

De huéspedes, parásitos y anfitriones  
la prótesis, el arte electrónico y el net.art

Edwin Culp

*Los video juegos no tienen ninguna influencia sobre los niños. Quiero  
decir, si el Pac-Man hubiese influenciado a nuestra generación,  
estaríamos todos corriendo en salas oscuras, masticando píldoras  
mágicas y escuchando músicas electrónicas repetitivas*  
Kristian Wilson, Nintendo, Inc., 1989.

*The body is obsolete*

Stelarc

El concepto de cuerpo ha estado siempre lejos de ser una unidad objetiva y estable. Por un lado, su presencia está ligada a los diferentes momentos de la vida biológica (alimentación, crecimiento, enfermedad, muerte, etc.), haciéndonos incapaces de detener su transformación, de asirlo a un concepto. Por otro, en el cuerpo confluyen diferentes concepciones de una cultura, la idea de vida y muerte, la concepción del trabajo y las fiestas, los miedos más profundos. Su inmanente materialidad contrasta con sus múltiples cargas simbólicas.

Así, la idea del cuerpo irá variando según la cultura y la época:

(...) el cuerpo [se crea] como un producto socio-cultural del que se desprenden diferentes visiones e imágenes que el sujeto tendrá, dependiendo de su propia situación en la escala social y de la ideología que profese. De todo ello parece evidente el deseo constante de todas las sociedades por el control del cuerpo, bien ensalzándolo o bien anatemizándolo. El cuerpo humano se convierte en sujeto central que impregna toda la vida cotidiana.<sup>1</sup>

En la época arcaica en Grecia no había distinción alguna entre alma y cuerpo, lo corporal recogía toda una serie de eventos orgánicos y actividades psíquicas. Incluso los dioses poseían una condición corporal aunque sus cuerpos fuesen distintos: el cuerpo

---

<sup>1</sup> José Miguel G. Cortés, *El Cuerpo Mutilado (La Angustia de Muerte en el Arte)*. Valencia, Direcció General de Museus i Belles Arts, Generalitat Valenciana, 1996, pp. 19-20.

humano es limitado, deficiente, inacabado y transitorio mientras que el cuerpo de los dioses supone la plenitud corporal y la inmortalidad. El cuerpo humano está constantemente unido al momento actual. "Su carácter efímero no viene dado tan sólo por la muerte, sino que al no haber en él nada inmutable, las fuerzas físicas y psíquicas que pone en movimiento tan sólo permanecen unos momentos en estado de plenitud. Se agotan en el momento en que se ejercen."<sup>2</sup>

Así como la noción de cuerpo, la tecnología siempre ha ido ligada a la cultura. Incluso se puede afirmar que cuerpo y técnica evolucionan juntos. Y si como afirma de Kerckhove "la lengua fue nuestra primera tecnología"<sup>3</sup>, no es de extrañar que la noción de cuerpo en la Grecia arcaica vaya íntimamente ligada al hecho de que—aunque existía ya la escritura—en esa época la mayor parte de la comunicación y la sabiduría se transmitían por la vía oral. Un cuerpo que es efímero y transitorio sólo podría utilizar una tecnología que se agote al mismo ritmo, que ocurra, que se extinga en el presente.

Hasta la Grecia clásica el cuerpo va a ser considerado más real que la psique vaporosa (sombra de sombras) y justamente será con Sócrates en el *Fedón* cuando se dé una división entre alma y cuerpo. Sócrates prepara su cuerpo dejando a un lado los placeres para el momento en que su alma inmortal lo deje. Para Sócrates, la persona no es más que su alma, y el cuerpo pasa a ser un envoltorio. Platón habla de un alma prisionera del cuerpo y de conseguir la sumisión del cuerpo para liberarla. Identifica dos amenazas al alma provenientes del cuerpo: las mentiras de los sentidos y la locura que viene de las pasiones<sup>4</sup>.

No es de extrañar tampoco que esta separación entre cuerpo y alma venga al tiempo que la filosofía cambia de la enseñanza oral a la escrita, de la palabra que se consume en el tiempo a aquella que permanece y existe fuera del cuerpo que le ha dado forma. Como la flecha apolínea la palabra ahora llega de lejos, separa al cuerpo

---

<sup>2</sup> *Ibíd.*, p.21

<sup>3</sup> Derrick de Kerckhove, *La Piel de la Cultura. Investigando la nueva realidad electrónica*. Barcelona, Gedisa, 1999. p. 221.

<sup>4</sup> Cf. José Miguel G. Cortés, *El Cuerpo Mutilado... Op.cit.*, pp. 22-23.

de la idea y deja a un lado aquella unión del cuerpo con el Todo propuesta en el mundo dionisiaco<sup>5</sup>. Incluso hay un paralelo en el arte griego, la tragedia (culminación máxima de la relación Apolo-Dionisos) comenzará su agonía para abrir paso a la apolínea comedia nueva.<sup>6</sup>

La noción de alma separada del cuerpo, así como la capacidad de acumular y editar el conocimiento separado de quien lo crea, acercan al hombre a la idea perenne e inmutable de la divinidad.

Tiempo después (dejando a un lado a la Edad Media)<sup>7</sup>, con la llegada de la imprenta en 1455 y el gradual aumento de lectores, vuelve a haber un cambio en el concepto de cuerpo humano. El texto escrito, a diferencia de la palabra hablada, interactúa con una sola persona a la vez, le genera un espacio propio y excluyente exaltando así el principio de individuación. Comienza a surgir una nueva clase social que pone en el centro del mundo al individuo, desligándolo de la sociedad y sobre todo del cosmos.

En 1543 Vesalio publica *De Corporis Humani Fabrica* donde estudia al cuerpo como una entidad autónoma, no ligada a una cosmología y considera al cuerpo como objeto de estudio, diferente del hombre. Dice José Miguel G. Cortés<sup>8</sup>, "esta visión no está incluida en el interior de una cosmología sino que coloca en un lugar destacado la singularidad del ser humano. Se inicia un proceso donde se considera al cuerpo como algo diferente al hombre que encarna". Entre los siglos XVI y XVIII nace el hombre moderno, "un hombre distanciado de sí mismo, de los otros y del cosmos". La filosofía mecanicista en el siglo XVII de Copérnico, Kepler y Galileo establecen en las matemáticas las causas de los fenómenos. La ciencia pasa de contemplativa a activa y la información que viene de los sentidos se relega a ilusión.

---

<sup>5</sup> Para un ensayo sobre el tema véase Giorgio Colli, *El Nacimiento de la Filosofía*. Barcelona, Tusquets, 1994. 121 pp.

<sup>6</sup> Sobre el final de la tragedia griega y su relación con la filosofía véanse los capítulos XI a XV de Friedrich Nietzsche, *El Nacimiento de la tragedia*. Madrid, Alianza Editorial, 2002. pp. 104-137.

<sup>7</sup> Para ahondar más en este tema, que abordaremos brevemente más adelante, ver Mijail Bajtin, *La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento: El contexto de François Rabelais*. Alianza, Madrid, 1998. 427 pp.

<sup>8</sup> Cf. José Miguel G. Cortés, *El Cuerpo Mutilado... Op.cit.*, pp. 29-30.

