

# El **cuerpo** desde una subjetividad de progreso en

# la 'nueva' época **antropocena**

## THE BODY FROM A SUBJECTIVITY OF PROGRESS IN THE NEW ANTHROPOCENE EPOCH

### ABSTRACT

---

The evolution of the concept of the individual body / social body, specifically from modernity, industrialization and the current implementation of technologies, leads us to a vision of the human subject in a continuum of 'egotistic' progress as well as its corresponding repercussions in the totality of its natural environment. According to some scientific, it is necessary to consider the possibility of a new geology era: the Anthropocene.

The idea of the automaton body persists in our Western imaginary. It is also remarkable that the body is proposed as a machine and not as a natural object, an issue not without consequences, when exercising activities with / on the body and on its vital space. The new technologies offer the possibility of overcoming the limits imposed by our biological inheritance in a sort of explicit desire to accept neither our past, nor our natural-organic origin, in the face of self-improvement and modification in a system of progress *Ad infinitum*. In this sense, an important series of thinkers, scientists and artists have produced new approaches of the body as something completely obsolete, as an empty shell that must be abandoned to technologically give way to the next level in the human evolution: the Techno Sapiens or the Cyborg. It calls for the object of study of anthropology goes from human being to cyborg, considered as a more suitable representative of our present, and above all, of our future, with all its positive and negative consequences. At the same time in the realm of art, some figures who want to represent this techno-evolution have appeared such as Stelar, Marcel-Í Antúnez, Carlos Corpa, among others.

### Keywords

Technologies, Cyborg, Utopia, Body, Art, Transhumanism

### RESUMEN

---

La evolución del concepto de cuerpo individual/cuerpo social, específicamente desde la modernidad, la industrialización y la actual implementación de las tecnologías nos conduce hacia una visión del sujeto humano en un continuo proceso de progreso 'egoísta', con sus correspondientes repercusiones en la totalidad del ecosistema terrestre. Según algunos científicos es necesario plantearnos la posibilidad de una nueva época geológica: el antropoceno.

La idea del cuerpo autómatas persiste en nuestro imaginario occidental. Es notable, además, que el cuerpo se proponga como máquina y no como forma natural, cuestión que no dejará de traer consecuencias al momento de ejercer actividades con/sobre el cuerpo y sobre su espacio vital. Las nuevas tecnologías ofrecen la posibilidad de superar los límites impuestos por nuestra herencia biológica en una especie de deseo explícito de no aceptar nuestro pasado, ni nuestro origen natural-orgánico, frente a una automejora y modificación en un sistema de progreso *ad infinitum*.

En este sentido, una serie importante de pensadores, científicos y artistas han generado relecturas el cuerpo como algo completamente obsoleto, como una cáscara vacía que debe ser abandonada para tecnológicamente dar paso al siguiente nivel en la evolución humana: el Techno Sapiens o el *Cyborg*. Se aboga para que el objeto de estudio de la antropología pase del ser humano al *cyborg*, considerado éste como un representante más idóneo de nuestro presente y, sobre todo, de nuestro futuro. Paralelamente en la esfera del arte aparecen figuras que buscan representar esta tecnoevolución como Stelar, Marcel-Í Antúnez, o Carlos Corpa, entre otros.

### Palabras Clave

Tecnologías, cyborg, utopía, cuerpo, arte, transhumanismo

*Unless there is a global catastrophe — a meteorite impact, a world war or a pandemic — mankind will remain a major environmental force for many millennia. A daunting task lies ahead for scientists and engineers to guide society towards environmentally sustainable management during the era of the Anthropocene. Crutzen, 2002<sup>1</sup>*

*I'm as fond of my body as anyone, but if I can be 200 with a body of silicon, I'll take it. Hills, 2002<sup>2</sup>*

## 1 PLANTEAMIENTOS INICIALES DESDE EL ANTROPOCENO

Según algunos científicos nos encontramos inmersos en una nueva época geológica denominada: *antropoceno* (de griego *ἄνθρωπος* *anthropos*, «hombre» «ser humano», y *καινός* *kainos*, «nuevo»). Para ajustar una definición corta: el mundo, nuestro mundo, y sus ecosistemas están sufriendo una modificación negativa de tal magnitud en el corto tiempo de existencia del sujeto humano, y bajo su influencia, que podría ser comparada con los grandes eventos geológicos generados en procesos de muchos siglos de evolución y transformación. A pesar de las reticencias de geólogos que plantean serias dudas al posible registro estratigráfico de la nueva época (Finney, 2015) parece que nos encontramos ante un nuevo paradigma histórico-científico que conlleva una clara declaración crítica sociopolítica. En cualquier caso, nadie pone en duda la denominada extinción masiva del Holoceno que comprende la desaparición de los grandes mamíferos (megafauna). Definida también como la sexta extinción, se considera su origen principalmente por la aparición, diseminación y proliferación del ser humano y los cambios climáticos resultante de su acción en el entorno natural. Esta acción y sus consecuencias negativas no solo continúan hoy en día, sino que se han incrementado exponencialmente desde mitad del siglo pasado. Actualmente a nivel mundial el 59% de los carnívoros más grandes y el 60% de los herbívoros más grandes han sido clasificados como amenazados de extinción. Mientras que, en América Latina, entre 1970 y 2014, se ha reducido en 89% las poblaciones de especies de mamíferos, reptiles, peces y otros animales, según el informe Planeta Vivo 2018 de la WWF World Wild Fund for Nature (Fondo Mundial para la Naturaleza).

Pero, el antropocentrismo, en este caso, en los planteamientos geológicos no viene definido por un interés nuevo en el sujeto humano o en la especie en su conjunto. La mayoría de las ciencias y, ciertamente, las humanidades lo han asumido como uno de sus principales objetos de estudio desde hace siglos, como veremos más adelante. A pesar de las dudas de los científicos más puristas, el concepto de 'antropoceno' se está convirtiendo en un nuevo paradigma científico, un nuevo marco explicativo-justificativo que sirve de paraguas teórico para la comunidad científica avalado por la creación del Grupo de Trabajo del Antropoceno GTA<sup>3</sup>. En el ámbito de las humanidades, la problemática de la estratificación de restos no es fundamental, y el nuevo paradigma se asume ya como un concepto cultural. Historiadores, sociólogos, politólogos, filósofos y antropólogos están conformando una mirada conjunta crítica de la 'época de los seres humanos' donde no se puede dar, o aceptar más, una dicotomía entre naturaleza y sociedad, ya que existe una intrincada relación de dependencia (Trischler, 2017). Necesitamos el espacio natural para vivir y éste a nosotros para su ¿continuidad? Bajo el ilusorio ideal de progreso tecnoevolutivo esta relación viene siendo cada día más cuestionada. Pensadores y críticos radicales denuncian a la especie humana como la peor y la más dañina plaga de ser vivo denominado Gaia (Weisman, 2007). Con respecto a este último punto, y aceptando el principio del anhelo de progreso como especie, se puede considerar que esta inclinación se ha radicalizado dentro de nuestro sistema de producción capitalista, y por tanto, no se puede culpabilizar a toda la humanidad de una manera anónima de la situación actual, sino a las decisiones egoístas

