

## ***Lo más profundo es la piel.*** **Cuerpo, tecnología y neo-materialismo en el *Media Art*.**

**Pau Alsina\***

“Lo más profundo es la piel”; hermosa y misteriosa frase de Paul Valery<sup>1</sup> que nos recuerda que sólo somos un pliegue de la exterioridad, donde todo organismo deviene un conjunto de contracciones, retenciones y esperas; un pliegue de la materia-imagen, del tiempo-duración, pliegue que aparece como diferencia, instalada en el pensamiento entendido ahora como dermatología general o arte de las superficies. La piel, el órgano más extenso del cuerpo, pone en contacto el dentro con el fuera, reteniendo, protegiendo, comunicando, sintiendo, almacenando o regulando ese frágil equilibrio que configura todo organismo y su madeja de singularidades efervescentes.

Las otras pieles del *Media Art* transcurren por esas inéditas relaciones con el universo, el mundo y nosotros mismos, relaciones en las que un particular inventario de membranas ponen en contacto humanos con naturaleza, humanos con humanos u otros seres vivos, humanos con máquinas o máquinas con humanos, y sus múltiples combinaciones. Un inventario de membranas - interfaces del pasado, presente o futuro por venir - que emergen de las mismas Interacciones entre arte, ciencia y tecnología en las que el substrato material goza de tanta entidad como la misma estructura simbólica que las articula.

En un contexto en el que la ciencia y la tecnología se han convertido en genuinas co-articuladoras de formas de ver la realidad y de vivir en nuestra sociedad, un nutrido grupo de prácticas artísticas vinculadas a las tecnociencias intentan desarrollar su praxis, unas veces de forma sumamente crítica otras veces con un cierto deje laudatorio, pero sin caer en los determinismos científico-tecnológicos al uso. Nos referimos a los determinismos que modelan de forma autónoma el contexto socio-cultural, estableciendo una relación entre tecnología y sociedad cómo si las tecnologías cayeran del cielo cual meteoritos extraterrestres que impactan sobre nuestra sociedad. Ante esta concepción determinista cabría pensar, al contrario, en equilibrio de fuerzas, en una auténtica coproducción entre tecnología y sociedad, donde lo tecnológico se hallaría socialmente construido en la misma medida en que lo social debería considerarse tecnológicamente configurado. Tomando la perspectiva de la Sociología de la Tecnología, y la llamada Teoría del Actor-Red de algunos pensadores como Bruno Latour, no hablaríamos entonces ni de determinismos tecnológicos ni de autonomía de lo social, sino de auténtica interacción entre elementos interdependientes que se construyen en su misma interacción.

Es en este contexto que cabría entender las pieles del *Media Art* también como coarticuladoras de estas nuevas experiencias constitutivas de mundo. De esta manera deberíamos pasar a pensar los contextos de interacción que sostienen lo social, y lo cultural, como constituidos por artefactos, símbolos,

\* Profesor de los Estudios de Artes y Humanidades de la UOC. Director de [www.artnodes.org](http://www.artnodes.org)

datos o lugares, que ostentan un papel activo, una agencia productiva más en la construcción de nuestra sociedad. Así pasaríamos a poner de relieve el papel activo de esta cultura material, de la tecnología en sí misma, en la co-configuración de lo real. Pero, recordemos, esto implica, a su vez, tomar en consideración que, el hecho que se ponga de relieve la materialidad tecnológica en la cultura, no deja de continuar situando a las estructuras simbólicas, también, como agentes vertebradores de esa realidad.

A menudo el *Media Art* ha sido objeto tanto de discursos como prácticas tecnodeterministas por un lado, como por el otro lado de aproximaciones que obviaban completamente el componente tecnológico en las mismas teorías y prácticas artísticas. A nuestro modo de ver, ni una ni otra postura permiten aproximarse a estas prácticas de forma adecuada, sino que, en clara sintonía con las posturas constructivistas de la Teoría del Actor-Red, deberíamos aproximarnos desde una perspectiva múltiple e integrada, superando de esta manera, tanto los prejuicios del arte versus la tecnología, como de la tecnología versus el arte.

Ciertamente, desde su entrada a escena, las tecnologías de información y comunicación (TIC) han ido despertando en el hombre tecnofobias y tecnofilias, utopías y distopías de todo tipo. Si miramos a la historia podemos encontrarnos por un lado con defensores a ultranza de los beneficios inherentes a las tecnologías, para quienes estas vendrían a cambiar muchas de las bases de nuestra cultura, expresando de esta manera un nuevo paradigma en gestación, en pro del progreso. Por el otro lado también podemos encontrar las aproximaciones críticas a los supuestos beneficios de las TIC, detractores de las innovaciones tecnológicas, para quienes estas no tendrían nada que aportar a lo que ya existe de forma consolidada en la cultura y sociedad, sino más bien sólo vendrían a corromper la naturaleza de lo humano.

