

METAFORMANCE – EL SUJETO-PROYECTO

Claudia Giannetti

Texto publicado en: Luces, cámara, acción (...) ¡Corten! Videoacción: el cuerpo y sus fronteras". IVAM Centre Julio Gonzalez, Valencia, 1997.

I. El cuerpo como máquina

Los remanentes del pensamiento humanista que todavía sobreviven en nuestra sociedad corroboran al sostenimiento de una actitud restauradora, nostálgica frente a lo que suele llamarse la intromisión del mundo técnico en la esfera de lo humano. La propia idea de "intromisión", de invasión de un territorio que se pretende –o se insiste– en concebir como delimitado y propio, ya delata el rechazo *a priori* de una interrelación más profunda entre personas y tecnologías. Esta tendencia es hasta cierto punto inteligible, en la medida en que todavía –a pesar de las prótesis y de las extensiones– se mantiene una visión integral e individualista del cuerpo humano como entidad, como territorio cuyas fronteras vienen definidas por nuestra propia piel.

La actual obsesión por el tema del cuerpo –que bien mirada ni es tan absolutamente original ni tan palpitante– está, de hecho, íntimamente relacionada con la era postindustrial y digital en que vivimos. El teórico Manfred Faßler constata que "hoy día, al hablar sobre tecnología y media no se puede omitir el cuerpo". "Sin la historia del cuerpo –afirma por otro lado el filósofo Dietmar Kamper– actualmente ya no se puede discurrir con acierto sobre el futuro del espíritu." Por lo menos en eso parece haber un consenso. El conflicto surge en el momento de adoptar una posición frente a la relación entre ambos.

Una corriente de pensamiento propone una separación entre cuerpo y técnica, entre espíritu y medialidad, lo que divide al ser humano en *tesis* (consciencia, racionalidad, etc.) y *pro-tesis* (tecnología, medios, etc.). Frente a esta "división esencial del cuerpo" (Faßler) se propone la idea del "cuerpo en proceso de formación", una teoría que ya está presente en las formulaciones de la cibernética de Norbert Wiener, así como en la teoría del conocimiento de Jean Piaget. Desde esta perspectiva, los procesos humanos (físicos y

mentales) no pueden ser contemplados sin el entorno técnico, que determina cada vez más intensamente el modo de vida del individuo y de la sociedad contemporánea. La propia evidencia de los cambios originados por las nuevas tecnologías, como los procesos de aceleración (cronocracia), simulación o comunicación a larga distancia en tiempo real, entre otros, nos obliga a superar la concepción clásica de las “polaridades”, las “dicotomías” o los “dualismos”, ya sea respecto al vínculo ser humano-máquina, ya sea en la relación naturaleza-tecnología. Es esta renuncia el único camino hacia una sinergia positiva entre lo humano y lo tecnológico.

Algunos ejemplos nos permiten constatar cómo la trayectoria hacia esta sinergia ha partido de dos concepciones diferenciadas, hasta llegar a lo que hoy puede considerarse un cruce, una identificación que origina una vía común. En su ensayo *L’Homme-Machine*, el médico francés Julien Offray La Mettrie desarrolla en 1784 el concepto mecanicista del ser humano, no sólo de su cuerpo, sino también de su alma. A partir de sus estudios de ciencia natural y de anatomía, La Mettrie se siente con autoridad para defender la tesis, especialmente osada para una época dominada por el pensamiento cristiano, de que el cuerpo humano es una máquina que funciona mediante una mecánica metabólica. La idea del ser humano transformado en un artefacto mecánico subvierte la autonomía del espíritu y de la consciencia, y pone en entredicho, evidentemente, la propia existencia divina. Esta reducción materialista del alma humana le permite comparar explícitamente la máquina del cuerpo con la máquina del tiempo (la mecánica del reloj), a diferencia que ésta posee sus mecanismos de accionamiento en el exterior, y aquélla en el interior. Es la máquina misma la que programa, por lo tanto, la vida del cuerpo: “Cada individuo desempeña un papel en la vida que viene determinado por los mecanismos propulsores de la máquina (con capacidad de raciocinio), que no ha sido construida por uno mismo”, afirma La Mettrie. Los seres humanos dejan de ser personajes en un teatro divino, para ser sistemas mecánicos autodeterminados.

