



ARTE Y TECNOLOGÍA. MÁS ALLÁ DEL CUERPO NORMATIVO

Art and Technology. Beyond the normative body

MARTA RICO CUESTA, GUADALUPE DURÁN DOMÍNGUEZ

Universidad de Extremadura, España

KEYWORDS

Art
Body
Technology
Transhuman
Ciborg

ABSTRACT

Throughout history, art has always been linked to the body, as a tool and language, an object of representation, support and concept. It becomes a place, border and field for reflection. An element in constant evolution, marked and transformed by social changes.

Technology, it has also changed the way we relate to and understand our own body, its political identity, genetic evolution, sexuality, the post-human, transhuman, etc. as a search for new conditions that are emphasized within art in new critical and aesthetic actions that confront these notions of non-normative bodies.

PALABRAS CLAVE

Arte
Cuerpo
Tecnología
Transhumano
Ciborg

RESUMEN

A lo largo de la historia, el arte siempre ha estado ligado a lo corporal, como herramienta y lenguaje, objeto de representación, soporte y concepto. Se vuelve lugar, frontera y campo para la reflexión. Un elemento en constante evolución, marcado y transformado por los cambios sociales.

Con la tecnología, también ha variado la forma de relacionarnos y de entender nuestro propio cuerpo, su identidad política, la evolución genética, sexualidad, lo posthumano, lo transhumano, etc. como búsqueda de nuevas condiciones que se enfatizan dentro del arte en nuevas acciones críticas y estéticas que afrontan estas nociones de cuerpos no normativos.

Recibido: 23/ 06 / 2022

Aceptado: 27/ 08 / 2022

1. Introducción

La piel aunque fue una vez el comienzo del mundo y simultáneamente la frontera de la identidad personal... ahora [...] no implica ya cerramiento. La ruptura de la superficie y de la piel implica la desaparición de interior y exterior” (Stelarc, 2000, p. 60-78)

Cómo entendemos el cuerpo ha ido cambiando a lo largo del tiempo, debido a la evolución y los avances que han ido apareciendo. La tecnología ha ayudado a que nuestra forma de entender el cuerpo, sus límites, y las fronteras se hayan desdibujado, se han traspasado las barreras entre lo imaginado y lo real. Un gran número de la población debe trabajar con un dispositivo tecnológico como extensión de sí mismos, y un número aún mayor lleva en sus bolsillos o bolsos, un móvil con acceso a internet, que hace fotografías, vídeos, activa elementos de sus casas, etc. Una ciencia, sin la que no entenderíamos la actualidad que nos rodea, que nos ayuda en nuestras tareas y que en ocasiones se convierten en una prolongación de nuestro cuerpo, de nuestro ser individual y de nuestra identidad.

Y es que esta, cada día, parece estar más presente; pero estas reflexiones se vienen abordando desde hace varias décadas con estudios no solo tecnológicos, sino también aplicando otros puntos de vista, ya que como sociedad nos está transformando. Ha puesto sobre la mesa cuestiones identitarias, corporales, sociales, filosóficas, antropológicas, etc., trayendo nuevas reflexiones, nuevos horizontes, hasta nuevos términos y conceptos como lo transhumano (Dieguez, 2017; Muñoz Marín y Cifuentes Yarce, 2021), posthumano (Braidotti, 2015; Hernández Valencia, 2019), cíborg (Clynes y Kline, 1960; Haraway, 2020), etc. al producirse una gran mutación con la incorporación de la ingeniería genética y la Inteligencia Artificial. Un tema, por tanto, completamente actual.

Un reflejo de este interés, llegará tanto desde el mundo del arte, como hacia el mismo y cuya implicación parte también de este contexto, incorporando la técnica como herramienta para la creación artística y constituyéndose también como elemento impulsador de esta variación del ser humano: los sensores se añaden como elemento necesario en los nuevos discursos artísticos acrecentando la percepción de la realidad, para lo que el ciborgismo irrumpe como un identificador indispensable en la reflexión sobre el humano aumentado o el posthumano.

No olvidemos que desde el arte digital e interactivo relacionado con los Net Art, con Vuk Cosic desde 1995, ya reflexionan y narran alteraciones de las formas anatómica, discurren con sus alteraciones y su análisis, como en el proyecto de Ricardo Barreto y Paula Perissinotto (1999) en que la deconstrucción de la propia anatomía viene dada a modo de danza, constituida tanto por la interacción del usuario como por las barras de *scroll*. Un retrato del cuerpo digital, binario desde su creación e incluso en apariencia (Beiguelman, 2004) y adaptado a los nuevos espacios de realidades virtuales, como los constituidos como avatares para el metaverso Second Life por Gazila Baberi (2006), o aplicados junto a manifestaciones virales dedicadas a la ecofagia del espacio digital, multiplicando imágenes de Mario Bross, creadas a 8 bit como personajes vectoriales bidimensionales. Su evolución del cuerpo digital se lleva a los extremos en obras como las concentraciones reivindicativas en Realidad Aumentada (RA) de Mark Skwarek (2011) o las múltiples producciones vinculadas a la identidad cultural digital (Lieser, 2010; Baigorri y Cilleruelo, 2006), destacando la figura de Tamiko Thiel con sus juegos virtuales como los creados para RA a través de Layar.