Tanto de tecnofilias como tecnofobias, de utopías y distopías tecnológicas, han habido de todo tipo y se han ido dando en relación a los diferentes tipos de tecnologías predominantes en cada momento histórico. Recordamos tiempos atrás posiciones como la de los llamados luditas<sup>2</sup>, movimiento de los obreros ingleses de principio del siglo XIX que destruía las máquinas de la industria, que eran percibidas como originadoras de las pésimas condiciones laborales en las que se encontraban los trabajadores. O desde una vertiente más positivizadora podemos recordar algunos socialistas utópicos como Saint Simon<sup>3</sup> que unían el desarrollo tecnológico a la consecución del deseo de progreso de la humanidad, tal como también hacía el economista Adam Smith, quien auguró épocas de menor esfuerzo y mayor tiempo libre disponible y bienestar gracias al incremento de productividad que aportaban las nuevas tecnologías del momento.

Hoy estas dos aproximaciones básicas a la tecnología continúan estando vigentes; pero, en todo caso, no hay ningún tipo de duda que las tecnologías provocan cambios, algunos positivos y otros no tanto, pero al fin y al cabo, cambios. Hoy, incluso a través de múltiples prácticas artísticas, podemos hablar de tecnofilias tales como el transhumanismo, que predica cómo las tecnologías actuales permiten mejorar la especie

humana superando de esta manera sus carencias naturales. Hasta llegar a una especie de posthumanismo<sup>4</sup> que habla de la obsolescencia del cuerpo y de aquello físico en comparación a la perfección de las máquinas. O tecnofilias producto de una visión determinista de la relación entre tecnología y cultura y sociedad, magnificando el poder transformador positivo de la primera hacia las últimas, obviando de esta manera que se trata de una interrelación, o coproducción, en las diferentes direcciones.

Podemos referirnos también en los discursos plenamente utópicos asociados a las TIC como democratizadoras en esencia y desprovistas de todo poder y control<sup>5</sup>, las expectativas desmesuradas en relación al comercio electrónico y las dinámicas participativas reales de los internautas, el advenimiento de la realidad virtual como a substitutoria de la presencia física, la inflación de los desarrollos reales de la inteligencia artificial, o los experimentos en torno a la vida artificial que debía reproducir las propiedades de aquello que entendemos por vida, y que numerosos artistas se han encargado de explorar utópica o distópicamente.

Si bien es cierto que la incorporación de las TIC en todos los ámbitos de la sociedad aporta profundos cambios que hay que estudiar, la llamada "revolución digital" a menudo es objeto de tecnofilias y discursos utópicos desprovistos del componente crítico necesario en toda novedad. Teóricos como Eric Steven Raymond<sup>6</sup> o Pekka Himanen<sup>7</sup> apuestan por la entronización de los supuestos valores específicos de la cibercultura, producto más de una idealización de la figura del hacker -como artífice de una nueva forma de cultura libre heredera de la contracultura de los años 70- que de una realidad contrastada con la disparidad de valores cohabitando efectivamente en la red.

Por otra parte la desconfianza hacia las tecnologías, que en su día teóricos como Ortega Gasset<sup>8</sup>, Martin Heidegger<sup>9</sup> o Jaques Ellul<sup>10</sup> predicaban en relación al empobrecimiento de la experiencia humana, hoy se ve renovada con fenómenos como el Manifiesto Unabomber<sup>11</sup>, el primitivismo radical de John Zerznan<sup>12</sup> o el pesimismo inherente a la crítica a las tecnologías digitales en tanto en cuánto, según el arquitecto, urbanista y filósofo Paul Virilio<sup>13</sup>, representan la pérdida de lo real. Pero lo cierto es que sin caer ni en pesimismo ni optimismos exacerbados, y con el conocimiento que nos ha ido otorgando la experiencia acumulada en los últimos años de irrupción de las TIC en el contexto socio-cultural, encontramos bastantes evidencias y reflexiones que nos han permitido ir desarrollando una visión lo suficientemente realista de las transformaciones en proceso en la cultura y la sociedad actual.

El temor a que los desarrollos tecnológicos -asociados a los ordenadores, inteligencia artificial, robótica, biotecnologías o la nanotecnología- substituyan a la humanidad a través de un proceso evolutivo, -que parte de la unión ciborg-ser-humano hasta lograr la completa extinción del ser humano- ha estado siempre presente entre nosotros desde los sesenta con los escritos de autores como Leroi-Gourhan u otros teóricos de campos diversos. A su vez científicos como Marvin Minsky o Ray Kurzweil hacían sus predicciones futuristas más optimistas, donde este último predijo que en 2040 ya habrían ordenadores con capacidades humanas de inteligencia y

aprendizaje, y en 2090 ya no habría ninguna diferencia entre un ser humano y un androide artificialmente creado por los humanos.