La oposición al monopolio divino sobre la creación se manifiesta igualmente en otro ámbito de investigación: la idea de asumir la propia posición de creador de procesos vitales. Aunque suele identificarse el florecimiento del interés por los autómatas en la literatura, el teatro o la mecánica con el

Romanticismo –y realmente durante esta época los ejemplos se multiplican vertiginosamente, desde las criaturas mecánicas de Jean Paul o de E.T.A. Hoffmann, hasta los seres “ensamblados” como el Golem– algunos casos concretos demuestran que el espíritu de la simulación humana se remonta lejos. El más famoso reloj de la Edad Media ya desarrollaba la idea del autómeta. En la catedral de Estrasburgo fue instalado en 1352 un reloj polifacético, que disponía de un astrolabio y de un calendario que cambiaban continuamente; además poseía las figuras mecánicas móviles de los tres Reyes Magos, que pasaban delante de María con Jesús niño. Dios “en persona” descendía de las nubes acompañado de música de órgano y toque de campanas. Y por si ello no fuese bastante, un gallo autómeta batía sus alas y cantaba para evocar la traición cometida contra Jesús.

Cuatro siglos después, en 1769, el barón Wolfgang von Kempelen presentaba en la corte de la reina María Teresa, en Viena, el acontecimiento más impresionante de la época: un androide de tamaño real, que además de moverse, podía jugar al ajedrez. La figura mecánica femenina, vestida con un exótico traje turco, era capaz de moverse y también de mover sistemáticamente las piezas del ajedrez. Por primera vez el público, en una mezcla de espanto, incredulidad y fascinación, podía admirar la “habilidad” e “inteligencia” de un autómeta. La “turca” significó un paso fundamental en dirección a lo que continúa siendo una obsesión de los investigadores: simular la capacidad de elección del ser humano, simular su capacidad de raciocinio, reproducir las prestaciones del cerebro humano: en definitiva, lograr la inteligencia artificial.

El salto del siglo XVIII al siglo XX significa un cambio profundo cuanto a los medios y tecnologías disponibles. No obstante, permanece constante la idea fija de crear autómetas inteligentes. Sobre todo, persevera la idea de una máquina que demuestre su “inteligencia” jugando al ajedrez. A principios de nuestro siglo, Leonardo Torres y Quevedo, miembro de la Academia Real de Ciencias de Madrid, se dedica a construir aparatos que pueden ejecutar cálculos y en especial autómetas electromecánicos capaces de jugar al ajedrez, de los que crea dos versiones para la partida final contra el rey. El desarrollo del primer ordenador digital que dispone de un control de programas por el alemán Konrad Zuse, en 1941, abre paso a una nueva generación de

sistemas informáticos que, entre otras cosas, pueden vencer a un jugador de ajedrez profesional, ya que no se limitan a la reproducción maquina de lo programado, sino que son capaces de aprender de la “experiencia”.

No sólo la tecnociencia se ha ocupado del desarrollo de autómatas. Desde el campo del arte, uno de los ejemplos más conocidos es la creación del primer performer_ androide de la historia, el *Robot K 456*, construido por Nam June Paik en 1964. El robot podía simular funciones humanas simples, como mover brazos y piernas, caminar, emitir sonidos o expeler judías. Controlado por un radar de treinta canales, este robot participa activamente en varias acciones y conciertos de Paik. Su aspecto antitecnológico (está construido con piezas usadas, madera, hierro y diversos restos de chatarra) es coherente con la estética de las obras de Paik desarrolladas durante esa época (como las *Electronic Television*), influenciadas por el Neodadaísmo y por Fluxus. Paik le dedica en 1964 una *Robot Opera*, que presenta en el 2nd Annual New York Avantgarde Festival; en ella participa Charlotte Moorman, organizadora del festival. Mientras Moorman cabalga por el escenario sobre la espalda de Paik, el robot camina delante de ellos y determina sus desplazamientos por el escenario. En otras ocasiones, *K 456* es empleado en acciones en la calle, donde se mezcla con los peatones de manera más o menos desapercibida. En 1982, con motivo de la retrospectiva de Paik en el Whitney Museum of American Art, en Nueva York, *K 456* va caminando a la exposición por la Quinta Avenida y al cruzar la calle es atropellado por un coche. Ésta es la última acción “experimentada” por el robot.