tomadas por dirigentes y responsables político-empresariales. “En lugar de estimular el cambio social y político urgentemente necesario, el término [antropoceno] oscurece la responsabilidad concreta al hacer hincapié en las cualidades intrínsecas humanas en lugar de en las opciones que resultan de los intereses capitalistas” (Trischler, 2017, p. 50). Por lo tanto, podríamos afirmar que hablar de Antropoceno es hablar de Capitaloceno (Haraway, 2015; Trischler, 2017).

## 2 CUERPO, SUJETO Y ANTROPOLOGÍA

Como se ha comentado, históricamente todas las culturas y todas las disciplinas han proyectado al 'sujeto humano' como uno de los fundamentos epistemológicos. Cada una en su tradición, modalidad y especificidad ha intentado dar respuestas a las diferentes preguntas sobre qué es eso que denominamos 'cuerpo' o 'sujeto' en su formato expandido, hasta el punto de crearse una ciencia exclusiva para ello: la *antropología* (del griego ἄνθρωπος *ánthrōpos*, «hombre» «ser humano», y λόγος, *logos*, «conocimiento»). Esta ciencia estudia al ser humano de una forma integral en sus características fisiológicas, en las biológicas y en sus hechos culturales (rasgos no biológicos). La antropología, que recurre a instrumentos y saberes producidos por las ciencias sociales y las ciencias naturales, se plantea generar conocimientos sobre lo que caracteriza a la humanidad (sujeto humano-sujeto social) en diversas esferas, intentando abarcar tanto las actuales estructuras sociales, como el desarrollo y los modos de vida de pueblos que han desaparecido, la diversidad de las expresiones culturales y lingüísticas o la evolución biológica de nuestra especie.

En nuestro estudio, planteamos el cuerpo como una construcción utópica/distópica de progreso continuo en su anhelo por reconciliar un imaginario predefinido en imágenes-conceptos-atributos (lo afectivo, lo sensual y lo intelectual) y aquello que fluye y se transforma en el devenir involuntario e instintivo de lo viviente. En este proceso de construcción partimos del dualismo cartesiano y la separación cuerpo-alma, planteamiento radicalizada por la noción del hombre máquina de La Mettrie. Postulado filosófico principal que ha generado una tradición materialista, a través de la cual, la visión de las modificaciones tecnológicas del ser, no solo son posibles, sino necesarias para un perfeccionamiento del cuerpo-máquina, en vista a la ilusoria evolución tecno-darwiniana de progreso sin fin. El sujeto-cuerpo solo se encuentra en confrontación con lo otro y, a veces, con uno mismo. Esta fisicalidad finalmente se rompió a principios del s. XIX con la aparición de las nuevas ciencias como la psicología, la semiología, la sociología, o las arriesgadas trazas de las vanguardias estéticas y el posterior trauma de las guerras mundiales. No existe una entidad central, sin fisuras y unificada en un sujeto/cuerpo ya dado y existente como defendía la modernidad racionalista, sino un sujetos/colectividad que necesita constantes actualizaciones sociales y tecno-orgánicas. Para Santiago Koval, la tecnología es el propulsor de toda evolución humana, pero debe sus fundamentos a la imaginación humana. “El desarrollo tecnocientífico regula los límites de lo realizable; el discurso imaginario, las fronteras de lo concebible” (Koval, 2008, p. 15).

La idea-fuerza del cuerpo autómatas de La Mettrie persiste, aún hoy de forma implícita, y toma mayor relevancia desde los avances exponenciales tecnológicos. Que el cuerpo se proponga como máquina y no como objeto natural o animal, no dejará de traer consecuencias al momento de ejercer actividades con y sobre él. Lleva implícito el deseo de docilidad que es transferido por contagio a la idea de sujeto-humanidad en general (Foucault, 2005). Y, obviamente, a la idea de un entorno natural aceptado como una extensión más del sujeto y, por tanto, bajo su dominio, manipulable, sin prever las consecuencias y degradación de ese entorno.

## 2.1 Cuerpo y *Cyborg*

La idea de un cuerpo manipulable, asumida también por científicos y artistas, defiende el cuerpo como algo completamente obsoleto, como una cáscara vacía que debe ser abandonada para tecnológicamente dar paso al siguiente nivel en la evolución humana: el *Techno Sapiens* o el *Cyborg*. Se aboga para que el objeto de estudio de la antropología pase del ser humano al *cyborg*, considerado éste como un representante más idóneo de nuestro presente y, sobre todo, de nuestro futuro, aunque sea escindido de su entorno natural.



Figura 1. NASA. *Cyborg*. Fuente: <https://www.orwelltoday.com/mooncyborgnasa.shtml>

En 1960, el fisiólogo Manfred Clynes y el psiquiatra Nathan Kline, del programa de la NASA de exploración del cosmos, acuñaron el término '*cyborg*' de la unión de *cybernetic* y *organism*, como una entidad humana que podía ser mecánicamente optimizada para soportar las condiciones extremas del espacio exterior. El objetivo de la NASA era la búsqueda de sistemas automáticos para potenciar los órganos vitales del individuo y posibilitar las modificaciones de sus constantes psicofísicas con el fin de robustecer el propio organismo. "Un organismo formateado e integrado con componentes externos que regulasen y controlasen las funciones vitales de su cuerpo para poder adaptarse a entornos desconocidos." (Iglesias, 2016, p. 209). En este sentido, las preocupaciones de la Administración Nacional de la Aeronáutica y del Espacio se centraban en algunos problemas básicos sobre la viabilidad del cuerpo en el espacio que requerían soluciones urgentes como: el estado de alerta y vigilia, el efecto de radiación, los problemas metabólicos y controles térmicos, la oxigenación y la reducción del carbono, la entrada y salida de fluidos, el control cardiovascular, el mantenimiento muscular, los problemas de percepción, la variación de la temperatura y de la presión externas, los trastornos psiquiátricos, etc. Era necesaria la creación de entidades, individuos, que mejorados mediante la tecnología pudiesen sobrevivir en el espacio, o en condiciones físicamente adversas. (Fig. 1).

