

Representación simulada del cuerpo (in)corpóreo en una serie de obras de arte digitales¹

Simulated representation of the (in)corporeal body in a series of digital art pieces

Paulette Rosales Fernández
Magister en Literatura
Pontificia Universidad Católica de Chile
Santiago de Chile
pmrosales@uc.cl

Resumen | | Existen diversas maneras de representar la cabida del cuerpo dentro de las obras de arte y la literatura, y en la actualidad, cuando las tecnologías dictan los modos de traducir las experiencias, el cuerpo va tomando una forma que delata mecanismos de resignificación de lo que define tanto al cuerpo como al ser humano. Uno de ellos es el del cyborg, un cuerpo devenido en máquina (o puede ocurrir al revés, que una máquina devenga en humano), que se presenta como un método de autoconocimiento en la era de la digitalidad y lo posthumano. Entonces, las preguntas por la cabida del cuerpo y la definición de lo humano son fundamentales para entender los modos de representar la subjetividad corporalmente: hasta qué punto el cuerpo refiere a humanidad.

Palabras clave | | Cuerpo | Cyborg | Arte | Posthumano | Digitalidad

Abstract | | There are different manners in which the body is represented in art and literature, and in these times, when technology dictates the ways to translate experience, the body takes a form that unveils mechanisms of resignifying what defines body and human being. One of them is the cyborg, a human body becoming a machine (or it can happen the other way around, a machine becoming a human being), that presents itself as a method of selfdiscovery in the digital and posthuman era.

¹ Este trabajo es un resultado del proyecto Fondecyt regular 1200172, “Literatura y cine en la era digital: experimentaciones, expansiones y resistencias latinoamericanas”.

Therefore, the questions over the ways in which the body has a place in this and the definition of human being are fundamental to understand the manners of representing corporeal subjectivity: to what extent the body refers to humanity.

Keywords | | Body | Cyborg | Art | Posthuman | Digitality

Tiempos digitales y posthumanos

En los tiempos actuales de la digitalidad, cuando lo posthumano pareciera ser la tónica al momento de representar las experiencias, las tecnologías se presentan como las herramientas fundamentales para traducir el sentir de acuerdo con mecanismos digitales que separan lo material de lo intangible. El cuerpo en estas representaciones se ve dejado de lado, o resignificado por modismos propios de la digitalidad que reproducen de manera simulada la cabida de la corporalidad dentro de los circuitos de expresión y recepción. En este sentido, las nociones fundacionales de la concepción de la corporalidad dentro del arte cambian radicalmente desde las expresiones clásicas a un nuevo orden marcado por prácticas tecnologizadas. Así, el cuerpo en la actualidad es “un cuerpo rasgado y exhibido como un espectáculo, en suma, de un cuerpo político abierto a la esfera pública de la experiencia” (Guasch 59). Como señala Guasch, el arte contemporáneo, así como las distintas manifestaciones creativas, contempla expresiones alternativas sobre la cabida del cuerpo desde su dimensión individual y colectiva. Las representaciones de las subjetividades dan un giro hacia una sinécdoque, en donde se hace una relación de “el todo por la parte y la parte por el todo” cuando se trata de las expresiones del cuerpo como reflejo de la realidad distorsionada.

Si la definición de una palabra, que evoca los sentidos de aquello a lo que refiere, se da a partir de sus usos, ¿cómo definir una corporalidad suspendida? Las aproximaciones que se hacen de los conceptos asociados a los organismos vivos, específicamente al ser humano, se actualizan a los nuevos horizontes culturales que rigen en torno a la invasión de la máquina. Esto haría eco de lo planteado por Oubiña (2011), la literatura y el arte se configuran en un extremo en el que parecieran desterrarse los sentidos tradicionales y, por tanto, las definiciones canónicas de lo que implica esta nueva relación con el lenguaje (30). Los cambios de registro de las sensibilidades corporales producen y reproducen la

aceleración de la vida en contexto de la era digital, y en esta aceleración las reglas y límites se suspenden para dar pie a regímenes de verdad (o de lo real) alternativos. Con esto, los sentidos y significados se parcializan y se adaptan a una estética vinculada al simulacro (Baudrillard 1978), concepto que, asimismo, ha sido resignificado desde el espacio digital (Berardi 2019) a propósito de los sistemas tecno-comunicacionales (167); codificaciones de la sensibilidad que se valen de los acoplamientos de formulaciones indeterminadas por la abstracción en la que nos sume la tecnología.