Cabe señalar otras piezas, expuestas en eventos o ferias de diferentes tipologías, además de las anteriores mencionadas, producidas por los artistas que formarán parte de nuestro análisis, como es el caso del artista chipiotra e investigador digital, Stelarc (2018) al crear un tercer brazo en 1992, ya estaba trabajando desde hace décadas en este ámbito, declarando que: “el cuerpo está obsoleto”; el ciclo sobre arte y robótica que se celebró en 2004 (Franco, 2004), *Novas interfaces tecnológicas*, en el Centro Galego de Arte Contemporáneo (CGAC) y que contó con las figuras más relevantes en esta área: Marce.lí Antúnez, Gunnar Janson, Claudia Gianetti, entre otros; o, la actual exposición *Active Activism Act* (2022) en el IDEAL, Centre D’Arts Digitals en Barcelona, con nuevos formatos de narrativas digitales enfocados por y para la Generación Z en los que Samantha Hudson guía al espectador/a a través de whatsapp, con la participación de Mabel Olea, No Signal Mix, XRebellion, etc. Una exposición que fue inaugurada con el concierto del artista transespecie Kai Landre retransmitido en *streaming*, al que analizaremos más adelante.

Todas ellas, piezas artísticas donde las corporalidades se atraviesan, alteran, se deconstruyen, etc. hasta alcanzar otras formas de entender lo corporal. Un cuerpo, que es comprendido como una superficie maleable, abierta a cualquier cambio o transformación, de forma interna o externa, de una manera más superficial o profunda. Como nos mostrase Mona Hatoum con su instalación audiovisual *Corps étranger* (1994), al recoger la imagen de una sonda endoscópica del interior y exterior de la fisonomía del artista, permitiendo al espectador caminar a través de su sistema digestivo, acompañado por el sonido que realiza al moverse, y el corazón (Arévalo *et al.*, 2020). Similar a la obra de Stelarc de 1996, *Stomach Sculpture* en el que mostraba su organismo mediante una endoscopia, como apunta Margarita Rocha (2009), un *body art* cercano al bioarte.

Por tanto, al estar ligado cuerpo y arte, tiene como base fundamental los conceptos planteados desde los años setenta por el *body art*. Este emplea su estructura como material plástico, como superficie de trabajo y acoge todo el auge de las performances. De este lenguaje, surgen figuras tan destacadas como Vito Acconci o Marina Abramovic, quien lleva la corporeidad hasta el límite con obras como *Ritmo 2* (1974), en la que experimentaba

con la ingesta de fármacos y los resultados que ocasionaban en su organismo; entre otros muchos referentes de este ámbito.

Trazamos en esta investigación un marco esencial para entender cómo la tecnología trasciende al propio humano bípedo poco eficiente, en formas nuevas de carácter aumentado, que propicia nuevas formas biológicas: estructuras funcionales, hápticas y sensitivas, lectoras y productoras de contenidos, que aquí ceñimos desde el ámbito general al artístico con nuevas formas de narrar, de transmitir y de comunicar, mejorando las capacidades sensitivas y, asimismo, creativas. Por tanto, el contexto de esta investigación vendrá dado por los proyectos artísticos generados desde la cultura occidental a partir de los años noventa. Puesto que en ese momento, cobran mayor peso las obras artísticas políticas, en las que se propicia una denuncia social, y a las que se incorporan conceptos como la evolución genética, la sexualidad, la enfermedad, lo artificial, lo posthumano, lo transhumano, etc. Además se trata de una década en la que se dota a los tecno-dispositivos de un mayor peso en la sociedad y, como reflejo de esta, en el ámbito artístico.

Para este estudio, nos apoyamos fundamentalmente en tres fases para analizar las prácticas artísticas en las que: la tecnología tiene un papel relevante a través de las intervenciones corporales con sensores y dispositivos; se enfatiza el carácter artístico de las modificaciones corporales mediante esta técnica; y aquella en la que, tras el análisis de resultados, se profundiza en cómo destaca el peso identitario de estas.

2. Objetivos

El cuerpo humano ya no funciona al ritmo, eficiencia, eficacia y temporalidad adecuados con las exigencias que, en cada caso, indican o nos marcamos desde la época coetánea; y en esta medida, que se ha visto promovida por la Internet de las Cosas (IoT) del contexto, se definen otras interacciones vanguardistas y acordes con el medio. Por tanto, el objetivo de este estudio trata de demostrar cómo desde las prácticas artísticas innovadoras que abordan lo corporal a través del empleo de los sensores, se consigue crear y mostrar otras estructuras corporales a partir de su deconstrucción, que se legitiman como formas no normativas, retroalimentándose mutuamente bajo cambios sociales, en el ámbito de la identidad.

