cone/welcome/bg1.html>

Uno de los proyectos de net condition es 'The Moderne Eve' que va sobre las nuevas técnicas de manipulación genética y sus repercusiones en el campo de la sexualidad y reproducción.

#### THE FUTURE BODY

<http://users.rcn.com/laporta.interport/map.html>

Diferentes partes de cuerpo modeladas en 3d y con sonido en shockwave, diseño sencillo pero bastante eficaz.

#### BODY SCAN

<http://thing.at/bodyscan/STORYDOLLS/s-1.htm>

Una historia sobre el cuerpo de la mujer y la identidad de la protagonista a través de un poema visual llamado *bodyscan*, que es otro proyecto que también está en el directorio artístico.

#### PAGINA PERSONAL DE TINA LAPORTA

<http://mitpress2.mit.edu/e-journals/LEA/GALLERY/laporta/front.html>

Tina Laporta es una artista que trabaja concretamente en este proyecto sobre el cuerpo, y lo fragmenta. Utiliza mucho sonido.

#### DOLORES BULÍMIC BREAKFAST

<http://www.t0.or.at/dolores/toc1.htm>

Es un pequeño directorio donde hay trabajos de mujeres y artículos.

<http://www.t0.or.at/dolores/interviews/intervwtoc.htm>

Entrevista con Sadie Plant y Linda Dement.

<http://www.warc.net/Current%20Exhibits.html>

Centro de recursos y exposiciones de mujeres.

### **FORMALISTAS - GEOMÉTRICOS**

#### ALZADO VECTORIAL

*Rafael Lozano-Hemmer*

<http://www.alzado.net/>

Alzados y planos.

#### SET VARIABLE: RANDOM(ART)

Brian\_mackern

[http://www.internet.com.uy/vibri/artefactos/set\\_random/index.htm](http://www.internet.com.uy/vibri/artefactos/set_random/index.htm)

Hecha en shockwave trata de imitar el código ascii, presentación efectista con abstracción geométrica.

REACT

*Daniel Julià*

<http://www.iaa.upf.es/~dani/react/menu.htm>

Proyecto de net art bastante antiguo diseñado en html. Ventanas que se abren con diseño de formas geométricas animadas en shockwave. Roberto Aguirrezabala, escribe sobre él en una artículo de su revista electrónica.

LA MEDICIÓN DEL INFINITO

*José Alvarez*

<http://downloads.weblogger.com/gems/linealvarez/LineAlvarez1.htm>

<http://www.enter-net.com.br/LineAlvarez/Espanhol/LineAlvarezEspañol.htm>

Es un proyecto de net. art que se titula 'la mayor obra de arte de todo el mundo' y que trata sobre conceptos artísticos/estéticos, como la línea, el

punto, el color, el autor, la obra, material, costos. Citando textos de artistas y escritores como Kandinsky y tratados estéticos y demás.

VICTOR

*Paul Camacho*

<http://alcazaba.elmundo.es/netart/netartes/www.paulcamacho.de/victor.htm>

Homenaje a Victor Vasarely

## EL JUEGO

SALA DE JUEGOS

*Nuria Membrado Canillo*

<http://www.seiscuatro.com/nuria>

Página de juegos en dibujitos.

ROAD MOVIE

*Gustavo Valganon*

[http://www.hangar.org/espa/hangar/NETART/net.art/works/A\\_Road\\_Movie/index.htm](http://www.hangar.org/espa/hangar/NETART/net.art/works/A_Road_Movie/index.htm)

Página hecha con Flash que imita una especie de juego.

### THE VALLEY

*80/81*

<http://www.8081.com/>

Un proyecto bastante curioso donde se plantea un viaje por el campo recorriendo todo tipo de terrenos, hierbas, insectos y hasta un picnic sobre mantel a cuadros.

### THE INTRUDER

*Natalie Bookchin*

[http://www.calarts.edu/~bookchin/intruder/html/j\\_final.html](http://www.calarts.edu/~bookchin/intruder/html/j_final.html)

El último proyecto de Natalie realizado en el MECAD, con el título 'la intrusa'. Se trata de un video juego en el que vas pasando unas pruebas en las que van apareciendo fragmentos del texto. Es especialmente interesante la pantalla final en la cual mientras van persiguiendo con el cursor a un personaje en la pantalla vas accediendo al texto del final de la obra. Esta bien resuelto al menos el final.

### NOCAMPING

*Mashica*

<http://nocamping.mashica.com>

Página con un jueguecito de iconos tan ininteligible que te cansas de esperar que suceda algo.

### MEDIASCOT

<http://www.mediascot.org/closky/>

Página sin vínculos que muestra el juego del Tetris.

<http://www.plasticbag.de/multidomains/artcore/v7/main.html>

Cambia el color del fondo y los objetos

## **IDENTIDAD, CUERPO Y SEXUALIDAD**

### METAMORPHOSIS

<http://www.plasticbag.de/multidomains/artcore/metamorphosis/>

Página muy interactiva sobre la metamorfosis del cuerpo

### FLESH&BLOOD

*Mouchette*

<http://www.mouchette.org/flesh/>

<http://www.easylife.org/natalie/index.html>

Proyecto de net.art de Natalie Bookchin, donde puedes construir su cuerpo a partir de fragmentos de fotos.

