

## MARINA NÚÑEZ O LA CONSTRUCCIÓN DEL CÍBORG

### Un discurso multimedia entre la utopía y la distopía

Isabel Tejada Martín

Profesora

Facultad de BB.AA. Universidad de Murcia. Campus de Espinardo. Avda. Teniente Flomesta, nº 5, 30003 Murcia (España) – Tlfn: (+34) 633 190 496 – Email: [gravidez1@yahoo.es](mailto:gravidez1@yahoo.es)

### Resumen

El presente artículo se propone revisar, a partir de un número importante de entre los proyectos multimedia más importantes realizados en las dos últimas décadas por la artista española Marina Núñez Jiménez (Palencia, 1966), la construcción que ha llevado a cabo de alegorías sobre el concepto de *ciborg*, tanto en su sentido utópico como distópico. Se analiza, en este sentido, el reciclaje que esta artista hace en su trabajo con los referentes religiosos católicos de la historia del arte, estudiando en concreto su intervención *Carne* para la sala de exposiciones de Verónicas, un espacio connotado de arquitectura barroca que en su tiempo fue una iglesia conventual. Nos basaremos en sus exposiciones entendidas como *site-specific*, en sus instalaciones, cajas de luz, vídeos y fotografías, imágenes que serán analizadas desde una perspectiva iconográfica, técnica y lingüística casi en su totalidad. Asimismo, estos trabajos se ponen en relación con los referentes críticos más importantes de la autora, Michel

#### Palabras clave

*Marina Núñez, arte español contemporáneo, ciborg, cuerpo, instalaciones, site specific, multimedia*

#### Key Words

*Marina Núñez, spanish contemporary art, cyborg, body, installations, site specific works, multimedia*

#### Abstract

This essay intends to reexamine - focusing, first of all, on some of the most important multimedia projects carried out by the Spanish artist Marina Núñez Jiménez (Palencia, 1966) during the last ten years - her construction of allegories upon the notion of 'cyborg', in its utopic as well as dystopic sense. This paper will revolve around their exhibitions, which have been understood as site-specific works, but also around her most significant critical references, such as Michel Foucault, Donna Haraway, Rosi Braidotti and the like. The essay will cover the route, so to speak, of the existing critical literature on this artist, as well as highlighting her relationship with sci-fi literature and films.

Foucault, Donna Haraway, Rosi Braidotti, etc. El artículo traza un recorrido por la literatura crítica existente sobre esta Marina Núñez aparecida tanto en revistas especializadas como en forma de textos de catálogos individuales, al tiempo que refiere sus profundas relaciones formales e iconográficas con la literatura *Cyberpunk* y con el cine de ciencia ficción.

## Introducción

La artista Marina Núñez (Palencia, 1966) inició su carrera artística a principios de la década de los años 90 con un trabajo fundamentalmente pictórico que suponía una lectura crítica del imaginario teratológico de lo femenino. Partiendo del análisis y de la deconstrucción de la iconografía femenina que hemos heredado sobre la locura – fundamentalmente decimonónica y prove-

niente de ámbitos científicos, aunque también artísticos- y de la creación de imágenes que se servían de los atributos que se han considerado como pertenecientes a las mujeres y que han representado a este género, Núñez pasó a analizar y recrear a principios de la actual centuria el imaginario *ciborg* tras la estela de autoras como Donna Haraway.

## Objetivos

Este artículo pretende analizar la trayectoria de la artista Marina Núñez centrándose en las exposiciones y proyectos realizados en la última década. Como objetivos específicos nos planteamos:

- Estudiar el paso en su obra de una teratología heredada a una teratología actual y procedente de la cultura popular – en concreto del cine y la literatura de ciencia ficción-.
- Analizar el uso de la iconografía católica para conceptos laicos y contemporáneos,

en concreto para desarrollar la idea del cuerpo cibernético.

- Conocer algunos de los últimos *site-specific* de Marina Núñez y su uso de multimedia.
- Analizar el uso de los personajes voladores en esta particular iconografía como seres dotados de autonomía y libertad y su relación respecto a los seres colgados.

## Metodología

Para alcanzar estos objetivos desarrollaremos una metodología a partir del análisis iconográfico, estilístico y de los soportes y técnicas multimedia empleados por la artista Marina Núñez en la última década. Paralelamente analizaremos su trabajo a partir de la literatura crítica sobre la cuestión, literatura que ha sido el soporte conceptual contemporáneo de esta artista. Este análisis se cruza con el estudio de algunos de sus referentes procedentes de la icono-

grafía, del cine y de la literatura de ciencia ficción, así como de los últimos desarrollos tecnológicos respecto a implantes, nanotecnología e ingeniería genética, referentes que la autora utiliza como hechos vinculados a su trabajo y respecto a los cuales se ha posicionado. Finalmente, nos serviremos de declaraciones realizadas por Marina Núñez en la última década, gran parte de las cuales han sido realizadas especialmente para esta investigación.

### 1. La tradición del imaginario teratológico

*No tema usted, no cometeré más crímenes. Mi tarea ha terminado. Ni su vida ni la de ningún otro ser humano son necesarias ya para que se cumpla lo que debe cumplirse. Bastará con una sola existencia: la mía. Y no tardaré en efectuar esta inmolación. Dejaré su navío, tomaré el trineo que me ha conducido hasta aquí y me dirigiré al más alejado y septentrional lugar del hemisferio; allí recogeré todo cuanto pueda arder para construir una pira en la que pueda consumirse mi mísero cuerpo.* Mary Shelley, Frankenstein o el moderno Prometeo.

Con estas palabras finalizaba la novela que podría considerarse como el relato fundacional de la ciencia ficción, *Frankenstein o el moderno Prometeo*, de Mary Shelley (1818). En un momento de grandes cambios cientí-

ficos y en plena Revolución Industrial, esta novela —no tan gótica como suele pensarse— ponía sobre la mesa una cuestión fundamental: la moral científica. Shelley insistía en una dualidad bastante frecuente por entonces: ciencia versus naturaleza, sirviendo su Frankenstein de distopía ante la degeneración de lo humano que podía conllevar la investigación científica.