Será Descartes quien lleve este pensamiento al límite. Desarrolla la idea del cuerpo como una máquina posible de estudiar y sujeta a las leyes de la física; y el alma como la entidad por la que verdaderamente se "es" individuo, algo completamente separado del cuerpo. "El cuerpo va a ser reducido a un simple volumen, aislado de su entorno, concebido como un elemento que debe *funcionar*, como una forma que no se debe detener, reduciendo a niveles alarmantes la experiencia sensorial (...)" dejando sólo la palabra y la vista como elementos importantes capaces de transmitir conocimiento.<sup>9</sup>

En la modernidad, el cuerpo está determinado por las leyes de la mecánica y la física. Se le puede estudiar aparte del hombre, es extraño a él.

El cuerpo máquina se convierte en un instrumento al servicio de la tecnología en nacimiento. En nombre del conocimiento y del poder se plantea la utilidad y docilidad del cuerpo, su integración en los sistemas de control económicos y políticos.<sup>10</sup>

Al estar escindido del ser humano, el cuerpo puede ser tratado como un objeto no sólo de estudio sino de adecuación y regulación. En las sociedades modernas, el cuerpo deja de pertenecer incluso a su dueño para ser objeto productivo y de consumo. Según Foucault <sup>11</sup>, en estas sociedades el cuerpo ha de responder a las exigencias del sistema; para lograrlo se crean sistemas de control y vigilancia (escuelas, fábricas, hospitales) que regulen la violencia (especialmente sexual) y supriman el deseo, generando un individuo dócil a las normas. Se analizó cada propiedad y estado del cuerpo, a cada uno se le relacionó con una tecnología de control y posteriormente a una disciplina que corrija la desviación de la normalidad.

---

<sup>9</sup> *Ibíd.*, pp. 30-31.

<sup>10</sup> *Ibíd.*, p. 31

<sup>11</sup> Véase Michel Foucault, *Historia de la locura en la época clásica* (tres tomos). México, Fondo de Cultura Económica, 1967. Citado en José Miguel G. Cortés, *El Cuerpo Mutilado... Op.cit.*, p. 33

En el siglo XIX se instauran dichas tecnologías de control, su objetivo es preservar y regular el cuerpo, su salud, su sexualidad, educación, etc. Dice Cortés<sup>12</sup>,

el cuerpo es presentado por Foucault como una metáfora de la encarnación del poder; una materialidad que actúa como fuente y objetivo del poder (...) La salud, la prosperidad y la productividad de los cuerpos se convierten en el núcleo del poder (...) El poder es ejercido sobre, a través y por el sujeto.

En la escisión sujeto-cuerpo, el cuerpo se vuelve a la vez receptáculo de enfermedades y aparato de seducción, objeto maldito y privilegiado. Hemos de procurarle salud, limpieza y disciplina para que se haga presente tan poco como sea posible. El olvido del cuerpo se convierte entonces en la normalidad y el ser conscientes de él, será símbolo de extrañeza. El cuerpo sólo se hará manifiesto en momentos límite: la enfermedad, el placer, el dolor. Dejamos de *ser* un cuerpo para *tener* un cuerpo. Dice Stelarc<sup>13</sup>, "como supuestos agentes libres, las posibilidades de ser un cuerpo están constreñidas por tener un cuerpo".

Operamos mayormente como Cuerpos Ausentes. Eso es porque el cuerpo está diseñado para hacer de interfaz con su entorno (...). [La ausencia] está aumentada por el hecho de que el cuerpo funciona habitual y automáticamente (...). Reforzados por la convención Cartesiana, la conveniencia personal y el diseño neurológico, las personas operan meramente como mentes, inmersas en una niebla metafísica.

El olvido del cuerpo hace que mantener la distancia respecto a los otros predomine en las relaciones, que el contacto con el otro se convierta en posibilidad de contagio, que la mirada (distancia, representación vigilancia) predomine sobre el resto de los sentidos.

Casi al mismo tiempo el ser humano es capaz de desarrollar un nuevo avance en el lenguaje: la capacidad de registrar y producir imágenes en movimiento muy parecidas a la realidad. Volveremos al acto comunitario, pero sin perder el halo de individualidad que

---

<sup>12</sup> José Miguel G. Cortés, *El Cuerpo Mutilado... Op.cit.*, pp. 35-36.

<sup>13</sup> Stelarc, *Absent Body*, en <http://www.stelarc.va.com.au/absent/absent.html> (27 Junio 2004).

ya nos ofrecía la lectura: proyectaremos estas imágenes en un espacio oscuro, donde todos estén en silencio y así podamos tener una relación individual con la imagen y posteriormente, con su envolvente sonido.

El cuerpo es ahora su propio doble, sólo podemos formarnos una imagen corporal a partir de sus representaciones fragmentarias: cuerpo de estudio médico (enfermo, cadáver), cuerpo de deseo-consumo (modelo de pasarela, stripper), cuerpo saludable (deportista), cuerpo afectado psíquicamente (depresivo, neurótico), cuerpo económico y de producción (obrero y más actualmente, oficinista).

Dentro de esta (apenas dibujada) línea cronológica que nos lleva desde la Grecia arcaica hasta la sociedad moderna subyace otro trazo de historia del cuerpo humano: aquél que tiene que ver con el cuerpo que se reconoce en la carne, en el cuerpo colectivo, con el interior puesto en el exterior, monstruoso, difícil de apresar, aquél que se reconoce en la pulsión primera y que los griegos intentaron apresar dándole un nombre y un dios: Dionisos. Es de ese cuerpo del que se defienden los apolíneos con su palabra escrita, son los bárbaros, es el *cuerpo carnavalesco* de la Edad Media, son los monstruos y luego los *freaks* del siglo XIX, es el cuerpo mutilado de la sociedad moderna que continuamente nos tira a la cara la perversión de este cuerpo fragmentado. Es el cuerpo que nos recuerda un miedo fundamental: la angustia de la muerte. Dice Cortés:

La angustia, el horror, la repugnancia delante de las personas heridas en su cuerpo son reacciones ampliamente extendidas. La enfermedad, las anomalías físicas, las mutilaciones aparecen a nuestros ojos como repugnantes y peligrosas. Salud y virtud son considerados, a menudo, como sinónimos. Se teme verse contaminado, infectado al entrar en contacto con la enfermedad o la ausencia de algún miembro físico (...). [La mutilación] entra en relación con los deseos y las angustias actuales.<sup>14</sup>

Y más adelante

---

<sup>14</sup> *Ibíd.*, pp. 44

El temor que aparece en la cultura occidental, delante del cuerpo abierto, mutilado, es el miedo a ver en peligro el concepto de indivisibilidad del ser humano, de ver cuestionada su seguridad, de la aparición del fantasma de la muerte mediante el doble efecto de la fragmentación y la descomposición.<sup>15</sup>

Dentro del propio cine, la noción de cuerpo mutilado y monstruoso<sup>16</sup> comienza a aparecer en las últimas décadas:

Una de las novedades del cine de las tres últimas décadas es la *identidad carnal aquí y ahora* del sujeto y su monstruo. El sujeto es el monstruo o lo lleva dentro y le da vida. (...) Los lugares del monstruo no son y alas tinieblas, el subterráneo o el espacio exterior, sino el propio cuerpo, ese apéndice siniestro, a la vez conocido y desconocido, que envejece, incuba tumores en silencio, reclama drogas, propaga virus y traiciona al alma negándose a continuar vivo indefinidamente.<sup>17</sup>

En estas obras, y en especial el cine de David Cronenberg nos muestra a la carne (mediada o unida con la máquina) como materia enferma, monstruosa, putrefacta, invasora, objeto de deseo (Crash, 1996), capaz de infectar poblaciones enteras (Rabid, 1977), y sobretodo capaz de penetrar violentamente al cuerpo formando parte de él (Videodrome, 1983 y eXistenZ, 1999):

la carne [se convierte] en una anomalía siniestra de la materia, y la vida en una enfermedad de la carne (...) Un personaje de *Dead Ringers* se pregunta en una comida: '¿Por qué no tenemos patrones de belleza para todo el cuerpo por dentro y por fuera? Deberían hacer concursos de belleza para el mejor bazo, los riñones más perfectamente formados...'<sup>18</sup>