Este giro ontológico es propiciado no solo por las condiciones históricas y culturales de la época digital, sino que las condiciones materiales que se generan a partir de las tecnologías producen modos alternativos de interacción e interrelación entre el sujeto y su entorno. Si las convenciones sociales y culturales con las cuales se concebían los conceptos básicos de humanidad, caracterizados por una serie de binarismos fundamentales para entender la realidad desde el punto de vista de dicotomías confrontacionales –hombre/naturaleza u hombre/animal–, lo posthumano deconstruye y rearticula estas nociones (Braidotti). El ser humano, o la humanidad, ya no se enfrenta a un opuesto orgánico, como lo es la naturaleza o el animal, sino que se tensiona a partir de las herramientas que el propio hombre ha creado y que pareciera estarlo consumiendo. En el contexto posthumano se tensiona la relación del humano con las herramientas de expresión de su subjetividad, y cómo estas no alcanzan a retratar todo lo que compone al hombre, por lo que hay una superación de la condición humana que se advierte en el uso de instrumentos alternativos que transgreden esas fronteras. Así, operaría lo extremo definido por Oubiña en tanto espacio de representación que hace patente ese borrado de fronteras y suspensión de lineamientos determinados. Por lo tanto, se configuran “los extremos [que] son espacios inciertos porque las obras que los exploran trazan los primeros itinerarios al mismo tiempo que los recorren con instrumentos que se han vuelto imprecisos al pasar a esa atmósfera lejana y antifamiliar” (22). Al considerar lo extremo como pie de entrada, la asimilación entre las convenciones asociadas a tradiciones pasadas se acopla a los nuevos modos de representación y expresión, en donde entraría esta experiencia del límite que permite bordear los sentidos que van surgiendo con cada nueva herramienta.

Berardi (2019), retomando algunas ideas elaboradas por Jean Baudrillard en los años setenta, se hace cargo de un concepto fundamental para entender de qué modos las tecnologías han estado insertándose en la vida del hombre y han recompuesto las nociones básicas de la aprehensión de la

realidad: el simulacro. Definido por Berardi como “una máquina de producción de realidad que tiene un carácter replicante y recombinante, y que se funda en las tecnologías de replicación electrónica” (168), estas tecnologías rearticulan las subjetividades a modo de refracción de las experiencias como si se tratara de una realidad segunda. Un juego de espejos en donde se enfrentan dos caras de una misma moneda, un lado concreto y uno digital; lo corpóreo y lo incorpóreo. De esta manera se levantan cuestionamientos por el mismo lenguaje con el cual se entiende la realidad, y el cuerpo inserto en ella y, por ende, el sentido estético de la propia experiencia. Baudrillard (1978) define este concepto señalando que “la era de la simulación se abre, pues, con la liquidación de todos los referentes –peor aún: con su resurrección artificial en los sistemas de signos, material más dúctil que el sentido, en tanto que ofrece a todos los sistemas de equivalencias” (7). Los signos de lo real, según este autor, producen cuestionamientos que presentan una mutación en cuanto a las formas de percepción, representación y traducción de las experiencias. El arte, entonces, se hace cargo de tensionar y de exaltar estos cambios desde sus bases; construir y experimentar en la creación de imágenes a partir de retazos de realidad clásica que converjan con lo nuevo, lo que propicia una adaptación gradual a estas nuevas concepciones de realidad. Se cumpliría, de este modo, lo que Oubiña refiere con la experiencia límite de la estética: se relegan los modos dominantes de la dimensión expresiva (35) y se tensionan los sentidos para dar paso al exceso.

Así, en la realidad simulada se hacen evidentes los vacíos conceptuales de las modulaciones del ser para exaltar la transgresión de las tecnologías dentro de la misma construcción de autorreconocimiento del ser. De este modo se hace patente una de las preguntas que plantea Berardi cuando enmarca el uso del simulacro como mecanismo de aprehensión de la realidad dada por la digitalidad: “¿Puede el cuerpo actuar de manera eficaz en el interior de una simulación inmersiva?” (171). La pregunta por el cuerpo, el aspecto material de la subjetividad humana, es central al momento de pensar los tiempos actuales, cómo cabe el cuerpo dentro de una simulación que se postula intangible. Y es que este es el alcance que se hace con respecto a la definición original hecha por Baudrillard, pues Berardi resignifica o amplía la noción de simulacro al insertarla en un circuito completamente digital. De este modo, cuando Berardi postula la “subjetividad inmersiva” (171), se hace cargo de una característica intrínseca de la vida en la era digital, lo inmersivo alude a esta máquina invasiva que repercute en el imaginario simbólico en su totalidad. Se trata tanto de una sumisión voluntaria como inescapable.