II. Wetware

El campo de la Inteligencia Artificial recibió su nombre del pionero John McCarthy, organizador de la famosa conferencia de Datmouth, en 1965, que se considera el nacimiento de esta disciplina junto con las precoces aportaciones de Alan Turing a la filosofía de la IA. Mediante el generador de números aleatorios del computador Mark I (1948), cuya serie fue la primera en ser comercializada, Turing transformó esta máquina en el primer no-humano que escribió poemas: “Querida Prenda: (...) Mi cariño implora a tu corazón / Tú eres

mi triste simpatía: mi tierno cariño / Tuyo rendidamente / (firmado) Computador de la Universidad de Manchester.”

En los años setenta, grupos de investigadores en el MIT - Massachusetts Institute of Technology y en la Stanford University empezaron a acoplar cámaras de televisión y brazos robóticos a los computadores, a fin de que pudiesen sacar sus informaciones directamente del mundo real de su entorno. El especialista en robótica Hans Moravec calcula que de aquí al año 2010 será construida la primera generación de robots universales, que además de poder moverse en el entorno, podrán manipular objetos diversos, reaccionar y resolver problemas de manera “inteligente”.

El planteamiento de base de la IA y de la robótica parte de la idea de la simulación: si todos los cerebros son ordenadores y llevan a cabo la computación, habrá que descubrir cómo funciona realmente el cerebro humano para simularlo con una máquina digital. Estos aparatos son intentos de simulacros físicos y cognitivos que, en estos momentos, están a servicio de los seres humanos. No obstante, “de estos sistemas hombre-máquina surgirán una inteligencia y una competencia superiores a las de la mente humana”, afirman Edward Feigenbaum y Douglas Lenat. No hay que olvidar que entre los nueve fines últimos que los investigadores han estipulado para la IA se incluye la “inteligencia sobrehumana”.

No obstante, desde el campo de la tecnociencia se da un paso aún más allá. Tecnociencias como la biotecnología, la nanotecnología, la ingeniería genética, la vida artificial, entre otras, parten de la presuposición de que los seres humanos y el mundo natural son radicalmente transformables y manipulables. De la misma manera que el cerebro se considera un ordenador, hoy día se entiende el ser vivo –micro o macroscópico– como máquina o instrumento tanto para captar, transformar y producir energía u otros seres complejos, como para transmitir información. Con esto se pretende superar definitivamente el concepto antropocéntrico tradicional basado en la creencia de que la técnica (o la biotécnica) debe ser desarrollada únicamente como prolongación externa de los órganos humanos o con el fin de ampliar sus prestaciones físicas (prótesis, herramientas, etc.). La creación de nuevas interfaces directas entre ser humano y máquina permitirá una síntesis entre ambos sistemas. Conseguir reproducir artificialmente seres vivos mediante, por

ejemplo, la creación de tarjetas de identidad genética o algoritmos genéticos es uno de los objetivos, y sin duda el gran desafío de la tecnociencia.

La factibilidad de lograr esta meta queda demostrada por las recientes investigaciones moleculares desarrolladas en el campo de los ordenadores químicos o biológicos, que utilizan las propiedades lógicas de las macromoléculas, sintetizadas por medio de la ingeniería genética asistida por ordenador (J. Rosnay), para descodificar los genes, crear sondas genéticas de información, manipular ADNs, etc. El reciente acontecimiento de clonación de una oveja, llamado “milagro Dolly” por la prensa sensacionalista, es la prueba de ello.