---

<sup>15</sup> *Ibíd.*, pp. 48

<sup>16</sup> Algunos teóricos del cine utilizan el concepto **Nueva Carne** y sobre ella dicen "¿Qué es la Nueva Carne? Ni el más aguerrido analista cultural sería capaz de englobar las distintas manifestaciones creativas —y filosóficas— que en los últimos veinte años han transformado el cuerpo humano en un nuevo ente monstruoso, el cual de forma extremadamente gráfica, mediante pústulas y supuraciones infecciosas, tumores y malformaciones provocadas, cirugía extrema y manipulaciones genéticas, sexo violento y carne apaleada, injertos tecnológicos e invasiones víricas, expresa terrores que desde siempre anidan en el alma humana. Miedos viejos bajo envoltorios nuevos." en Antonio José Navarro (Ed.), *La Nueva Carne: Una estética perversa del cuerpo*. Madrid, Valdemar, 2002. p. 11.

<sup>17</sup> Pilar Pedraza "Teratología y Nueva Carne" en Antonio José Navarro (Ed.), *La Nueva Carne... Op.cit.* p. 35.

<sup>18</sup> *Ibíd.*, p. 38.

A través de la ruptura de la piel, el interior se convirtió en exterior, el cuerpo mostró su fragilidad.

Como superficie, la piel fue alguna vez el inicio del mundo y, simultáneamente, el límite del ser. Pero ahora, estirada, agujerada, y penetrada por la tecnología, la piel no es más la suave y sensual superficie. La piel ya no es sinónimo de cerrado. La ruptura de la superficie y la piel significan la borradura del adentro y el afuera.<sup>19</sup>

Si la noción de cuerpo en los últimos tiempos es la de un cuerpo mutilado (y a su vez monstruoso y abierto) entonces la tecnología que se relacione con él tendrá que hacerlo penetrando en sus cavidades, formando parte de su interior, completando su exterior imperfecto y destrozado: como prótesis. El cuerpo postmoderno se une con el mundo inorgánico a través de la prótesis que comunica al interior con el exterior dando lugar a un cuerpo que aún conserva parte del cuerpo orgánico y subjetividad, pero extendido, abierto y en ocasiones automatizado.<sup>20</sup> Hay quienes llaman a este cuerpo *cyborg*.<sup>21</sup>

Las prótesis actúan como interfaces entre el cuerpo del sujeto y el entorno, real o electrónico. Tienden a favorecer (además de la vista y el oído), al tacto para que la experiencia sea del todo inmersiva (3-D) más que puramente audiovisual (2-D). En un futuro, probablemente puedan conectarse directamente a nuestra red neuronal.<sup>22</sup>

Como hemos visto, hay una correlación entre el cambio tecnológico y la visión del cuerpo. La idea de que nuestro cuerpo por su fragmentación ha llegado a constituirse como cuerpo mutilado

---

<sup>19</sup> Stelarc, *Parasite Visions: Alternate, Intimate and Involuntary Experiences*. <<http://www.stelarc.va.com.au/articles/index.html>> (Junio 27 2004).

<sup>20</sup> Cf. *Ibíd.*, p. 35.

<sup>21</sup> La idea de cuerpo *cyborg* como un cuerpo híbrido y mestizo que busca la romper con la jerarquía hombre/mujer ha sido ampliamente utilizado (además de por el cine y novela de ciencia ficción) por teóricas feministas, para hablar de un cuerpo que rompe con la jerarquía hombre/mujer y cambia el foco a la relación cuerpo/máquina. Como introducción véase: Donna Haraway, *Ciencia, cyborgs y mujeres*. Cátedra, Madrid, 1995. Giullia Colaizzi propone cuerpos cibergrotescos a partir de los cuerpos carnavalescos de Bajtin en: *The Cyborguesque*. Episteme, Valencia, 1995. Con una visión crítica de los conceptos de Haraway, Rosi Braidotti plantea la idea de *sujeto nómada* que asume la parodia, la movilidad y la multiplicidad como formas de resistencia política, e incorpora aspectos subjetivos y genérico-diferenciales que se perdían en el *cyborg* de Haraway: *Sujetos Nómadas*. Paidós, Barcelona, 2000.

<sup>22</sup> Cf. Derrick de Kerckhove. *La Piel de la Cultura...Op. Cit.* p. 71.

tiene dos efectos: por un lado, cambia la relación de nuestro cuerpo con la tecnología (percibimos a las máquinas ya no como instrumentos sino como partes integrales de nuestro cuerpo) y por otro, cambia la forma en que la tecnología se diseña para ser usada por el cuerpo (los nuevos diseños de herramientas cada vez son más fáciles de adecuar al cuerpo).

McLuhan hablaba ya de una relación particular con los media:

Los media, al alterar el ambiente, evocan en nosotros cocientes únicos de percepciones sensoriales. La extensión de cualquier sentido altera el modo en que pensamos y actuamos—el modo en que percibimos el mundo. Cuando estos cocientes cambian, los hombres cambian.<sup>23</sup>

A lo que de Kerckhove<sup>24</sup> añade:

Hasta ahora, prácticamente todas nuestras tecnologías podían incluirse en la categoría general de "extensión" (...) y muchos otros como la continuación de una exteriorización del cuerpo. El guante es una extensión y una protección de la piel, la pala es para la mano una extensión y una herramienta para cavar la tierra. El alfabeto y el ordenador son una extensión para que la mente procese el lenguaje, que es, en sí mismo, una extensión del cerebro. (...) Trascendiendo su estado inicial de extensión, se convierte ahora cada vez más en una proyección. Eso significa que se convierte en algo separado del cuerpo, más parecido a un animal doméstico que a un coche o una aplanadora. Es un robot.

De Kerckhove plantea una diferencia inicial entre la mayoría de las tecnologías y el ordenador. Su principal diferencia, dirá después, será su conexión al circuito eléctrico, que funciona de manera similar que el cerebro. Donde no estamos de acuerdo es en que la tecnología acaba por conformarse en un robot que se separa del cuerpo humano. Aunque los robots puedan operar automáticamente, desde el punto de vista tecnológico su creación y su objetivo dependen y vuelven siempre al cuerpo humano: ¿no acabamos de decir que el ordenador es una extensión del cerebro?, ¿no es la base de la tecnología su relación con el cuerpo? En

---

<sup>23</sup> Marshall McLuhan y Quentin Fiore, *The medium...Op.cit.*, p. 41

<sup>24</sup> Derrick de Kerckhove. *Inteligencias en conexión: Hacia una sociedad de la web*. Barcelona, Gedisa, 1999. pp. 47-48.

todo caso, como propone Stelarc<sup>25</sup> en algunos de sus performances donde el cuerpo es manipulado por el ordenador y la red o, como afirma Eduardo Kac<sup>26</sup>, puede que el cuerpo termine siendo prótesis del ordenador.