Así como lo anterior refiere a las bases en que se asienta el cuestionamiento por los modos de representación, hay un concepto que encarna, por así decirlo, estas concepciones: El cyborg (Haraway 1991), un híbrido de máquina y humano, un organismo que cuestiona las consideraciones de lo que hace al humano un humano en la actualidad digital. Qué tanto es natural y qué tanto artificial, hasta qué punto la máquina puede atravesar a la humanidad y seguir siendo considerado un humano, y cómo esto resignifica los modos en los que operan los mecanismos de representación desde la autopercepción. Haraway enfatiza que “Las máquinas de este fin de siglo han convertido en algo ambiguo la diferencia entre lo natural y lo artificial, entre el cuerpo y la mente, entre el desarrollo personal y el planeado desde el exterior y otras muchas distinciones que solían aplicarse a los organismos y a las máquinas” (3). Si la ambigüedad es lo característico del cyborg, las obras de arte escogidas a modo de ejemplificación de esto (fig. 1, 3 y 4) se hacen cargo de trasladar esa ambigüedad a la (in)materialidad de la corporalidad en el circuito tanto de creación como de circulación en el ciberespacio. Con esto se enmarca la codificación de la sensibilidad sensorial intrínseca de una corporalidad suspendida que intenta refractarse a este simulacro de lo digital a partir de nociones del exceso.

Entendiendo que estas concepciones de experimentación pueden permear a distintas ramas de creación, pretendo plantear esta narrativa del cambio gradual en la experiencia de la corporalidad dentro de una nueva línea artística de lo digital.

Figuras/esculturas digitales: Jean-Michel Bihorel

Jean-Michel Bihorel es uno de estos artistas de la época posthumana. Con su obra digital, específicamente, planteo la interpretación de una de las cuestiones que señalaba Braidotti sobre la descentralización del hombre dentro de la convención social clásica fundada en nociones que ya no sirven para entender la realidad actual. La obra de Bihorel (2016) —quien se describe como un artista digital que juega con los materiales digitales a la vez que intenta darles un giro clásico para componer obras de corte realista —, se postula como una escultura digital, titulada *Flower Figures n°02*. Bihorel propone distintos formatos de representación de esta misma imagen, tanto estática (fig. 1), como en movimiento utilizando los formatos de .gif y video de YouTube, donde se muestra el movimiento de las flores y el juego de luces que hace lucir la impresión realista que caracteriza a sus obras. Este artista

se ancla dentro de la línea de su tiempo de experiencia donde lo digital ya formaba parte del discurso que había comenzado a empujar a nuevas formas de representar, por lo que intenta incorporar lo nuevo con lo tradicional para construir este realismo visual. Es decir, una forma de expresión en que la técnica digital se hace presente mediante herramientas abstractas que, a su vez, construyen abstracción con apariencia de realidad.

(Figura 1)

Fig. 1. Jean-Michel Bihorel. *Flower Figure's N°02*. 2016, escultura digital. <https://jmbihorel.com/flower-figures-n002>

Con esta escultura enlaza conceptos basales de la tradición e incorpora materiales intangibles que detonan en una obra híbrida; de aspecto tangible, juega con la visualidad para construir una silueta humana hecha completamente con instrumentos digitales. Su aspecto concreto es una ilusión que juega con la percepción del espectador. En su calidad de imagen estática pareciera ser una escultura real, pero al ver la imagen en movimiento, se evidencia el simulacro en el que nos sumerge este artista. Vida y cuerpo digitales. El dinamismo que se vislumbra con el formato de video de esta escultura, con un juego de énfasis que cambia con el uso de las luces y sombras, revela y exalta estas composiciones que configuran la obra. Con un uso de la ilusión de contraluz, las flores toman protagonismo a la vez que esconden la silueta humana, dando énfasis al espacio natural y orgánico de la construcción, para luego desprenderse del cuerpo flor a flor, dejando entrever los espacios vacíos de esta corporalidad simulada inacabada.

De esta forma, el intento de llenar el vacío exalta al mismo tiempo la falta, y en este juego lumínico se destaca aún más la desarticulación del cuerpo representado. Composicionalmente el cuerpo es considerado desde la noción orgánica, asumiendo la definición convencional, pero utilizando el cambio de paradigma que se plantea con el uso de las tecnologías en la misma construcción representacional de la materia. Lo que ocurre bajo la piel de la escultura digital es una base natural: antes del ser humano hay naturaleza, pero ¿qué pasa cuando esa relación se ve suspendida con la inserción de la tecnología?