De la relación externa ser humano-máquina se pasa a una simbiosis más profunda entre lo natural y lo artificial. Se abren dos caminos esenciales: la vía directa mediante prótesis invasoras, y el mundo de las interfaces no invasoras, como los sensores, guantes o trajes de datos, cascos, etc. La implantación dentro del cuerpo humano de microprótesis sensoriales puede ofrecer un nuevo campo de percepción superior a la experiencia humana natural, permitiendo, por ejemplo, percibir infrarrojos, ultravioletas, ultrasonidos, etc. (F. Gros). Las investigaciones en telepresencia proponen crear “un lazo de unión tan íntimo entre el ser humano y la máquina, que el técnico no se dé cuenta siquiera de que el robot existe” (F. Harrois-Monin en “L’Homme dans la peau du robot”). El ser humano *simbiótico* podrá disponer de ultramicrocircuitos biocompatibles, que permitan la conexión directa entre el sistema nervioso central humano y los ordenadores (J. de Resnay). A partir de aquí se instaura la nueva noción de *cyborg*, que E. Birne define como un “sistema coordinado ser humano-máquina con el fin de encajar aquello que ni el uno ni el otro podrían realizar separadamente”. La interfaz directa y el enfoque invasor abren horizontes que lindan la frontera entre lo imaginable y lo posible.

El performer Stelarc lleva a la práctica artística tanto esta idea de la interfaz externa, como la de la vía directa a través de prótesis invasoras. En el primer caso, el artista emplea dispositivos acoplados a su cuerpo, como en la *Third hand*, o que conectan máquinas a partes del cuerpo, como en el *Multiple muscle stimulator*, que mediante interfaces computerizadas puede llevar a cabo la programación y manipulación de movimientos musculares involuntarios a distancia. Su *Stomach sculpture* es un ejemplo de prótesis invasora y de un

arte intracorporal. Según Stelarc, actualmente lo que “tiene sentido ya no es la libertad de ideas, sino la libertad de formas: la libertad de modificar y cambiar el cuerpo”. La pregunta ya no especula sobre si la sociedad permitirá la libertad de expresión al ser humano, sino sobre si la ética humana autorizará a los individuos para la realización de codificaciones genéticas humanas alternativas. “La libertad fundamental significa para las personas –prosigue Stelarc– el poder autodeterminar el destino de su ADN. La transformación biológica ha dejado de ser fruto de la casualidad, para ser el resultado de una elección.” Se trata de manipular la estructura misma del cuerpo, y este hecho constituye el principio básico del enfoque del postevolucionismo. “Las personas ensambladas por fragmentos son experimentos postevolutivos”, afirma Stelarc. (1)

Desde luego, las diferentes etapas experimentadas por las sociedades vienen definidas por los desarrollos en ciencia y técnica. De la teocracia se pasó a la biocracia; el siglo XX marca la transición de ésta hacia la tecnocracia y sus bifurcaciones (aunque interrelacionadas): cronocracia, telecracia y biotecnocracia. Del concepto de energía de la mecánica de Newton se pasó al concepto de información (Cibernética), para llegar al actual concepto de dato, de código, de bit. El advenimiento de las transformaciones inherentes a estos procesos incide directamente en la propia manera de enfocarlos y teorizar sobre los mismos. No obstante, la complejidad de las interdependencias que enlazan unos cambios con otros hace impracticable el tratamiento de estos procesos desde una disciplina aislada. Las metadisciplinas que conectan la filosofía, la sociología, las ciencias cognitivas, la biología o la neurociencia, entre otras, crean una nueva plataforma de investigación, que pone en entredicho los conceptos básicos hasta ahora vinculados a la existencia humana. Muchos de los problemas y cuestiones de los que se ha ocupado durante largo tiempo la filosofía occidental (o en general las llamadas humanidades), centrados en conceptos como verdad, racionalidad, realidad o sujeto, se ven radicalmente afectados por el cambio de paradigmas que experimentamos en este final de siglo. Las categorías antropológicas y trascendentales ya no son suficientes.

