

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

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

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