Cyborgs melancólicos: Shorra

En la secuencia de las obras (fig. 2 y 3) se propone una lectura en que se evidencia este traslado de sentido a modo de reescritura de obras clásicas, la incorporación literal de la intervención de la tecnología modifica las expresiones corporales. Por un lado, se presenta una pintura (fig. 2) del autor francés William-Adolphe Bouguereau *Premier deuil* del año 1888, en donde se rescatan tradiciones convencionales de la época adscritas al academicismo clásico. Un retrato de tres figuras completamente humanas que evocan emociones viscerales de la pérdida de un hijo; un cuerpo muerto siendo llorado por sus padres. Estas nociones son resignificadas por una artista digital canadiense llamada Shorra; en el año 2012, Debra Shorra Mason publicó esta obra digital retratando una humanidad atravesada por la tecnología al punto de componer a modo de ligamentos las partes del cuerpo, un cyborg que ha quedado al descubierto en partes del torso, la rodilla y la pérdida del brazo. Shorra se apropió de una pintura clásica para redefinirla desde su título: *Death of a cyborg* (fig.3), en la que releva a través de la visualidad la tradición posthumana de la concepción de la corporalidad. Con un uso particular de las luces, Shorra exalta los cuerpos escenificando la simulación de esta realidad segunda. El cyborg se postula como un cuerpo que intenta absorber materiales ajenos para así traducir la experiencia de un modo que haga sentido desde la sensorialidad escindida. Se deconstruyen las partes del ser para poder simbolizar la experiencia desde el lugar que habita.

(Figura 2)

Fig. 2. William-Adolphe Bouguereau. *Premier deuil*, óleo sobre tela. 1888, Francia, Salón bíblico, Museo Nacional de Bellas Artes, Buenos Aires.

(Figura 3)

Fig. 3. Shorra. *Death of a cyborg*. 2012, fotomanipulación.

<https://www.shorra.com/p771654065/e4e700222>

Al igual que Bihorel (2016), Shorra (2012) se postula como una artista digital a medio tiempo, cuya tradición se ancla en la fotomanipulación. Hibridación de lo análogo de la fotografía, en este caso la pintura de Bouguereau, con la manipulación a partir de herramientas tecnológicas, proponen este paso gradual hacia nuevas perspectivas sónicas de la experiencia sensorial. Cabe mencionar que el paso de una corporalidad aún construida con partes orgánicas (fig. 1), a una que se propone como una máquina posando como humano (fig. 3), destaca aspectos centrales del arte contemporáneo, en su intento de reconsiderar y a la vez criticar los modos de representación del cuerpo y la humanidad. Hace pensar en las preguntas planteadas por Braidotti: “¿qué nuevas formas de subjetividad se destinan a lo posthumano?” y “¿de qué modo lo posthumano produce sus formas propias de inhumano?” (11). Pareciera que cada artista responde a una de ellas, proponiendo expresiones y sensibilidades alternativas que no se limitan a reflejar la realidad, sino a distorsionarla para encontrar respuestas en el proceso de creación.

Al respecto, Guasch indica que “aparecen nuevos acercamientos al cuerpo que lo consideran como sostén de lo falso, de lo artificial y lo simulado más allá del ilusionismo vinculado al discurso clásico de la representación” (62). En este ir más allá, esta superación de las convenciones históricamente concebidas sobre las especificidades de las representaciones, se incluyen metodologías transmediales de modo que las obras de arte que introducen las herramientas tecnológicas en su configuración, hacen operar nuevas consideraciones de aprehensión de realidad. En las obras se hace crítica de la misma realidad actual, la construcción del cuerpo posthumano hace caso omiso del cuerpo en la dimensión de la realidad concreta, se componen corporalidades hechas por instrumentos digitales para el circuito digital. Lo inmaterial desde su esencia y fundamento modifica los espacios y modalidades de circulación y recepción del arte. Se trata, por tanto, de imágenes incorpóreas y ubicuas cuyo lugar radica en el ciberespacio (Guasch 64), por lo que se repara en la presencia de esta ausencia de materialidad del cuerpo en las expresiones artísticas de la digitalidad.

Los supuestos de los conceptos básicos de la realidad se solapan para armar un híbrido, una transformación del régimen de verdad, donde las fronteras no constriñen límites de significación, sino que amplían los horizontes representacionales que se adaptan a los cambios acelerados que hacen

patente la condición de fragilidad de las corporalidades. Por lo que el cyborg, el espectro posthumano anclado a la simulación de la realidad segunda ligada a las tecnologías, dicta modos de superación, pero sin definición específica. El humano es un experimento de materiales que emanan de distintas vertientes, y lo digital deconstruye a la vez que rearticula posibilidades infinitas de plantearse en un cuerpo abstracto.

