

El ciberarte y el ciberespectáculo

La desaparición del cuerpo y la estética posthumana

◆
NAIEF YEHYA

Reconfigurar el cuerpo

La artista francesa del *performance*, Orlan, se encuentra acostada bajo el efecto de la anestesia local en la plancha de un quirófano decorado con frutas de plástico, crucifijos, parafernalia ecléctica *kitsch* y un gran letrero con los créditos de la producción que se está llevando a cabo. Un par de cirujanos rebana la piel de su rostro, limpian la sangre, cosen la carne y muy particularmente tratan de no estorbar a las cámaras. Mientras tanto, Orlan recita poesía y textos de psicoanálisis al tiempo en que interactúa por teléfono o fax con el público que observa el proceso vía satélite en varias galerías en distintos lugares del mundo. Desde 1990, Orlan ha convertido su propio cuerpo (en especial la cara) en su terreno de experimentación, al someterse a diez cirugías plásticas que han sido los episodios de un trabajo de largo aliento denominado *La obra de arte definitiva: la reencarnación de santa Orlan*, cuyo objetivo es convertir su rostro en un *collage* de rasgos faciales copiados de detalles de ciertas pinturas clásicas: la frente de la *Mona Lisa*, la nariz de *Psique*, los ojos de una *Diana* de la escuela de Fontainebleau, los labios de *Europa* de Boucher y la barbilla de la *Venus* de Botticelli.

Recientemente, Orlan se implantó un par de bolsas de silicón en la frente, de modo que su rostro se ha convertido en una inquietante y grotesca caricatura. Cada una de las diez operaciones quirúrgicas ha sido un *performance* en el que la *paciente*, los doctores y el resto del personal llevan atuendos de alta costura diseñados por Paco Rabanne.

El arte corporal de esta veterana exhibicionista y experta en *divasección* se debate entre el oportunismo provocador y la crítica radical al concepto de belleza occidental,

entre la catarsis sadomasoquista a través del bisturí y el más burdo sensacionalismo de feria, entre el cuestionamiento de los valores éticos de la ciencia médica y el delirio de transformación en un ideal estético. Lo que hace Orlan es poner un signo de interrogación ante una sociedad que tolera el uso indiscriminado de la cirugía plástica e invita y empuja a millones de personas en el mundo entero a utilizarla (tan sólo en los Estados Unidos, en 1996, alrededor de setecientos mil se sometieron a recortes, quemaduras, aspiraciones e implantes en su cuerpo). No obstante resulta difícil determinar si el trabajo de Orlan es una expresión extrema de libertad o bien es una manifestación monstruosa de la sujeción histórica de la mujer a los cánones estéticos patriarcales de Occidente, los cuales influenciaron a las obras de arte que le sirven de modelo e inspiración. Más que una apretujada y jaloneada colección de citas y paráfrasis de la pintura renacentista, el rostro de Orlan se ha convertido en una irónica inversión del género del retrato, en la que la cara se torna en lienzo y la pintura en modelo; también, más que una reflexión acerca de la máscara social que todo individuo debe crearse, su rostro es un reflejo y una parodia de la obsesión de la cultura de la abundancia bulfímica, que dicta los estándares de la belleza de nuestra era y que tiene su mejor representación en los cuerpos de las supermodelos. Orlan ha convertido en manifestación repulsiva el ritual cotidiano y socialmente aceptable de modificación corporal, del que se valen millones de mujeres y hombres en todo el mundo, con la esperanza de mejorar su apariencia ante los ojos de los demás e incrementar su autoestima a través de la conquista de la belleza. No olvidemos que, como comenta Nancy Etcoff: "La belleza es un sistema de valores, como el estándar del oro. Como cualquier economía,

se determina por la política y en la era moderna en Occidente es el último y mejor sistema de creencias que mantiene la dominación masculina intacta.”

Los estrambóticos, viscerales y tortuosos *performances* de Orlan han eliminado la intimidad y el pudor del ámbito quirúrgico para volverlo un espectáculo y un entretenimiento morboso. Hasta cierto punto, y mediante su bien razonada estrategia de choque, Orlan ha encontrado una fórmula para transgredir e inyectar cierta dosis de herejía al arte de una era que se caracteriza por su nihilismo pasivo o bien por su neurastenia abúlica, como diría el gurú de la contracultura mexicana, Rogelio Villareal.