WHAT:YOU:GET

*Roberto Aguirrezabala*

<http://www.whatyouget.net/>

FRAULEIN

*Zana Poliakov*

<http://www.frajla.co.yu/>

Página sobre modelos, cuerpo, sexo y marcas de cosmética.

HYPERBODY

*Gustavo Romano*

<http://www.hyperbody.org/>

Te muestra un cuerpo humano como mapa y puedes elegir la parte del cuerpo que quieras, te lleva a páginas horribles, la mayoría pornográficas en las que ves dichas partes del cuerpo.

EGOSUM

*Óscar Sánchez Cesteros / Alex Nei*

<http://www.intersonda.com/alexnei/egosum>

Página que plantea como aumentar el ego de una persona mediante la compra de productos inventados por el artista.

LIGHT OF SPEED

*David Crawford*

<http://www.lightofspeed.com/>

A través de plantillas, muestra su vida, a partir del sitio donde vivía, el colegio, la novia...

<http://www.connect-arte.com/archive/zenger/ralphb.htm>, Colección de monstruos.

### 8. 3. FESTIVALES Y CONCURSOS DE NET.ART

<http://www.elpais.es/p/d/20001104/cultura/festival.htm>

[http://www.inicia.com/presenta/directorio/arte.htm#ARTE\\_EN\\_LA\\_RED\\_ESPANOL](http://www.inicia.com/presenta/directorio/arte.htm#ARTE_EN_LA_RED_ESPANOL)

Listado de net.art en España.

<http://www.superchannel.org/>

Directorio danés donde se presentan las actividades artísticas en la ciudad de Copenhage. Contiene fragmentos de video que se pueden visualizar, incluso una serie en capítulos.

<http://alcazaba.elmundo.es/netart/netartes/listadok.php>

Página directorio de webs participantes en net-art- en la feria ARCO 2000.

<http://www.artfutura.org/index2.html>

Organizadores de este certamen anual.

<http://www.aec.at/festival2001/>

festival de arte electrónico alemán.

<http://kultur.aec.at/festival2000/>

Festival alemán, hay algún trabajo bastante interesante.

<http://www.uiowa.edu/~thaw/frames/menuframe.html>

Festival de cortos de Iowa, contiene directorio de links, entre ellos uno en contra de la factoría Disney.

<http://www.fcmm.com/eng/index2.html>

Festival de cine y multimedia de Montreal.

<http://www.ina.fr/Imagina/2000/index.fr.html>

Festival de creación multimedia en Francia.

[http://www.mecad.org/net\\_condition](http://www.mecad.org/net_condition)

Net condition es un festival de net. art que se realizó en diferentes ciudades.

[http://www.fiftyfifty.org/putamadre/festival\\_list.html](http://www.fiftyfifty.org/putamadre/festival_list.html)

Listado de festivales multimedia internacionales, calendario del 2001.



#### **8.4. DIRECTORIOS ARTÍSTICOS**

---

<http://www.suffocate.org/s3/nonshock/>

<http://www.stadiumweb.com/>

<http://www.queer-arts.org/y2gay/index.html>

<http://www.nettime.org>

<http://www.ljudmila.org/>

<http://www.intima.org/>

<http://www.intima.org/>

<http://www.fiftyfifty.org/ffmedia/sans/history01.html>

<http://www.fiftyfifty.org>

<http://www.estudiosonline.net/>

<http://www.easylife.org/>

<http://www.diacenter.org>

[http://www.critical-art.net/.](http://www.critical-art.net/)

<http://www.artcom.de/>

<http://www.anat.org.au/links/members.html>

<http://www.aleph-arts.org/>

<http://w3art.es>

<http://rnd.net-art.org/>

[http://rhizome.org/artbase/.](http://rhizome.org/artbase/)

<http://artnetweb.com/iola/home.html>

<http://adaweb.walkerart.org/>

[http:// www.thing.net](http://www.thing.net)