Devenir máquina: Hideo Kuze

La fragilidad comprende un aspecto en común de las representaciones, articulando un sentido alternativo de lo que se comprende de la humanidad. En esta superación de lo que Haraway (1991) proponía respecto de la relación de humano-máquina, se repara en el hecho de que ya no existen fronteras establecidas de lo que hace al humano un humano, y lo separa rotundamente de la máquina. Por lo que si se considera humana toda aquella silueta que siembre la ilusión de un cuerpo, se podría entender que estamos más inmersos en el campo de la simulación de lo que creíamos. La humanización de la máquina, desde las gestualidades corporales, aludiría a actos performativos adaptados a partir de esta estética actual. Una estética digital que considera aspectos que problematizan y trascienden las dicotomías convencionales para crear una representación en constante metamorfosis dentro del campo perceptivo y experimental de lo digital.

(Figura 4)

Fig. 4. Anónimo. *Hideo Kuze*. 2018 <https://www.instagram.com/p/BfgC5BxbqTO/>

Como sucede con la obra de la fig. 4, un cuerpo que es completamente máquina, pero que, aun así, advierte una humanidad aparente en su composición. Puede ser por la disposición de su silueta, de rodillas frente a una ventana con gesto de melancolía que propicia sensaciones de nostalgia por algo que existe afuera y no se puede tocar. Como si seguir insistiendo en la abstracción que genera la digitalidad no fuera suficiente, con esta imagen se evocan emociones propias de los tiempos actuales en contexto de encierro, a la vez que evidencia este espacio limitado y a la vez inmenso que se presenta

dentro de las redes sociales. Sucede algo curioso, pero bastante recurrente, con esta obra, de origen aparentemente anónimo, lo único que se sabe de esta creación artística es el título: *Hideo Kuze*. No hay datos de su autor (o autora), ni del año de publicación (al parecer sería del 2018)², sino que circula por las redes del ciberespacio como deambulando y apareciendo en distintas plataformas, lo que recalca el sentido efímero de lo retratado.

Abocarse a las tecnologías para suplir las carencias que produce el vacío de la interacción humana parece ser una experiencia compartida que repercute en los modos de comprensión del propio ser. Lo que atendería a modelos subjetivos cuya característica central es su condición de lo efímero (Sibilia 33); obras descartables y sin firma autoral, comprende una noción prefigurada por los circuitos de circulación y recepción de lo digital. Si el espacio en el que surgen las manifestaciones expresivas es un terreno abstracto, la desterritorialización del sujeto detrás de la obra se adscribe en esta misma abstracción. Por lo tanto, reconocerse atravesado por la tecnología permite repensar el lugar donde se sitúa el cuerpo y se modula la subjetividad. Es algo que sucede con la concepción del cuerpo-máquina, con las modulaciones del ser surgidas por lo digital que remite a estas gestualidades ancladas a las subjetividades situadas en un contexto inestable y constante cambio.

El *loop* de la descomposición: Jon Jacobsen

Entender el tiempo actual cuyo emblema es “con la máquina como modelo y metáfora inspiradora” (Sibilia 32), el intento de homologar los cuerpos a una máquina devela la suspensión signífica de las especificidades humanas. Si esto es lo que caracteriza a estos tiempos, las manifestaciones expresivas desde las obras de arte antes analizadas recalcan esta noción, pero ¿qué pasa cuando se piensa el cuerpo material como expresión del devenir máquina? De forma similar, Margarita Martínez (2019)³ propone el derrame de lo subjetivo, a partir de lo cual señala que las máquinas imponen usos que se modifican de acuerdo a las exigencias del usuario. Esto es, cuando la técnica se modifica desde una noción original

² Curiosamente cuando volví a entrar al link “original” de publicación que databa de 2020, el post había sido borrado, pero una rápida búsqueda con las palabras clave “Hideo Kuze” lograron dar con ella en otro dominio de *Instagram*. Esta inestabilidad y evanescencia es propia de la digitalidad; si bien se puede rastrear la huella, la fuente de origen difiere, pues las imágenes pasan a formar parte del ciberespacio donde no existe autoría real.