Esta visión posthumana, se basa en el fondo en la idea de la no diferencia entre existencia corporal y simulación computerizada, mecanismo cibernético u organismo biológico, teleología robótica u objetivos humanos<sup>14</sup>. La concepción central que alimenta la ideología posthumana es que la información está descorporeizada, una concepción basada en la teoría de la información de Shannon-Weaver donde la información es independiente del contexto, sin conexión necesaria con significado, sin materialidad alguna. A partir de estos presupuestos de la teoría de la información, junto a la cibernética y los primeros desarrollos en inteligencia artificial, se articularon las bases conceptuales que dieron lugar a las ciencias de computación y que hicieron posible desarrollar los ordenadores y los programas que los hicieron funcionar.

Ciertamente a lo digital se le acusa de romper la verdad de la referencia en la procesualidad de los datos. Las imágenes digitales son plenamente numéricas y a la vez absolutamente modificables, variables, reproducibles, sin distinción entre original y copia para devenir flujo interrumpido de datos. De esta manera la información digital es calculable, y por ello mismo sujeta a cambios producidos por algoritmos en el proceso de los datos. Lo digital, instalado de forma inevitable encima de la enraizada concepción dualista cartesiana del cuerpo/alma, es sospechoso de marginar el papel del cuerpo y relegar al hombre a pura mente desprovista de corporeidad.

De hecho, si lo analizamos a fondo, la teoría de la información de Shannon-Weaver se basa en una concepción que confunde el término información con el de señal, que no encierra ningún significado en sí, y que de esta manera provoca "la comprensión de la comunicación como una simple "transferencia" de información de un emisor a un receptor, sin tener en cuenta ni los sujetos que participan en el proceso de comunicación, ni el contexto en el que se da, ni sus valores semánticos"<sup>15</sup>.

En contraste con la teoría de la información de Shannon-Weaver el inglés Donald McKay desarrolló una noción alternativa que incluía una visión de la información directamente relacionada con la naturaleza de la representación y su efecto, haciendo de la información una acción medida por el efecto que tiene en el receptor. Si el modelo de Shannon-Weaver trata sobre "qué información es", el de McKay mide "la información por lo que hace". Y se impuso uno por encima del otro debido a la facilidad de aplicación del modelo del primero en detrimento del segundo. Aunque el modelo de McKay implicaba muchos más problemas para su utilización, si se hubiese continuado investigando en la línea iniciada entonces hubiese sido posible dar lugar a un modelo alternativo de noción de información que podría haber generado desde el principio una visión no post-humana sino de diálogo e interrelación entre naturaleza, humanidad y máquinas inteligentes, donde el papel central no hubiese sido el control sino el diálogo.

En este contexto cabe hablar del papel del cuerpo en las prácticas que interrelacionan arte, ciencia y tecnología, en donde a pesar de la aparente

descorporeización asociada a la especificidad de las computadoras - percibidas comunmente como asépticas máquinas de cálculo- y a la inmaterialidad de los datos procesados, el cuerpo obtiene un papel mas que relevante. Y por ello podríamos atrevernos a augurar que esta renovada relevancia del papel del cuerpo y la materialidad manifiesta el tránsito de una concepción de una cultura centrada en la visualidad hacia una concepción de la cultura en su vertiente háptica<sup>16</sup>, como una nueva fenomenología en dialogo con Henri Bergson, Walter Benjamin, Gilles Deleuze que enfatiza el papel de lo afectivo y lo propioceptivo, las dimensiones táctiles de la experiencia en la constitución del espacio, y por extensión los medios visuales: un desplazamiento de la centralidad de la visión a favor de los sentidos corporales internos como son el tacto o el automovimiento.

Así pues, la visión se vuelve háptica. La visualidad entendida de esta manera esta formada en términos mucho más "viscerales" que los del poder abstracto de la vista: el cuerpo continúa siendo un marco activo de la imagen, incluso en la imagen digital. Por ejemplo de esta manera podemos decir que la Realidad Virtual se halla enraizada en el potencial biológico de los seres humanos, como conquista del cerebro-cuerpo, como una adaptación basada en la biología de nuevas extensiones tecnológicas provistas por los media<sup>17</sup>. Los nuevos medios, como dice Lev Manovich<sup>18</sup>, cambian nuestra concepción esencial de lo que entendemos por las imágenes porque convierten el visualizador en un usuario activo que interactua con la imagen activándola. La digitalización requiere que reconcibamos la correlación entre el cuerpo del usuario y la imagen en una manera más profunda. La imagen misma, en cuanto digital y por ello calculable, se ha convertido en un proceso en si misma y por lo tanto irremediamente unida con la actividad del cuerpo. Tal como nos comenta Hansen, la imagen no puede ya ser restringida al nivel de apariencia superficial, sino que debe ser extendida para acompañar todo el proceso entero según el cual la información es percibida a través de la experiencia corporeizada.<sup>19</sup>