## **9. BIBLIOGRAFÍA**

---



## 9.1. BIBLIOGRAFÍA IMPRESA

- ARGAN, GIULIO CARLO, *El Arte Moderno*, Ed. Akal, Madrid, 1991.
- AUSTER, PAUL, *Leviatán*, Ed. Anagrama, 1998.
- BARGALLÓ, JUAN (editor) *Identidad y alteridad: aproximación al tema del doble*. Ediciones Alfar, Sevilla, 1994.
- BARONA, JOSEP LLUÍS 'Apologia de la monstruositat'. Conferencia dentro del curso *El domini del cos* en la VI edición de la Universitat d'estiu de Gandia, septiembre 1996.
- BARTHES, ROLAND *Camera Lucida*, Vintage, London, 1993.
- BAUDRILLARD, JEAN *Cultura y simulacro. (La precession des simulacres l'effet Beauborg a l'ombre des majorités silencieuses*, Éditions Galilée, Éditions Utopie, 1978, traducción de Antoni Vicens y Pedro Rovira,) Editorial Kairós, Barcelona, 1998.
- De la seducción. (De la séduction*; traducción de Elena Benarroch) Ed. Cátedra, Madrid, 1998.
- BECK, HILARY. *Victorian engravings*, Victoria and Albert Museum, 1.973.
- BORGES, JORGE LUIS *Ficciones* (1944, edición 1974) Alianza Editorial, Madrid, 1999.
- BORNAY, ERIKA, *Las hijas de Lilith*, Ed. Cátedra, Madrid, 1990.
- BREA, JOSE LUIS, *La era postmedia*, Editorial Centro de Arte Salamanca, 2002. Versión online pdf.
- BUTLER, JUDITH *El género en disputa. (Gender Trouble*, 1ª edición en 1990, 1999 by Routledge Inc.). Paidós México, México, 2001.
- BUTLER, SUSAN 'So how do I look? Women Before and Behind the Camera'. From *Staging the Self: Self-Portrait Photography 1840s – 1980s*. National Portrait Gallery, London, 1987.
- CALVINO, ITALO, *Seis propuestas para el próximo milenio (Six Memos for the Next Millennium*, traducción de Aurora Bernárdez) Ediciones Siruela, S.A., 1989, Madrid. 3ª edición 1992.
- El vizconde demediado*, Ed. Siruela, Madrid, 1989.
- Si una noche de invierno un viajero*, Ed. Siruela, Madrid, 1990.
- CAPEK, KAREL, *R.U.R. (Robots Universales Rossum)*, Edebé, Barcelona, 1982.
- CASTELLS, MANUEL, *El poder de la identidad*. Alianza Editorial, S.A. Madrid, 2001.
- La galaxia Internet. Reflexiones sobre Internet, empresa y sociedad*. Plaza & Janés Editores S.A., Barcelona, 2001.
- CENTURY, MICHAEL, *Cultural Laboratories. Art research and innovation. in New Media Culture in Europe. (revista) Page 20*.
- CIRLOT, J. EDUARDO, *Diccionario de símbolos*. Ed. Labor (año y lugar)

- CONRAD, JOSEPH, *El corazón de las tinieblas* (*Heart of Darkness*, 1902, traducción Enrique Campbell) Edicomunicación, S.A., Barcelona, 1994.
- G. CORTÉS, J. MIGUEL, *El rostro velado: travestismo e identidad en el arte*. Catálogo de exposición. KM culturnea, San Sebastián, 1997.
- DEBRAY, REGIS, *Introducción a la mediología* (*Introduction à la médiologie*, Presses Universitaires de France, 2000, traducción de Núria Pujol i Valls), Paidós Ibérica, Barcelona, 2001.
- DERY, MARK, *Velocidad de escape*. Ed. Siruela, Madrid, 1998.
- DE DIEGO, ESTRELLA, *La mujer y la pintura del siglo XIX español*. Ed. Cátedra 1987.
- El andrógino sexuado*. Ed. Visor, La balsa de la medusa, Madrid, 1992.
- DEEPWELL, KATY (ED.) *Nueva crítica de feminista de arte ; (New feminst art criticism. Critical strategies*, Manchester University Press, 1995, traducción de María Condor), Ed. Cátedra, Madrid, 1998.
- DE GIROLANI, LIANA. *Pre-Raphaelism and medievalism in the arts*. Edwin Meuen Press, 1.992.
- DE L'ISLE ADAM, VILLIERS, *La eva futura*. (*L'éve future*, traducción de Mauricio Bacarisse, 1988) Valdemar Ediciones S.A.L., Madrid, 1988.
- DIJSKTRA, BRAM, *Ídolos de perversidad. La imagen de la mujer en la cultura de fin de siglo*. (*Idols of Perversity*, Oxford University Press, 1986, traducción de Vicente Campos González), Editorial Debate, Madrid, 1994.
- DOR, JOEL *Introducción la Lectura de Lacan. El inconsciente estructurado como lenguaje*. (*Introduction à la lecture de Lacan*, Paris, 1985). Gedisa Editorial, 1ª edición 1994. Barcelona, 2000.
- DRAAISMA, DOUWE, *Las metáforas de la memoria. Una historia de la mente*. (*De metaforenmachine – een geschiedenis van het geheugen*, traducción de Catalina Ginard, 1995), Alianza Editorial, Madrid, 1998.
- DURAS, MARGUERITE, 'Entrevista a Francis Bacon' (la quinzaine littéraire, 1971). *Zona erótica*, nº 12, 1992.
- ECO, UMBERTO, *De los espejos y otros ensayos* (*Sugli specchi e altre saggi*. Grupo Editoriale Fabri, Bompiani, Sonzogno, Etas, Milan 1985).Ed. Lumen, Barcelona, 1988.
- La definición del arte. Lo que hoy llamamos arte, ¿ha sido y será siempre arte?* (traducción de R. De la Iglesia *La definizione dell'Arte*, U. Mursia, Milano, 1968), Ed. Martínez Roca, Barcelona, 1970.
- Apocalípticos e Integrados* (*Apocalitti e integrati*, 1965, traducción de Andrés Boglar) Ed. Lumen y Tusquets, 1º edición en Lumen 1968. Barcelona, 2001.
- Cómo se hace una tesis*. (*Come si fa una tesi de laurea*, 1977)Ed, Gedisa, Barcelona, 2000.
- FORD, BORIS. *Victorian Britain*. Cambridge University Press, 1.992.
- FOUCAULT, MICHEL, 'Las meninas', in *The Order of Things: an Archaeology of the Human Sciences*. Tavistock Publications, London 1977.