3. Metodología

La metodología empleada responde a un análisis cualitativo y relacional, basada en las intervenciones artísticas que se generan sobre el soporte corporal y recreadas también en medios audiovisuales o multimedia. Nos apoyaremos en un marco teórico actual que se ciñe a las tres últimas décadas, analizando una muestra de diversos resultados creativos, para observar qué ha sucedido y cómo intercede sobre el imaginario y la acción identitaria. Unas acciones críticas y/o estéticas que emplean la tecnología vinculada a lo corporeo como lenguaje y que nos facilitar contemplar cómo se está alcanzando la evolución.

En definitiva, se trata de una Investigación Basada en Artes (IBA), que no sólo aborda los estudios de carácter artístico, sino que con ellos, se tome una posición más activa sobre las mutaciones acaecidas, permitiéndonos revelar aquellas partes invisibilizadas al estar al margen de lo normativo (Hernández, 2008).

4. El cuerpo y sus funciones. Primer análisis entorno a las tecnologías hápticas, lectoras y dispositivos externos

La tecnología convive con el ser humano y lo hace más fuerte, mejora sus funcionalidades y la efectividad de sus comportamiento frente a actitudes diversas cotidianas; además, de manera habitual, conviven asumiendo una fuerte tendencia hacia las estructuras inteligentes que se desarrollan por los sistemas de IoT, con una gran influencia recíproca entre los sistemas y las *Smart Cities*, contextos con mecanismos que mejoran la usabilidad del día a día, ahorrando energía, hacia un espacio más sostenible, economizando esfuerzo, tiempo y dinero.

En esta línea, la propuesta sobre el organismo humano vendrá dada por la incorporación de *hardwares*, visibles en mayor o menor medida, que mejoran las características funcionales del propio individuo al añadir opciones no suministradas por la complejidad fisiológica de la anatomía común, pero en cuyo soporte se hacen viables. Desde la ciencia ficción, esto empezó definiéndoles como un surgimiento que ha generado el desvanecimiento de los márgenes, poniendo en cuestionamiento el sistema binario y el sistema hetero-patriarcal occidental (Haraway, 2020). Puesto que el transhumano se mueve en los bordes: no es ni hombre, ni mujer; ni sano, ni enfermo; no tiene edad; no pertenece a ninguna etnia; ni clase... es cíborg. Un nuevo ciudadano que forma parte del transhumanismo, de la denominada comunidad *grinder* y del movimiento *biohacking*, en la que se pretende que desaparezcan los límites entre humanos y máquinas (Gayozzo, 2021). Por tanto, al igual que en la corriente filosófica posthumanista, el hombre ya no es el centro del universo, sino que se establece en redes de comunicación, de relaciones con otros sujetos y/u objetos (Braidotti, 2015; Hernández Valencia, 2019), que se hacen arte en medios performáticos.

¿En dónde reside el interés para con estas nuevas configuraciones? Priman las nuevas sensaciones, la captación de los neo-estímulos o el establecimiento de vínculos nuevos con otros elementos: como la fascinación de Lepht Anonym (Techbit, 2021) por reconocer la distancia que existía entre sus dedos, para lo que se implantó imanes en los mismos. A través de estos útiles percibe el calor y los objetos de su entorno, igual que otra tipología de

implantes cuyas características forzarán interacciones con elementos próximos en su campo magnético. En la actualidad, se ha hecho más de cincuenta intervenciones para alterar su cuerpo, insertándose chips. Operaciones que ella misma se realiza, sin contar con un gran presupuesto, evitando paliar o implementar alguna característica derivada de la salud. Y es que los *grinders* se instalan ciberimplantes, sin tener necesariamente problemas de salud, en la búsqueda de la libertad morfológica y apoyándose para ello en el uso de la ciencia y la experimentación.

Modificaciones al igual que las realizadas por el profesor e investigador en cibernética Kevin Warwick (2002), quien se implanta una estructura para comunicarse con máquinas de manera automática. Dentro de su trabajo, destaca “Proyecto Ciborg” (1998), en el que se implanta en el brazo un chip que le otorgaba el control remoto de determinados objetos. Posteriormente, probó con una interfaz neuronal (2002) en el que un brazo robótico le capacitó para reproducir los movimientos de su brazo e incluso fue conectado a internet. Este proyecto, apuntan, permitirá crear dispositivos que traten de mejorar los daños en el sistema nervioso a los pacientes con lesiones.

En línea con la revitalización de la corporeidad y la redifinición de funciones en búsqueda de la normalidad, se vislumbran las mutaciones del organismo en el ámbito de la salud, que marca el día a día de los pacientes, que pueden cambiar su situación al verse beneficiados con avances como con los sensores *Guardian Sensor 3* de Medtronic (2019), cuya interacción automática con el sistema de Bombas de Infusión Continua de Insulina (ISCI) de MiniMed 640G y 670G, les han conferido una monitorización cómodamente, de manera continua y precisa, de los niveles de glucosa de las personas con diabetes y suministrar de manera automática cantidades controladas de insulina, mejorando considerablemente sus condiciones diarias. O en las personas con diversidad funcional, como Michel Chorost con un implante coclear que le permite volver a oír (Thayer, 2013); o Jens Nauman, que desde 2002 cuenta con un sistema de visión artificial a través de implantes cerebrales, que le dota de nuevos sistemas para ver, aunque con dificultad a la hora de percibir líneas y formas (Techbit, 2017).