El ciborg hermoso

El trabajo de Orlan está estrechamente vinculado con diversas tecnologías. Por una parte, las relativas a la medicina y su parafernalia; por la otra, el diseño asistido por computadora (Orlan misma creó en un monitor la composición de su rostro) y las telecomunicaciones. Por ejemplo, la cirugía que se hizo en noviembre de 1993, en Nueva York, fue vista en foros de 14 ciudades, desde Toronto hasta Tokio, donde los asistentes podían interactuar con los protagonistas del proceso. Ahora bien, independientemente de la charlatanería o la trascendencia de lo que Orlan denomina arte carnal, el registro de su autoinflingida mutilación-mutación constituye una puesta al día de la práctica clásica del autorretrato; al mismo tiempo, es un cuestionamiento feroz del significado de la identidad y de la belleza, dos conceptos centrales en el arte de casi cualquier época. De la misma manera, la obra de esta artista es una demostración de una de las ideas dominantes de la posmodernidad: que el cuerpo es discurso y por lo tanto puede ser desmontado, manipulado, reducido a información, copiado, borrado y, eventualmente, reconstruido como un engendro ajeno a la naturaleza. La persona que está siendo destazada ante los ojos de miles de curiosos no únicamente pierde centímetros de piel y gramos de grasa (Orlan vende frascos llenos de los excedentes grasos que le han extraído mediante liposucción, como si se tratara de reliquias) sino que está poniendo en evidencia el proceso mediante el cual el hombre se aleja de su naturaleza humana y se convierte en un ser mediatizado, artificial, reconstruido por la ciencia y redefinido por la cultura, es decir que se vuelve un *ciborg*, un organismo cibernético que fusiona una parte biológica con otra tecnológica y que debe su nombre al científico Manfred Clynes, quien acuñó

el término en la década de los sesentas, el cual remite a un ser modificado por la bioingeniería para poder sobrevivir en los viajes espaciales.

Creación ciber

Desde que el editor de ciencia ficción Gardner Dozois identificó a la novela *Neuromancer*, de William Gibson, como una obra *ciberpunk*, el prefijo *ciber* se ha utilizado en la última década con extrema generosidad y se ha aplicado a una colección de trabajos, actitudes y objetos variados. El término *cibernética* viene de la palabra griega *kubernêsis*, que significa pilotaje o comando, y se refiere al estudio comparativo de la comunicación y regulación en el cerebro y el sistema nervioso de los organismos vivos y en los sistemas electromagnéticos. Cuando hablamos de ciberarte nos referimos a la expresión de ideas abstractas, la representación del mundo y el reflejo de las emociones mediante un arsenal variado de recursos electrónicos, como computadoras, escáneres, impresoras, editoras de video y audio, *modems*, páginas del *web*, tabletas de dibujo, *samplers*, sintetizadores, programas como photoshop y demás. Estas herramientas permiten al artista superar limitaciones físicas al crear imágenes, música, objetos y escenas; asimismo, sirven para experimentar con colores, capas sonoras, transiciones de imágenes, *morphing*, modelado en tercera dimensión, máquinas autónomas, hologramas, retocado de fotografías y video, animación, arte a la distancia, interactividad, espectáculos artísticos con difusión global, arte para y por Internet; e incluso se pueden crear personajes virtuales como Shiori Fujisaki, una atractiva pelirroja de 17 años y apariencia de tentadora Lolita que toca en un grupo de rock en el videojuego japonés *Tokimeki Memorial*. A pesar de que Shiori tan sólo existe en código binario y es el resultado de una serie de algoritmos matemáticos, tiene un club de admiradores con más de diez mil socios. De hecho, en Japón se vende la revista *Virtual Idol* (con una circulación de 150 000 ejemplares), la cual en vez de tratar acerca de estrategias de juego y curiosidades técnicas como las demás revistas de videojuegos, describe los gustos, *hobbies*, logros y emociones de estas criaturas virtuales.

Mucha gente tiende a pensar que la introducción de la tecnología en el proceso artístico equivale a deshumanizar el arte, no obstante hay que recordar que un día el cincel, la flauta de carrizo, la brocha y el corno francés fueron prodigios de la alta tecnología. Mientras quede claro que los

instrumentos (por sofisticados que sean) deben ser tan sólo herramientas relativamente transparentes del espíritu, el arte hecho con una conga o el realizado con el *plasmaht* de Ariel Guzik pueden ser igualmente válidos. El problema por supuesto surge cuando la tecnología es el fin último del arte; ésa es una de las trampas de la fe cibernética, la cual a menudo transforma al arte ciber en ciberespectáculo, una manifestación deshumanizada y superficial que se concentra exclusivamente en la novedad de la tecnología. A diferencia del ciberarte, el ciberespectáculo tiene por única esencia el valor monetario de las tecnologías que lo han engendrado. Los instrumentos computarizados pueden ofuscar a un creador al saturarlo con una infinidad de posibilidades y numerosas soluciones *ready made*. Aunque de ninguna manera se puede considerar una norma universal, en muchas ocasiones se cumple la relación: a mayor eficiencia menor creatividad. O bien, como señala el director teatral Peter Sellars, "es realmente difícil crear arte a partir de algo obvio. El 'arte' siempre está buscando algún rincón extraño y oscuro en donde la máquina guarde una pesadilla privada".