Casi paralelamente a la ficción descrita por Shelley, bajo uno de los grabados de *Los Desastres de la Guerra*, Francisco de Goya escribió: "Yo lo vi" (1810-1814). Antes de la invención de la fotografía, las artes plásticas tenían entre sus funciones la de documentar los acontecimientos históricos. De hecho, este grabado ha sido considerado por autores como Tim Gidal un antece-

dente del foto-reportaje moderno.<sup>i</sup> El horror que emanaba de estos grabados de Goya se acercaba tanto a sus exploraciones dentro del ámbito de los delirios irracionales y de lo fantástico, que el autor consideró conveniente aclarar bajo la imagen que aquello no provenía de su imaginación, sino que había ocurrido realmente. Su privilegiado lugar dentro de la creación de entre siglos le permitió constatar que la razón y la imaginación se alimentan mutuamente: "El sueño de la razón produce monstruos".

Gráfico n° 1: Francisco de Goya y Lucientes.  
*Yo lo vi, Los desastres de la guerra, 1810-14*



Fuente: *Calcografía Nacional. Academia de Bellas Artes de San Fernando, Madrid*

En ocasiones la realidad es tan extraordinaria y sorprendente que supera en intensidad cualquier hecho imaginable. Pero es que la ficción, como señalaba Goya, se alimenta de las experiencias cotidianas, de los miedos y de los deseos. Las pinturas de *La Quinta del Sordo*, con el antecedente de las delirantes imágenes de *El Bosco*, se nutrían en las aguas de la cultura popular, cuentos de brujas volantes, olorosos engendros y fábulas que la Ilustración había intentado

erradicar.<sup>ii</sup> Las historias de monstruos actuaban como alegorías representando los miedos de una sociedad: eran la otra cara de lo humano. El otro que, como ha escrito el profesor José Jiménez, vive dentro de cada uno.<sup>iii</sup>

En el cambio de un milenio a otro hemos observado cómo se construía una poética afín a estos antecedentes que han sido catalogados como visionarios, una poética que insiste en el análisis del concepto de alteridad y en el cuerpo humano como ámbito de toda especulación, como lugar de las preguntas, espacio de los cambios, lugar de las sospechas.

Si los artistas del siglo XIX auxiliaron a la medicina en la demonización de ciertas enfermedades construyendo su imaginario - enfermedades personificadas en anatomías femeninas o, y no por casualidad, en calaveras-; si se profundizaba más allá de la epidermis en los secretos de la psique y surgían increíbles escenas que superaban el terreno de lo posible, resulta interesante constatar que en el siglo XXI el cuerpo vuelve a ser la diana a la que esta poética apunta, eso sí, una diana cuyo vacilante centro cambia de lugar y de forma constantemente.<sup>iv</sup> El cuerpo, en mutación hacia el cuerpo post-humano, mantiene parcialmente su imagen, si bien transgrede su materialidad.

El cambio que ha supuesto para nuestra experiencia cotidiana el desarrollo de las nuevas tecnologías, de la robótica y la aparición de Internet, lleva generando desde

hace unas dos décadas un imaginario que, procedente de las más diversas disciplinas, se ha acercado —a veces de modo fantástico, en otras de forma que roza lo inmediatamente posible— a una rica variedad de posibilidades sobre nuestro futuro próximo. La potencial disolución del sujeto paradigmático occidental —construido a lo largo de siglos por nuestra cultura en su autonomía, pureza, homogeneidad, esencialidad e invariabilidad— a raíz de la aparición de la propuesta *ciborg* como re-configuración post humana con subjetividad nómada ha provocado una amplia literatura crítica.<sup>v</sup>

Si bien es preciso indicar que la filosofía y el pensamiento en general han tratado la cuestión del cuerpo cibernético, de lo post-humano, lo cierto es que son la literatura y el cine de ciencia ficción, seguidos a cierta distancia por las artes visuales contemporáneas, los que construyen las imágenes de lo que hipotéticamente vendrá que han conseguido calar más profundamente en el imaginario colectivo —creaciones éstas que fusionan las investigaciones científicas con el vuelo en caída libre de la ficción—.<sup>vi</sup> Nuevos contenidos para un continente heredado son los replicantes de *Blade Runner* de Ridley Scott (1982) —androides superiores con una anatomía idéntica a los hombres y a las mujeres nacidos de madre pero con un fondo más profundamente humano si cabe, seres que suplicaban y morían por carecer de una memoria de infancia, algo que les había sido negado-, pasando por el antece-

dente de Maria en *Metrópolis* de Fritz Lang (1926), despiadado robot de metal bajo la carne que desagua en el licuado T-1000 de *Terminator II*. Para reseñar de forma especial son las mentes humanas procesadas como información y retenidas como software en la Red del Flatline en el *Neuromante* de Gibson. Sin duda, el cine y la literatura han tomado partido analizando las ventajas y las desventajas de esta unión entre lo humano y la máquina que se denomina *ciborg*.<sup>vii</sup>

Gráfico n° 2: *Metrópolis* de Fritz Lang, 1927



Fuente: Red del Flatline

Gráfico n° 3: T-1000 en *Terminator II* de James Cameron, 1991



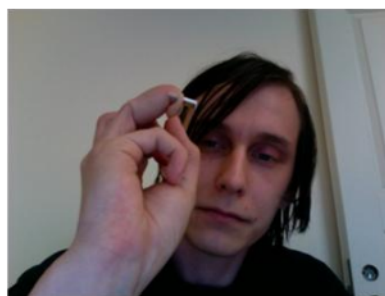
Fuente: Red del Flatline

La Red puede formularse como un espacio de tanta libertad que, por fin, el ser humano se despojará del peso y las cadenas del

cuerpo. Sin embargo, en *The Matrix* (Andy y Larry Wachowski, 1999), se nos remite a la posible cárcel que puede suponer convertirnos en software.<sup>viii</sup> Amén de esta encendida dialéctica entre los partidarios y los detractores del ciberespacio y de la cultura ciber en general, lo cierto es que cada vez más autores nos recuerdan cómo, en realidad, nos relacionamos continuamente con la impureza y el sentido híbrido y cambiante de los ciber cuerpos; cómo los llamados *ciborg* técnicos pueblan las pantallas de cine —pensemos en las múltiples operaciones a las que se someten las estrellas del celuloide y cada vez más personas y que ha encarnado la artista francesa ORLAN—, o surgen gracias a las milagrosas soluciones que ingenia la medicina para diferentes dolencias —desde los implantes de órganos artificiales hasta los chips que

pueden permitir que el ordenador de un tetrapléjico sea una extensión de su cuerpo o insertar una llave USB en el implante de un dedo—.<sup>ix</sup> También la era *ciborg* entra en nuestros estómagos y pasa a convertirse en sangre, fluidos y energía a través de los alimentos dietéticos y de la química farmacéutica.