- Tecnologías del yo (Technologies of the Self*, University of Utah Press, Salt Lake City, 1981, traducción de Mercedes Allendesalazar). Ediciones Paidós Ibérica e ICE de la Universidad Autónoma de Barcelona, Barcelona, 1996.
- FRANCASTEL, PIERRE, *El retrato*. Ed. Cátedra, Madrid, 1978.
- Historia de la Pintura Francesa*, t.1, Paris-Brusellas, Elsevir, 1955
- FREUD, SIGMUND *Obras completas. Volumen 3: ensayo XVII. La interpretación de los sueños*. Ediciones Orbis, S.A. Buenos Aires. Argentina.
- Ensayos 89 al 144* (Traducción de Luis López-Ballesteros), Ed. Biblioteca Nueva, Madrid, 2001.
- FULLER, 'Babes in Babylon', *Sight and Sound*, december 2001, p. 14-17.
- GAGGI, SILVIO, *From Text to Hypertext; Decentering the Subject in Fiction, Film, The Visual Arts, and Electronic Media*. University of Pennsylvania Press, 1998.
- GARCÍA MÁRQUEZ, GABRIEL, *La hojarasca*, Círculo de Lectores, Barcelona, 1983.
- GATES, BARBARA T. *Victorian suicide: mad crimes and sad histories*. Princeton University Press, 1988.
- J. GERGEN, KENNETH, *El yo saturado. Dilemas de identidad en el mundo contemporáneo. (The Saturated Self Dilemmas of Identity in Contemporary Life*, by basic Books, traducción de Leandro Wolfson, 1991). Ed. Paidós Ibérica, Barcelona, 1997.
- GIANNETTI, CLAUDIA (editora) *Media Culture*. Ed. Associació de cultura contemporánea L'angelot, Barcelona, 1995.
- GIBSON, WILLIAM, *Neuromante. (Neuromancer*, 1984, traducción de José Arconada Rodríguez y Javier Ferreira Ramos), Ediciones Minotauro, Barcelona, 1997.
- GIL, GONZALO, *Formas de proyección y representación del conocimiento en los siglos de oro*, 2002
- GOLDBERG, KEN (editor), *The Robot in the Garden; Telerobotics and Telepistemology in the Age of the Internet*. Massachusetts Institute of Technology, 2000.
- GOLDMAN, PAUL. *Victorian illustrated books 1850-1870*. Trustees of British museum and by British museum press, 1.994.
- GRAVES, ROBERT, *The Greek Myths*, Penguin, 1995.
- GUBERN, ROMÁN, *El eros electrónico*. (Taurus) Grupo Santillana Ediciones, 2000, Madrid.
- GUSDORF, GEORGES, 'El advenimiento del yo' en *(Naissance de la Conscience Romantique au Siècle des Lumières*. Traducción: Pablo Pavesi) Payot, París, 1976.
- HARAWAY, DONNA J. *Manifiesto para cyborgs*. Ed. Episteme, Valencia, 1995.
- Ciencia, cyborgs y mujeres. (Simians, Cyborgs and Women. The Reinvention of Nature*, United Kingdom Association Books Ltd., London, 1991, traducción de Manuel Talens). Ediciones Cátedra, Madrid, 1995.

- HEILBRUN, CAROLYN G., *Escribir la vida de una mujer*, Ed. Megazul/Endymion, Madrid, 1994.
- HERNÁNDEZ ARIAS, JOSÉ RAFAEL, *Nietzsche y las nuevas utopías*, Ed. Valdemar, Madrid, 2002.
- HERSHMANN LEESON, LYNN *Clicking In and Clicking On; Hot Links to a Digital Cultura*, Seattle Bay Press, 1996.
- HOFFMANN, E.T.A. *Cuentos (I)* (Traducción de Carmen Bravo – Villasante, 1ª edición 1985) Alianza Editorial, Madrid, 1996.
- JOUSSE, THIERRY 'L'amour a la mort, Mulholland Drive de David Lynch', *Cahiers du Cinéma*, novembre 2001, nº 562, p. 20-23.
- KEIN, A. *Historia de la Fotografía*, Oikos-Tan Ediciones, 1971.
- P. LANDOW, GEORGE, *Teoría del hipertexto (Hyper Text Theory*, publicado en inglés por The Johns Hopkins University Press, traducción de Patrick Ducher, 1994) Ed. Paidós Ibérica, Barcelona, 1997.
- LEJEUNE, PHILIPPE *El pacto autobiográfico y otros estudios, (Le pacte autobiographique*, Paris, Editions du Seuil, 1975.) Ed. Megazul-Endymion, Madrid, 1994.
- G. LOUREIRO, ANGEL (coord.), *El gran desafío: feminismos, autobiografía y posmodernidad*, (traducción Reyes Lázaro y Angel G. Loureiro), Ed. Megazul – Endimión, Madrid, 1992.
- LOVINK, GEERT, 'Digital Constructivism: What is European Software? Interview with Lev Manovich'. *Art research and innovation in New Media Culture in Europe. (revista) Page 42-46.*
- LUNENFELD, PETER (editor) *The Digital Dialectic. New Essays On New Media*. Cambridge: The MIT Press, 1999.
- LLEÓ, J. LUIS / LIBRES PARA SIEMPRE, *El arte en las redes*. Ed. Anaya Multimedia & SGAE. Madrid, 1997.
- MC LUHAN, MARSHALL, *Comprender los medios de comunicación: las extensiones del ser humano*; Paidós, Barcelona, 1996.
- MC LUHAN, MARSHALL; FIORE, QUENTIN *El medio es el masaje. Un inventario de efectos. (The medium is the message. An Inventory of Effects*; Bantam Books 1967 (Nueva York – Londres – Toronto) traducción de León Mirlas).Paidós Ibérica, Barcelona, 1995 (1ª ed. 1988).
- MARTÍNEZ, AMALIA *De Andy Warhol a Cindy Sherman*. Servicio de Publicaciones UPV, Valencia, 2000.
- MARTÍNEZ RIU, ANTONIO Y CORTÉS MORATÓ, JORDI; *Diccionario de Filosofía Herder* en CD rom, 1992.
- MURRAY, JANET H. *Hamlet en la holocubierta. (Hamlet on the Holodeck*, 1997, The Free Press, New York. Traducción de Susana Pajares).Paidós Ibérica, Barcelona, 1999.