En este proceso, el cuerpo, mas que seleccionar imágenes opera filtrando información y creando imágenes, alumbrando el mundo en su experiencia. Es decir, el cuerpo enmarca él mismo la información digital que se presenta como informe, creando de esta manera las imágenes o los otros elementos dispuestos. Esta concepción estaría en contraposición con la concepción de otros teóricos referentes que han pensado la imagen digital, como el caso de Friedrich Kittler<sup>20</sup> que parte de un entendimiento de la información como des-corporeizada, sin contexto alguno. De esta manera Kittler concibe la percepción humana como obsoleta y nos dice que el flujo de los datos en la era digital no deberá nunca mas necesitar adaptarse a la franja de percepción humana sino que podrá extenderse en todas direcciones, entendiendo que con anterioridad se hallaba restringida y debiera verse superada.

Durante muchos años el ordenador fue asociado con la mente en claro paralelismo con la clásica imagen cartesiana que concibe los seres humanos como máquinas. La imagen del cuerpo entendido como reloj continúa vigente en la asunción de la equivalencia implícita en la

computadora entendida como metáfora del cerebro humano. Esta equivalencia se extiende a la asociación del cuerpo como hardware y la mente como el software en donde se margina el papel del cuerpo como no constitutivo de las experiencias cognitivas. Y es que hubo un tiempo en que el modelo informático de actividad mental se convirtió en la visión predominante de la ciencia cognitiva y dominó toda la investigación cerebral. Era común la comparación entre la inteligencia humana y la de un ordenador donde el proceso de conocimiento se definía entonces como procesamiento de datos y por tanto de transmisión de información; es decir como manipulación de símbolos basados en un conjunto de reglas. Pero al contrario de los presupuestos establecidos por pre-concepciones que otorgaban esta visión mecanicista al cerebro, recientes progresos de la ciencia cognitiva han dejado claro que la inteligencia humana es radicalmente distinta a la inteligencia artificial<sup>21</sup>.

Al contrario que las computadoras, en donde la información es el elemento clave, en el sistema nervioso humano no se procesa ninguna información, sino que interactúa con el entorno por medio de una constante modulación de su estructura, procede por una constante adaptación y readaptación al entorno. Tal como nos comenta Varela "debemos cuestionar la idea de que el mundo nos viene dado y que la cognición es representación, En ciencia cognitiva, ello significa que debemos cuestionar la idea de que la información está ahí preparada en el mundo y es extraída de ese por un sistema cognitivo"<sup>22</sup> La idea convencional es que la información está de algún modo ahí fuera para ser recogida por el cerebro que dispone de unos universales, unas categorías sobre las que se pliegan los datos exteriores, pero según la Teoría de Santiago el sistema nervioso no procesa información del mundo exterior sino que por el contrario *produce* un mundo en su proceso de cognición.

La cognición es pues un proceso creativo que depende de la relación con el entorno así como del conjunto de nuestro saber acumulado, la cultura y el arte construidos a partir de las acciones de coordinación con el entorno, en conexión con los procesos sociales y culturales. El cerebro alumbró un mundo y lo hace al contrario de las máquinas de computación que marginan el contexto de la información que transmiten y se basan en parámetros pre-establecidos (aunque en los últimos años la computación se está desarrollando en nuevas e interesantes direcciones).

En los años cuarenta del siglo XX, Bateson contribuyó decisivamente a desarrollar las raíces de la cibernética y, a partir de aquí, junto con Maturana, crearon un revolucionario concepto de la mente. Luego Maturana<sup>23</sup> trascendió el modelo informático de cognición para desarrollar una teoría donde la cognición se concibe como el acto de "alumbrar un mundo" y la conciencia está vinculada al lenguaje y las capacidades de abstracción. Al tener en cuenta los descubrimientos de los neurocientíficos Maturana y Varela<sup>24</sup> encontramos cómo nuestro pensamiento de esta manera está siempre acompañado por sensaciones y procesos corporales, y aunque a menudo tendamos a intentar suprimirlos, pensamos también con nuestro cuerpo pues mente y cuerpo están indisolublemente unidos en el proceso cognitivo.