Gráfico n° 4: USB implantado en un dedo



Fuente: EFE/Juanjo Galán

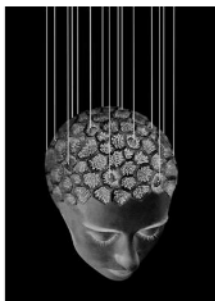
## 2. Marina Núñez y la construcción de *Ciborgs*

Desde principios de esta década, los trabajos de Marina Núñez (Palencia, 1966) se adentran en esta fusión de lo humano y la máquina ofreciendo una toma de postura que se sitúa a medio camino entre la apasionada *tecnofilia* y la agorera *tecnofobia*. En línea con el discurso de Haraway, Marina Núñez considera que el *ciborg* sustituye al constructo del sujeto occidental por su heterogeneidad ya que participa de categorías mixtas "que minan las dicotomías u

oposiciones binarias sobre las que se funda la cultura occidental (naturaleza/ tecnología, original/ réplica, verdad/simulacro, autonomía/la no diferenciación...) y peca así contra el orden genético (e ideológico) corrompiendo su pureza". Los *ciborg* son construcciones que no se pretenden "esenciales, naturales, universales y eternas, sino coyunturales y mejorables, provisionales y elásticas, una especie de materia prima de

la que todo procesamiento puede esperarse".<sup>x</sup>

Gráfico n° 4: *USB implantado en un dedo*



Fuente: Archivo Marina Núñez

Su trabajo realizado a mediados de la década pasada, presentaba una teratología de locas que se trenzaba con la patología social de la histérica que construyó Charcot en la Salpêtrière alrededor de las mujeres. Se situaba dentro de una línea foucaultiana de pensamiento que ponía en evidencia que las definiciones de locura varían según los distintos momentos culturales y según los intereses del poder que no sólo coarta sino que produce constructos de verdad.<sup>xi</sup> Sobre las imágenes de miradas idas y cuerpos retorcidamente eróticos a la mirada de *voyeur* de Charcot, Marina Núñez superponía sus mujeres. Figuras harto físicas que se acomodaban en el terreno de la ficción y excedían lo humanamente posible al prescindir del dolor que se puede soportar consciente; que atravesaban las posibles visiones internas de la locura, el yo-otro que se mira hacia adentro.

Pintó personajes femeninos que levitaban atraídos por una fuerza exterior; que se arrancaban la piel apoyados sobre la nada para mostrarnos los músculos como si con ellos se pudieran hacer trenzas, como si desearan llevar al extremo los juegos infantiles de arrancar con los dientes un padastro y llevarse detrás el resto del brazo. Cuerpos que habitaban mujeres alienadas que con sus prodigiosos gestos, diluían la existencia de fronteras entre el interior y el exterior.<sup>xii</sup>

Gráfico n° 5: *Detalle de la exposición en el Espacio 1 del MNCARS, Locura, 1997, "Sin título (locura)", 1996 | Óleo sobre lienzo | 72x155 cm.*



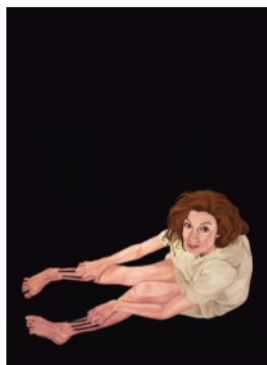
Fuente: Archivo Marina Núñez

Gráfico n° 6: *Vista de la exposición en el Espacio 1 del MNCARS, Locura, 1997*



Fuente: Archivo Marina Núñez

Gráfico n° 7: "Sin título (monstruas)", 1997  
| Óleo sobre lino | 235×136 cm



Fuente: Archivo Marina Núñez

A partir de 2000, Marina Núñez empezó a presentar con distintos títulos trabajos relacionados con el tema de la ciencia ficción. A partir de su imaginario personal mostraba una nueva teratología: de un estado de enajenamiento mental en el que un cuerpo metamórfico se destruye a sí mismo pasaba a representar un cuerpo nuevo que se siente igualmente extraño. Sus personajes, en un paulatino proceso de transformación, fueron perdiendo en ocasiones la apariencia y los atributos visibles que han construido el género para ofrecer a través de su piel la existencia de energías ajenas a lo humano que se travisten en nuevos canales que conectan los órganos y las extremidades; cuerpos que han mutado y que ya no son humanos pero tampoco máquinas.<sup>xiii</sup> Que son algo nuevo. En este sentido su trabajo se construye en paralelo al del imaginario del cine y la literatura de ciencia ficción,

*Mi trabajo tiene bastante influencia de la ciencia ficción... creo que, más allá de los temas concretos, la ciencia ficción te da cierta perspectiva sobre el mundo y sus habitantes. Algo un poco antropológico, un poco foucaultiano: casi inevitablemente relativizas y cuestionas cualquier idea sobre el ser humano y la sociedad, entiendes que lo natural no es sino un truco de las ideologías para fijar sus arbitrarias preferencias.<sup>xiv</sup>*

El antecedente de esta transición temática hay que situarlo en 1998, cuando Marina Núñez presentó en la sala La Gallera de Valencia una serie, *Sin Título (Monstruas)*, que fusionaba cuestiones tratadas en *Locura* y en la posterior *Ciencia Ficción*. Se trataba de personajes, en su exterior de apariencia absolutamente humanos, que abrían su caja torácica para mostrarnos un interior carente de órganos y de sangre, un interior de conexiones verdes ocupando el lugar de las venas. En realidad, como la propia Marina Núñez planteó, no se ha producido entre estas tres series ningún salto, sino que deben entenderse como una continuidad, como una dilatación de las mismas cuestiones que analiza la situación de "cuerpos no normativos, grotescos, cuerpos otros".<sup>xv</sup> Una nueva teratología de seres diferentes que la artista desarrolló ampliamente en *Zona F*, en sus individuales en las galerías Salvador Díaz y Tomás March, o en su individual en la sala *El Roser* de Lérida comisariada por Glòria Picazo.<sup>xvi</sup>



Gráfico n° 8: *Instalación en La Gallera, Valencia, 1998*



Fuente: Archivo Marina Núñez

Gráfico n° 9: *Detalle de la instalación en La Gallera, Valencia, 1998, "Sin título (Ciencia ficción)", 1998 | Óleo sobre lienzo (detalle)*



Fuente: Archivo Marina Núñez

De hecho, se produjo una alteración más cuando esta artista española pasó del constructo decimonónico de las locas a la tecnología proveniente de la ciencia ficción: el cambio de soportes y disciplinas. Mientras que en la serie *Locura* utilizaba un soporte fundamentalmente pictórico, con la apari-

ción del tema de la ciencia ficción, empezaron a ser bastante frecuentes los *site specific*, las instalaciones, las vídeo-proyecciones, las cajas de luz, etc.