³ En esta misma línea, Martínez señala la relevancia que existe en la superación de los binarismos, de estos pares antitéticos que configuran una polaridad de sentido que, en los tiempos actuales han ido decayendo gracias a la introducción de la técnica. Existen sentidos que se sitúan en medio de estos conceptos aparentemente opuestos, a los que llama “terceros estados”, cuya función es transformar las condiciones preconcebidas, dando pie a conceptos/sentidos híbridos.

es que se desprenden modos de uso alternativos a tecnologías cuya finalidad posaba en funciones determinadas. Es en esta condición que se plantea la última obra de este análisis, en donde el cuerpo es el lugar de emanación de conceptos acumulados que atraviesan la materialidad y suspende los sentidos totalitarios. Esta obra constituye un proyecto del artista chileno Jon Jacobsen en colaboración con el artista de moda colombiano Daniel Ramos elaborado en el año 2016 en la que utilizan la fotografía y el montaje digital como instrumentos de expresión. En este sentido, la obra elabora un discurso que plantea una inversión de la propuesta inicial de este trabajo: Si las operaciones artísticas de las construcciones de las obras operaban desde la consideración del cuerpo desde el espacio de la abstracción (fig. 1, 3 y 4), en este caso se trata de la realización de un montaje que se articula desde una corporalidad concreta. El cuerpo de un bailarín como soporte sígnico refiere a la concepción particular de un artista que proviene de un lugar distinto al de los otros antes mencionados. Desde su posicionamiento como artista a tiempo completo, definiendo su labor en un proyecto que circula en espacios artísticos reconocidos⁴ y no solo en las redes sociales, denota una prefiguración identitaria que se sale de los marcos de anonimato.

(Figura 5)

Fig. 5. Jon Jacobsen. *Ínsula*. 2016, fotomontaje formato .gif https://jon-jacobsen.com/wp-content/uploads/2018/08/Insula-2_low.mp4

(Figura 6)

Fig. 6. Jon Jacobsen. *Ínsula*. 2016, fotomontaje en formato .gif https://jon-jacobsen.com/wp-content/uploads/2018/08/Insula-5_low.mp4

El proyecto titulado *Ínsula* (2016) corresponde a «cinco imágenes que (...) relatan la transformación de un cuerpo afectado por la proyección de su interior» (Ríos s/p). Es decir, se trata de un proyecto artístico que utiliza el cuerpo material y concreto de un bailarín para elaborar un discurso que delata

⁴ *Ínsula* ha sido parte de distintos festivales de arte en distintos lugares, entre ellos Chile, Rusia, Londres.

las condiciones expresivas generadas en el contexto de la era digital. El gesto de la utilización de un bailarín como modelo para la base de este fotomontaje en formato .gif repara en la disolución de un lenguaje corporal propio de la danza; el traslado de las expresiones corporales se desarticula al centrarse en el efecto que tienen las tecnologías en el propio cuerpo. Cada una de las imágenes en movimiento dura entre tres y cinco segundos, donde el *loop* se plantea como un formato interactivo entre el espectador y las obras. Intervenir las partes del cuerpo con materiales inorgánicos (artificiales) hasta descomponer la materialidad en su condición biológica (fig. 6), comprende llevar al cuerpo a la abstracción. Si la (des)composición de la obra deviene en un cúmulo de partes indistinguibles del modelo, se refuerza la idea inversa de lo que sucedía en las obras anteriores (fig. 1, 3 y 4), en donde la abstracción devenía cuerpo a partir del uso de materialidades digitales. En este caso (fig. 5) sucede que es el cuerpo desde la materialidad concreta en el plano de la realidad, separada del simulacro, que se configura un discurso del devenir inmaterialidad. La codificación que se encarna en el cuerpo del bailarín postula una mirada crítica de la cabida del cuerpo en el espacio de la era digital. Las herramientas de traducción y expresión de las experiencias corporales prescinden del propio cuerpo al momento de articularlo en los circuitos de circulación. Algo que Sibilia (2005) ya anticipaba con su propuesta del hombre postorgánico, atendiendo a la definición inestable de los cuerpos y sus subjetividades, que en la era moderna se generan modalidades digitales que se caracterizan por ser abiertas y fluidas, continuas y flexibles.

Jacobsen y Ramos (2016) formulan su proyecto a partir de la concepción de la inserción de las tecnologías al punto de entenderse como proyecciones prostéticas del cuerpo del usuario, donde se crea esta familiaridad carnal con los artefactos de la que habla Martínez (2019), donde la realidad aumentada da los espacios para concebir a los aparatos como cuerpos con los que se relaciona el ser humano y, en este caso, de una manera tan intrínseca que forman parte de una misma corporalidad. A partir de una concepción protésica, se completan falencias biológicas, o bien, se exaltan aspectos de la influencia de la tecnología en la propiocepción de la corporalidad. Es decir, en esta danza serializada en que el cuerpo se desarticula desde su materialidad para devenir un cúmulo de partes que asumen un estado de lo descompuesto, revela espacios oscuros de sentido que aproximan al cuerpo a un estado caótico y sin sentido. La productividad del tiempo actual repara en la consolidación de estímulos externos asociados a las tecnologías que operan de forma más rápida de lo que el cuerpo en su

condición orgánica puede comprender.⁵ Una disconformidad por los límites biológicos que anteponen a la máquina como referente principal, desestimando riesgos de desatar una reconfiguración completa de lo que se entiende por humano y humanidad.