Unos beneficios que, en ocasiones, irán más allá de restablecer sus condiciones habituales y traten de aumentar o alterar sus características en la línea de los *eyeborg*, como el cineasta Rob Spence (Otal, 2022), que debido a la pérdida de uno de sus ojos, se implanta una videocámara con la intención de grabar las imágenes que percibe, en esa búsqueda artística por captar lo que le rodea en una hora específica, limitado por la vida útil de su batería; o el caso de Jesse Sullivan quien perdió ambos brazos tras una elevada descarga eléctrica y que recupera su funcionalidad mediante prótesis vinculadas a microcomputadoras, que le confieren la habilidad para realizar movimientos más complejos, además de percibir la temperatura y los niveles de presión, gracias a un injerto de músculo y nervio en la prótesis (Techbit, 2017). En palabras de Thayer (2013), surge una metapatografía ciborg, al producirse una retórica en la narración: una autobiografía, que crea un espacio para un lenguaje heterogéneo que combina palabras y código visual.

Además, el observar los distintos casos, evidencia las distintas realidades ya sea por el motivo o la necesidad, por el grado de avance de la técnica, etc. siendo muy ejemplificante las prótesis de brazos en personas que han perdido esta parte de la anatomía, como Nigel Ackland al recobrar su operatividad mediante uno robótico con control intramuscular y completamente funcional (Techbit, 2017); o James Young cuyo brazo consta hasta de un puerto usb pero su funcionalidad se ve condicionada por un peso de seis kilos, que no debe de facilitar su uso (Ramasseul, 2016). La necesidad parece anteponerse con la morbosidad de observar qué ocurrirá, el deseo de experimentar y sentir otros estímulos y entender otros retos al otorgarse nuevas funcionalidades; como advertimos en “el tercer brazo” de Stelarc, que abordábamos en la introducción, y que no es fruto de la necesidad de un miembro, sino el de implementar sus condiciones como extraordinarias, en su interacción con el mundo (Stelarc, 2018). En dicha pieza, el artista cuando interactúa con el brazo, observa el requisito de incorporar una cámara en el dispositivo, para interactuar en su acción. Las imágenes generadas se contraponen con el proyecto *Stomach Sculpture*, de exterior e interior, respectivamente, y que se desarrollan a modo de videoperformance o testimonio de la performance (Stelarc, 2010).

Se examinan múltiples puntos de vista acerca de cómo intervienen los microporcesadores en sus cuerpos hasta formar parte de sí mismos, para reconducir anatomías que se adaptan según las habilidades necesarias, para vivir dentro de la normalidad, como corporeidad normativa; pero también bajo las líneas reflexivas de Stelarc y enfocadas bajo perspectivas artísticas, con otras estructuras implantadas a modo de sensores, que otorgan nuevas percepciones, nuevas transmisiones y comunicaciones, y/o con procesadores adyacentes cuya interacción se interpone con el medio nuevamente, para romper los límites o cambiarlos; para provocar la incertidumbre en lo que se configura ahora como la fisiología biotécnica del ser posthumano (Vilodre y Souza, 2007).

4.1. Acciones performativas entorno a la corporeidad artística.

Las modificaciones corporeas también marcan determinadas acciones artísticas entorno al individuo, como ya conocíamos de Orlan (2016; Dery, 1998) en su ruptura con el imaginario colectivo a través de sus operaciones de cirugía. En ellas, se evidenciaba un juego sobre el físico de la artista al añadir protuberancias, diferenciar su apariencia y sus órganos, persiguiendo las líneas estéticas de los periodos y culturas de la Humanidad, escenificadas delante de un público: bajo determinados diseños de interiores, con quirófanos personalizados, cirujanos a medida, ... cuyo material podía ser adquirido después de la acción. En su línea de pensamiento,

hemos de pensar en que las modificaciones del cuerpo influyen la percepción social del individuo: su rango, inteligencia o nivel económico, a lo largo de la historia.

Un influjo que de forma indirecta, está presente en aquellos que intervienen en su anatomía mediante la inserción de dispositivos. Aunque, para que puedan acceder a estas mutaciones todo aquel que lo desee puede conectar con la *Cyborg Foundation*, que sin limitaciones económicas o las menores posibles, pretenden, entre otros muchos motivos y objetivos, y bajo el liderazgo del pionero Neil Harbisson, patrocinar y organizar intervenciones. Gracias al apoyo de esta Fundación, Joe Dekni (Dekni, 2018), al estilo Orlan, hace pública mediante una performance la operación en la que se instala un órgano virtual en los pómulos para ampliar su percepción. Una intervención anatómica inspirada en la ecolocalización, inspirada en el sentido sonoro de los murciélagos, en que a través de sonidos se orienta en el entorno. Advertimos así un puente con la transespecie (Ramírez, 2019).