*No sé si coincidió exactamente el paso de la serie *Locura* al de *Ciencia Ficción* con la adopción de otros lenguajes y disciplinas, de hecho, al principio pintaba ciencia ficción al óleo. Seguro, en todo caso, que la temática sí tuvo que ver con utilizar otras técnicas, aunque sólo sea porque la influencia iconográfica de la ciencia ficción ya me podía venir más del mundo del cine que del de la pintura.*

*De todos modos no creo que la técnica y los temas estén tan estrechamente relacionados. Hay una cierta tendencia a considerar más contemporáneo a un artista o a una obra si está realizada con las nuevas tecnologías, y para mí eso es un error absurdo. Una pintura puede ser infinitamente más contemporánea que una infografía o que una vídeo instalación desde el punto de vista de los discursos, incluso de la sintaxis, aunque la técnica sea tan antigua. Y sin duda una obra de net art, o realizada con el último software, puede ser vieja ya de entrada. Las formas, como los significados, no son estables, y pueden cooptarse.*

*En todo caso, ahora que estoy más inmersa en este mundo, me confieso bastante colgada del software, me fascinan algunas posibilidades que se me abren. Poder hacer vídeos con efectos especiales dignos en mi ordenador, cuando imaginaba que sólo era posible para un cine millonario, es una gozada. Al-*

*gunos programas me hacen disfrutar del proceso, me producen un efecto casi hipnótico, algo que la pintura me produjo, quizá, sólo al principio<sup>xvii</sup>.*

En la sala de Verónicas en Murcia, un proyecto que la autora de este artículo comisarió en 2001, el título de la exposición, *Carne*, fundía la poética en la que se inscribía el trabajo de Marina Núñez con la retórica que envolvía la sala en un *site specific* en el que cajas de luz, vinilos, fotografías tratadas infográficamente y trampantojos fluorescentes convivían con la pintura.<sup>xviii</sup> Verónicas es una iglesia conventual del siglo XVIII desacralizada que arquitectónicamente hablando resulta muy sencilla: una iglesia de tres naves con una cúpula sobre el crucero. Como todos los templos cristianos representa la dualidad cielo-tierra – el espacio de Dios y de lo espiritual y el espacio de los hombres– en su estructura en altura; una tipología en la que las bóvedas y las cúpulas estaban reservadas a trampantojos que simulaban los felices ámbitos celestiales en los que Dios, los ángeles y los santos se mostraban ingravidos, con una corporeidad únicamente visual. Sin embargo, dentro de la iconografía de la ingravidez como liberación, los cuerpos voladores de este nuevo imaginario celeste ofrecían una lectura de emancipación, de posesión del espacio, de autonomía y realización.<sup>xix</sup>

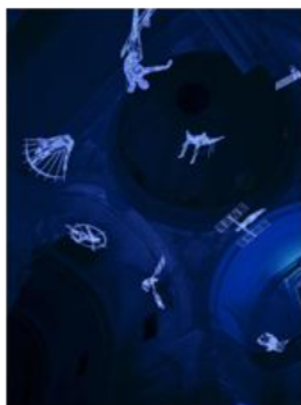
Bajo la iglesia se encuentra la cripta de enterramiento de las religiosas accesible por una trapa en el crucero. El cuerpo se

inhuma para hacerlo desaparecer mientras que el alma asciende al ámbito que simboliza la cúpula, el cielo, la vida eterna. Marina Núñez declaró por entonces que su obra carecía por lo general de referencias religiosas –aunque parecía evidente su reutilización de convenciones expresivas e iconografías pactadas por la historia de vírgenes o santas en éxtasis para su conformación caracterológica de las locas–, sin embargo, en esta iglesia conventual aprovechó sus peculiaridades como espacio connotado adaptándose a las representaciones simbólicas de cielo y tierra.<sup>xx</sup> Unos ámbitos separados por el catolicismo que utilizó para superponer su propia retórica. De esta manera la iglesia recobraba parcialmente su sentido y sus divisiones simbólicas, sirviéndose de una tradición iconográfica de cielos e infiernos, de almas y cuerpos de forma indirecta, a través de la ascensión y re-semantización que, de estos viejos conocidos, ha hecho la cultura *ciber*.<sup>xxi</sup>

Por la cúpula de la iglesia, metáfora del espacio virtual de la Red, volaban y planeaban diez figuras aladas antropomórficas convertidas en una delgada línea infográfica fluorescente. Como sus posteriores figuras basadas en el *Hombre* de Vitruvio, se trata de mutantes pero en cuya estética protésica la fusión es de imagen corpórea y máquina. En *Carne* estos híbridos con formas humanas que habían perdido sus detalles fisionómicos y suavizado sus atributos sexuales y que habían ganado alas. Las alas de la

tecnología que fusionan los artilugios voladores soñados por Leonardo y el cuerpo humano, el parapente, el ala delta, los reactores, los satélites, las estaciones orbitales y el cuerpo. Son huellas de cuerpos que han eliminado el peso de las vísceras, de los sesos, de los músculos y de la carne, los sudores y fluidos. Que también han eliminado el dolor, el envejecimiento y la muerte. Que son ingravidos porque aquello que les hacía estar pegados a la tierra, que les impedía el grado de libertad y felicidad que ahora revelan, ha desaparecido: su cuerpo. Seres fisonómicamente clónicos diferenciados por las formas caprichosas de sus alas, cada una con un diseño autónomo. Como si siguieran una moda a la hora de evadir las limitaciones terrenales del cuerpo humano. Como simbióticos objetos de diseño.