Si nos centramos en el tema de la relación cuerpo-sujeto-mundo, constatamos una inversión fundamental en la manera de abordar la cuestión.

La pregunta epistemológica tradicional sobre los objetos y contenidos de la percepción y de la conciencia es sustituida por la cuestión de cómo se produce el proceso de conocimiento, cuáles son sus efectos y resultados (Siegfried Schmidt). Esto significa entender la relación sujeto-cuerpo y sujeto-entorno desde un punto de vista neurofisiológico. Esta nueva perspectiva de la teoría cognitiva toca profundamente a la creencia postulada por la filosofía de que el sujeto, o su sistema de percepción, está en contacto directo con el mundo. Desde la nueva posición constructivista se formula la tesis contrapuesta de que “el organismo real posee un cerebro que genera el mundo cognitivo, que genera una realidad formada por el mundo, el cuerpo y el sujeto, de tal manera que este sujeto asume este mundo y este cuerpo”, como afirma Gerhard Roth. “Este sujeto cognitivo no es evidentemente el creador del mundo cognitivo, ya que el creador es el cerebro real. El sujeto es sobre todo una especie de “objeto” de la percepción, que experimenta y vive la percepción. El cerebro real no está presente en el mundo cognitivo, de la misma manera que tampoco lo está la realidad misma ni el organismo real.” (2) Esto significa que no se puede hablar de una realidad extrahumana ni de una percepción extracerebral. El famoso espíritu, el alma, queda reducido al funcionamiento del *wetware* (aparato biológico), al funcionamiento de los cerca de mil billones de conexiones interneuronales existentes en el cerebro.

III. Metaformance

En 1994, cuando propuse agrupar las diversas manifestaciones performáticas que utilizan las nuevas tecnologías audiovisuales y sistemas interactivos o telemáticos bajo el término de *Metaformance*, señalé la tendencia general del Media Art a potenciar el desarrollo de la interfaz entre la obra y el espectador/usuario. Por un lado, el proceso de interacción entre máquina y performer, o de la aplicación de las nuevas tecnologías, pasa a ser un elemento inherente a la obra. Por otro, el propio empleo de la técnica permite al artista/performer prescindir de su presencia física en el espacio de la acción, muchas veces sustituida por la de la imagen electrónica. Pero también hace posible invitar al espectador a asumir su lugar en la consumación de la (inter)acción. El resultado es una especie de hibridación entre la instalación o

environment plurimedia y la performance, basada en el principio reactivo: la existencia de la obra depende del cumplimiento de la acción, y ambas están subordinadas a la actuación del observador. El espectador como observador externo no sólo es transformado así en “performer”, sino también en partícipe interno mediante su inserción en el contexto potencial de la obra.

Esta tendencia no sólo se confirma, sino que gana progresivamente peso y significado. La Metaformance no apunta exclusivamente, por lo tanto, a la versión expandida de la performance (*expanded performance*). Su característica principal es su capacidad para generar un nuevo tipo de *event*, en el que los conceptos de obra, performer, público, entorno y procedimiento están en mayor o menor medida circunscritos a la relación entre ser humano y máquina (digital, telemática, etc.). Por consiguiente, el dispositivo de la interfaz se vuelve cada vez más preponderante.

La orientación físico-corporal de las performances y acciones de los años sesenta y setenta subrayaba frecuentemente la función del cuerpo como elemento de cohesión en una cadena de relaciones: arte y vida, vida y sociedad, sociedad y entorno. Los artistas investigaban sobre todo las posibilidades del cuerpo como recipiente de la identidad o individualidad, como vía de representación del discurso, como materia u objeto, como mediador en el cruce de disciplinas, como destinatario y testigo de las estrategias del sistema; en definitiva, como elemento de identificación del sujeto en y con su entorno.