La separación entre cuerpo y mente, el dualismo de la "*res cogitans*" de Descartes, queda superado por esta caracterización de la mente en donde deviene proceso de cognición y proceso de la vida, que opera a través de una estructura específica como es la del cerebro pero junto con todo el cuerpo. Debemos entender, como comentábamos, que todo este proceso de cognición opera no solo a través del cerebro sino en todo el organismo, incluso independientemente de que haya un sistema nervioso superior. Para entendernos, aquí la cognición incluye percepción, emoción y acción, es decir, todo el proceso vital, en tanto en cuanto interacciones cognitivas de un organismo vivo en su entorno. En el caso de los humanos la cognición incluye también lenguaje, pensamiento conceptual y conciencia de sí mismo como estado evolutivo avanzado.<sup>25</sup>

Así podemos decir, tal como comentábamos antes, que el estado experiencial esta siempre "corporeizado", es decir inmerso en un campo determinado de sensación, y a su vez Maturana de esta manera establece de forma sistemática el vínculo entre la biología de la conciencia humana y el lenguaje. Para este, la comunicación mediante el lenguaje no consiste en la transmisión de información sino mas bien en la coordinación del comportamiento entre organismos vivos, a través del mutuo acoplamiento estructural, tal como también subraya Vilarroya<sup>26</sup> en relación a las más actuales avances en neurociencias aplicadas al campo de la robótica a través de las investigaciones de Luc Steels y sus robots Aibo. (France Cadet- )

Y en este sentido podemos decir que el cuerpo en entornos inmersivos, en redes telemáticas, en conexión con computadoras y aparatos robóticos que aumentan sus capacidades y expanden sus movimientos, es a su vez un cuerpo que expande los horizontes epistemológicos y las posibilidades de las experiencias cognitivas. La puesta en red de un cuerpo vivo plantea una nueva concepción de identidad ubicua, una ausencia que se hace presente, quizás una identidad nómada o una no-identidad que circula como cuerpo-sin-órganos tal como apuntan Deleuze y Guattari. Trataríamos entonces de cuerpos atravesados por la lógica de la multiplicidad y el territorio de las diferencias.

En el pensamiento de Deleuze y Guattari el cuerpo no es el organismo, es decir no es un cuerpo organizado conforme a una identidad adscrita, pero el organismo se constituye a partir del cuerpo tal como se constituye el organismo del soldado moderno, a fuerza de "desorganizar el organismo del campesino o del vagabundo hasta convertirlo en un cuerpo sin órganos del que extraer nuevas relaciones entre elementos materiales"<sup>27</sup>. A su vez el cuerpo solo es captado a partir del organismo como anomalía, monstruosidad, amenaza de muerte o enfermedad: el cuerpo desorganiza el organismo, el organismo amenaza al cuerpo. El cuerpo deviene un "campo de batalla" en el que se hace posible negociar y renegociar múltiples configuraciones de sentido en función de las relaciones establecidas entre los diferentes elementos.

La imagen del cuerpo y el cuerpo mismo se encuentran sometidas a los impactos ocasionados por las tecnologías de información y comunicación,

viéndose de esta manera propulsados a la comprensión de las nuevas experiencias que nos sobrevienen: experiencias como la telecepción (o la percepción remota de cosas de fuera de nuestro cuerpo, o la percepción de cosas que se acercan o tocan el cuerpo de algún modo a distancia) la expansión (o el aumento del sentido de pérdida de los propios límites personales concretos) la múltiple personalidad (o la distribución de la persona por las redes, expandiendo el alcance y rango del cuerpo) o la propiocepción (o el sentido de que el propio cuerpo "esta allí, la conciencia de los sucesos internos, es decir la percepción táctil tanto de las sensaciones internas de uno mismo como los sucesos y las sensaciones del entorno inmediato o ampliado electrónicamente)<sup>28</sup>.

En el lado de lo orgánico, encontramos cuerpos transgredidos, cuerpos hibridados, cuerpos fluidos, cuerpos idealizados, cuerpos extendidos, cuerpos monstruosos, cuerpos digitales o en red, cuerpos como software... Estas son algunas de las diferentes presentaciones del cuerpo en el arte y la sociedad de los nuevos medios, cuerpos atravesados por la tecnologías de información y comunicación y el potente imaginario adscrito a las ciencias actuales. Deberíamos preguntarnos por ejemplo ¿Que imágenes y fantasías del cuerpo están contenidas en el arte de los nuevos medios? ¿Que influencia tienen las nuevas tecnologías en el cuerpo y en su percepción? En primer lugar podemos pensar en los ciborgs, no solo como organismos cibernéticos, sino como espacios en los que tienen lugar las más extravagantes fantasías depositadas sobre los cuerpos, espacio de imaginación utópica.