- NABOKOV, VLADIMIR *Lolita*. (1955, Traducción de Enrique Tejedor, prólogo de Mario Vargas Llosa) Editorial Grijalbo 1975, licencia editorial para Círculo de Lectores, Barcelona, 1987.
- NEGROPONTE, NICHOLAS; *El mundo digital (Being digital)*, traducción de Marisa Abdala, 1995), Ediciones B, S.A., 1995.
- NEWHALL, BEAMUNT, *Historia de la Fotografía; desde sus orígenes hasta nuestro días*. Ed. G. Gili, Barcelona, 1983.
- NORMAN, SALLY JANE. 'New Media in Touch with Creative Gesture'. *Art research and innovation. IN New Media Culture in Europe. (revista) Page 34, 35.*
- PEDRAZA, PILAR, *La Bella, enigma y pesadilla (Esfinge, Medusa, Pantera...)* Ed. Almodín, Valencia , 1983.
- Máquinas de amar. Secretos sobre el cuerpo artificial.* Valdemar, Madrid, 1998.
- PLANT, SADIE, *Ceros y unos. (Zeros + Ones. Digital Women + The new Technoculture,* 1997, traducción Eduardo Urios). Ediciones Destino, Barcelona, 1998.
- POE, EDGAR ALLAN, *Cuentos I* (Traducción de Julio Cortázar, 1ª edición 1970 –revisión de la publicación de 1959 de la Universidad de Puerto Rico), Alianza Editorial, Madrid, 1995.
- RAMONET, IGNACIO; *La tiranía de la comunicación.* (Traducción de Alfonso Albiñana) Ed. Debate 1º edición Madrid, 1998.
- RHEINGOLD, H. *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier.* New York: Addison-Wesley, 1993.
- G. RIEDE. *Dante Gabriel Rossetti and the limits of Victorian Vision.* London University Press, 1.983.
- RONA, ELIZABETH, *La vanguardia debe transformar la vida; las obsesiones de Joseph Beuys, pintor.* Babelia, 12 | 3 | 1994.
- RUBY, JAY, *The Celluloid Self. In Autobiography: Film/Video/Photography.* John Katz, editor. Art Gallery of Ontario, 1978.
- SENNETT, RICHARD; *Vida urbana e identidad personal.* Ediciones Península S.A., Barcelona, 2001.
- TRIADÓ, JUAN RAMÓN, *Historia del Arte Barroco.* Ed. Planeta, Madrid(¿?) 1994.
- TURKLE, SHERRY; *Life on the screen,* 1995. Touchstone, New York, 1997.
- VV.AA.
- Minilarousse ilustrado* (varios tomos), Libraire Larousse, 1983 Círculo de Lectores, Sant Vicenç dels Horts, 1985.
- Diccionario de la real academia española*, en su versión online, <http://buscon.rae.es/ntlle/jsp/azul.jsp>
- La tierra y sus habitantes*, tomos I, II, Barcelona, 1878.
- Reading popular prints*, Manchester University Press, 1.996.

*Deep storage: Collecting, Storing, and Archiving in Art.* Edited by Ingrid Schaffner / Matthias Winzen. Ed. Prestel Munich / New York, 1998.

*Historia del Arte*, Tomo V, Ed. Salvat.

*Understanding Hypermedia, from Multimedia to Virtual Reality.* London: Phaidon Press Ltd. 1993.

*El paseante*, nº 27-28

*Exit* Nº 0, enero 2001

WALLACE, PATRICIA; *La psicología de Internet (The psychology of Internet, 1999, The Press syndicate of the university of Cambridge, R.V., traducción de Genís Sánchez Barberán)*

WARNER, MARINA. *Monuments and maidens. The allegory of the female form.* 1.987

CATÁLOGOS DE EXPOSICIONES Y PUBLICACIONES DE EVENTOS DE ARTE MULTIMEDIA

VV.AA., *American narrative / story art: 1967 – 1977.* Contemporary Arts Museum, Houston, Texas, 1978.

*Self-portrait in the age of photography (Photographers reflecting their own image)* Musée Cantonal des Beaux – Arts Lausanne. Bern (Switzerland) 1985.

*Possibilities of Portraiture.* Catálogo de exposición. National Portrait Gallery. 5 march – 20 june 1999. Canberra, 1999.

*Los géneros de la pintura. Una visión actual.* Catálogo de exposición. Centro Atlántico de Arte Moderno, 1994.