A pesar de que el autor señala que *Ínsula* “starts as an observation of this behaviors to explore and interpretate the evolution from a human into a digital Homo Sapiens” (Jacobsen s/p)⁶, el cuestionamiento por los límites del cuerpo desde su definición tradicional se ve desarticulado desde la materialidad. Ya en la última escena del proyecto (fig. 6) se atiende a la completa desintegración de cualquier semblante humano. El cuerpo sometido a la implementación de partes que no le corresponden, delata los excesos de una realidad que ya no se aprehende con los sentidos, sino a través de pantallas.

El propio formato prefigura una condición sintomática del presente, el abocar las subjetividades y sensorialidades a un *loop* eterno que se concatena en la interactividad del ser humano con la pantalla, devela la noción de una percepción mediada por la virtualidad. De este modo cabe preguntarse “¿qué estética de lo ‘vivo’ designa este gesto?” (Ríos s/p), y es que precisamente ese hincapié que se hace con el entrecomillado depara el camino de las expresiones actuales. Qué es precisamente lo vivo dentro de las obras que circulan en la virtualidad, cómo se comprende lo vivo de la corporalidad dentro de este proyecto si se inserta la suspensión de definiciones y sentidos. El lenguaje corporal del bailarín se suspende en un formato que desprende su movimiento a partir de instrumentos tecnológicos que restringen la expresividad humana y deviene un entramado indistinguible. Lo visible se hace indecible o, al contrario, lo indecible se hace visible, como una reformulación de la definición de lo estético y lo político de Rancière (10). Cuando el vocabulario no alcanza, los repliegues de realidad que surgen desde el espacio simulado se implantan en una corporalidad que va perdiendo tangibilidad. Berardi (2007) lo comprende desde el sentido de que “se trata de encontrar modos capaces de transmitir un mensaje que no sea reducible a los contenidos discursivos ni a las configuraciones imaginarias” (24). Si la corporalidad adquiere el potencial de abstracción por la mediación de las tecnologías digitales, la

⁵ En el video que se utilizó para ser proyectado en festivales, se utiliza un *soundtrack* compuesto de sonidos que se asocian a instrumentos inorgánicos. El hincapié de la descomposición marcada con el ritmo de una música maquínica atisba la inserción extrema de la tecnología.

⁶ Resulta curioso que, a pesar de tratarse de artistas latinoamericanos, el proyecto sea definido en inglés, aunque se amplía la noción de lo que impone de alguna manera la esfera de la digitalidad, esta suerte de universalidad dictada por modelos y comandos propios del circuito tecnológico.

traducción de la experiencia se reduce a mecanismos propios de un imaginario que se sitúa más allá de las fronteras de lo orgánico. Entonces, encontrar modos de enunciar(se) dentro de este circuito comprendería abrir grietas por las que se vislumbren las subjetividades.

La máquina como referente y como origen de las subjetividades repara en reformular las nociones en que se pueden expresar las experiencias. Por tanto, «¿cuál es su horizonte de conciencia posible, cuáles las formas de su subjetividad?» (Berardi 25). Jacobsen (2016) configura una noción de la corporalidad del ser humano inscribiendo los propios límites y fisuras que se asocian a la inestabilidad del ser humano en su condición biológica. Se hace eco de la consideración que hace Baudrillard (1978) sobre el concepto de simulacro, en donde sostiene que en el momento en que se antepone la representación de la vida a la vida misma, nos sometemos al territorio de lo “hiperreal”, cuya característica esencial refiera a la imposibilidad de distinguir entre lo que es real de lo imaginario, suspendiendo las fronteras entre lo artificial y lo concreto. En palabras del autor, lo “Hiperreal en adelante al abrigo de lo imaginario, y de toda distinción entre lo real y lo imaginario, no dando lugar más que a la recurrencia orbital de modelos y a la generación simulada de diferencias” (8). Si el movimiento fluido del cuerpo del bailarín protagonista del proyecto *Ínsula* (2016) pierde la facultad de expresarse a través de sus extremidades, su identidad se fragmenta, se escinden las formas de expresión y se bifurcan los sentidos atribuidos a su materialidad. Las concepciones tradicionales se tornan borrosas en su totalidad, ya no se vislumbran frontera alguna, puesto que las transgresiones de la carne amplían las posibilidades hasta un estado liminal en que el ser humano ya no tiene definición.