Toda vez que el cuerpo se percibe como mutilado, los media no sólo se entienden como extensiones sino partes que lo completan: cuando éstas no están el cuerpo tiene una sensación de carencia, como un mutilado con sus "extremidades fantasma".<sup>27</sup>

A partir de ciertas prótesis tecnológicas (teléfono, televisión, videojuegos, ordenador, tarjeta de crédito, etc.), podemos acceder a un nuevo entorno electrónico<sup>28</sup>. Este entorno existe superpuesto a los otros (naturaleza, ciudad) y requiere de habilidades y destrezas específicas que no necesariamente se relacionan con las de los otros dos. El Internet, actualmente la expresión central y con más posibilidades de este entorno, nos permite relacionarnos con otros *cuerpos* y *espacios* (electrónicos, pero también reales), extendiendo a nuestro cuerpo que jamás dejará la sala.

Hay entonces dos formas artísticas que resultan particularmente interesantes de analizar bajo esta óptica: aquellos artistas que trabajan directamente con la interfaz tecnológica, explorando los límites y posibilidades entre cuerpo y máquina (y en ese sentido, el público participa como espectador de los performance o, interactuando con las piezas en un espacio específico—galerías, museos, etc.); y los artistas que exploran las posibilidades de

---

<sup>25</sup> "Imagina (...) un cuerpo directamente conectado a la red, que se mueve no por su estimulación interna, ni por estar guiado remotamente por otro cuerpo (o un grupo de agentes remotos), sino un cuerpo que se agita y oscila con el movimiento y el flujo de la actividad de la red. (...) Un cuerpo cuya propiocepción responda no a su sistema nervioso central sino a las estimulación externa de redes de ordenadores conectadas globalmente." En Stelarc, *Fractal Flesh*, <<http://www.stelarc.va.com.au/fractal/index.html>> (25 Junio 2004).

<sup>26</sup> Kac dice que lo pobre de nuestras interfaces genera un trauma físico que amplifica el shock psicológico generado por los rápidos ciclos de invención tecnológica, desarrollo y obsolescencia. Este trauma tiene su forma más evidente en los dolores de espalda y el "síndrome del mouse", y su forma menos evidente, la estandarización de las interfaces acaba por contener al cuerpo humano que está obligado a adaptarse a la forma cuadrada de monitor y CPU. En *Time Capsule*. <<http://www.ekac.org/timcap.html>> (10 de Junio 2004)

<sup>27</sup> Un trabajo muy interesante sobre "extremidades fantasma", y que se acerca a esta idea, es el de Alexa Wright.

En: <<http://www.medphys.ucl.ac.uk/mgi/alexa/gnpg.html>> (1 Junio 2004).

<sup>28</sup> Cf. Javier Echeverría, "Cuerpo Electrónico e Identidad" en Domingo Hernández Sánchez (ed.) *Arte, Cuerpo, Tecnología*. Salamanca, Ed. Universidad de Salamanca, 2003.

Internet y sus interfaces más comunes (teclado, pantalla, mouse, bocinas, micrófono, webcam, etc.) para hacer propuestas de extensión del cuerpo (asistimos a sus piezas desde cualquier conexión al Internet, la pieza llega hasta nuestro ordenador). Pretender que estas agrupaciones sean excluyentes o restrictivas sería como querer separar artistas electrónicos de net.artistas, algunos de los trabajos de los primeros permiten la interactividad vía Internet y la mayoría de los trabajos de los segundos también exploran las relaciones con la interfaz. Es simplemente, un pretendido modo de organización.

Así uno de los artistas que trabaja más específicamente sobre las prótesis tecnológicas y la idea de un cuerpo obsoleto es Stelarc: en cada uno de sus trabajos lleva la relación hombre máquina al límite, pero sólo para cuestionar otro aspecto en el siguiente.

Los cuerpos son a la vez Zombies y Cyborgs. Nunca hemos tenido una mente propia y frecuentemente actuamos involuntariamente (...) Desde que evolucionamos (...) dos extremidades se convirtieron en manipuladores y construimos artefactos, instrumentos y máquinas Siempre hemos sido cuerpos prostéticos. Tememos a lo involuntario y nos estamos volviendo cada vez más automatizados y extendidos. Pero tememos de lo que siempre hemos sido y en lo que ya nos hemos convertido - Zombies y Cyborgs.<sup>29</sup>

Gran parte de la evolución del hombre recae en lo evolucionado de su mano para construir y manipular. Stelarc ha creado diferentes tipos de manos que son mucho más evolucionadas que la mano humana y funcionan como prótesis de ésta. Una, la *tercera mano* se conecta a su cuerpo y la controla utilizando los músculos de su abdomen y la pierna. Otro es un brazo extendido, que adquiere el tamaño del de un primate pero con funciones distintas. Cada dedo es capaz de abrir y cerrarse formando una serie de pinzas, en vez de una sola que tiene el cuerpo humano, cada dedo puede flexionarse individualmente y tanto la muñeca como el pulgar pueden rotar.<sup>30</sup>

---

<sup>29</sup> Stelarc en <<http://www.stelarc.va.com.au/index2.html>> (27 de Junio 2004)

<sup>30</sup> Se pueden ver algunas imágenes en <[http://www.stelarc.com.au/alternate\\_interfaces/Start.swf](http://www.stelarc.com.au/alternate_interfaces/Start.swf)> (27 junio 2004)

También ha pensado en implantarse un tercer oído. Una de las opciones era colocarlo justo delante del oído derecho con una prótesis de polímero que iría debajo de la piel. Este oído podría emitir sonidos en vez de escuchar, tal vez decirle cosas dulces al otro oído.<sup>31</sup> Recientemente ha cambiado su estrategia y ahora trabaja junto con el grupo *Tissue Culture and Art*<sup>32</sup> para implantarse una *prótesis suave*, es decir un oído semivivo, creado a escala 1/4 partir de un cultivo de células humanas y que podría ser implantado en su antebrazo.<sup>33</sup>

En otra de sus acciones que cuestiona a la idea de cuerpo como organismo cerrado, Stelarc se introdujo un objeto que emitía luces 40 cm. dentro de la cavidad estomacal. El objeto tenía además una videocámara de endoscopia para mostrar el interior del estómago.

El cuerpo se volvía hueco—no el cuerpo sin órganos sino un cuerpo con arte. El cuerpo se experimenta como hueco sin ninguna distinción entre los espacios públicos, privados y fisiológicos. El cuerpo se vuelve un anfitrión, no para un ser, sino simplemente para una escultura.<sup>34</sup>

Sobre este performance, dice de Kerckhove:

Cuando muestra en una gran pantalla público los meandros de su propio sistema digestivo tal como se ven en tiempo real desde una cámara de video endoscópica, Stelarc está demostrando que las tecnologías electrónicas, al emular y extender nuestras funciones corporales, están girando del revés y proyectando nuestros cuerpos hacia el mundo interior.<sup>35</sup>

---

<sup>31</sup> Cf. Stelarc, *Parasite Visions...Op.cit.*

<sup>32</sup> El grupo Tissue Culture and Art trabaja con arte biológico creando cultivos de células para crear organismos semivivos que pueden mantenerse así al estar metidos en bioreactores. En sus piezas tocan especialmente temas de abyección y ética de la vida. Además de la colaboración con Stelarc destacan su *Pig-Wings Project* en el que generan varios diseños de alas (usando cultivos de célula de hueso y cartilago) para cerdo o sus *Semi-Living Worry Dolls* basadas en unas muñecas guatemaltecas a las que se los niños les cuentan sus preocupaciones antes de ir a dormir y éstas las resuelven durante la noche sólo que estas muñecas están hechas de organismos semivivos. Es particularmente interesante su pieza *Disembodied Cuisine* donde proponen una cena con un filete creado de células animales que está creciendo al momento de comerlo.. En <<http://www.tca.uwa.edu.au/>> (27 Junio 2004)-

<sup>33</sup> Cf. Stelarc, *1/4 Scale Ear*.