Las tecnologías de información y comunicación afectan a nuestros cuerpos y por lo tanto a la percepción; el arte de los nuevos medios, que se intersecciona con las ciencias y las tecnologías actuales, es precisamente el espacio donde estas cuestiones transcurren y pueden pensarse, pues a partir de sus prácticas emergen tanto las promesas como los miedos asociados tanto al imaginario utópico como a los fatalismos envolventes. Podemos constatar cómo las discusiones post-humanistas de principios de los noventa todavía no han terminado y continúan vigentes de formas diversas, implícitas o explícitas. Después de las predicciones futuristas y apocalípticas que auguraban un cuerpo entendido como maquina han emergido nuevas nociones de las entidades corporales como entidades dinámicas, emergentes o como flujos comunicativos de información donde de esta manera se plantea el cuerpo como conjunto de códigos interconectados interactuando entre si.

Si vamos al origen del imaginario del cuerpo asociado a la tecnología vemos como los ciborgs se presentan como criaturas híbridas, no solo como cruce entre una máquina y un organismo sino también como constructo donde se funden juntas las percepciones y las proyecciones sociales e individuales, las realidades y ficciones de todo tipo. Donna Haraway en su "Manifiesto Ciborg" nos aclara hasta qué punto "un ciborg es un organismo cibernético, entendido como híbrido entre maquina y organismo, una criatura real y a su vez de ficción"<sup>29</sup>, pero la pregunta que debemos hacernos nosotros es lo que nos explican las configuraciones ciborg sobre nuestra propia imagen del hombre. ¿Cuáles son las concepciones del cuerpo y del hombre que estan implícitas en las diferentes configuraciones de la relación entre cuerpo y



tecnología? Haciendo memoria podemos recordar cómo en 1960 Manfred E.Clynes y Nathan S.Kline, a raíz de un programa de la NASA, dieron nombre al "ciborg", entendido como el resultado de imaginar al hombre del futuro, un humano capaz de sobrevivir en el espacio exterior. La diferencia esencial con el astronauta eran los aparatos técnicos que equipaban al cuerpo humano, dotándolo de habilidades y funciones suplementarias, garantizando su habilidad para sobrevivir, integrándose en su cuerpo y fundiéndose orgánicamente con todo ello.<sup>30</sup>

Y es que en la raíz de esa concepción se halla la recreación de la vida humana por medios mecánicos -suplantación, extensión, amplificación o anulación-. A lo largo de la historia tales concepciones han llevado al imaginario de los cuerpos mecánicos, la construcción de un ser a semejanza del hombre por medios técnicos como la robótica, que nos lleva a pensar en la forma en que la relación cuerpo/mente está presente en la nuestra sociedad. Así mediante las prácticas artísticas que se centran en el cuerpo como campo de acción, y a su vez mediante el uso intensivo de tecnologías, en las que los límites del cuerpo mismo se ponen en cuestión a través de las "relaciones encarnadas" con la tecnología misma, se plantean nuevas construcciones del cuerpo entendido tanto como cuerpo localizado, activo y perceptivo, como a su vez cuerpo atravesado por los significados culturales que experimenta. Desde las fantasías asociadas a la creación de entidades híbridas entre humanos y máquinas, así como los ideales asociados a lo que vino a llamarse como Post-humanismo, trabajando críticamente en las fantasías y temores asociados a tales tecnologías en la cultura popular.

La teórica Donna Haraway comenta que "un ciborg existe cuando hay dos clases de límites problemáticos: entre animales (y otros organismos) y humanos, o entre máquinas autocontroladas y autogobernadas (autoras) y organismos, especialmente humanos (modelos de autonomía). El ciborg es una figura nacida de la interfaz entre el autómatas y la autonomía"<sup>31</sup>. Y ello nos invita a pensar que mientras las fronteras entre animal y humano, o tecnológico y humano, resten claramente marcadas esto no tiene consecuencias para los humanos, pues mantienen la ilusión de mantener el poder de control sobre los animales y las máquinas en sus manos. Pero los ciborgs, actuando en las fronteras o límites de estas divisiones binarias sí que muestran que estas fronteras son permeables, y en consecuencia el peligro acecha en la disolución de las categorías que organizan lo real (...si pensáramos que son las categorías lo que organizan lo real para que devenga real).

En el campo del arte de los nuevos medios proliferan las promesas que deambulan en el terreno de esta disolución de fronteras, se trata de las "promesas de monstruos", promesas de superación de las debilidades asociadas a la existencia biológica, particularmente a la fragilidad y mortalidad del cuerpo humano. Pero esa conciencia de fragilidad lleva también a una profunda vinculación entre las tecnologías digitales y las tecnologías genéticas, y esta vinculación se entiende como un paso más en la sugestiva promesa que nos lleva a hacer posible el descubrimiento y la reproducción de la fórmula de la "vida" y por lo tanto la plena posesión del cuerpo.