Una identificación en la que se sitúa y posiciona Manel De Aguas, cofundador de la asociación *Transpecies Society*, que posee unas aletas sensoriales meteorológicas en su cabeza que le confieren la sensación de la presión atmosférica y los cambios de temperatura y humedad. Esta información también le facilita detectar la altitud a la que se encuentra. Él también mostrará su intervención quirúrgica a modo de performance, aunque no de forma síncrona, sino con la utilización de las redes sociales, haciendo públicas las imágenes en su *Instagram* como si de una certificación o evidenciación de su proceso se tratase, y en el que hacer al Otro y la mirada del Otro, participe de ello (MDA, 2022). Un proceso que dice mucho del contexto actual, en el que la imagen se ha convertido en eje fundamental de nuestras vidas, quien o que nos legitima, que lo convierte y nos convierte en reales. Así, su vínculo con el arte radica en la propia experiencia performática que le define como diferente, dentro del ciborgismo, y se une a sus acciones posteriores, con la recreación de sus nuevos impulsos como interacciones de su Yo individual, de su nuevo sentido expuesto ante otras sensaciones fuera del espacio del humano convencional.

Una nueva realidad descubierta, aumentada, que nos transforma como, en el caso del músico Kai Landre (Mixmag, 2022). Crea música e instrumentos (el *Cosmic Sense*) adaptados a las sensaciones que percibe a través de la tecnología. Le ha dotado de un nuevo sentido cibernético que le posibilita para escuchar rayos cósmicos del espacio, para después convertirlo en notas musicales. Se captan a través de un chip que mediante un microordenador decodifica esa información a un valor vinculado a una nota musical entre las 128 que pueden comprenderse en el espectro auditivo de un humano. Un trabajo que ha traducido en forma de *Eps* como *Outer Space* (2019), *Human* (2020) y *Cyborg* (2022).

Una relación con la música y lo corporal que también establece Marco Donnarumma al experimentar con un instrumento musical biofísico, el *XTHSense* de *hardware* y en código abierto, que amplifica los sonidos del organismo del artista, escuchando el sonido de la sangre, músculos, corazón, etc. (un sonido que nos remite a la instalación de Hatoum que nombrábamos al principio) y que le sirve para generar piezas musicales o audiovisuales, piezas de arte de acción, performativas, instalaciones o producciones improvisadas de teatro y danza. Esta técnica plantea el cuerpo como un instrumento en sí mismo. Un sentido que se aprecia en trabajos como la performance *Corpus Nil* (2016) en el que, mediante biosensores, luces LED, sonido procesado por computadora, difusión de sonido multicanal y pintura negra, muestra una corporeidad, humano y máquina, para abordar los conflictos que surgen entre estos, inmersos en la era de la Inteligencia Artificial, con la que se perpetúa de manera directa en la acción, y donde la interactividad le impide saber qué va a pasar durante este ciclo improvisado.

Performances, como las realizadas por Moon Ribas (2021), al reproducir los movimientos sísmicos detectados por los sensores implantados en sus pies, en forma de danza. Una forma de ampliar sus sentidos, al experimentar de manera directa los movimientos de la tierra. Una unión con el planeta como la que percibe Alex García Durán (Biohackinfo News, 2018), al instalarse en el pecho un microprocesador que le hace notar los niveles de calidad del aire y con la que pretende propiciar una toma de ecoconciencia entorno a la contaminación y la implicación que esto conlleva.

Un activismo presente, también de una forma evidente, en Quimera Rosa (2022) desde que comenzaron en 2008. Un laboratorio que estudia, experimenta e investiga sobre el cuerpo, la tecnología y la identidad desde la transdisciplinariedad, herederas de las bases y fundamentos que generó y abordó Haraway sobre el tema. Con proyectos como AKLR 2.0 en el que en la era del biopoder se apropian de la construcción en torno a la brujería, para a través de su proyecto cuestionar las identidades de sexo y género, la construcción identitaria, la realidad y la ficción, etc. Destacamos el *Sexoskeleton Turing Test*, para establecer relaciones entre dos individuos diferentes, en la percepción recíproca a través de exoesqueletos.

En esta misma línea, también se tienen en cuenta otros *hardwares* catalogadas como *wearables*, en la línea de las descritas con el tercer brazo de Stelarc, extrapolándose a la anatomía, en la instalación robotizada (Doepner, 2009) que, en 1999, y grabado bajo soporte multimedia, al trasladarse sobre seis patas motorizadas a modo de estructura artrópoda, sobre el que implementaron también su tercer brazo. En esta misma línea robótica, destacamos el *exoskeleton robot*, de Marcelí-li Antúnez (1999), en su proyecto *Requiem*. Si bien, el primero trabaja bajo la interacción de quien lo viste; el segundo, permite interactuar de manera ajena en el cuerpo sobre el que se activa, reavivando la lectura de las estrategias de comunicación cibernéticas.