En el artículo *De cyborgs, superhombres y otras exageraciones*, Félix Duque aporta una definición un poco más precisa: "es un hombre corregido en sus defectos y carencias y a la vez potenciado en sus facultades, mediante el empleo y la implantación de tecnología en su cuerpo." (Duque, 2003, p. 167). Para el padre de la cibernética Norbert Wiener el estado aumentado del cuerpo por medio de añadidos mecánicos, prótesis sustitutivas y mejoras artificiales viene definido por la lógica de los conceptos cibernéticos.

Un campo en el que podemos usar, y usamos, tales sistemas mixtos es el del diseño de prótesis, de dispositivos que reemplazan miembros u órganos sensibles dañados. Una pierna de madera es un sustituto mecánico de una pierna de carne y hueso perdida, y un hombre con una pierna de madera representa un sistema compuesto tanto por partes mecánicas como humanas. (Wiener, 1967, p. 56).

Estas prácticas están forzando al límite el concepto que se tiene del cuerpo: las modificaciones no parten solo de necesidades operacionales, sino de alteraciones estéticas y muy pronto, de añadidos de órganos o extremidades hasta ahora inexistentes. Joseph M. Rosen y Burt Brent, relevantes cirujanos en el campo de la reconstrucción biónica, entendida como interfaz hombre-máquina, de la implantación de nervios artificiales y de trasplantes de extremidades mediante la inmunosupresión, defienden las posibilidades para la modificación de nuestros límites naturales. En su artículo *Learn to Make Wings: Thoracobrachial Pterygoplasty Powered by Muscle Transposition Flaps* (1987), el Dr. Brent propone la construcción quirúrgica de una especie de membrana que, uniendo los brazos a los costados, podría operar como unas alas planeadoras, similares a las que disponen las ardillas voladoras y en las cuales se han inspirado en los últimos años nuevos trajes planeadores que se utilizan en deportes de riesgo como el *wingfly* (paracaídas planeadores). Nos acercamos, cada vez más, a un tipo de artefactos humanos, medio biológicos-medio tecnológicos, como los soñados por la Ciencia Ficción. Las nuevas tecnologías ofrecen la posibilidad de superar los límites impuestos por nuestra herencia biológica en una especie de deseo explícito de no aceptar nuestro pasado, ni nuestro origen natural-orgánico. Nos situamos frente a una alteración, evolución o desarrollo desquiciado de nuestra naturaleza humana que nos conducirá a la siguiente fase: el estadio posthumano en medio de la era antropocena. Los continuos adelantos tecnológicos transforman nuestros cuerpos a nivel individual y social para ofrecernos soluciones ¿efectivas? en el marco de una continua distopía tecnológica y natural.

### 3 LECTURAS DE PROGRESO: LO POSTHUMANO

El pensamiento de progreso se ha presentado históricamente como motor para generar imaginarios posibles de situaciones epocales reales-presentes a través de la creación de modelos plasmados en formatos literarios, estructuras arquitectónicas, sistemas sociales, imágenes pictóricas, etc.

Es a partir de la aparición durante la modernidad de contra-visiones que cuestionan los arché o primeros principios en los que se asienta el modelo moderno de progreso, cuando el concepto de utopía toma dos caminos, que podríamos denominar el modo proyectivo y el modo transformativo (Suárez, 2016, p. 269).

Mientras que el primero presenta formatos irrealizables desde un presente determinado, en una búsqueda radical de modificación de los límites de lo existente, el segundo defiende una corrección transgresora, más positiva, en una propuesta de nuevos estratos/estructuras adaptables. En cualquier caso, parece ser que ambas visiones, casi en una relación simbiótica, se retroalimentan históricamente y construyen aspiraciones de la realidad entre lo posible y lo pensable en nuestro ideario colectivo, nuestro imaginario utópico/distópico. En justamente en este imaginario, donde la figura del *cyborg* se ha convertido en el centro de un nuevo paradigma transhumanista utópico (Katherine Hayles, Nick Bostrom, Robin Hanson, Hans Moravec). El sujeto

humano transformado busca en la ciencia y en la técnica el marco ideal para su desvinculación con lo ‘humano’, con cualquier límite de dominio, de control y de condicionamiento, incluso del biogenético.

Katherine Hayles, teórica sobre la hibridación del tecnocuerpo, indica en su libro *How We Became Posthuman* (1999) “cada vez más la pregunta no es si nos convertiremos en posthumanos, porque la posthumanidad ya está aquí. Más bien, la pregunta es qué tipo de posthumanos seremos” (p. 246). El desarrollo imparable de las tecnologías protésicas anticipa una evolución supersónica de la especie humana, acercándonos a las más locas fantasías tecno-científicas y reactualizando la pregunta fundamental sobre las fronteras humano/máquina, humano/naturaleza y sobre los diferentes interfaces que nos acompañarán en un ecosistema cada vez más artificial. Las modificaciones empiezan a ser tan trascendentes que se han iniciado nuevos estudios ontológicos para los cuales, en detrimento de lo natural, lo inorgánico ya es parte del ser.