Gráfico n° 10: *Carne, Iglesia de Verónicas, Murcia, 2001*



Fuente: Archivo Marina Núñez

Gráfico n° 11: *Carne, Iglesia de Verónicas, Murcia, 2001*



Fuente: Archivo Marina Núñez

Gráfico n° 12: *Detalle de Carne, Iglesia de Verónicas, Murcia, 2001, "Sin título (Ciencia ficción)", 2001 | Pintura fluorescente sobre metacrilato*



Fuente: Archivo Marina Núñez

Para una parte importante de los robotistas actuales el ser humano no es más que información. Si nuestro cuerpo se transforma cada década más o menos de forma absoluta y no pervive ni una sola de las células, significa que la esencia que permite que conservemos nuestra memoria es información. Por tanto, y según esta teoría que mantienen así mismo muchos tecnófilos y

parte de la filosofía *ciber*, al morir, o por qué no, antes de que esto ocurra, nuestra esencia como información podría migrar al *software* para vivir-permanecer, de esta manera, eternamente. Es decir, estos robotistas considerarían que el fenómeno del Flatline de Gibson será posible. Es más, lo estiman un ideal de futuro.

Otra especulación en la que, sin embargo, la carne se conservaría la ofrece el especialista en inteligencia artificial Marvin Minsky y creador del primer simulador artificial del sistema nervioso: "cuando construí mi primera máquina... durante el verano de 1951, cada célula simulada consistía en media docena de tubos y era tan grande como todo un cerebro... Lo que resulta sorprendente es que en el año 2035, el equivalente electrónico al cerebro podría ser, gracias a la nanotecnología, tan pequeño como la punta de un dedo. Esto significa que en nuestro cráneo podríamos tener todo el espacio que quisiéramos para implantar cada año nuevos tipos de percepciones, nuevos modos de pensar, cosas que ninguno de nosotros llega a imaginar hoy".<sup>xxiii</sup> De esta manera, en lugar de provocar la desaparición del cuerpo que plantea la ficción de Gibson, se podría alcanzar una utópica inmortalidad que, curiosamente, lo fetichiza.

En esta formulación, lo tecnológico se plantea como una "antítesis del organismo y de los valores humanos". Según Rosi Braidotti, este antagonismo debe ser rechazado para sustituirlo por una comprensión

de lo tecnológico entendido como "una prolongación de lo humano, intrínsecamente ligado a él".<sup>xxiii</sup>

Marina Núñez, en los escritos referentes a esta cuestión, ha analizado, en línea con Haraway, cómo las divisiones tradicionales que construyen y marcan la identidad occidental y que en la postmodernidad se manifiestan obsoletas, pueden ser básicamente alteradas y subvertidas por el cuerpo e identidad *ciborg*. Mientras las dicotomías entre naturaleza y tecnología, original y simulacro, homogeneidad e hibridación o autonomía e indiferenciación son transgredidas por la identidad *ciborg* —una identidad en continua construcción que prescinde de los modelos al uso—, hay una dicotomía que sale reforzada y que tiene su origen en el pensamiento platónico: la división entre materialidad e inmaterialidad basada en la distinción entre cuerpo y espíritu que conlleva el desprecio por el primero y la superioridad del segundo. Que juzga al cuerpo como un lastre dañino y sometido que nos acerca a las pasiones incontrolables, a lo animal, a los humores, a los fluidos, a la muerte. Una dicotomía que se mantiene en el cristianismo con la separación entre el alma y el cuerpo, y en el pensamiento ilustrado entre la razón y la pasión. Esta polaridad es renombrada por la *ciber-cultura*: información y carne.

Si en otros de sus trabajos se apreciaba una toma de postura positiva hacia las posibilidades de cambio y de disidencia que aportaba el *ciborg*, a partir de 2001 Núñez co-

menzó a ofrecer una imagen menos idílica que incidía críticamente en el mantenimiento del maniqueísmo citado.

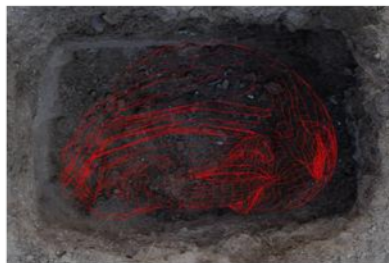
*Si fuera más racional quizá sería más capaz de proponer imágenes tecnófilas, porque me interesa mucho la idea de Haraway de considerar el ciborg como un modelo apasionante de subjetividad. Esa idea me ha animado a retomar algunas imágenes que, en principio, solemos entender como espeluznantes, para proponerlas como constructivas, incluso como placenteras (por ejemplo, la unión con lo otro, lo alien, entendida como simbiosis y no como invasión o contaminación).*

*El problema no es tanto que los hechos del mundo real me impidan mantener este tono propositivo optimista, aunque obviamente no podría tampoco ser ingenua en cuanto a las bondades de la tecnología. Es más bien algo psicológico: mi visión del mundo es trágica, las imágenes que siempre me han atraído son las más oscuras, y me cuesta que las mías no sean por tanto dramáticas, catastróficas, desoladas. Es un esfuerzo para mí proponer escenas, aún inquietantes, más amables o esperanzadoras, y en cuanto me dejo llevar me sale el tono siniestro, aun considerando que quizá políticamente fuera más útil, o incluso más interesante, la otra actitud.<sup>xxxiv</sup>*

En este sentido Haraway había escrito: "A la inversa de las esperanzas del monstruo de Frankenstein, el *ciborg* no espera que su padre lo salve con un arreglo del jardín, es decir, mediante la fabricación de una pareja heterosexual... El *ciborg* no reconocería el

Jardín del Edén, no está hecho de barro y no puede soñar con convertirse en polvo".<sup>xxxv</sup> Ante la soberanía de la información y el menoscabo hasta la extinción del cuerpo, Marina Núñez ofreció la otra cara de esta alegoría que, como dice Haraway "no pueden soñar con convertirse en polvo": en el imaginario de la artista española los errores de cálculo son líneas infográficas teñidas de rojo —otro simbolismo católico reutilizado—, corruptas, quebradas que habían visto achaparrada su elegante forma, que habían perdido su ingravidez deseada y yacían sobre fosas-cajas de luz recién abiertas. Son los reflejos negativos de los voladores. Aquellos *ciborg* que representan el infierno o el paraíso perdido, la basura que se esconde tras sus bambalinas. Son ícaros abatidos, erratas y defectos de programa que no pueden volver a la material casa del cuerpo que fue despreciada y desterrada. Cada uno de estos monstruos —monstruos entre los monstruos— ocupa su tumba.