La Metaformance no resta importancia a la referencia al cuerpo, de la misma manera que no estanca la investigación sobre la relación entre arte y vida. No obstante, cambia profundamente no sólo la manera de abordar ambas cuestiones, sino sobre todo los contenidos mismos de los planteamientos artísticos. En estrecha sintonía con las transformaciones acaecidas en los más distintos ámbitos, resultantes de la revolución digital y biotecnológica, el artista asume la difícil tarea de generar las nuevas herramientas conceptuales a partir de las nuevas herramientas materiales. Ambas son imprescindibles para tratar creativamente estos procesos de cambio radical experimentados por la sociedad y el individuo contemporáneos.

Las teorías planteadas desde la filosofía, la sociología, la psicología y las artes sobre la instauración del posthumanismo se fundan en el surgimiento de una nueva forma de vida híbrida –a un tiempo biológica, electrónica y artificial– que conduce irremediamente a una transformación drástica del propio concepto de cuerpo y de sujeto. Esta constatación está originando una serie de discursos escatológicos y especulativos sobre la llamada “desmaterialización” del cuerpo. Comparto, no obstante, la tesis de que no se trata de una “desaparición” del cuerpo/sujeto, tragado por los medios electrónicos y telemáticos, sino más bien del eclipse de determinados conceptos históricos de cuerpo y de sujeto, deudores de la visión espiritualista o idealista que todavía mira, aunque desde lejos, al horizonte cartesiano. Frente a estos conceptos que abogan por la idea de cuerpo como un recipiente que alberga la esencia del ser, el sujeto, se van consolidando nuevos postulados, como hemos constatado anteriormente, según los cuales, aunque el entorno, el cuerpo y el sujeto sean, en función de su representación en el cerebro, claramente distintos, el mundo cognitivo es un mundo encerrado en sí mismo. La distinción entre “interior” y “exterior”, entre espacio y tiempo, existe únicamente en el contexto del mundo cognitivo. “Nosotros mismos no podemos percibir la percepción: nosotros somos percepción. Percepción es la autodescripción del cerebro”, afirma el biólogo Gerhard Roth, especialista en fisiología del comportamiento. Esto da lugar, en otras palabras, a la crisis de los conceptos de realidad y verdad.

Desde el punto de vista del arte, la reestructuración y el replanteamiento de estas tres concepciones básicas –sujeto (cuerpo), realidad y verdad– son las premisas para un acercamiento a las propuestas de Metaformance. Diversos proyectos artísticos dan testimonio y son manifestaciones de estas reflexiones. En la IV Bienal Internacional ARTEC en Nagoya, en 1995, el artista Colin Piepgras se presenta junto con su *sosía* artificial, una figura tridimensional que reproduce el aspecto fisiológico humano, con sus articulaciones y movimientos. Su cuerpo está unido a determinadas partes del cuerpo del performer por medio de cables rígidos, lo que permite que el *double* camine delante de Piepgras. Ambos cuerpos desnudos –el real y el artificial– realizan su performance por los pasillos del museo. Según el artista, con su obra

pretende demostrar la interacción con el mundo, en la que el individuo no tiene acceso a la experiencia real.

Prácticamente en la misma época en la que Nam June Paik desarrolla su *K456*, el artista Bruce Lacey empieza a proyectar sus figuras humanoides que conectan estéticamente con las ideas tanto de Paik como de Jean Tinguely: máquinas creadas de deshechos de otras máquinas, un ensamblaje de piezas usadas, descontextualizadas, que se transforman en los verdaderos agentes de la performance. Lacey construye sus autómatas mezclando motores, aparatos domésticos o piezas mecánicas con huesos, ropas o elementos del entorno humano. El artista juega con la dicotomía cada vez más flagrante entre la creciente dependencia humana de las máquinas y la progresiva autonomía de los aparatos con relación a las personas. La obra *We will make a new man of him* –un robot híbrido creado en 1963 a partir de elementos tan dispares como un aspirador o la estructura de un cochecito de niño, unidos a una cabeza humanoide– es un elogio sarcástico a la cirugía plástica como una técnica para la transformación y “perfeccionamiento” del ser humano.