5. La tecnología en el individuo. Resultados y conclusiones entorno a la identidad

Si la naturaleza ha seleccionado por selección natural al individuo hoy conocido, dicho individuo cambiará su estructura para implementar nuevas funciones hasta ahora no posibles, ceñidas al ámbito tecnológico que otorguen nuevas características, para superar estos límites biológicos dados por el soporte. Así, definen el transhumanismo (Brietbart, 2013) como un impulso para revolucionar el sentido del ser humano gracias a la ciencia e ingenierías, embebidos en una relación simbiótica. Como en el marco del cibercuerpo, que aplica la integración tecnológica en la frontera de la propia piel seleccionando las limitaciones a franquear para superar nuevas fronteras.

Cuando se implica al individuo con necesidades especiales, la tendencia repercute en intentar disimular, en la medida de la disponibilidad, dichos dispositivos, ya que el interés surge en una relación plena con el resto de los individuos del grupo social, donde la tecnología parece que nos hace iguales, normativos y funcionales. Precisamente se trata de equiparse con el otro, e integrarse de manera plena, como si de replicantes se trataran en el espacio *cyberpunk* de *Blade Runner* (Scott, 1982).

Pero desde el transhumanismo, se invita de manera directa a la exaltación en la visualización de los elementos que implican la diferencia, demuestra los beneficios del individuo aumentado e invita a su unión o crear relaciones asociativas, gracias a sus nuevas habilidades cibernéticas, bajo una nueva identidad bio-psico-social (Silva, 2016). Esta estrategia propicia la conductividad frente al cuerpo, su interfaz y operatividad, frente a su locación; el espacio posthumano también ha de relacionarse con las estructuras digitales sometidas a entornos electrónicos y virales, alejados del físico del ser humano (Cuoco, 2019).

En este sentido, el individuo transforma su identidad sin permanecer consciente de ello, buscando el posthumanismo. Se circunscribe a esta acción de implementar material cibernético o nanotecnología a sus genes, sus órganos o funcionalidades conectivas comunes al ceñirlas a su propio espacio corporal o extrapolarlos a otros sistemas adyacentes al posthumano, del que se sirve para mejorar sus condiciones. Estas nuevas líneas trascienden a todos los ámbitos del individuo retrospectivo en su necesidad continua de adaptación al medio, vinculada a la necesidad comunicativa de expresión tanto introspectivo como interpersonal, en los espacios y múltiples soportes experimentales, marcando principalmente las artes performativas, aunque de manera simultánea con otros formatos artísticos.

Con este tipo de prácticas artísticas observamos que sucede lo mismo que apuntó López-Guzmán sobre los transespecie: "Estas nuevas identidades y géneros conllevan a repensar la contrucción del yo, del otro y de mi alteridad" (2022, p.2). Se apoyen en el lenguaje en el que lo hagan, de lo que se está hablando es de Identidad, aunque el concepto pueda parecer más o menos evidente, o aparezcan más capas, más mensajes y más lecturas. Es decir, en ocasiones la identidad constituirá el tema principal de la obra, mientras que otras, corresponderá con un elemento secundario, frente a otra narrativa que destaque más. Incluso cuando quieren hablar de un no cuerpo, como es el caso de *Stelarc*, sitúan al organismo en el centro del debate (Rocha, 2009). Además de que con estas intervenciones surge una nueva clase o tipología identitaria, la identidad cibernética.

Donde la identidad es una construcción cultural, los binomios de categorías ya no están tan claros. Una identidad performativa (Butler, 2007) en la que se "re-presenta" aquello que los demás indican qué es, y, por tanto, atravesado por todos los estereotipos e imaginarios.

Unos tópicos que inciden sobre la corporeidad, pero desde donde se subvierten con ayuda de los procesadores y microprocesadores (implantes autosuficientes, sensores adyacentes, etc.), buscando otros espacios, otras corporalidades. Otra imagen es posible, con cuerpos intervenidos con dispositivos y *hardwares*. Pero, aunque muchos microprocesadores permanecen en superficie, otros elementos se incrustan en el propio individuo mediante interconexiones en los nervios y estructuras fisionómicas corporales. Estas marcan mutaciones en el soporte fisionómico para añadir otras características ajenas al mismo. Si bien, algunas de ellas pretenden otorgar estéticamente características normativas, no lo hacen a partir de modificaciones tecnológicas materiales, claramente diferencias, potenciando estas alteraciones de rápida visualización que los hacen, sin duda, diferentes: cibernético en el espacio social transhumano, diferente de la estética convencional cuyos potenciales permiten unas capacidades aumentadas.