**Figura 2.** Mike Parr. *Cathartic Action: Social Gestus No. 5*, 1997. Performance.

Fuente: <https://www.artgallery.nsw.gov.au/collection/works/100.2001.a-c>

Paralelamente en la esfera del arte han ido apareciendo, experimentando y evolucionando las mismas trasfiguraciones entre lo humano y lo posthumano en una constante manipulación ontológica del ser y del cuerpo. La detallada lista (a la que he añadido algunos artistas más) que propone Fabián Giménez Gatto, en su prólogo a *El cuerpo posthumano. En el arte y la cultura contemporánea* de Iván Mejía (2014) es muy sintomática: El cuerpo amplificado de Stelarc en *The Third Hand* (1976-1980), el cuerpo anal de Keith Boadwee en *Untitled (Purple Squirt)* (1995), el cuerpo autolacerado de Gina Pane en *Le Lait Chaud* (1972), el cuerpo amputado de Mike Parr en *Cathartic Action: Social Gestus No. 5* (1977) (Fig. 2), el cuerpo baleado de Chris Burden en *Shoot* (1971), el cuerpo clausurado de Heli Rekula en *Hyperventilation* (1993), el cuerpo drogado de Marina Abramovic en *Rhythm 2* (1974), el cuerpo eléctrico de Atsuko Tanaka en *Electric Dress* (1956), el cuerpo endoscópico de Mona Hatoum en *Corps étranger* (1994), el cuerpo esquizofrénico de David Nebreda en *23.6.89* (1989), el cuerpo estéril de John Duncan en *Blind Date* (1980), el cuerpo eyaculatorio de Andrés Serrano en *Untitled VII (Ejaculate in Trajectory)* (1989), el cuerpo ginecológico de Annie Sprinkle en *The Public Cervix Announcement* (1992), el cuerpo vih positivo de Ron Athey en *Four Scenes in a Harsh Life* (1994), el cuerpo masoquista de Bob Flanagan en *You Always Hurt the One You Love* (1991), el cuerpo masturbatorio de Vito Acconci en *Seedbed* (1970), el cuerpo materno de Mary Kelly en *Post-Partum Document* (1973-79), el cuerpo menstrual de Judy Chicago en *Red Flag* (1971), el cuerpo musical de Nam June

Paik en *Human Cello* (1965), el cuerpo automutilado de Günter Brus en *Automutilación* (1965), el cuerpo orgásmico de Elke Krystufek en *Satisfaction* (1996), el cuerpo orgiástico de Carolee Schneemann en *Meat Joy* (1964), el cuerpo pornográfico de Cosey Fanni Tutti en *Prostitution* (1976), el cuerpo queer de Jurgen Klauke en *Transformer* (1973), el cuerpo quirúrgico de Orlan en *Omnipresence* (1993), el cuerpo terminal de Hanna Wilke en *Intra-Venus* (1993), el cuerpo vaginal de Shigeko Kubota en *Vagina Painting* (1965), el cuerpo con vih transportado de Pepe Espaliú en *Carrying* (1992), el cuerpo violado de Ana Mendieta en *Rape Scene* (1973) o otros cuerpos más tecnologizados como el de Marcel·lí Antúnez con *Epizoo* (1994) o la performance *Afasia* (1998), o performances chicanas de Guillermo Gómez Peña en sus *Mexterminator* (1998)...

#### 4 EL CYBORG ARTÍSTICO

*No me interesa hablar académica o teóricamente de los interfaces, lo que me interesa es conectarme, ampliar muy cuerpo con sistemas cibernéticos y ver qué pasa.* Stelarc, 1997.

El cuerpo y sus transformaciones tecnológicas han de ser entendidos como una máquina en evolución progresiva de mejora y, por tanto, de optimización y 'robotización' para que pueda cumplir finalmente su culminación más allá de la propia carne. La piel, la membrana biológica aparece como la primera interfaz o superficie de contacto que permite el intercambio de información entre nuestro sistema interno biológico y el sistema externo social. Esta interfaz tiene que evolucionar juntamente con el propio cuerpo, no comportarse como un dispositivo cerrado, debe poder expandirse para aceptar la nueva esencia ontológica y permitir un constante intercambio de información, debe conformarse como agente que incluye sensores activos y reactivos, canales de comunicación abiertos, sistemas interactivos, etc.

El imaginario del *cyborg* desde su vertiente político-social-género de Haraway hasta sus desarrollos ontológicos más radicales de Moravec, dentro de la corriente transhumanista, con la propuesta de una asimilación absoluta de la materia orgánica a través de una descarga o transbiomorfosis (metamorfosis transbiológica) que traduzca las redes neuronales de nuestras mentes a la memoria de un ordenador, ha definido todo este artículo, para ahora tomar 'cuerpo' en las experimentaciones artísticas realizadas por algunos creadores desde la década de finales de los setenta.

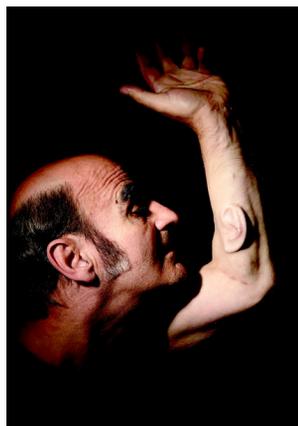


Figura 3. Stelarc *Ear on arm*. Performance, 2008. Fuente: <https://stelarc.org>

El artista performático Stelarc se potencializa como culminación y desarrollo visual de las diferentes expresiones que hemos analizado sobre el término *cyborg*. Asume los conceptos más radicales de alteración de la materia a través de la tecnológica, acepta las posibilidades de conexión extendida desde el cascarón vacío de un cuerpo humano al universo de redes y flujos de información y datos, rechaza la finitud de la presencia física del sujeto y su superación con la implementación protésica. Admite, por último, las teorías de desarrollo y evolución de teóricos y científicos como Kurzweil, Moravec o Bostrom, los principios del transhumanismo, e incluso las posturas más alternativas de Haraway, pero no como un planteamiento conceptual sino como una realidad presencial y experimental en su propio ser y, hasta sus últimas consecuencias, como la implantación quirúrgica de una oreja biónica en uno de sus brazos (*Ear on arm*, 2008). (Fig. 3).

Desde sus inicios Stelarc ha ido evolucionando en su filosofía y en sus representaciones estéticas para transformarse en un auténtico *cyborg* siguiendo su filosofía *Obsolete Body*. Su obra, su espacio de trabajo, ha sido siempre su propio cuerpo, que tomado al mismo tiempo como herramienta y como materia en bruto, ha ido modificando y mejorando para experimentar con nuevas interfaces protésicas hiperconectadas. En este sentido ha maximizando tecnológicamente la cita de McLuhan: “La extensión de un solo órgano de los sentidos altera la manera en que pensamos y nos comportamos. Cuando estos parámetros cambian, el ser humano cambia” (Dery, 1998, p. 79).