<<http://www.stelarc.va.com.au/quarterear/index.html>> (27 Junio 2004).

<sup>34</sup> Stelarc, *Parasite Visions...Op.cit.*

<sup>35</sup> Derrick de Kerckhove, *Inteligencias en Conexión...Op.cit.* p. 63.

Finalmente, tiene otra serie de trabajos que dividen al cuerpo: una parte está manipulada por agentes externos mientras la otra realiza con las prótesis y exoesqueletos. El resultado es un cuerpo que tiene dos registros de movimiento, uno que es movido por una voluntad ajena y por lo tanto no implica ninguna atención para el cuerpo huésped y otra donde el cuerpo huésped manipula una prótesis para realizar un movimiento.

Imagina a un cuerpo que pudiera extrudir su atención y acción hacia otros cuerpos o partes de cuerpos en otros sitios. (...) Una atención deslizante y cambiante que no está ni "todo aquí" en este cuerpo ni "todo allá" en esos cuerpos. (...) Imagina un lado de tu cuerpo siendo remotamente guiado mientras el otro lado puede colaborar con una agencia [actividad] local. (...) Este sería un cuerpo más complejo e interesante—no sólo una entidad sencilla con una agencia sino una entidad que sería un huésped para una multiplicidad de agentes remotos y ajenos de diferentes fisiologías y en ubicaciones variables. (...) El cuerpo físicamente dividido podría tener un brazo haciendo gestos involuntarios (movido remotamente por un agente desconocido), mientras el otro brazo está mejorado con una prótesis de exoesqueleto para trabajar con destreza exquisita y velocidad extrema. Un cuerpo capaz de incorporar movimiento que de tanto en tanto sería un movimiento puramente maquínico sin memoria ni deseo.<sup>36</sup>

En este sentido ha realizado diferentes performances con distintas variables: Stimbod (con una pantalla sensible al tacto, el público podía mover el cuerpo de Stelarc a su voluntad) Ping Body (donde los movimientos involuntarios los generaban los resultados de hacer ping a diferentes sitios de la red, así los movimientos iban de acuerdo al tráfico de la red—en vez de que el Internet se constituya de las entradas de información de los usuarios, es éste el que construye la actividad de un cuerpo) y Parasite (con una idea similar a Ping-Body pero usando el análisis de imágenes Jpeg—representaciones del cuerpo que actúan sobre el movimiento del mismo). Otra acción relacionada es Movatar donde en vez de que sea un cuerpo humano el que modifica

---

<sup>36</sup> *Ibíd.*

un avatar, será el avatar el que modifique a un hombre que lleva un exoesqueleto.<sup>37</sup>

Sobre el Internet Stelarc dice que en vez de que la red sea un modo de llenar los deseos metafísicos de pérdida del cuerpo, nos da la capacidad de proyectar su presencia y escalar telemáticamente su subjetividad. Lo que se volverá importante del cuerpo no es su identidad sino su conectividad, no la movilidad ni la ubicación, sino su interfaz.<sup>38</sup>

Continuamente en su trabajo está cuestionando la evolución del ser humano, afirmando que el cuerpo debe volverse inmortal, que no hay ninguna razón técnica para la muerte dada la accesibilidad de reemplazos.

Su trabajo, que no deja de ser admirable, muestra también contradicciones importantes, por ejemplo una cierta irresponsabilidad ante las repercusiones éticas de un cuerpo que puede ser manipulado por otros (que defiende hablando de la negación de la propiedad privada) dada la capacidad del poder de apropiarse de los sistemas tecnológicos para aumentar su productividad. Muchos de los sueños de cuerpos formidables han acabado en mecanismos de control<sup>39</sup>. De todas maneras, la forma de lanzarnos preguntas (aunque esté basada en un utópico "imagina que...") que tocan tantas cuestiones de hospitalidad desde el propio cuerpo no deja de ser interesante.<sup>40</sup>

Antes de pasar a las instalaciones electrónicas que se centran sobre la interfaz, será importante mencionar un trabajo que va muy cercano a la línea que hemos planteado de Stelarc, el *Time Capsule* de Eduardo Kac.

---

<sup>37</sup> Cf. *Ibid.*

<sup>38</sup> Cf. *Ibid.*

<sup>39</sup> Estoy seguro, por ejemplo, que aunque culpamos a la medicina de seccionar y fragmentar el estudio del cuerpo para ulteriormente ejercer una norma y un control sobre él, su desarrollo ha estado lleno de buenas y perfectamente justificables intenciones.

<sup>40</sup> Recordemos que siempre que se toca una cuestión de hospitalidad aparecerá la Ley, y con ella las instituciones. Sobre estas cuestiones volveremos nuevamente más adelante. Véase especialmente Jacques Derrida y Anne Dufourmantelle, *La hospitalidad*. Buenos Aires, Ediciones de la Flor, 2000.

En esta pieza<sup>41</sup>, Kac propone una mirada varios problemas del arte actual que se enfrenta a una relación cada vez más estrecha entre cuerpo y máquina. En esta acción Kac se introducirá un microchip intradérmico como los que se utilizan para identificar animales, cuestionando así a la memoria, la identidad biotecnológica y el trauma corporal. En la instalación colocó 7 fotografías que reflejaban distintos momentos de familia de un médico de los años '30. El nombre de la pieza, nos remite a esas cápsulas que son puestas en la tierra para ser encontradas mucho tiempo después y recuperar así fragmentos de una memoria perdida pero a la vez artificial, externa, que no nos corresponde, como las fotografías del médico. Contrapone la memoria que nos generan las imágenes que consumimos constantemente y apropiamos con la de un chip que como único dato contiene los datos de nuestra propia identidad.

Con la posibilidad de alterar cada vez más no sólo la imagen sino también nuestra propia piel<sup>42</sup>, se produce una borradura constante de la memoria, volviéndose en todo momento artificial, destruyendo así nuestra capacidad de entender y comunicar la realidad que está toda basada sobre la memoria.

Y si perdemos la memoria, la memoria de nuestra identidad, será cada vez más fácil que ocurran falsificaciones de nuestra identidad, lo que requiere que usemos cada vez más métodos biotecnológicos (reconocimiento del DNA, chips intradérmicos) para identificarnos.

Además del trabajo de Stelarc y el *Time Capsule* de E. Kac, hay muchos trabajos artísticos que exploran el uso de la interfaz. Muchos de ellos nos hacen reflexionar sobre un modo de relación con la tecnología, de manera muy diferente como veíamos en el caso de Stelarc. En muchos de los casos la interfaz escogida encierra una cierta poesía o motivo de reflexión para el usuario.

---

<sup>41</sup> Eduardo Kac, *Time Capsule*, en <<http://www.ekac.org/timcap.html>> (Junio 26 2004).

<sup>42</sup> Como hace Orlan, quien en su pieza *La Reencarnación de St. Orlan* modifica su cuerpo a partir de la cirugía estética, convirtiendo cada cirugía en un performance y a su vez creando composiciones con los restos abyectos de la operación: sangre, restos de piel, etc. Abre así varias cuestiones sobre identidad, penetrabilidad del cuerpo, interior y exterior, límites de lo monstruoso y lo Abyecto. <<http://www.orlan.net>>

Una de las instalaciones más conocidas es *The Legible City* de Jeffrey Shaw<sup>43</sup>. Ésta utiliza una bicicleta fija que se coloca en el centro de tres pantallas, mientras el usuario pedalea, en las pantallas se ve la recreación visual de alguna ciudad. Aparecen calles, esquinas, edificios y especialmente grandes palabras escritas y multidimensionales. Su ingenio recae en utilizar una interfaz conocida para el uso en la ciudad como la bicicleta para hacernos pasear por esta ciudad virtual de una manera casi natural.