*Territorios Indefinidos.* Catálogo de la exposición. Alicante : Instituto Alicantino de Cultura Juan Gil-Albert, 1995.

*To be and not to be.* Exposición. Centre d'Art Santa Mònica, Barcelona, 1990.

*Cindy Sherman Retrospective.* Catálogo de exposición itinerante de 1997 a 2000. Museum of Contemporary Art Sydney, 1999.

*De la photographie comme un des beaux – arts.* Centre National de la Photographie, 1989.

*Double life: Identität und Transformation in der zeitgenössischen Kunst / Identity and Transformation in Contemporary Art.* Edited by Sabine Breitweiser, Wien Generali Foundation / Köln : König, 2001.

*Stars and Stares.* Gstaad, Switzerland, 1995.

*Ich ist etwas Anderes.* VG Bild – Kunst, Bonn, 2000.

*Pierre Molinier.* IVAM, Centre Julio González, 1999.

\*

*Cibermedia. Art Futura 91.* Barcelona: Ajuntament de Barcelona, 1990.

*European Media Art Festival 1995.* Osnabrück: Europäisches Medienkunst Festival, 1995.

*Prix Ars Electronica 96. Memesis: The future of evolution.* Wien: Springer, 1996.

*De la televisión a la tele-mática. Las nuevas tecnologías y el futuro del arte audiovisual.* Festival de vídeo de Navarra 1997. Resúmenes de las ponencias.

*Luces, cámara, acción (...) ¡Corten!. Videoacción: el cuerpo y sus fronteras.* IVAM. Institut Valencia d'Art Modern, Valencia, 1997.

*Ars electronica 99. Lifescience.*

*Mostra d'Arts Electròniques 2000.* Barcelona. Centre d'Art Santa Mónica. 2000.



## 9.2. ARTÍCULOS DIGITALES

AEDO, TANIA *Escribiendo el cuerpo*,

<http://www.cnca.gob.mx/undo/tania.html>

ARANBURU, NEKANE, 'Días extraños', en *Euskonews & media*

<http://suse00.su.ehu.es/euskonews/0049zbnk/gaia4902es.html>

BOSCO, R. / CALDANA, S., 'Género@femenino' aborda la relación entre la mujer el arte y la tecnología'. En *ciberp@is*, 8 de marzo de 2001.

<http://www.ciberpais.elpais.es/d/20010308/ocio/portada.htm>

'Una exposición analiza el uso del avatar y de la identidad en el "net-art"', en *Ciberpais*, 2001

<http://www.ciberpais.elpais.es/d/20011101/ocio/ocio1.htm>

BREA, JOSÉ LUIS, *Online Communities*

[http://aleph-arts.org/pens/online\\_communities.html](http://aleph-arts.org/pens/online_communities.html)

CEBRIÁN, JUAN LUIS, *Las paradojas de Internet*. 1/12 /1998 año II, nº 447

<http://www.publi.com>

G. CORTÉS, JOSE MIGUEL, 'Je Suis Lesbien. (Pierre Molinier o el cuestionamiento de la virilidad)'. En *Acción paralela # 3*.

<http://www.acpar.org/numero3/molinier.htm>

DIBELL, JULIAN, 'A rape in cyberspace, or How an Evil Clown, a Haitian Trickster Spirit, Two Wizards, and a Cast of Dozens Turned a Database Into a Society'. Originally appeared in *The Village Voice*, December 21, 1993, pages 36 – 42.

<http://www.apocalypse.org/pub/u/lpb/muddex/vv.html>

DUNN, CATHY, *Victorian Costume – Fashions*. 1998

<http://www.shoalhaven.net.au/~cathyd/history/vicfashions.htm>

FERNANDEZ BURILLO, SANTIAGO; 'Introducción al libro X de las de las *Confesiones*, de San Agustín' (agosto 2002)

<http://www.arvo.net/includes/documento.php?IdDoc=6748&IdSec=883>

FERRERO BARBERÁ, MARTA, 'Internet y los portales como nuevo espacio para los medios de comunicación'. Curso *Los portales de Internet* Fac. Documentación, Universidad de Murcia, pp. 25-28.

FONTALBA, TXARO, *Bajo el signo de Eva*,

<http://www.enore.com/soytodaboca/eva.htm>

G. JERZ, DENNIS, R.U.R. (*Rossum's Universal Robots*) *A Fantastic Melodrama*

<http://www.uwec.edu/Academis/Curric/jerzdg/RUR/>

GALLOWAY, ALEX, *Un informe sobre ciberfeminismo. Sadie Plant y VNS Matrix: análisis comparativo*.