Una mejora de las características que provoca la sensación de una estructura vertical jerárquica, en el que unos seres humanos se puedan situar por encima de otros, como si de una raza superior se tratase, al tener unas condiciones implementadas para ampliar su esperanza de vida, mejorar el bienestar y las capacidades mentales. A veces, este tipo de prácticas, vienen a reforzar el discurso capacitista y la reivindicación y exaltación de los cuerpos productivos. Aunque siempre queda la puerta abierta a que este tipo de prácticas evidencia la evolución de la tecnología, y gracias a esta, acrecentamos exponencialmente nuestras condiciones, y otros soportes se vislumbran como posibles. Una simulación recreada que se apoya en el sistema hegemónico, empleando lenguaje, técnicas, etc., se sirve del espacio del biopoder en la mayoría de las veces, con excepciones como el *biohacking* y los *grinders*. Pero que muestran otras realidades viables, que ayudan a entender el cuerpo de una manera más libre, más abierta.

Unas prácticas artísticas que emplean diversidad de expresiones, aquellas que les resulten más convincentes para hacer llegar el concepto que deseen al espectador. Pero en el que quizás, podríamos enfatizar el empleo de

la performance, así como la acción e instalación artística, ya que el cuerpo actúa como principal protagonista, como lienzo o soporte. Una superficie para la búsqueda del Yo, para analizarnos y, con ello, quizá entender hacia dónde vamos. Como apuntase Solans: “Lo que sucede en estos nuevos cuerpos del imaginario artístico actual- maniqués, muñecos, androides, animales de goma, cyborgs, clones, prótesis, robots, mutantes, cuerpos siderales, globos, máscaras, monstruos, telecuerpos fantasmas- es que ya no hay cuerpo. Son simulacros” (2003, p. 157).

Referencias

- Antúnez, M. (1999). *Requiem* [Instalación]. <http://www.marceliantunez.com/work/requiem/>
- Arévalo, L. M.; Gomariz, T. M.; y Suzzi, G. S. (2020). El límite material del representacionalismo en corps étranger de Mona Hatoum. [ponencia]. XII Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología. XXVII Jornadas de Investigación. XVI Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. II Encuentro de Investigación de Terapia Ocupacional. II Encuentro de Musicoterapia, Facultad de Psicología, Universidad de Buenos Aires. <http://doi.org/10.46652/runas.v3i5.57>
- Baberi, G. (2006). *Grey Goo* [Acciones en Second Life] Netescopio. <http://netescopio.meiac.es/obra.php?id=161>
- Barreto, R. y Perissinotto, P. (1999). *Cyberdance* [Net Art]. <http://www.satmundi.net/satmundi/dool/a.htm>
- Beiguelman, G. (2004). *Code UP* [Proyecto online]. <http://netescopio.meiac.es/obra.php?id=90>
- Biohackinfo News (2018, 8 de noviembre). *Transpecies Society presents new cyborgs with novel senses* [Notice] Biohackinfo. <https://bit.ly/3P5vBO4>
- Braidotti, R. (2015). *Lo posthumano*. Gedisa.
- Brietbart, H. & Vega, M. (2013, 5 de noviembre). *Posthuman: An introduction to Transhumanism* [Archivo de video] YouTube. <https://youtu.be/bTMS9y8OVuY>
- Butler, J. (2007). *El género en disputa: El feminismo y la subversión de la identidad*. Paidós.
- Clynes, M. y Kline, N. (1960). Cyborgs and Space. *Astronautics*, 24-75.
- Cuoco, T. (2019). *La cabeza protésica de Stelarc hablando sobre Posthumanismo* [Archivo de Vídeo] YouTube. https://youtu.be/_58gBVR7ODo
- DeepDove: Style Network (2021, 21 de septiembre). *Cyborg Art | Transhumanism* [CiborgArt]. <https://www.cyborgart.org/transhumanism.html>
- Dekni, J. (2018, 16 de octubre) *A new cyborg is born* [Performance] Momo. <https://bit.ly/3PuCtVg>
- Dery, M. (1998). *Velocidad de escape. La cibercultura en el final del siglo*. Ediciones Siruela, Madrid (España). <https://core.ac.uk/download/19711227.pdf>
- Diéguez, A. (2017). *Transhumanismo: la búsqueda tecnológica del mejoramiento humano*. Herder Editorial.
- Doraruma, M. (2016). *Corpus Nil* [Performance] <https://marcodonnarumma.com/works/corpus-nil/>
- Doepner, S. (2009, 28 de abril). *Exoskeleton Performace by Stelarc* [Archivo de Vídeo] YouTube. <https://youtu.be/R2MntBUwUxY>
- Franco, C. (2004). El CGAC experimenta con la realidad virtual y las relaciones entre el cuerpo y la robótica. *La Voz de Galicia*. <https://bit.ly/3IG4OWq>
- Gayozzo, P. (2021). «Biohacking»: el transhumanismo de garaje. *Revista Iberoamericana De Bioética*, (16), 01-17. <https://doi.org/10.14422/rib.i16.y2021.002>
- Haraway, D. (2020). *Manifiesto Ciborg*. Kaótica Libros.
- Hernández Hernández, F. (2008). “La investigación basada en las artes, propuestas para repensar la investigación en educación”, en *Educatio siglo XXI*, 208(26), 85-118. <http://dx.doi.org/10.5209/aris.69263>
- Hernández Valencia, J. S. (2019). “¿Vinum novum in utres novos? El postuhumanismo y la ideología de los androids que sueñan con ovejas eléctricas”, en *Humanismo y cultura ciudadana*. UPB
- IDEAL (2022). *Active, Activism, Act* [Exposición] IDEAL, Centre D'Arts Digitals. <https://idealbarcelona.com/es/agenda/active-activism-act/>
- Lieser, W. (2010). *Arte digital: nuevos caminos en el arte*. Ullmann.
- López-Guzmán, J. A. (2022). “Transespecie: tránsito de los humanos a no humanos”, en *Runas: Journal of Education & Culture*, 3(5), 1-9. <http://doi.org/10.46652/runas.v3i5.57>
- MDA [Usuario](2022). *Maneldeaguas* [Página de Instagram] Instagram. <https://www.instagram.com/maneldeaguas/?hl=es>
- Medtronic Diabetes (2019). *Guardian™ Sensor 3 - Nuestro sensor más preciso*. [Archivo de Vídeo] YouTube. <https://youtu.be/6WsUiTyFsQk>
- Mismag (2022, 4 de marzo). *El artista cyborg Kai Landre presenta su nuevo EP: 'Cyborg'* [Notice] Mixmag. <https://bit.ly/3aBsM8B>
- Muñoz Marín, G. A. y Cifuentes Yarce, J. D. (2021). *Humanismo y Transhumanismo: reflexiones desde las ciencias humanas y sociales*. Colección Ciencias sociales 18. UPB
- Orlan (2016). *Entrevista a Orlan en "Híbridos. El cuerpo como imaginario"* [YouTube]. <https://youtu.be/Y3egb9DmLqM>
- Otal, A. (2022, 4 de abril). *'Eyeborgs', los humanos que cambian sus ojos por cámaras* [Article] Playground. <https://bit.ly/3z15rqe>
- Quimera Rosa (2022). *Quimera Rosa* [web] <https://quimerarosa.net>
- Ramasseul, D. (2016, 17 de mayo). *James Young: ce cyborg a un drone dans le bras* [Article] Parismatch. <https://bit.ly/3uNChIt>
- Ramírez, A. (2019, 7 de octubre). Los ciborgs ya están aquí: ingenieros contra filósofos en el fin de los tiempos [Article] El Confidencial. <https://bit.ly/3z2q6u6>