Lo cierto es que cada contexto socio-histórico tiene su propia forma de concebir y encararse con la vida. Frente a ello debemos pensar que la tecnociencia no es mero conocimiento neutro sobre la realidad, más bien es un mecanismo de producción de realidad social y natural. De esta manera, podemos decir que, por ejemplo, las biotecnologías – con las tremendas expectativas prometéticas que inauguran- no son tanto la desnaturalización de la naturaleza como la producción de una naturaleza, porque “lo que vemos cuando miramos al secreto de la vida es la vida ya transformada por la propia tecnología de nuestra mirada”<sup>32</sup>, y sobretodo porque “cada formación histórica ve y hace ver todo lo que puede en función de sus condiciones de visibilidad al igual que dice todo lo que puede, en función de sus condiciones de enunciado”<sup>33</sup>.

El mito fundacional de la ciencia moderna afirma la posibilidad y necesidad de conocer la realidad al margen de condicionantes sociales, políticos o económicos. De esta forma el sujeto científico nos dice lo que es el objeto, es decir la realidad, en virtud de su ubicación en un espacio de observación privilegiado en donde se encuentra la ciencia. Un espacio mítico de objetividad desligado del contexto en el cual se sitúa, que nos impele a creer en que cuando habla la ciencia habla entonces una racionalidad objetiva que accede sin distorsiones a las peculiaridades intrínsecas de la realidad observada<sup>34</sup>. Pero ciertamente desde hace ya unas décadas la sociología del conocimiento científico ha ido trabajando para que esta mítica “objetividad dejara de referirse a la falsa visión que promete trascendencia de todos los límites y responsabilidades, para dedicarse a una encarnación particular y específica”<sup>35</sup> que nos permita mostrar el carácter situacional, contingente y heterogéneo de toda práctica científica. Las prácticas artísticas vinculadas a las tecnociencias deben abrir esas “cajas negras” científico-tecnológicas y mostrar los implícitos asociadas a estas, hacer visible lo invisible en ellas.

En el universo del *Media Art* están presentes todos estos temas, un universo de membranas, reivindicación de la organicidad y lo visceral en un contexto hipertecnologizado como el actual que a menudo olvida la materialidad subyacente, la tangibilidad, el afecto y lo háptico que se inscribe en una largamente anunciada rematerialización de los nuevos medios. Quizás podríamos decir con Artaud que “la verdad de la vida está en la impulsividad de la materia. El espíritu del hombre está enfermo en medio de los conceptos”. Una verdad que alude a “una realidad de la materia que ha sido suplantada por un lúgubre entramado de convenciones; porque el cuerpo y sus intensidades ha sido reemplazado por un organismo disciplinado; porque su pensamiento ha sido suplido por un mecanismo configurado a repetir, como su única verdad, las leyes de la Gramática”<sup>36</sup>. Frente a todo ello cabe reconocer a un sujeto sujetado, que inevitablemente aprisiona la vida con su identidad, pero que en su potencia de ser construye las líneas de fuga que liberan esa vida, que nos llevan a bordear lo desconocido, con cierta prudencia, para ser nómada sin acabar siendo exiliado.

## NOTAS

---

<sup>1</sup> Tal como nos comenta Gilles Deleuze " hermosa frase de Paul Valery, representa todo un descubrimiento estoico que supone mucha sabiduría y entraña toda una ética", en DELEUZE, Gilles (1989) *La Lógica del Sentido*. Barcelona: Paidós. p 41.

<sup>2</sup> El nombre "Ludismo" proviene del de uno sus fundadores Ned Lud, y se inició entre 1811 y 1816 hasta extenderse por toda Europa. Se oponían a todo tipo de tecnología ya que según ellos obligaba a la esclavitud del hombre frente a la máquina. Este fenómeno se producía en relación con el deterioro de las condiciones de trabajo asociado a la introducción de las máquinas en el trabajo

<sup>3</sup> Henri de Saint Simon es considerado uno de los primeros socialistas utópicos que reflexionó sobre el proceso de la industrialización en su libro "La industria, El sistema" de 1823. Su positivismo hacia las tecnologías lo llevaban a augurar que éstas serían agentes aceleradores en la creación de un nuevo modelo social.

<sup>4</sup> HAYLES, N. Katherine (1999). *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. University Of Chicago Press.