**Gráfico n° 13: Carne, Sala de Verónicas, Murcia, 2001, "Sin título (Ciencia ficción)", 2001 | Infografía sobre caja de luz | 40x60 cm.**



Fuente: Archivo Marina Núñez

Esta distopía da una vuelta de tuerca en sus últimos proyectos, como su *site-specific* en la Catedral de Burgos y en el Tanque de Tenerife, o sus muestras individuales en la Galería Salvador Díaz, o en el MUSAC entre 2008 y 2009; en estos proyectos los ángeles son sustituidos por monstruos con varios brazos y piernas que caen y se sitúan ingravidos en llamas utilizando la artista como soporte el vídeo digital. La caída se representa por una imagen recreada digitalmente del *Hombre de Vitruvio* de Leonardo da Vinci que transforma al hombre canónico en hombre monstruoso. Ha perdido su ligazón con la cuadratura del círculo que le ayudaba a planear sobre el orbe, y se precipita al suelo.

En *Carne* se plasmaba en el infausto aterrizaje de personajes rotos, moribundos y semienterrados representados en las cajas de luz que ocupaban el lugar de las antiguas lápidas de la iglesia. Imágenes obscenas de los errores de diseño que si entonces habían extraviado su corporeidad humana para convertirse en fragmentos rotos de luz, en estos últimos trabajos siguen la anatomía de cuerpo desollado que está perdiendo, probablemente durante la caída, la virtualidad del maquillaje digital. Estos nuevos personajes aéreos traducen una corporeidad más barroca. No han llegado a extraviar la carne, sino que únicamente se muestran como San Bartolomé. Y clavados a sus alas salvadoras, como en un martirio. Han perdido la piel que cubre nuestros músculos y venas, y sus llagas purulentas, como un cristo

de Grünewald que fuera sólo luz, se traducen en un rostro aterrado. Ya no vuelan, están colgados de un hilo invisible, el hilo del marionetista. Pendulantes, presentan dependencia y vulnerabilidad.

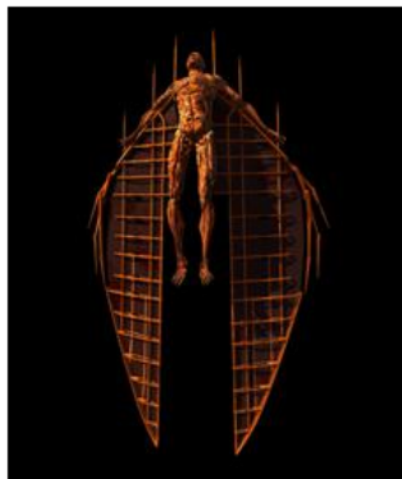
Marina Núñez presenta en estos *site specific* de lectura narrativa que transcurre del cielo al infierno en la que se ironiza sobre una ficticia vuelta desesperada hacia lo humano cuando ya no se dan las circunstancias que lo hacen posible. Demonizado el cuerpo tras milenios de cacareadas carencias finalmente se le ha hecho desaparecer. La imagen cibernética de la muerte acaba siendo enterrada con el único rito con aroma de humanidad que le es posible. Pero las bacterias no tienen nada que llevarse a la boca.

Gráfico n° 14: *Error*, en *El Tanque de Santa Cruz de Tenerife*, 2008



Fuente: Archivo Marina Núñez

Gráfico n° 15: *Detalle de Error, en El Tanque de Santa Cruz de Tenerife, 2008, "Ángel caído", 2008 | Vídeo monocanal (1 min, en ciclo).*



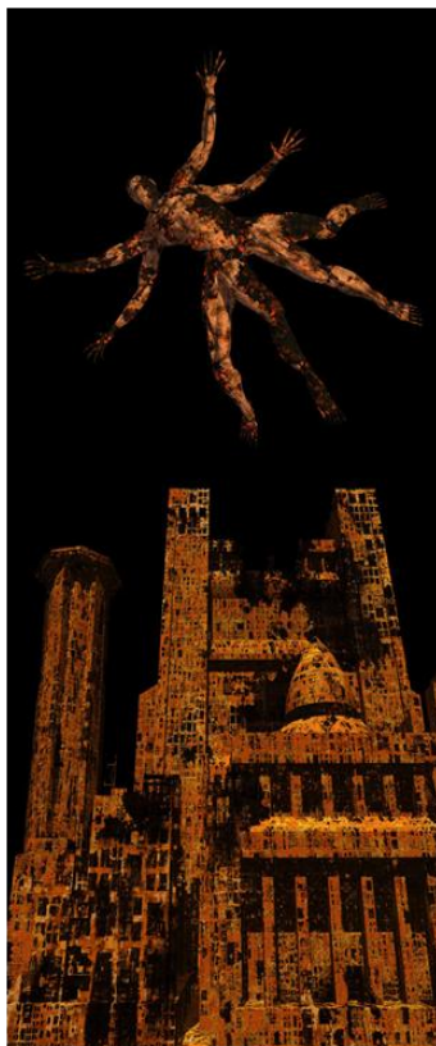
Fuente: Archivo Marina Núñez

Gráfico n° 16: *"Sin título (monstruos)", 2008. Detalle*



Fuente: Archivo Marina Núñez

Gráfico n° 17: *"Sin título (monstruos)", 2008, Infografía en caja de luz | 100x240 cm.*



Fuente: Archivo Marina Núñez

## Conclusiones

La obra artística de Marina Núñez partió en los inicios de su trayectoria de una teratología ligada a las mujeres cuya base conceptual, a finales de la década pasada, proyectó en su interés por la idea del *ciborg* que emana de la literatura *ciberpunk* y el cine de ciencia ficción. A partir de ahí, y en

forma de *site specific*, esta creadora palentina construye imágenes que enfrentan las perspectivas positiva y negativa de dicho fenómeno. Es, en este sentido, una de las artistas pioneras en reflexionar sobre la cuestión.