- Ribas, M. (2021). Waiting for Earthquakes en Hables-Gray, C., Figueroa-Sarriera y Mentor, S (Ed.). *Modified: Living as a Cyborg*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781351107839>
- Rocha, M. (2009). Apuntes sobre un cuerpo tecno-artístico. *Revista DEF-GHI. Comunicación y Arte* (2), 1-9.
- Scott, R. (Director). (1982). *Blade Runner* [Película] Warner Bros.
- Silva, A. (2016, 12 de septiembre). El cyborg y sus habilidades cibernéticas de reproducción virtual: la revolución del cortejo erótico-festivo [Article] WorldNews. <https://bit.ly/3z4LleD>
- Skwarek, M. (2011) *AR Occupy Wall Street* [Realidad Aumentada]. <https://aroccupywallstreet.wordpress.com>
- Solans, P. (2003). Del espejo a la pantalla: Derivas de la identidad. En Hernández Sánchez, D. *Arte, cuerpo y tecnología*. Ediciones Universidad de Salamanca.
- Stelarc (2000). Visiones parásitas. *Revista Fisuras de la cultura contemporánea*, 18, 60-78.
- Stelarc (2010, 14 de abril). *Stomach Sculpture*. [Archivo de Vídeo] Youtube. <https://youtu.be/IFFizqMmlOQ>
- Stelarc (2018, 27 de octubre). *Stelarc "The Third Hand" 1992* [Archivo de Vídeo] YouTube. <https://youtu.be/y3I72ct02iY>
- Thayer, K.A. (2013). Beyond Cyborg Metapathography in Michael Chorost's Rebuilt to World Wide Mind: Introducing "morphos" as a rhetorical concept in cyborgography. *Revista Teknokultura*, Vol. 10 Núm. 2: 415-449. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4820481.pdf>
- Techbit (2017, 25 de agosto). *Humanos mejorados: Cuando los cyborgs se vuelven realidad* [Notice] El Universal. <https://bit.ly/3AMKJvo>
- Techbit (2021, 14 de septiembre). *La biohacker que quiere ser cyborg y se implantó más de 50 chips*. [Notice] El Universal. <https://bit.ly/3AOPJzC>
- Vilodre Goellner, S. & Souza Couto, E. (2007). La estética de los cuerpos mutantes en las obras de Stelarc, Orlan y Gunter von Hagens. *Opción*, vol. 23, núm. 54, septiembre-diciembre, 2007, pp. 114-131
- Warwick, K. (2002). *Project Cyborg 2.0*. [Web] <http://kevinwarwick.coventry.ac.uk/project-cyborg-2-0/>