*Interactive Plant Growing* de Christa Sommerer y Laurent Mignonneau utiliza cinco plantas reales como interfaz con el usuario<sup>44</sup>. En el espacio hay una pantalla de vídeo en la que se ven representaciones de tallos, hojas y renuevos. A medida, que uno se acerca a las plantas reales, las plantas de la pantalla crecen. La instalación es incluso sensible a si uno está tenso o relajado, cambiando los tipos de retoños que se van formando. La instalación funciona debido a la alta sensibilidad de las plantas reales a nuestra presencia. Incluso, si hay un grupo dentro, la instalación reflejará el estado del grupo. Evidentemente nos lleva a reflexionar sobre la sensibilidad de nuestro entorno y la conciencia de nuestro propio cuerpo.

Otra, es una instalación sonora interactiva de David Rokeby llamada *Very Nervous System*<sup>45</sup>. Esta instalación usa una cámara para registrar los movimientos que hace el individuo que entra en la sala. La cámara analiza el movimiento y en base a eso genera un sonido. Lo más interesante de esta instalación es que al repetir el gesto realizado el mismo sonido vuelve a escucharse, dándonos la posibilidad de hacer pequeñas composiciones a partir de nuestro cuerpo. Esta capacidad de hacer coincidir un movimiento con el mismo sonido cada vez, lo hace actuar como un instrumento, un instrumento que tocamos con todo nuestro cuerpo.

---

<sup>43</sup> Cf. Michael Rush, *New Media in Late 20th-Century Art*. Thames & Hudson, London, 1999. p.212.

<sup>44</sup> Cf. Derrick de Kerckhove, *Inteligencias en Conexión...Op.cit.* p. 56.

<sup>45</sup> Cf. *Ibid.* p.60

La instalación de Sheldon Brown<sup>46</sup> *Mi casa es tu casa* realizado al mismo tiempo en el Museo de los Niños de San Diego y en el Centro Nacional de las Artes de la Ciudad de México. Los niños entraban en un espacio de juego en el que se les dotaba de un vestuario y de objetos reconocibles por la cámara de modo que modo que podían ver una proyección virtual de sus acciones en una pantalla. Como ocurría en ambos espacios al mismo tiempo, los dos espacios reales se unían en un solo espacio virtual donde los niños de un sitio podían ver e interactuar en el espacio electrónico con los niños del otro sitio. Al mover los objetos que reconocía la cámara estos también modificaban el espacio virtual. De esta manera se extendían por medio de las interfaces ambos espacios de hospitalidad creando un verdadero espacio intermedio en el que ninguno era huésped ni anfitrión, y de ahí el nombre.

Y finalmente dos instalaciones que utilizan la respiración como modo de hacer funcionar la interfaz, haciéndonos volver de nuevo al cuerpo. Recordemos que la respiración es uno de los pocos mecanismos del cuerpo que funciona involuntariamente pero sobre el cual también tenemos control consciente y en cierto sentido esto es lo que nos quieren recordar estas instalaciones, al aliento, al recuerdo de la vida en un soplo. Una, es la instalación de Charles Davis, *Osmosis*<sup>47</sup>, que es una instalación de realidad virtual en la que utilizamos el casco y el guante tradicionales pero también un chaleco que nos permite movernos por el ambiente utilizando nuestra respiración. El ambiente es un bosque, con arroyo y follaje denso, podemos meternos bajo la tierra, dentro de la raíz de un árbol e incluso en la esfera de la mente. La respiración nos sirve para entrar a más profundidad o salir como si estuviéramos en el agua, si inspiramos, nos levantamos, si expiramos nos hundimos. Otra más reciente es la instalación de Momo Vilaitanarak y Stephan Knuesel, *The other self*<sup>48</sup>, aquí el usuario se acerca a una pequeña estructura rectangular y mira por su parte superior, donde se proyecta una imagen. En la pantalla, hay pequeños orificios donde el usuario debe soplar, al irlo haciendo, se va formando una imagen más y

---

<sup>46</sup> Cf. Sheldon Brown, *Mi Casa es tu Casa: My House is your House*. En <http://crca.ucsd.edu/~sheldon/micasa/mainfrm.htm>. (20 Junio 2004).

<sup>47</sup> Cf. Derrick de Kerckhove, *Inteligencias en Conexión...Op.cit.* pp. 61-62.

<sup>48</sup> Cf. Momo Vilaitanarak y Stephan Knuesel, *The other self*. En [http://www.tuna850.com/otherSelf/site\\_0903/concept4.html](http://www.tuna850.com/otherSelf/site_0903/concept4.html) (17 Junio 2004)

más clara en la pantalla. Al irse definiendo, el usuario puede darse cuenta de esta imagen no es sino una imagen altamente contrastada de su espalda que está siendo proyectada en tiempo real.

En el ámbito de la Red, la mayoría de los proyectos que trabajan bajo una idea de prótesis corporal, son aquellos que trabajan sobre telepresencia. La telepresencia se entiende como el momento en que el cuerpo comparte un espacio (muy probablemente electrónico) y un tiempo ("real") con otro cuerpo u otro espacio con los que no tiene contacto físico presencial. Eduardo Kac es justamente uno de los pioneros de la telepresencia. Este artista ha explorado estos terrenos desde mucho antes que existiera el Internet.

El primero fue el proyecto *Ornitorrinco*<sup>49</sup> que funcionó desde 1984 hasta 1996 (aunque el primer robot de telepresencia no fue obtenido sino hasta 1989), su objetivo era el de construir un sistema que le permitiera a los usuarios acceder a un robot móvil y modificar su ubicación de manera remota. A partir de 1994 se podía acceder a él desde la Red. Luego vino *Rara Avis*<sup>50</sup>, en el que el visitante al llegar veía un aviario que contenía 30 aves. Dentro del aviario había una figura de una guacamaya estática (un telerobot) que movía sólo la cabeza y contrastaba con el resto de las aves (la mayoría pequeñas y de color gris). Frente al aviario había un casco de realidad virtual. Cuando el visitante se ponía el casco de realidad virtual podía ver el punto de vista de la guacamaya, que por estar mirando hacia el espectador hacía que éste se viera a sí mismo, sólo que desde dentro de la jaula. El espacio real se convertía entonces en espacio virtual. Desde el Internet, otros participantes podían detonar el aparato vocal de la guacamaya para que se hiciera escuchar en la galería. El cuerpo de la guacamaya estaba compartido por los participantes locales que lo manipulaban con el casco de realidad virtual (cuando su cabeza se movía, la cabeza de la guacamaya lo hacía igualmente) y por los usuarios desde internet.

---

<sup>49</sup> Cf. Eduardo Kac, *Ornitorrinco Project*, en <<http://www.ekac.org/ornitorrincoM.html>> (25 Junio 2004).

<sup>50</sup> Cf. Eduardo Kac, *Rara Avis*, en <<http://www.ekac.org/raraavis.html>> (25 Junio 2004).