En su ensayo *Prosthetics, Robotics & Remote Existence: Post-Evolutionary Strategies* (1990), Stelarc define los principios conceptuales y los objetivos que le impulsan en sus diferentes creaciones (solo indico los títulos de los apartados del texto):

1. Rediseñar el cuerpo / redefinir lo que es humano.
2. Cuerpo obsoleto.
3. La invasión de la tecnología.
4. Cuerpo hueco / piel solar.
5. Pan - fisiología planetaria.
6. No nacimiento / no muerte - el zumbido del híbrido.
7. Cuerpo anestésico / la atrofia del éxtasis.
8. Hybridhuman - sistemas de máquinas.
9. Hacia arriba - ilusión de la fidelidad

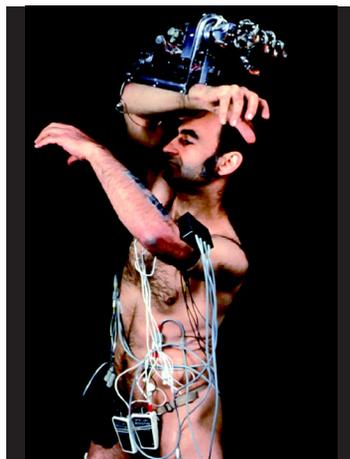


Figura 4. Stelarc, *The Third Hand*. Performance, 1984. Fuente: <https://stelarc.org>

En cada una de sus performances, ha ido ampliando, modificando, transgrediendo, invadiendo, evolucionando, hibridando ese cuerpo obsoleto y desechable con todo tipo de tecnologías, máquinas, sistemas de comunicación en red y wifi, operaciones de quirófano, endoscopias con dispositivos que incluyen minicámaras y sensores, implantaciones, etc. La performance *The Third Hand* (1981) (Fig. 4) consistió en un brazo robótico con una mano prensil, conectado a los músculos de su abdomen para su funcionamiento. Inicialmente exploró las posibilidades de escribir simultáneamente con su mano derecha y la tercera mano mecánica, pero rápidamente fue incluyendo en sus diferentes presentaciones y performances nuevos artilugios como dispositivos ultrasónicos, pulsaciones láser, cascos binoculares, micrófonos que recogían sonidos de su cuerpo, e incluso instrumentos convencionalmente utilizados en medicina. Toda una gama de prótesis artificiales hasta convertirse en un *cyborg* que se mueve entre la esfera de la realidad y del mundo virtual.

En 1995 Stelarc avanza hacia nuevas formas de intervención, modificación y comunicación vinculadas a su cuerpo cubierto por un tecnoesqueleto y conectando con la incipiente red de internet. En las obras *Fractal Flesh* (1995), *Ping Body* (1996), *Parasite* (1997) explora sus límites para ampliar y modificar su presencia carnal e individual en el mundo físico por una existencia compartida y digitalizada en el mundo "virtual" colectivo. "El cuerpo ha sido aumentado, invadido y ahora se convierte en anfitrión no solo de la tecnología, sino también de agentes remotos." (Stelarc, 1998, p. 132). La red no representa la desaparición del cuerpo en un anonimato vacío, sino una forma de extensión multipersonal y multicolectiva, puntos fractales en un universo virtual en continua evolución y expansión, un big bang de datos que fluctúan y se comunican incesantemente. "Internet es concebida por el artista como un sistema nervioso externo que conecta millones de cuerpos, en contraposición al sistema nervioso humano que solo regula y controla uno; considera que las redes telemáticas, abren la posibilidad de redefinir las funciones del cuerpo, en incluso que llegará el día en que se consiga prescindir de él." (Mejía, 2005, p. 150). Internet es el culmen de la prótesis tecnológica que amplía hasta el infinito nuestras sensaciones y nuestras realidades, hasta el punto de que podríamos decir que la realidad no existe sino es mediada por la red.

#### 4.1 Integración exógena e integración endógena.

---

Marcel-lí Antúnez Roca es otro artista imprescindible dentro del contexto *cyborg*. Ha experimentado con diferentes dispositivos y mecanismos robóticos para la construcción de un universo propio, en muchos casos oníricamente caótico. En la evolución de sus trabajos podemos encontrar metáforas sobre los dos tipos de integración hombre-máquina: la integración exógena (humanización del robot) como en *JoAn, l'home de carn* y la integración endógena (robotización del sujeto) con *Epizoo* o *Réquiem*. El artista busca máquinas que lo encierren, lo modifiquen, lo muevan, lo manipulen, dejando su cuerpo a merced de interfaces controlados por el usuario, en un acoplamiento mediado entre carne y metal. Sin llegar a ser tan radical como Stelarc, ni a "fundirse" con la tecnología como realidad, muestra una exploración de la esencia, el dominio y la manipulación del cuerpo expandido y de los miembros que lo configuran. Abandona su voluntad y su acción de una manera consciente en los mecanismos controlados por el otro, ya sea local o virtual, reproduciendo movimientos de una manera mecánica o reactiva. En cada nueva representación, asume mayores retos de complejidad técnica para provocar una mayor "participación polisensorial del espectador." (Saumell, 1999, p. 128)



**Figura 5.** Marcel·lí Antúnez Roca, *JoAn, l'Home de carn*. Instalación, 1992. Fuente: <http://marceliantunez.com>

El androide *JoAn, l'Home de carn* (1992-93) (Fig. 5) muestra a una figura masculina a escala natural, una estructura mecánica que esta forrada de carne (piel de cerdo cosida y cuero de vaca), sentada dentro de una urna de cristal y madera. El autómatas toma vida en presencia del público y mueve diferentes partes de su cuerpo (brazos, hombros, cabeza y miembro masculino). Una extraña paradoja entre lo biológico y lo mecánico que describe correctamente la línea de su desarrollo posterior desde los conceptos de interfaz, computación y medio. “Un tipo de sistematurgias mecatrónicas, que plantean nuevas formas de interfaz, gestión computacional de los recursos y nuevos medios de representación: robots, imagen y sonido interactivo entre otros.” (Antúnez, 2003, web)

Con *Epizoo* (1994) (Fig. 6) se acerca un poco más a los supuestos de Stelarc: el cuerpo es un ente vacío que puede ser ocupado por otro, un desecho orgánico, una marioneta de la tecnológica. El cuerpo físico es un ser fragmentado, violentado y violento. “Uno de los aspectos que nos fascina de las máquinas en general, y de los robots en particular, es su endiablada capacidad de ejecutar tareas sin descanso. Quizá por ello las máquinas representan una clara metáfora de lo orgánico, fulgurante alegoría sobre la que, a menudo, nos vemos reflejados. Pero quizá los robots sean algo más que una máquina útil, algo más que una figura retórica.” (Antúnez, 2003, web). El artista no tiene voluntad propia, un exoesqueleto encierra su cuerpo y lo deja a merced de los deseos y acciones de los usuarios. El armazón, compuesto por diferentes dispositivos neumáticos ajustados a su nariz, nalgas, pecho, boca, orejas, está conectado a un ordenador que dispone de una interfaz de usuario. Como si nos encontrásemos frente a un juego de rol macabro, entretenimiento sadomasoquista, podemos modificar, transfigurar y desgarrar la representación figurativa, alter ego del propio artista, desde la plataforma de usuario. La acción ejecutada en el programa tiene su directa consecuencia en la realidad, sobre el cuerpo pasivo de Marcel·lí. El público no es un simple voyeur, sino un dominatrix tecnológico animado por los gritos y la gestualización que se mezclan entre la pantalla del ordenador y el artista. Además, para potenciar esta colectividad de la intervención performática, el akelarre de ritualidad tecnológica, una gran proyección, situada detrás del artista, muestra la pantalla del ordenador a todos los presentes y lo que cada ejecutor hace a nivel individual desde la interfaz.