Por otra parte, habría que establecer una diferencia entre el arte realizado (o asistido) por dispositivos de control digital o computarizados y aquel que responde a la tecnoestética, la cual podríamos rastrear hasta los futuristas italianos, los constructivistas, los irradiantistas, los suprematistas, los estridentistas y otros artistas inscritos en corrientes que idealizaban a la máquina y que veían en ella una expresión de la imaginación, una herramienta liberadora y el símbolo de un nuevo orden planetario.

La indefinible frontera entre el ciberarte y la ciberfrivolidad

Orlan y el artista del *performance* australiano Stellarc—quien se ha manufacturado prótesis adicionales como brazos mecánicos y virtuales, así como otras extensiones corporales tanto de *hardware* como de *software*—son artistas pioneros que se han metamorfoseado en verdaderos ciborgs. Ellos quizás constituyan la tendencia más radical y provocadora del vasto espectro de manifestaciones del arte cibernético; no obstante, obras como la de Orlan o Stellarc pueden situarse en la frontera entre el ciberarte y el ciberespectáculo y no resulta fácil determinar dónde comienza uno y donde termina el otro.

Como escribió el crítico cultural Mark Dery: "Debajo de la retórica política acerca de los males del mito de la

belleza, Orlan oculta un sueño no tan secreto: ser la primera celebridad posthumana del mundo del arte." El caso de Orlan es ahora bastante conocido y se ha convertido en una curiosidad digna de Ripley, una estridente nota de pie de página en la historia del arte contemporáneo o una anécdota de mal gusto, pero a la vez se trata de un ejemplo que no cesa de ofrecer nuevas lecturas y significados, además de ser un fenómeno profundamente representativo del síndrome de desarticulación y desprecio del cuerpo que caracteriza a la cultura de la era del ciberespacio. Esta época es muy probablemente la primera de la historia en que la cultura popular y el arte comparten una marcada obsesión por la sexualidad y una intensa inconformidad con el cuerpo. Sólo semejante esquizofrenia podía haber dado lugar a las fantasías eróticas que han invadido desde sus orígenes la realidad virtual, con la promesa de una sexualidad sin contacto humano, los foros de *chat*, el cibersexo en Internet y la estética sadomasoquista de muchos juegos de video.

La cibernética implica una actitud de tolerancia a que el cuerpo sea penetrado por la tecnología. La membrana que separa al individuo del medio y de la máquina se vuelve permeable y el cuerpo es objeto de escrutinio y transgresión. Un ejemplo emblemático de la experiencia cibernética es la realidad virtual, la cual es una simulación computarizada que, por medio de la ilusión, nos sumerge en universos fantásticos que podemos recorrer convertidos en cualquier personaje o avatar. En la realidad virtual tienen lugar paradojas inusitadas, como el hecho de que puede haber una dotación infinita de todo objeto posible pero el concepto de propiedad o posesión no tiene sentido. Ahí el cuerpo se convierte tan sólo en una idea del cuerpo capaz de modificarse a voluntad, en una construcción efímera que es parte de la escenografía y de todos los demás personajes, ya que, independientemente del realismo de sus ambientes, protagonistas y objetos, una simulación no es más que una secuencia de bits ordenados por algoritmos dentro de un archivo digital.

La expresión más popular y apabullante tanto del ciberarte como del ciberespectáculo son sin duda los efectos especiales cinematográficos digitales que de un tiempo a la fecha dominan las narrativas de prácticamente todas las cintas de acción, ciencia ficción y terror. Películas como *Parque Jurásico*, *Terminator 2*, *Día de la independencia*, *Matrix* y *Titanic* han representado notables saltos tecnológicos y han sido auténticos muestrarios de los últimos y más caros logros de la digitalización. En los casos más afortunados estos efectos se muestran como artefactos filosóficos

que reflejan conflictos sociales, morales o políticos de las sociedades que los producen, e incluso pueden ser psicoanalizados como si fueran sueños colectivos. Otras veces, monstruos, aeronaves de combate y extraterrestres son simplemente entretenimientos frívolos y vistosos sin la menor repercusión cultural.