<sup>5</sup> Teóricos como Albert Laszlo- Barabasi o Alex Galloway han desarrollado importantes estudios sobre las jerarquías de poder dentro de la misma infraestructura física y virtual de Internet. Por ejemplo: BARABÁSI, Albert-László (2002) *Linked: How Everything Is Connected to Everything Else*. New York: Plume

<sup>6</sup> RAYMOND, Eric Steven "La catedral y el bazar" A: <http://ftp.gnuab.org/textos/catedralbazar.pdf>

<sup>7</sup> HIMANEN, Peka (2002) *La ética Hacker y el espíritu de la era de la información*. Barcelona: Destino

<sup>8</sup> ORTEGA y GASSET, José (1970) *Obras Completas: La meditación de la técnica (Vol.5)* Madrid: Revista de Occidente

<sup>9</sup> HEIDEGGER, Martin (1989) *Fites: La cuestión envers la técnica*. Barcelona: Laia

<sup>10</sup> ELLUL, Jacques (1960) *El siglo XX y la técnica: análisis de las conquistas y peligros de la técnica de nuestro tiempo*. Barcelona: Labor

<sup>11</sup> UNABOMBER (1999) *El manifiesto Unabomber*. Bilbao: Likiniano

<sup>12</sup> ZERZNAN, John ( 2001) *Futuro primitivo*. València: Numa

<sup>13</sup> VIRILIO, Paul (1999) *La bomba informática*. Madrid: Càtedra

<sup>14</sup> HAYLES, N. Katherine, (1999) *How we became posthuman: virtual bodies in cybernetic, literature and informatics*, Chicago: University of Chicago Press. p. 3.

<sup>15</sup> GIANNETTI, C. (2002) *Estética Digital. Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología*. Barcelona: Angelot., p 55.

<sup>16</sup> HANSEN, M. B. N. (2004) *New Philosophy for New Media*, Cambridge, Mass: MIT Press,.

<sup>17</sup> Recientes trabajos en neurociencias proporciona el enlace material que estaba buscando. Francisco Varela hizo poderosas argumentaciones sobre las fuentes de la consciencia del tiempo. Más adelante se exponen sus ideas.

<sup>18</sup> MANOVICH, Lev. (2001) *The language of New Media*. Cambridge, Mass: MIT Press.

<sup>19</sup> HANSEN, M. B. N. (2004) *New Philosophy for New Media*, Cambridge, Mass: MIT Press. p 10

<sup>20</sup> KITTNER, Friedrich. (1999) *Gramophone, Film, Typewriter*, Standford, California: Standford University Press,

<sup>21</sup> CAPRA, Fritjof. (1998) *La trama de la vida*. Barcelona: Anagrama..

<sup>22</sup> VARELA, F., THOMPSON, E., ROSCH, E., (1991) *The Embodied Mind*. Mit Press. Cambridge, p.141

<sup>23</sup> MATURANA, H. (1996) *La realidad: ¿Objetiva o construida?. Fundamentos biológico del conocimiento*. Barcelona: Anthropos.

<sup>24</sup> VARELA, F., THOMPSON, E., ROSCH, E., (1991) *The Embodied Mind*. Mit Press. Cambridge.

<sup>25</sup> CAPRA, Fritjof. *Las conexiones ocultas*. Barcelona: Anagrama 2003

<sup>26</sup> VILARROYA, O. *La Disolución de la mente. Una hipótesis sobre cómo siente, piensa y se comunica el cerebro*. Barcelona: Tusquets Metatemas. 2002

<sup>27</sup> DELEUZE Gilles, GUATTARI, Felix.. *Mil Mesetas*, Valencia: Pre-Textos, 1988

<sup>28</sup> KERCKHOVE, Derrick. *Inteligencias en conexión*. Barcelona: Gedisa. 1999 pag. 73

<sup>29</sup> HARAWAY, Donna. *A Cyborg Manifiesto: science, Technology, and Soliasit Feminism in the late Twentieth Century*. En *Simians, ciborgs and Women: The reinvention of nature*. New York. 1991. en español: HARAWAY Donna, "Manifiesto para cyborgs: ciencia, tecnología y feminismo socialista a finales del siglo XX", en *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza* (1991), Cátedra, Madrid

<sup>30</sup> CLYNES, M. KLINE, N. *Cyborgs and Space, a Astronautics*, no 26/27. sep1960, pp 74-75

<sup>31</sup> HARAWAY, Donna. *Primate Visions, Race, gender and nature in the world of Modern Science*. New York, 1989 p 139

<sup>32</sup> KELLER, E.F. (1996). "The biologiclgaze" en Robertson, G. Et al. (ed) *FutureNatural. Nature, Science, Culture*. Londres :Routledge.p 20

<sup>33</sup> DELEUZE, G. (1987). *Foucault*. Barcelona: Paidós, 87

<sup>34</sup> MENDIOLA, I. (2006) *El jardín biotecnológico: Tecnociencia, transgénicos y biopolítica*. Madrid: Libros de la catarata. p 75

<sup>35</sup> HARAWAY, D (1995) *Ciencia, cyborgs y mujeres*. Madrid: Cátedra. p 326

<sup>36</sup> MOREY, Miguel (1990) *Psiquemáquinas*. Barcelona: Montesinos p 141