- GARCÍA, INMACULADA Comunidades Virtuales. Marzo 2001.  
<http://www.delitosinformaticos.com/trabajos/comunidades1.htm>
- GARCÍA GÓMEZ, JUAN CARLOS, 'Portales de Internet: Concepto, tipología básica y desarrollo'. En *El profesional de la información*, 2001, julio-agosto, v. 10, nº 7 – 8, pp. 4-13.
- GARCÍA RÍOS, ARACELI,  
<http://www.despreciables.com/josephconrad.html>
- GONZÁLEZ ALGUACIL, PAULA, *Ritual de lo habitual: Sophie Calle*  
<http://personal2.redestb.es/critica/sophieca.html>
- HAMMAN B., ROBIN , *Cyberorgasms. Cybersex Amongst Múltiple-Selves and Cyborg in the Narrow-Band width Space of America Online Chat Rooms. 30 september*, 1996. Department of Sociology. University of Essex, Colchester, UK.  
<http://www.cybersoc.com>
- JARQUE, FIETTA *El país*  
<http://www.elpais.es/suplementos/babelia/20010609/b27a.html>
- HC DANNY, *Shizzos still wanna have fun* 9 / 10 / 1995  
<http://www.nettime.org/desk-mirror/zkp/shizzos.txt>
- MARTÍN, AINARA, 'Asuntos de G...nero. Identidad y género en los nuevos media'. En *bitniks*, 27 de septiembre de 1999.  
<http://www.bitniks.es/bn/ARCHIVO/ARTE/08/2.shtml>
- MARTÍNEZ-COLLADO, ANA, 'Tecnología y construcción de la subjetividad. La feminización de la representación cyborg', en *Acción Paralela* #5.  
<http://www.accpa.org/numero5/cyberfem.htm>
- MARTÍNEZ, CRISTIAN *La vida en pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet* (sobre el libro de Sherry Turkle).
- MONTOLOIO, JAUME 'La estafa de Sealand'. *Mujeractual*, Septiembre 2000.  
<http://www.mujeractual.com/sociedad/temas/sealand.html>
- MORENO SERRANO, FERNANDO ÁNGEL, Aportaciones al problema del pacto de ficción en *Si una noche de invierno un viajero*, de Italo Calvino.  
<http://personal2.redestb.es/critica/calvino.html>
- MORRIS, MERRIL & OGAN, CHRISTINE 'Internet como medio de comunicación de masas'. *VIII Jornadas Internacionales S.E.G.P.A.* – Las Palmas. Julio 2000.
- MOULTROP, STUART, *En las zonas El hipertexto y la política de la interpretación*. 1989.  
<http://www.ucm.es/info/especulo/hipertul/moulthro.html>
- MUÑOZ GUTIERREZ, CARLOS, *La muerte es un apuro Lingüístico: Reflexiones sobre la Autobiografía;*  
<http://serbal.pntic.mec.es/AparteRei/>
- NÚÑEZ DE CÁCERES, SOLEDAD *Identidad en Internet: ¿Un baile de máscaras?* 7 / 6 / 1999, inventia.com  
<http://www.terra.es/sociedad/articulo/html/soc307.htm>
- OLD BOYS NETWORK, *Manifiesto*.

<http://www.obn.org/zkm/obnanten.htm>

PATERSON, NANCY, *Cyberfeminismo*.

<http://www.estudiosonline.net/texts/ciberfeminismo.html>

PÉREZ, JOSE RAUL *Joan fontcuberta, la mentira como estrategia*,

<http://www.origina.com.mx/numero50/lamentir.htm>

RAE HUFFMAN, KATHY, *Cyber Intimacy: From the Net Nookie to the Coffee Talk*. January 1996.

<http://www.nettime.org/desk-mirror/zkp/cyberint.txt>

REFFIN SMITH, BRIAN, 'L'art postinformàtic'. En *Formats 1*.

<http://www.iua.upf.es/formats/formats1/d08ct.htm>

RIVERA, MARIA MILAGROS, *La autobiografía*,

<http://www.creatividadfeminista.org/articulos/autobiografia1.htm>

RONIDO, HUGO, *Ego-Documentos, memoria y género (introducción)*

[http://www.academiadelapipa.org.ar/introduccion\\_ego\\_documentos.htm](http://www.academiadelapipa.org.ar/introduccion_ego_documentos.htm)

RUBIO, OLIVA MARÍA, *Claude Cahun. Imágenes fotográficas: representación y autorrepresentación*.

<http://www.estudiosonline.net/temp/contraposiciones/olivamaria.htm>

SALAZAR, JAVIER Identidad virtual: La 'online persona', el 'yo' y sus propiedades. Escuela de Psicología - Facultad de Ciencias Sociales y Administrativas. Universidad Rafael Urdaneta. Republica de Venezuela.

SÁNCHEZ ARCE, VANESA Y SAORÍN PÉREZ, TOMÁS 'Las comunidades virtuales y los portales como escenarios de gestión documental y difusión de información' en *Anales de Documentación*, nº 4, 2001, pp. 215-227.

SMITH, JENNIFER *Basic Information about MUDs and MUDding*.

<http://www.lysator.liu.se/mud/faq/faq1.html>

STONE, ALLUCQUERE ROSANNE, *Violation and virtuality: Two cases of physical and psychological boundary transgression and their implications*. Copyright 1993, electronic version.

<http://eserver.org/gender/violation-and-virtuality.txt>

TOMÀS I PUIG, CARLES, De l'hipertext a l'hipermèdia. Una aproximació al desenvolupament de les obres obertes. En *Formats 2*.

[http://www.iua.upf.es/formats/formats2/tom\\_c.htm](http://www.iua.upf.es/formats/formats2/tom_c.htm)

TRÍAS, EUGENIO, *La última mirada (Autorretratos de las postrimerías)*

<http://www.henciclopedia.org.uy/autores/Trias/Mirada.htm>

TURKLE, SHERRY Identidad en Internet. (1997)

<http://www.sindominio.net/biblioweb/telematica/mud.html>

VALENZUELA, J.M. 'Yugoslavia renace en la Red'. *El Mundo*, 26 / 7 / 1999.