En este contexto, no podemos dejar de pensar en las performances de Orlan, que lleva este planteamiento a la práctica física. Desde hace algunos años la artista francesa viene realizando cirugías plásticas en su rostro para transformarse en modelo de belleza ideal, basándose en prototipos de las figuras femeninas de pinturas famosas, como la *Monalisa* de Leonardo o la *Venus* de Botticelli. Su acción sobre el propio cuerpo no se limita únicamente a la reflexión sobre los conceptos de belleza en nuestra sociedad, sino que arremete directamente contra la cuestión de la identificación entre sujeto y cuerpo. Las nuevas tecnologías, como las utilizadas en las microcirugías o en las implantaciones biotécnicas, permiten lo que Orlan denomina la “reencarnación”. La deconstrucción y nueva construcción por fragmentos de la apariencia externa del individuo rompe forzosamente con la estrecha relación entre imagen e identidad. Una persona en otro cuerpo es, según los criterios sociales y legales, otra persona: es un sujeto (artificialmente) reencarnado.

Desde hace más de diez años los investigadores del laboratorio MiraLab de la Universidad de Ginebra trabajan en la resucitación de Marilyn Monroe: la estrella de cine “reencarnada” en una masa de bits, reconstruida por 12.000

microtriángulos, reanimada por el superordenador Indigo 2 de Silicon Graphics. La Marilyn digital todavía no ha perdido la apariencia sintética; la plasticidad de la piel, sobre todo, aún presenta problemas en cuanto a su aspecto naturalista. No obstante, si hace dos años el acto de desnudarse de la modelo le costaba a la *workstation* dos horas de cálculo, hoy el clon Monroe puede llevar a cabo su strip-tease en tan sólo dos segundos.

De la reproducción digital de la figura humana a nivel de imagen de síntesis en movimiento se pasa a la creación de vida artificial, que es un ejemplo prospectivo de lo que antes apuntaba como la nueva forma de vida híbrida: biológica, electrónica y artificial. El *Knowbotic Interface Project*, llevado a cabo por Gerd Döben-Henisch en el Institut für Neue Medien de Frankfurt, consiste en el desarrollo de un software con base en el sistema de agentes inteligentes (los *knowbots*). Puede decirse que estos programas expertos vinculan la idea de los robot-performers de Paik o Lacey con el concepto de creación artificial de nuevas identidades, como en Orlan, para llegar a una nueva concepción de robot-humanoide desmaterializado, que desarrolla su acción en un espacio virtual. Estos *knowbots* son tridimensionales poseen un cuerpo con brazos y manos, una cabeza con boca, nariz y oídos, y también aparatos sexuales. Con estos órganos pueden desarrollar los diversos sentidos –audición, olfato, tacto–, así como moverse y desplazarse en su mundo. Son seres que, como los niños, pueden aprender del entorno, con otros *knowbots* y con los propios seres humanos. Sus vidas en el mundo artificial se basan en las posibles interrelaciones con seres de su especie y con el entorno, empleando para ello los sentidos y los movimiento de que disponen. Un dispositivo de “memoria” basado en un sistema experto les permite asimilar uno o varios idiomas mediante aprendizaje externo. Pero también pueden desarrollar un lenguaje propio que les permite interactuar con los otros *knowbots*. Esta investigación de Vida Artificial puede abrir camino a nuevas teorías sobre la estructura de la consciencia y el proceso de adquisición de conocimiento del entorno y del lenguaje simbólico.