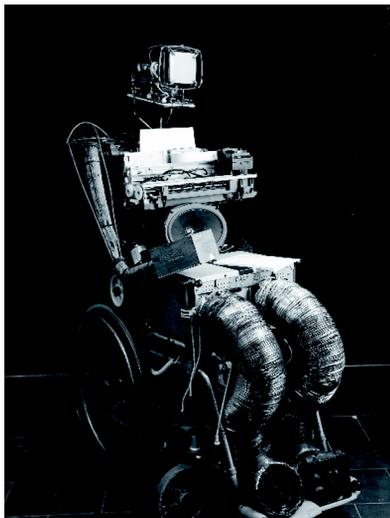
Figura 6. Marcel-lí Antúnez Roca, *Epizoo*. Instalación, 1994. Fuente: <http://marceliantunez.com>

En el espectáculo teatral *Afasia* (1998) inspirado en *Odisea* de Homero, Marcel-lí continúa ahondando en las posibilidades del control desde prótesis evolucionadas (*deskeleton*), pero esta vez extendidas más allá de su cuerpo, a todo un escenario y a los diferentes elementos que forman parte de la representación: desde las luces, los sonidos o los vídeos, hasta una serie de pequeños robots independientes que forman el 'coro' que acompaña al héroe homérico Ulises metamorfoseado en Marcel-lí. En 1999 se presenta el bodybot *Réquiem* un nuevo traje exoesquelético, una estructura de planchas de aluminio y acero. Diseñada a medida del cuerpo del artista sirve de caparazón o de armadura interactiva donde se encierra el sujeto pasivo, muerto, que retorna a vivir con la presencia de los usuarios. A pesar de la importancia que la tecnología ha supuesto en sus trabajos, Marcel-lí es consciente de su funcionalidad como herramienta en una globalidad creadora.

No creo en esta categoría arte robótico ni en otras categorías, solo hay que pensar en fax-art, mailart o net art categorías que han quedado obsoletas o que lo quedarán pronto. Lo que sí que veo es la interacción (en su sentido computacional) como un nuevo factor o paradigma que no existía hace tan solo veinte años y que en cuanto a resultado y lenguaje lo veo como una punta de Iceberg. En este sentido veo a los robots como parte o disciplina de un entorno complejo que convive con otros medios o disciplinas (Iglesias, 2012, p. 444)

## 4.2 La mimesis tecnohumana

En el campo de la integración exógena o asimilación de formatos antropomórficos por parte de la máquina o robot bajo una lógica mimética de la naturaleza del organismo humano, incluso de sentimientos, es necesario mencionar a Andy Warhol y su "*I want to be a machine... I think everybody should be a machine.*" (Swenson, 1963, p. 24). Cuando Andy Warhol murió en 1987 dejó tras de sí un proyecto inacabado, denominado *Andy Warhol: A No-Man Show*. Un doble robótico, un gemelo artificial sentado y mirando de frente, que moviendo compulsivamente una pierna declama textos de libros del artista o sencillamente chismorrea. Este proyecto tardío de Warhol reactualiza sus intereses conceptuales: el dinamismo de la tecnología, los sistemas de reproducción, los medios de comunicación de masas, el juego de la ausencia y la presencia, lo real y la copia (*Doppelgänger*), el proceso de industrialización consumista frente a la creación de una producción original, etc.



**Figura 7.** Carlos Corpa *PaCo-Poeta Automático Callejero Online*. Instalación, 2004.

Fuente: <https://www.ersilias.com/carlos-corpa-poeta-visual/#>

Carlos Corpa, es otro de los artistas que desarrolla su trabajo en la línea de la ‘humanización robótica’. Sus trabajos inciden en las posibilidades de creación autónoma, pero sin la imposición de programaciones cerradas. El objetivo principal que persigue el artista en sus acciones y piezas robóticas es social: mostrar la máquina en situaciones o actividades que son consideradas principalmente dentro del ámbito humano, “la sustitución de la figura humana por la máquina en un entorno dialogado de interacción pública” (Iglesias, 2013, p. 44). En *Another Painting Machine A.P.M.* (1999) y su evolución *Machina Artis 3.0* (2001), el artista hace referencias a las experiencias pioneras realizadas por máquinas y autómatas, una de cuya máxima expresión de interacción máquina-hombre son las propuestas *Métamatics* de Jean Tinguely. Estos planeamientos radicales de formatos antropomórficos mecánicos que asumen funciones humanas conducen a Corpa hacia la creación de *PaCo – Poeta Automático Callejero Online* (2004) (Fig. 7) en colaboración con Ana María García Serrano, experta en inteligencia artificial y en lenguaje natural (UPM). La figura robótica representa a un mendigo que se desplaza lentamente en una silla de ruedas y pide unas monedas a cambio de un poema.

Para Corpa es necesario replantearse de una manera más profunda los posibles intercambios entre máquinas y sujetos humanos, provocar una reflexión acerca de los espacios vitales que son ocupados actualmente por los individuos y, como en la evolución tecnológica esos espacios pueden ser fácilmente apropiados por robots o por máquinas que funcionan en su coherencia y su lógica, mejor que nosotros.

¿Nos sentimos más inclinados a dar dinero a una máquina de la que brota poesía que a la persona a la que sustituye esa máquina? El ‘sustituto’ no huele y no salpica cuando habla. Pero no se nos ofrece una brillante máquina de alta precisión, sino un autómata construido por trozos de material de desecho. En su afán de decrepitud cuestionamos su motivación para pedir dinero. ¿Sentimos lástima de ella o nos atrae y entretiene? (Corpa, 2004, web).