## Referencias

- ÁLVAREZ REYES, J. A. (1996) "¿Por qué la historia? ¿Por qué la pintura?" en *Marina Núñez*, catálogo, Pamplona, Ed. Universidad Pública de Navarra
- BRAIDOTTI, R. "Un ciberfeminismo diferente" (Traducción de Carolina Díaz) en [www.creatividadfeminista.org/articulos/ciber\\_braidotti.htm](http://www.creatividadfeminista.org/articulos/ciber_braidotti.htm)
- DERY, M. (1995) *Velocidad de Escape. La cibercultura en el final de siglo*, Madrid, Ediciones Siruela.
- FOUCAULT, M. (1979) *Historia de la locura*, México, FCE
- GIBSON, W. (1997) *Neuromante*, Barcelona, Minotauro
- HARAWAY, D. J. (1995) *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*, Cátedra, Madrid
- JIMÉNEZ, J. (2000) "Marina Núñez. Alien", en *El Mundo*, 8 de abril de 2000, suplemento Cultura, p. 68.
- LAQUEUR, T. (1994) *La construcción del sexo. Cuerpo y género desde los griegos hasta Freud*, Valencia, Cátedra.
- MINSKY, M. L. (1989) *La sociedad de la mente. La inteligencia humana a la luz de la inteligencia artificial*, Buenos Aires, Ediciones Galápagos.
- NÚÑEZ JIMÉNEZ, M. (2001), "Nosotros los ciborgs", en VV.AA. (JIMÉNEZ, J. dir.), *El arte en una época de transición*, Huesca, Diputación de Huesca.
- PÉREZ GALLARDO, E. (2007) "El reportaje gráfico", en *Historia General de la Fotografía* (SOUGEZ, M. I. coord.), Madrid, Cátedra.
- TEJEDA MARTÍN, I. (1998), "Vuelos, levitaciones, colgamientos y aterrizajes", en revista *Cimal, Arte Internacional*, n° 50 (Valencia), pp. 76-79.
- TEJEDA MARTÍN, I. (2009) "Infierno y gloria" en *Marina Núñez*, Error, El Tanque, Gobierno Canario. pp. 5-9.

### Cita de este artículo

TEJEDA MARTÍN, I. (2009) Marina Núñez o la construcción del *ciborg*. Un discurso multimedia entre la utopía y la distopía. *Revista Icono14 [en línea] 1 de enero de 2011, Año 9, Volumen 1*. pp. 91-109. Recuperado (Fecha de acceso), de <http://www.icono14.net>



## NOTAS

<sup>i</sup> Cit. por PÉREZ GALLARDO, Elena, "El reportaje gráfico", en *Historia General de la Fotografía* (SOUIGEZ, Marie-Loup, coord.), Madrid, Cátedra, 2007, p. 370.

<sup>ii</sup> En una entrevista realizada en Madrid en mayo de 2008, Marina Núñez, autora objeto de este ensayo, nos aclaraba las relaciones que su trabajo tenía con aquellos autores calificados como visionarios -en una larga tradición de la que podemos entresacar los nombres de El Bosco, Goya, Kubin e incluso los surrealistas-: "Nunca me he planteado si existe una relación entre mi trabajo y los llamados visionarios, aunque sin duda todos los que citas me parecen excepcionales, así que estaré encantada de aceptar que existe cierta coincidencia temática. En el caso de los surrealistas, con los que sí reconozco una deuda concreta o consciente, hay, además, una afinidad con algunas de sus estrategias sintácticas, como la re-contextualización o la fusión de contrarios. Además, me interesa mucho esa idea del arte como modelo anticipatorio, la forma en que algunos artistas actúan como sensitivos sismógrafos, prefigurando intuitivamente ciertas tendencias".

<sup>iii</sup> JIMÉNEZ, José, "Marina Núñez. Alien", en *El Mundo*, 8 de abril de 2000, suplemento Cultura, p. 68.

<sup>iv</sup> Sobre la construcción del sexo por la ciencia, vid. LAQUEUR, Thomas, *La construcción del sexo. Cuerpo y género desde los griegos hasta Freud*, Valencia, Cátedra, 1994.

<sup>v</sup> Vid. HARAWAY, Donna J. *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinvencción de la naturaleza*, Cátedra, Madrid, 1995.

<sup>vi</sup> Para profundizar sobre la cultura ciber, vid. DERY, Mark, *Velocidad de Escape. La cibercultura en el final de siglo*, Madrid, Ediciones Siruela, 1995.

<sup>vii</sup> Flatline había sido, en esta novela que marca el inicio de la literatura *ciberpunk*, un genio entre los *hacker* convertido en "una estructura: una *cassette* de circuitos ROM que reproducía las habilidades, obsesiones y reflejos de un muerto". GIBSON, William, *Neuromante*, Barcelona, Minotauro, 1997, pág. 99.

<sup>viii</sup> Thomas Anderson descubre en *The Matrix* que su vida no es más que un simple programa de software.

<sup>ix</sup> ORLAN perpetró sobre su cuerpo desde principios de la década de los 90 numerosas operaciones quirúrgicas que lo transformaron en su apariencia, en su epidermis, cuestionando y deconstruyendo, de esta manera, los arquetipos de belleza femenina.

<sup>x</sup> Vid. NÚÑEZ, Marina, "Nosotros los *ciborgs*", en VV.AA. (José Jiménez, dir.), *El arte en una época de transición*, Huesca, Diputación de Huesca, 2001. El concepto heredado de naturaleza ha sido especialmente cuestionado por Núñez: "Me aterra la idea de la naturaleza y de lo natural. ¿Qué es?

-¿Lo que no está tocado por el hombre? Como si éste fuera sobrenatural, o quizá innatural, o pudiera considerarse al margen de lo natural, o la medida de lo natural, o como si a estas alturas hubiera en nuestro planeta entornos immaculados, no *mancillados*.

-¿Lo opuesto a lo artificial, a la civilización, a la cultura, a lo tecnológico...? Esas querencias dicotómicas, tan occidentales, no son creíbles de puro simplistas, todo está mucho más mezclado, consideramos naturaleza un jardín, o un campo cultivado.

-¿Una especie de estado primigenio, de inocente paraíso perdido? La fábula de la naturaleza como un lugar inocente es por completo inverosímil, es útil tan sólo para establecer juicios morales y poder calificar otros estados como contaminados o caídos.