VESNA, VICTORIA *Networked Public Spaces: An Investigation into Virtual Embodiment*. PhD thesis, July 21, 2000; University of Wales College, Newport.

[http://vv.arts.ucla.edu/publications/publications\\_frameset.htm](http://vv.arts.ucla.edu/publications/publications_frameset.htm)

VNS MATRIX, *Cyberfeminist Manifesto for the 21<sup>st</sup> Century*. Adelaide & Sydney, 1991.

<http://www.sterneck.net/cybertribe/vns-matrix/>

*Bitch Mutant Manifesto*. April 1996.

<http://www.aec.at/meme/symp/contrib/vns.html>

WEISS, JESSE, *Virtual love*, copyright 1994

<http://www.haverford.edu/psych/ddavis/virtlove.html>

WILDING, FAITH *Where is Feminism in Cyberfeminism?*

[http://www.obn.org/cfundef/faith\\_def.html](http://www.obn.org/cfundef/faith_def.html)

WILDING, FAITH & CRITICAL ART ENSEMBLE, *Arte corporal cyberfeminista*.

[http://www.creatividadfeminista.org/galeria2000/textos/ciber\\_body\\_art.htm](http://www.creatividadfeminista.org/galeria2000/textos/ciber_body_art.htm)

*Notes on the Political Condition of Cyberfeminism*

<http://www.obn.org/cfundef/condition.html>

WINTERS, JOE, *Twins of horror*

<http://www.horror-wood.com/twins.htm>

WRIEDT S., MARTHA 'El Anonimato en Tiempos de Internet'. Artículo publicado originalmente en *Virtualia* – Nueva Época nº 3, suplemento quincenal de la jornada.

ZIZEK, SLAVOJ, 'Bienvenidos al desierto de lo real', originalmente publicado en *huesohumero* (traducción de Rodrigo Quijano)

<http://www.aleph-arts.org/pens/desierto.html>

VVAA

Robert H. Smith School of Business (University of Maryland at College Park), *Our Online Personas*

<http://www.rhsmith.umd.edu>

'Internet y mujer: una relación muy particular'. En *Estrategia Laboral*.

<http://www.plades.org.pe/estrategia/tres/mujeres2.htm>

*Avatars and others*, september 2001

<http://193.203.239.9/edith-russ-haus/english/avatar.html#top>

*The double or Doppelganger*

<http://www.olemis.edu/courses/engl390/390intro.html>

*Francis Bacon, pintor*. Una entrevista. 1990

<http://www.iespana.es/tijeretazos>

*Un rostro virtual que habla*. Jun 2000.

<http://ab.netfirms.com/tecnologia/boletines/032-25Jun00.html>

'How to Work in Your PJs' in *Aerospace Technology innovation*, volume 9 number1 January / February 2001.

[http://ntcn.hq.nasa.gov/innovation\\_91/tt-pjs.html](http://ntcn.hq.nasa.gov/innovation_91/tt-pjs.html)

*El sexo en Internet no es tan popular... como se creía*, Prime Media Press, 16 junio 1998

El mejor tratamiento, a debate entre los psiquiatras; Aumentan los adictos al juego y el sexo por Internet. Europa Press 16 / 6 / 2000.

Inventan un país virtual. *DiarioTi.com*, 23 / 7 /1999.

<http://www.diarioti.com>

'La Guardia Civil clausura el falso principado de Sealand'. *Eldia.digital*

'Waveland: un país virtual ecologista' DPA/ *El Universal*. 19 / 11 / 1997.

<http://www.eluniversal.com>

*Cyberfeminist symposium in Róterdam.*

<http://www.calarts.edu/~thefword/PGRecentNews032599.html>

The Mode is the Message\_The Code is the Collective!. Personal statements from OBN members. <http://www.obn.org/we/code.htm>

*Fauna: las tretas del mago*

<http://www.lavanguardia.es/web/20020911/31624124.html>

*Única fotografía realizada por Joel Peter Witkin durante su estancia en Madrid en la primavera de este año.*

<http://studio18.tv/m/martn/index/p013.htm>

*Retrato y paisaje en la fotografía del siglo XIX*

<http://www.telefonica.es/fat/photos/fotoxix.html>

---

### 9.3. FILMOGRAFÍA

---

METRÓPOLIS, Fritz Lang, Alemania, 1926

LA DOBLE VIDA DE VERÓNICA, (*Double vie de Véronique, La Podwójne życie Weroniki*) Krzysztof Kieslowski, Francia, 1991

LA MUERTE EN DIRECTO, (*La Mort En Direct, Death Watch*) Bertrand Tavernier, Francia, 1979.

VÉRTIGO, (De entre los muertos) Alfred Hitchcock, EEUU, 1958.

HASTA EL FIN DEL MUNDO, (*Bis ans Ende der Welt, Jusqu'au bout du monde, Until the End of the World*) Wim Wenders, Alemania Francia, Australia, 1991.

DÍAS EXTRAÑOS, (*Strange Days*) Kathryn Bigelow, EE.UU. 1995.

VIDEODROME, David Cronenberg, EE.UU. 1982.

ZELIG, Woody Allen, EE.UU, 1983.

MULHOLLAND DRIVE, David Lynch, EE.UU, 2001.