Por último, en el sentido de intervención tecno-orgánica, debemos citar también las Chicano CyberPunk performances de Guillermo Gómez Peña como el *Mexterminator*, *Border Brujo*, *El Naftazteca*, *El Templo de las Confesiones*, *El Tablero de las identidades Congeladas*, donde transforma las fronteras culturales externas y contradictorias, los márgenes por definición en el centro objetivo de creación y de pensamiento, invirtiendo una diabólica marginación hacia la cultura dominante y el *status quo* del arte. Este profundo interés por el mestizaje, que amplía a toda la existencia cultural y no solo a la tecnología, le acercan más al pensamiento cibernético defendido por Haraway en su *A Cyborg Manifesto* que a los puristas del poshumanismo.

## 5 ALGUNAS CONCLUSIONES

Según hemos analizado el término 'Antropoceno' ha sido asumido ya por la mayoría de la comunidad investigadora en sus diferentes ámbitos humanistas y científicos, por la amplitud de posibilidades en sus planteamientos críticos acerca de una nueva 'época de los seres humanos' y las implicaciones que su mera existencia ha provocado y continúa provocando en todo el mundo Gaia. En cualquier caso, no debemos olvidar algunas objeciones importantes que también están apareciendo en su uso como concepto cultural aglutinador, y no solo en las ciencias geológicas. En ese sentido, hay dudas sobre la oportunidad de utilizar como "moda" nuevas categorías analíticas, que es posible no aporten nada específico sobre la utilización de las categorías ya conocidas en los estudios culturales (*Cultural Studies*): relaciones entre cultura y naturaleza, o entre sujeto social y su entorno vital (medio ambiente); o con respecto a la aceptación de un nuevo antropocentrismo existencialmente justificado, egoísta y naturalmente amoral, donde la toma de decisiones negativas por ciertos ámbitos de poder (político-económico) sean asumidas como procesos naturales de toda nuestra especie. Helmuth Trischler, historiador de la ciencia y la tecnología y director del departamento de investigación del Deutsches Museum (Munich) apunta:

El Antropoceno no trata enfáticamente acerca de la afirmación de la dicotomía entre naturaleza y cultura que se ha desarrollado a lo largo de la era moderna, sino sobre poner en duda crítica al antropocentrismo que ha resultado de esto. No es casualidad que el Antropoceno como concepto cultural haya encontrado resonancia particular entre los defensores de los enfoques poshumanistas (Trischler, 2017, p. 50)

Son planteamientos alternativos y positivos del tratamiento del sujeto humano y del cuerpo, no solo como una estructura de 'usar y tirar' sino en una perspectiva global sobre la humanidad y nuestra singularidad en conjunción con la totalidad de las especies del planeta.

El catedrático de filosofía de la ciencia Fernando Broncano indica en su artículo *Técnica y Política* (2006):

Quizá los *cyborgs* sean algo más que una categoría inspirada en una metáfora. Quizá sean la clave que nos permita disolver viejas y ancestrales dicotomías entre lo natural y lo artificial, entre la cultura y la técnica, entre la técnica y la praxis, entre la representación y la acción. [...] somos animales autopoieticos en un grado que no cabe en el marco de las dicotomías entre lo biológico y lo lógico, entre lo interno a la mente, lo intencional, y lo externo, lo causal y lo social. [...] Somos organismos híbridos de lo técnico y no meramente animales hábiles (p. 257).

Broncano señala nuestra existencia como una naturaleza híbrida-artificial, no somos animales que dependemos del entorno exclusivamente, sino que lo creamos según nuestras necesidades, obviamente en estas necesidades debemos mirar donde pisamos. Nos situamos en una disyuntiva apremiante: o asumimos completamente la cadena tecno-evolutiva, cuyo cenit sería el *cyborg* o *Übermensch* nietzscheano, la extrema existencia abstracta, la *res cogitans* separada de la *res extensa*, una entidad ideal libre de aquel desecho inservible denominado cuerpo o nos reconducimos hacia un 'Buen Antropoceno', si todavía es posible.

El ideal transhumanista radical defiende nuestra liberación física, la eliminación de nuestra carnalidad, que nos oprime dentro de una caducidad temporal limitada. La multiplicación de dispositivos técnicos personales y de prótesis: todos somos *cyborgs* optimizados y siempre potencialmente ampliables. Un ser infinito traspasando las barreras de la carne y de la mente, un ente cuya identidad no está anclada en unas coordenadas reales, físicas, biológicas, preñado por ingentes cantidades de tecnoinformación-tecnocomunicación y ajeno a su incidencia vital en su propio mundo azul. El 'Buen Antropoceno' plantea una oportunidad para reestructurar nuestro sistema de conocimiento... y de vida, de manera que sea fundamentalmente un "reencuentro [conceptual] del tiempo humano (histórico) y del tiempo de la Tierra (geológico) para superar la división temporal, ontológica, epistemológica e institucional entre la naturaleza y la cultura, el medio ambiente y la sociedad, que ha dado forma a la visión del mundo occidental desde el siglo XIX." (Trischler, 2017, p. 55). Como ejemplos, el proyecto: *Bienvenidos al Antropoceno: la tierra en nuestras manos*, programa conjunto del Deutsches Museum, principal museo de ciencia y tecnología de Alemania, y el Rachel Carson Center for Environment and Society (RCC), asociados con la Haus der Kulturen der Welt (Casa de las Culturas del Mundo) que entre el 2013 y el 2014 dedicó todas sus actividades al Proyecto Antropoceno. O el III Simposio Internacional: *Ecologías mutantes en el arte contemporáneo: devenires posthumanos (2019)* realizado por Art, Globalització, Interculturalitat Group en el MACBA y sus planeamientos iniciales: "¿De qué manera un renovado sentido de finitud, responsabilidad y aceleración de nuestras sociedades tecnológicamente mediadas desahucian la consistencia eterna y universal del ser, de las relaciones sociales y de los sistemas de valor? ¿De qué manera pueden contribuir las prácticas artísticas, pedagógicas, urbanísticas, activistas, etc, a una revolucionaria reconstrucción de la sensibilidad que pudiera transformar el estado de las cosas?" Una disyuntiva apremiante, si todavía es posible decidir.

## Bibliografía

---

Antúnez Roca, M. [online]. Recuperado el 08-11-2018 de [www.marceliantunez.com](http://www.marceliantunez.com)

Antúnez Roca, M. (2003). *AntuBots* [online]. Recuperado el 08-11-2018 de <http://marceliantunez.com/texts/antubots-marcelliantunez-robots>

Arias Maldonado, M. (2018). *Antropoceno. La política en la era humana*. Barcelona: Taurus.