Otro trabajo importante de telepresencia, sobretodo porque explora las posibilidades de una especie de "teletacto", es *About Now in Chicago, About Here Now* de Michael Rodemer<sup>51</sup> donde los participantes en West Virginia entraban a un cuarto con la puerta entreabierto veían una proyección del Lago Michigan y sentían una corriente de aire en sus caras. El ventilador estaba conectado a un ordenador al que se le transmitían datos de la intensidad del viento desde la School of the Art Institute of Chicago. El ordenador variaba la intensidad del viento producido según la intensidad que se registraba en Chicago. Aunque esta instalación pudiera parecer en exceso simple y hasta lugar común, pone en cuestión el hecho de que la telepresencia sea meramente visual (aunque sea con gráficos 3D inmersivos) o más bien transmitida por el tacto (que se acerca más a nuestra experiencia sensorial de inmersión, sentimos el agua fría no sólo la vemos).

El proyecto *Telegarden*<sup>52</sup> de Ken Goldberg ha estado en funcionamiento desde 1995 y permite a los usuarios manipular un robot (y su correspondiente cámara) para plantar y dar agua a un pequeño jardín que está expuesto en las instalaciones de Ars Electronica en Linz. De esta manera el usuario usa sus interfaces con el entorno electrónico para (colectivamente) sembrar y mantener un entorno natural, yendo en contra del torrente de hipervelocidad que implica la tecnología.

En algunos de sus proyectos Rafael Lozano-Hemmer, permite que usuarios de Internet modifiquen sus proyectos de arquitectura relacional. Un ejemplo es "Alzado Vectorial, una instalación interactiva para celebrar la llegada del año 2000 en el Zócalo de la Ciudad de México. El espacio en Internet [www.alzado.net](http://www.alzado.net) permitía diseñar domos de luz sobre el Centro Histórico con 18 cañones de luz localizados alrededor de la Plaza."<sup>53</sup> Haciendo de la prótesis no solo una extensión sino toda una amplificación monumental de las

---

<sup>51</sup> Michael Rodemer, *About Now in Chicago, About Here Now*, Presentado en Marzo 1996 en la exhibición Remote Sensing de la University of West Virginia. El artículo que habla de la pieza es Michael Rodemer, "About Now in Chicago, About Here Now" en *YLEM*. Num. De Septiembre/Octubre: Artists using science & Technology.

<<http://www.ylem.org/NewSite/archive/issuethmb/newsletters/SeptOct97/article3.html>> (25 Junio 2004)

<sup>52</sup> Ken Goldberg y Joseph Santarromana. *Telegarden*, en <<http://telegarden.aec.at/>> (22 Junio 2004).

<sup>53</sup> Rafael Lozano-Hemmer, *Alzado Vectorial*, en <<http://www.fundacion.telefonica.com/at/rlh/proyecto.html>> (17 Junio 2004).

capacidades, al poder cambiar mediante unos clicks radicalmente la iluminación de una plaza tan grande.

Otra posibilidad de telepresencia es la que proponen en el proyecto *Teatre Virtual*<sup>54</sup> María de Marías y Andrew Colquhoun que, como streaming-theatre nos permiten estar presentes en un hecho real que ocurre a tiempo real pero en un espacio que simbólicamente es ficticio y tal vez se debería llamar escena.

Por otro lado Elliott Malkin y Anees Assali nos hablan de su proyecto *Tele-Absence*<sup>55</sup>, basado en la figura judía del profeta Elías, al que se le deja siempre un sitio vacío en la mesa en las séder judías. "La idea de que alguien pueda estar presente en el espacio sin estar realmente presente es la base del trabajo actual en el campo de la telepresencia." Han creado un gran cubo negro que está puesto sin movimiento y visualmente impenetrable en un espacio de la galería. El cubo es también un servidor de Internet con una dirección fija. Cuando los visitantes van a la página web, ven un vídeo que se toma desde dentro del cubo. ¿Cómo sabemos si el video es real? La pregunta sería si el video es lo "suficientemente real" dicen ellos.

Un proyecto que podría considerarse a medio camino entre la telepresencia y la vigilancia es *Access* de Marie Sester<sup>56</sup>. *Access* es una instalación que se hace en algún espacio semipúblico (se ha presentado en *Ars Electrónica 2003* y en *Siggraph 2003*) donde el usuario de Internet puede seguir con una cámara de vigilancia y un seguidor luminoso a alguna persona que se encuentre en el espacio. Una vez seleccionada la persona, el programa se encarga de moverse para seguirle, diferenciándole de otros seres que estén en el espacio. En concreto en *Ars Electrónica* se montó en un pasillo cerca de las escaleras donde el público no espera generalmente ser observado.

---

<sup>54</sup> María de Marías y Andrew Colquhoun, *Teatre Virtual*, en <<http://www.teatrevirtual.net>> (28 Junio 2004).

<sup>55</sup> Proyecto y Cf. Elliott Malkin y Anees Assali, *Tele-absence*, en <<http://www.dziga.com/tele-absence/>> (16 Mayo 2004)

<sup>56</sup> Marie Sester, *Access*, en <<http://www.accessproject.net/index.html>> (9 Mayo 2004)

Tanto en el proyecto *Access* como en los proyectos sobre vigilancia, vemos que se potencia a la visión ya sea en tanto placer escópico (o voyeurista) o panóptico. Bajo la idea de panóptico se sitúa el proyecto de Heath Bunting, *CCTV - World Wide Watch*<sup>57</sup>. Aquí podemos ver cuatro cámaras de vigilancia que están situadas en diferentes puntos de distintas ciudades (varían, pero siempre hay calles, y webcafé). La perversión de este sitio es que el usuario puede, si ve a alguien cometer un crimen, denunciarlo enviando un supuesto fax a la comandancia de policía más cercana. Más allá de si el fax es verídico o no, este sitio invita a reflexionar sobre como llevamos las tecnologías de control interiorizadas en nuestro propio cuerpo, sobre todo cuando no podemos ser vistos.

Otro proyecto interesante que juega con la pregunta de si lo que pasa en las webcams está pasando realmente en vivo es el proyecto de Diller + Scofidio llamado *Refresh*<sup>58</sup>, en este proyecto han colocado una docena de cámaras en sitios de trabajo de Estados Unidos, Europa y Australia. Para cada sitio, han construido una narrativa de ficción usando texto, imágenes fabricadas, actores y Photoshop. No hacen nada dramático, sólo varían un poco la condición rutinaria del día a día, un cambio de vestido, las actividades de el personal que trabaja fuera del horario de oficina, hasta un romance potencial alrededor del enfriador de agua. Combinan las imágenes pregrabadas (dejadas como secuencias de lo que ha ido pasando durante el día) con el vídeo en directo.

Los sitios que abren las webcams a niveles personales, cada vez se van institucionalizando más (ya sea cobrando, o desapareciendo entre las olas de pornografía). Nos queda el recuerdo de Jenni, quien popularizaría este fenómeno, y el mal sabor de todos los real-tv que se han desprendido<sup>59</sup>.

Otros espacios donde se puede dar una telepresencia mediada por la ``seguridad'' del avatar es en los *chat rooms*. Aunque

---

<sup>57</sup> Heath Bunting, *CCTV - World Wide Watch*, en <[http://www.irational.org/cgi-bin/cctv/cctv.cgi?action=main\\_page](http://www.irational.org/cgi-bin/cctv/cctv.cgi?action=main_page)> (23 Junio 2004)

<sup>58</sup> Diller + Scofidio, *Refresh*, en <http://www.diacenter.org/dillerscofidio/index.html> (24 Mayo 2004).