Humanos/máquinas in/orgánicos: Conclusión

Si el simulacro y lo posthumano se consideran como los pilares fundamentales para entender la resignificación de la experiencia, lo extremo se postula como la configuración espacial de ese terreno impreciso. En el extremo se sitúa la experiencia suspendida de un lenguaje que no sabe poner en palabras lo que transgrede a la corporalidad, lo que conlleva resignar los campos de sentido a partir de la exploración de modos de expresión estéticos alternativos que cuestionen y den cuenta de esta pulsión de ruptura que implica el cambio ontológico propiciado por la inserción de las tecnologías.

En suma, se podría concluir que estas obras se sitúan como un intento de fabricar texturas de lo decible y condensarlas a una expresión que abarque la relación entre humano y máquina, entre organismo vivo

e instrumento artificial, constatando la fragilidad de los modos de percibir la realidad en una serie de obras digitales. El devenir máquina conlleva programar la subjetividad y codificarla, subvirtiendo los significados que definen lo humano y su interacción con el mundo. Esta estética digital trasciende las bases ontológicas que comprenden las totalidades de sentido para dar paso a concepciones solapadas que acoplan conceptos que ya no se entienden como opuestos (humano/animal, ser humano/naturaleza), sino que se relacionan para entablar un diálogo que permita asumir problemáticas asociadas a la redefinición del ser humano. Sería, entonces, la superación de la concepción binaria de estos pares antitéticos (Martínez), de abrir paso a una nueva forma de organización de sentido.

No solo cambia la noción del cuerpo con las herramientas tecnológicas, sino que la posición del mismo artista se adscribe en una frontera liminal, identidades fracturadas diría Haraway (31), los creadores asumen una identidad de artistas digitales, en donde las figuras humanas se plantean como siluetas simuladas que no existen sino dentro del circuito de la inmaterialidad. Artistas que, al sopesar el lugar del cuerpo desde el terreno de la abstracción, develan prácticas tanto críticas como creativas de pensar(se) y retratar(se) para encontrar un lugar desde el cual situar la experiencia. Los modos de representación se complejizan y sucede lo que Rodríguez (2019) describe: “[l]a representación se libera de la condición humana para volver a hablar de ella” (303). Es en este distanciamiento que se plantean las nuevas concepciones de la corporalidad, expresiones del cuerpo entendidas desde veredas alternativas que delatan la desarticulación de sentidos tradicionales para dar paso a la transgresión de las fronteras que intentan definir a cabalidad lo que es humanidad y lo que lo separa de la animalidad, y aún más, una superación de los límites entre humanidad y máquina.

Bibliografía

Baudrillard, Jean. *Cultura y simulacro*. Editorial Kairós, 1978.

Braidotti, Rossi. *Lo Posthumano*. Editorial Gedisa, S.A., 2015.

Berardi, Franco. “Meme y crítica en el imperio de la simulación”. *Futuro presente*. Siglo XXI Editores Argentina, 167-172. 2019

Guasch, Anna María. “Los “cuerpos” del arte de la posmodernidad”. *Cartografías del Cuerpo. La dimensión corporal en el arte contemporáneo*, <https://annamariaguasch.com/pdf/publications/Los_cuerpos_del_arte_de_la_posmodernidad.pdf>, Murcia: 2004, 59-77. 2004.

_____. “Doce reglas para una Nueva Academia: La «Nueva Historia del Arte» y los Estudios Audiovisuales”. *Estudios visuales: la epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. Akal, 59-74. 2005.

Haraway, Donna. “Manifiesto Cyborg: Ciencia, Tecnología y Feminismo Socialista a Finales del S. XX”. *The Reinvention of Nature*. Routledge, 149-181. 1991.

_____. *Generación post-alfa. Patologías e imaginarios en el semiocapitalismo*. Tinta Limón, 2007.

Martínez, Margarita. “El derrame de lo subjetivo y la construcción de un real asistido”. *Futuro presente, perspectivas desde el arte y la política sobre la crisis ecológica y el mundo digital*. Siglo XXI, 91-102. 2019.

Oubiña, David. *El silencio y sus bordes. Modos de lo extremo en la Literatura y el Cine*. Fondo de Cultura Económica, 2011.

Rancière, Jacques. *El reparto de lo sensible*. Santiago: LOM Ediciones. 2009.

Ríos, Camilo. «Ínsula: configuraciones estéticas de lo post-viviente», La Fuga, <<https://www.lafuga.cl/insula-configuraciones-esteticas-de-lo-post-viviente/1049>>, [10/18/2022]. 2021.

Rodríguez, Pablo. *Las palabras en las cosas*. Cactus, 2019.

Sibilia, Paula. *El hombre postorgánico. Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*. Fondo de Cultura Económica, 2005.