Creo que lo natural no es más que un factor de orden, algo que sirve de ayuda a algunos fundamentalismos. Cuando consigues que algo sea aceptado como "natural" tienes la batalla ganada, ya que consigues que tu ideología sea invisible. Barthes explica muy bien esa peligrosa y falaz ilusión mitificadora". En entrevista realizada con la autora del artículo en mayo de 2009.

<sup>xi</sup> FOUCAULT, Michel, *Historia de la locura*, México, FCE, 1979.

<sup>xiii</sup> Sobre la serie de la locura vid. ÁLVAREZ REYES, Juan Antonio, “¿Por qué la histeria? ¿Por qué la pintura?” en *Marina Núñez*, catálogo, Pamplona, Ed. Universidad Pública de Navarra, 1996, pp. 3-6.

<sup>xiiii</sup> Sobre algunos *ciborg* sin órganos sexuales, la artista nos aclara, “Cuando los *ciborg* aparecen asexuados, lo que tampoco ha sucedido en tantas obras, era simplemente porque introducía también ese tema, el del género trascendido, o al menos de fronteras poco nítidas. Pero realmente, aunque un cuerpo transformado, que se elige prácticamente a voluntad, como muchas veces especula el mundo *ciborg*, podría suponer una revolución en los conceptos de sexo y género, la realidad suele poseer mucha inercia. En muchas películas de ciencia ficción vemos *ciborg* súper machos y súper hembras, tanto en físico como en actitudes, parece que el miedo al cambio resulta en cuerpos y subjetividades atrincherados en las viejas posiciones”. Entrevista realizada con Marina Núñez en mayo de 2009 en Madrid.

<sup>xv</sup> *Ibíd.*

<sup>xvi</sup> Marina Núñez tuvo un tempano contacto con el ámbito cibernético, mayor que el que personas de su generación hemos tenido como usuarios: “...tengo tres hermanos matemáticos y uno ingeniero, de modo que desde que aparecieron los primerísimos modelos ya he tenido a mi alrededor ordenadores. Además en mi casa había muchas novelas de ciencia ficción a las que me aficioné desde pequeña, de modo que la literatura acompañaba, incitaba. Mucho antes de conectarme a la red ya pensaba en realidades virtuales, inteligencia artificial, nanotecnología, cerebros descargados en otros soportes...”. Por otra parte, no considera que el paso de una teratología heredada a una que a sido creada contemporáneamente fuera tanto “un cambio de conceptos como de tono estético. Me siento más cómoda con una iconografía más contemporánea, se evita cualquier matiz nostálgico, pero el *ciborg* sigue siendo, en muchos sentidos, un monstruo clásico. Porque la teratología tampoco es un campo tan amplio, el repertorio habitual de imágenes que manejamos es bastante limitado. En una conferencia hablaba de que hay 4 categorías de características que definen a todos los monstruos: desmesura, inestabilidad, obscenidad, heterogeneidad”. En entrevista realizada con nosotros en mayo de 2009 en Madrid.

<sup>xvii</sup> Zona F fue un proyecto expositivo del EACC de Castellón dirigido por Ana Carceller y Helena Cabello en 2000 que planteó “una búsqueda a través de la influencia que en el mundo de las artes visuales han tenido los distintos modos de pensamiento feminista y los debates que han surgido en torno a éstos”.

<sup>xviii</sup> En entrevista con nosotros en mayo de 2009.

<sup>xix</sup> En la literatura *ciberpunk* llamar a alguien ‘carne’ supone insultarlo. ‘Carne’ es nuestra parte material, corpórea. La carne es el cuerpo.

<sup>xx</sup> Para una mayor concreción sobre los significados que le hemos dado a la ingravidez, al vuelo y a la caída en las representaciones artísticas contemporáneas, vid. nuestro artículo “Vuelos, levitaciones, colgamientos y aterrizajes”, en revista *Cimal, Arte Internacional*, nº 50 (Valencia), 1998, pp. 76-79.

<sup>xxi</sup> Le hemos preguntado de forma concreta acerca del uso de iconografías y referentes connotados por la religión: “Sin duda me ha influido la iconografía religiosa, particularmente la de la pintura occidental. Como no, es mi historia del arte, y no se puede decir que fuera un tema marginal. Si por ejemplo imagino que alguna *otredad* se introduce en el cuerpo, me figuro que eso otro viene de arriba, muy posiblemente involucre algún tipo de luz, y la cara del sujeto abducido probablemente será parecida a la de los santos extáticos. Y si expongo en una iglesia, como en Verónicas en Murcia o en la Catedral de Burgos, por supuesto cuento con las connotaciones del espacio, y me puedo manejar en ese campo fácilmente, porque las conozco muy bien. Pero eso no quiere decir que mis obras tengan ninguna intención religiosa. Si acaso, tienen la firme determinación de no tenerla. Ni el más leve matiz, nada. Por supuesto, no puedo controlar lo que el público lee, las obras son abiertas, y bien está que así sea, y aunque la iconografía fuera mucho más ajena al hecho religioso, los temas que implican al ser humano pueden ser leídos por muchos occidentales en clave de conceptos

heredados del cristianismo. Pero al menos, si me preguntan, puedo ser clara y negar por completo cualquier interés en ese tema.” En entrevista realizada en mayo de 2009.

<sup>xxxii</sup> TEJEDA MARTÍN, Isabel, “Infierno y gloria” en *Marina Núñez, Error*, El Tanque, Gobierno Canario, 2009. pp. 5-9.

<sup>xxxiii</sup> Vid. MINSKY, Marvin L., *La sociedad de la mente. La inteligencia humana a la luz de la inteligencia artificial*, Buenos Aires, Ediciones Galápagos, 1989.

<sup>xxxiiii</sup> BRAIDOTTI, Rosi, “Un ciberfeminismo diferente” (Traducción de Carolina Díaz) en [www.creatividadfeminista.org/articulos/ciber\\_braidotti.htm](http://www.creatividadfeminista.org/articulos/ciber_braidotti.htm) (última entrada 2/10/2008)

<sup>xxxv</sup> Declaraciones de Marina Núñez en entrevista realizada con nosotros en mayo de 2009.

<sup>xxxvi</sup> HARAWAY, Donna, Op. Cit.