En cualquier caso, el abaratamiento y democratización de las tecnologías digitales ha dado oportunidad a muchos cineastas independientes de incluir en sus filmes efectos especiales deslumbrantes que antes sólo estaban al alcance de los grandes estudios. Algo similar ha sucedido en otras disciplinas del arte, donde cada día más artistas tienen acceso a la tecnología digital, la cual pueden utilizar en su actividad creativa.

Paralelamente a la caída de los precios de la tecnología, el tamaño de los dispositivos digitales se reduce a una velocidad sorprendente. En menos de dos décadas, la miniaturización de los circuitos integrados nos ha llevado de las computadoras que ocupaban habitaciones enteras a las máquinas *desktop* y de ahí a las *laptop*, *notebook* y *palmtop*. Eventualmente, los dispositivos de control y cómputo terminarán por tornarse invisibles, por disolverse en los objetos más cotidianos y por integrarse al cuerpo humano, en forma tanto de mejores implantes (como los marcapasos y otros dispositivos que se usan hoy en día) como de prótesis cibernéticas, entre ellas el utópico Internet intercranial, que tomaría nuestro cerebro en un puerto conectado de manera permanente a la megared digital. Curiosamente, este vertiginoso cambio de escalas nos ha conducido del miedo que provocaban las computadoras gigantes a la inquietud que causan los pequeños microprocesadores contemporáneos.

Guerra virtual, mercancía virtual

El arte cibernético ha registrado sin duda el espíritu de nuestro tiempo con veracidad y eficiencia, así como con crudeza. Éste ha dado lugar a propuestas multimedia que pueden ser vistas y escuchadas en el espacio virtual, en los medios de comunicación tradicionales y en las galerías; también, a obras tecnológicas creadas a partir de productos secundarios del complejo militar industrial del pancapitalismo contemporáneo, como pueden ser los videos de vigilancia, los cuales construyen extrañas y azarosas tramas hiperrealistas con tan sólo registrar los movimientos y gestos de individuos anónimos que visitan instituciones, tiendas y bancos. Asimismo, el ciberarte se ha valido de las grabaciones de la cámara bomba,

la cual narra su propia destrucción al grabar un vertiginoso recorrido que concluye con un fulminante impacto explosivo. De hecho, esta bomba se erigió en la principal estrella y el icono tecnológico favorito de uno de los ciberespectáculos más notorios de la década, la guerra virtual, una prodigiosa lluvia de bombas que en una ocasión redujo a escombros a una nación del medio Oriente y en otra aplastó a un país de los Balcanes. En ambas ocasiones, la guerra del golfo Pérsico y la de Kosovo, se trató de eventos que mantuvieron entre horrorizados, entretenidos y fascinados a millones de telespectadores en todo el planeta. La guerra virtual es un ejemplo atroz del ciberespectáculo para las masas, en el cual la figura humana ha sido desaparecida y reemplazada por los efectos glamourosos del *show* de la destrucción, en particular por los omnipresentes y fálicos misiles a los que la propaganda difundida por los medios de comunicación describía casi como si fueran instrumentos médicos que realizaban una labor quirúrgica (por lo tanto curativa), y les adjudicaba características humanas como inteligencia, precisión y justicia.

Mientras el ciberarte es una poderosa vía de expresión creativa, representada por artistas tan diversos como Kraftwerk, Tony Oursler, Mariko Mori y David Cronenberg, entre otros, el ciberespectáculo, que se manifiesta diariamente en el cine, la tele, los video-clips, la publicidad y el *world wide web*, es una fuerza opresora, demagógica, complaciente, excesiva, indefinible, ambigua, omnipresente, adictiva y hedonista; y aunque está infestado de referencias eróticas, el sexo siempre está ausente. Mientras el ciberarte plantea preguntas y siembra inquietudes, el ciberespectáculo ofrece respuestas instantáneas y consuela con la serenidad de lo familiar. El ciberespectáculo es una expresión perturbadora y a la vez anestésica, herética y dogmática, iconoclasta y panfletaria, que nos ofrece la ilusión de mantenernos en contacto con el resto del mundo pero nos vuelve introvertidos, nos impone la idea de que el conocimiento está tan disponible como el control remoto de la tele; al mismo tiempo, nos satura y abruma con información útil únicamente para mostrarnos nuestra apabullante ignorancia. Mientras el ciberarte escasea, el ciberespectáculo amenaza con invadir todos los rubros de la cultura, como dijo Guy Debord: "El espectáculo es la mercancía que hace posibles a todas las demás."

En resumen, la era del ciberespectáculo es aquella en que el cuerpo terminará por volverse un envase desechable, la mente se tornará en un accesorio periférico de las agencias de publicidad y la alta cultura se distinguirá únicamente de la baja en que tendrá el privilegio de transmitirse por medio del sistema "pago por evento". ♦