<sup>59</sup> Este sitio está fuera de línea desde diciembre 2003, pero queda grabado en la memoria de la Red, si es que la tiene, <<http://www.jennicam.org>>. Otras cámaras de vigilancia, aunque no con finalidades artísticas se pueden encontrar en <<http://www.camvista.com>>.

lamentablemente muy pocos son propuestas artísticas, vale la pena analizarlos brevemente ya que este tipo de prótesis ofrecen una posibilidad de enmascaramiento del sujeto que le permiten enmascarar su identidad. Uno de los más interesantes es el *Hotel Habbo*<sup>60</sup> donde los huéspedes pueden pasearse por el hotel, bailar en la discoteca o nadar en la piscina, y si logran hacerse de algún amigo, tal vez ir a una habitación privada para tener una conversación más cercana. Tal vez el punto más interesante de *Habbo* sea la seguridad que dicen brindar al usuario:<sup>61</sup>

Y no necesitas preocuparte—no le diremos a nadie tus detalles personales y hemos trabajado muy duro para mantener el hotel seguro (...).

La seguridad del usuario se ve reflejada en que pueda comunicarse con otros, pero que lo que hay debajo de la máscara por ningún motivo sea revelado. De esta manera el usuario puede seguir performando su identidad como le sea conveniente. El sujeto niega al cuerpo real para aceptar identidades electrónicas múltiples (ya un chico de 19 años, ya una señora de 30), el cuerpo mutilado tiene la sensación de estar completo en estas relaciones enmascaradas.

Uno de los pocos proyectos que sí explora la idea de comunicación vía chat es *Z* (o “la Mosca”) de Antoni Abad<sup>62</sup>. La forma de inserción de esta prótesis de la comunicación es interesante, la mosca llega a ti como si fuese un virus listo para infectar tu espacio (como en los filmes de Cronenberg), y sin embargo se convierte en un compañero entrañable, que tiene un código genético que el usuario puede variar, así como la posibilidad de ver los sitios donde han nacido más moscas o los sitios donde hay moscas conectadas en este momento, y con el único objetivo de servir de red de comunicación entre otras moscas activas. El concepto es el de un chat, que llega por la vía infecciosa y nos da el avatar de una mosca, que se queda en tu escritorio deambulando hasta que cierres el programa. El avatar es tan ridículo y hasta paródico y sus posibilidades de variación, tan alejadas del ser humano, que no invita a usar ningún recurso de falsificación, sino más bien a

---

<sup>60</sup> En <<http://www.habbohotel.co.uk/>> (27 Junio 2004).

<sup>61</sup> *What is Habbo Hotel?* en <<http://www.habbohotel.co.uk/habbo/en/help/>> (27 Junio 2004).

<sup>62</sup> Antoni Abad, *Z*, en <<http://www.zexe.net>> (28 Junio 2004).

formar una verdadera comunidad entre aquellos que nos dejamos infectar. Otro de sus proyectos también accesible en la misma página web, se relaciona también con la vigilancia, pero le da un toque de humano: comisiona a varios taxistas de la Ciudad de México a llevar un teléfono móvil que permite enviar imágenes, sonido y hasta vídeo a tiempo real a un ordenador. Lejos de servir como una red de espías, estos trabajadores ultraurbanos pueden además añadir textos y enviar imágenes de su familia, su casa o hasta de cosas que les pueden parecer poéticas dentro del ámbito de la ciudad más grande del mundo. Contrasta la idea de descorporización a la que invita la ciudad y sobretodo el trabajo del taxista con la de la comunidad que espera su siguiente imagen en la Red.

Otra posibilidad de telepresencia, pero que también genera comunidad (aunque su campo de acción directo sea en el contexto electrónico) es el proyecto *life sharing* de los 01.org<sup>63</sup>, que aunque momentáneamente no está activo permitía que el cuerpo se extendiera hasta los terrenos de lo prohibido en el entorno electrónico: entrar en el ordenador (cuerpo, casa a defender) de otro sin ninguna regla de hospitalidad a cumplir (siendo así siempre *huésped*, incluso *anfitrión* pero no *parásito*).

Quedan aquellos proyectos que potencian sentidos poco explorados, como el oído (extrañamente poco representado en el net.art) con el proyecto de Amanda Gutiérrez, *Solaris*<sup>64</sup> que lleva un poco más allá los alcances de la Red, dejando el ciberespacio por el espacio estelar: este proyecto busca "escuchar" y "ver" las ondas que el Sol y Júpiter generan sobre las bandas de radio; el olfato en el proyecto *Smellbytes* de Jenny Marketou<sup>65</sup> que es un autómata que va buscando personas por toda la red, define un olor, y decide el valor que tienen en la sociedad; la conciencia en *Persistent Data Confidante*<sup>66</sup> al que se le tiene que dejar una confesión para que luego nos devuelva una confesión distinta pero relacionada, este proyecto va extendiendo sus propios límites hasta llegar producir confesiones artificiales.

---

<sup>63</sup> 0100101110101101.org, *Life Sharing*, en <[http://www.0100101110101101.org/home/life\\_sharing/index.html](http://www.0100101110101101.org/home/life_sharing/index.html)> (26 Junio 2004).

<sup>64</sup> Amanda Gutiérrez, *Solaris*, en <[www.cnca.gob.mx/cmm/solaris/](http://www.cnca.gob.mx/cmm/solaris/)> (10 Mayo 2004)

<sup>65</sup> Jenny Marketou, *Smellbytes*, en <<http://smellbytes.banff.org/>> (28 Junio 2004)

<sup>66</sup> *Persistent Data Confidante*, en <<http://www.textgenomics.com/>> (8 Mayo 2004).

Es obvio que la idea de prótesis no puede aplicarse directamente a todos los proyectos de net.art y arte electrónico, pero lo que sí es claro es que la prótesis es el concepto que media la relación actual entre el hombre y la máquina.

Hemos de ser cuidadosos cuando abordamos este tema de no caer en el romanticismo en el a veces cae Stelarc, ahí donde el cuerpo común parece haber ganado terreno, viene la propiedad privada a defender sus derechos y establecer sus leyes.

El cuerpo en el fondo sigue estando fragmentado, la mutilación siendo uno de sus fantasmas que más lo persigue. Como vimos con los chats, muchas personas siguen indagando en el olvido de su cuerpo y al negación de la carne como vía de relación con el mundo exterior.

Las prótesis traen consigo nociones de hospitalidad muy interesantes ya que nuestro cuerpo (o su extensión nuestro ordenador) se convertirá ahora en nuestro hogar en el que ofreceremos hospitalidad a los otros, pero también será el medio por el que pediremos la hospitalidad de otros. Evidentemente, en donde aparecen las leyes de la hospitalidad aparecerá inmediatamente el Estado para regular y salvaguardar sus relaciones. Dice Derrida:

¿Cómo distinguir entre un huésped (guest) y un parásito? En principio, la diferencia es estricta, pero para eso es necesario un derecho; es necesario someter la hospitalidad, la acogida, la bienvenida ofrecida, a una jurisdicción estricta y limitativa. Cualquiera que llega no es recibido como un huésped si no goza del derecho a la hospitalidad, o del derecho de asilo, etc. Sin ese derecho, sólo puede introducirse en "mi propio-hogar", en "el propio-hogar" del anfitrión (host), como parásito, huésped abusivo, ilegítimo, clandestino, pasible de expulsión o de arresto.

Pero el desarrollo actual de las técnicas reestructura el espacio de tal modo, que lo que constituye un espacio de

propiedad controlado y circunscrito es aquello mismo que lo abre a la intrusión (...).<sup>67</sup>

---

<sup>67</sup> Jacques Derrida y Anne Dufourmantelle, *La hospitalidad*. Buenos Aires, Ediciones de la Flor, 2000.