Atzori, P. y Kirk Woolford, K. (1997). Extended-Body: An Interview with Stelarc. En A. Kroker y M. Kroker (Eds.), *Digital Delirium* (pp. 192-199). Nueva York: St. Martin's Griffin Press.

Brent, B. (1987). Learn to Make Wings: Thoracobrachial Pterygoplasty Powered by Muscle Transposition Flaps. En B. Brent (Ed.), *The Artistry of Reconstructive Surgery*. (pp. 958-970). St. Louis: C. V. Mosby Company. [online]. Recuperado el 08-11-2018 de [http://www.dartmouth.edu/~engs05/archive/engs05\\_2003/syllabus/Making\\_Wings\\_2.pdf](http://www.dartmouth.edu/~engs05/archive/engs05_2003/syllabus/Making_Wings_2.pdf)

Bill, J. (2000). Why the Future Doesn't Need Us. *Wired Magazine*. 8 abril. [online]. Recuperado el 08-11-2018 de [http://www.wired.com/wired/archive/8.04/joy\\_pr.html](http://www.wired.com/wired/archive/8.04/joy_pr.html)

Broncano, F. (2006). Técnica y Política. En M.J. Bertomeu, E. di Castro y A. Velasco Gómez (Eds.), *La vigencia del republicanismo* (pp. 257-286). México: UNAM.

Crutzen, P.J. (2002). Geology of mankind. *Nature*, 415(6867) 23-23. <https://doi.org/10.1038/415023a>

Dery, M. (1998). *Velocidad de Escape. La Cibercultura en el final del siglo*. Madrid: Editorial Siruela.

Duque, F. (2003). De cyborgs, superhombres y otras exageraciones. En D. Hernández Sánchez (Ed.), *Arte, cuerpo, tecnología* (pp. 167-188). Salamanca: Ediciones Universidad.

Finney, S.C. (2015). Estado actual de la definición del 'Antropoceno' como la última Época de la Tabla Cronoestratigráfica Internacional. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 23(2), 256-257.

Hables Gray, C; Figueroa-Sarriera, H.; Mentor, S. (1995). *The Cyborg Handbook*. Londres/Nueva York: Routledge

Haraway, D. *Manifiesto para Cyborg. Ciencia, Tecnología y Feminismo Socialista Finales del S.XX*. [online]. Recuperado el 08-11-2018 de <http://manifiestocyborg.blogspot.com>

----- (2016). Antropoceno, Capitaloceno, Plantacionoceno, Chthuluceno: generando relaciones de parentesco. *Revista Latinoamericana de Estudios Críticos Animales*. año III, vol. 1, junio, 15-26. <https://www.revistaleca.org>

Hayles, C. (1999). *How we Became Posthuman. Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago: The University of Chicago Press.

Hills, D., cofundador de la Corporación de Máquinas Pensantes. Citado en Turner, C.; Virilio, P. (2002) *Ground zero*. Londres: Verso.

Iglesias García, R. (2012) *La robótica como experimentación artística*. Barcelona, Tesis doctoral (inérita).

----- (2013) Carlos Corpa. Por una estética crítica robótica. *Estúdio. Artistas sobre otras*, 4(7), 43-49.

----- (2016) *Arte y robótica. La tecnología como experimentación estética*. Madrid: Casimiro.

Informe Planeta Vivo (2018). WWF World Wild Fund for Nature. Recuperado el 08-11-2018 de [https://www.wwf.es/nuestro\\_trabajo\\_/informe\\_planeta\\_vivo/informe\\_planeta\\_vivo\\_2018/](https://www.wwf.es/nuestro_trabajo_/informe_planeta_vivo/informe_planeta_vivo_2018/)

Jagodzinski, J. (2018). *Interrogating the Anthropocene. Interrogating the Anthropocene: Ecology, Aesthetics, Pedagogy, and the Future in Question*. Alberta: Palgrave MacMillan.

Koval, S. (2008). *La Condición Poshumana*. Buenos Aires: Editorial Cinema.

McLuhan, M.; McLuhan, E. (2009). Las leyes de los medios. *CIC. Cuadernos de Información y Comunicación*, 14(2) 285-316.

Mejía, I. (2014). *El cuerpo post-humano: en el arte y la cultura contemporánea*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.

Saumell, M. (1999). Cuerpos, máquinas y ritmos. En C. Giannetti (Ed.), *Marcel-lí Antúnez Roca. Epifanía* (pp. 123-138). Madrid: Fundación Telefónica.

Stelarc (1998). Visiones parásitas. Experiencias alternantes, íntimas e involuntarias. En C. Giannetti (Ed.), *Ars Telemática-Telecomunicación, Internet y Ciberespacio* (pp. 125-132). Barcelona: L'Angelot.

Swenson, G.S. (2018) 'What is Pop Art?' A Revised Transcript of Gene Swenson's 1963 Interview with Andy Warhol. *Oxford Art Journal*, 41(1), 85-100. <https://doi.org/10.1093/oxartj/kcy001>

Suárez, V. (2016). Cuerpos: utopías de lo real. *Cuaderno 58 / Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*. Año 16 (58), 267-284.

Trischler, H (2017). El Antropoceno, ¿un concepto geológico o cultural, o ambos? *Desacatos: Revista de Ciencias Sociales*, 54. 40-57.

Yehya, N. (2001). *El Cuerpo Transformado. Cyborgs y nuestra descendencia tecnológica en la realidad y en la ciencia ficción*. México: Paidós.

Wiener, N. (1967). *Dios y Golem, S. A. Comentario sobre ciertos puntos en que chocan Cibernética y Religión*. México: Siglo Veintiuno.

III Simposio Internacional: *Ecologías mutantes en el arte contemporáneo: devenires posthumanos* (2019). Barcelona: MACBA. <https://artglobalizationinterculturality.com/es/simposios/ecologias-mutantes-en-el-arte-contemporaneo-2019/>

## NOTAS

---

1. A menos que haya una catástrofe mundial —un impacto de meteorito, una guerra mundial o una pandemia— la humanidad seguirá siendo una fuerza ambiental importante durante muchos milenios. A los científicos e ingenieros les espera una tarea abrumadora para guiar a la sociedad hacia una gestión ambientalmente sostenible durante la era del Antropoceno". Traducción propia.
2. "Soy tan afectuoso con mi cuerpo como cualquiera, pero si puedo tener 200 años con un cuerpo de silicio, lo tomaré". Traducción propia.
3. Anthropocene Working Group AWG <http://quaternary.stratigraphy.org/working-groups/anthropocene/>