Otras vías potenciales de creación de Metaformances están relacionadas con la noción de comunicación a larga distancia en tiempo real. Las primeras manifestaciones de la idea de una tele-performance surgen a partir de los años setenta. (El Telstar 2 logra emitir en 1962 las primeras

imágenes de televisión por satélite entre Estados Unidos y Europa.) En 1977 coinciden las dos primeras acciones artísticas transmitidas vía satélite. *Two Way-Demo*, una transmisión vía satélite entre Nueva York y San Francisco, reúne en un mismo programa emitido por televisión a dos grupos de artistas de estas ciudades que se encuentran físicamente separados. Con motivo de la Documenta de Kassel de 1977, la tele-acción *Nine Minutes Live* transmite en vivo por satélite las performances de Joseph Beuys, Douglas Davis, Nam June Paik y Charlotte Moorman. En 1984, la macroperformance *Good Morning Mr. Orwell* organizada por Paik (entre el Centre Pompidou, París, y el estudio del canal WNET-TV de Nueva York) consigue reunir a cerca de cincuenta artistas de todo el mundo, que actúan sucesiva o simultáneamente en directo. Según Paik, el evento fue “the first global interactive use of satellite among international artists”.

Las tecnologías de realidad virtual y de redes telemáticas posibilitan la exploración, por parte de los artistas, de otras dimensiones de ubicuidad, como por ejemplo la telepresencia. Por un lado, los actuales sistemas informáticos permiten al artista crear un doble virtual, cambiar su forma o dar vida a diferentes personajes, con los cuales puede actuar en el ciberespacio. Asimismo puede teletransportar sus clones virtuales, controlarlos a distancia y animarlos en tiempo real, de manera que realicen sus ciberperformances. Los temas del desdoblamiento de personalidad y la relación sujeto-cuerpo ganan una perspectiva inusitada con la posibilidad del clonado virtual.

La idea a la que me refería al principio de este texto respecto al “cuerpo en proceso de formación”, así como la citada propuesta de una transformación tecnoestética del ser humano sugerida por el artista Stelarc, encuentran en la teoría del filósofo Vilém Flusser su curso más interesante. Según la tesis de Flusser, el proceso de *construcción* progresiva del cuerpo mediante las nuevas prótesis tecnológicas conlleva un distanciamiento ineludible de la concepción de *cuerpo dado*: “El cuerpo *dado* es el resultado de un juego de dados ciego que duró millones de años, y examinado de cerca, este resultado no viene a ser convincente. ¿Tal vez existan métodos mejores de formación del cuerpo que el azar ciego? (...) Esta cuestión es el tema principal de la actual *revolución cultural*”. Uno de los aspectos más novedosos de la teoría de Flusser es la

conexión que establece entre esta idea de construcción del cuerpo y la noción de proceso estético. El propósito del engendramiento del cuerpo sería ofrecer al sistema nervioso una envoltura estructuralmente simple, pero funcional. “Para eso los criterios estéticos deben ser más importantes que los metabólicos, ya que en un diseño del cuerpo de este tipo la forma no debe seguir a la función.” (3)

Ahora bien, este tipo de cuerpo alternativo, estéticamente diseñado, debe estar configurado con tal complejidad que le permita estar expuesto a la entropía, es decir, al proceso de muerte. Probablemente el problema de la inmortalidad se ha trasladado desde el ámbito de lo mítico al de lo técnico. No obstante, la cuestión fundamental no concierne al *cuerpo inmortal*, sino al *inolvidable*. Por consiguiente, “la pregunta sobre la mortalidad o inmortalidad debe ser planteada desde el contexto de la memoria, y esto va mucho más allá del cuerpo, irrumpiendo en el ámbito de la creación.” En resumidas cuentas, Flusser aboga por la transformación del sujeto en *proyecto*; en un proyecto de fundamentos estéticos más que puramente prácticos. Lo primordial no se encuentra, por ende, en el cuerpo como tal (en la carne), sino en el proceso de creación: en el **sujeto-proyecto**.

©claudia giannetti 1997.

Notas

1. Stelarc. “Von Psycho- zu Cyberstrategien: Prothetik, Robotik und Tele-Existenz”, en Kunstforum International, Bd. 132 Nov./Jan 1996, p.74
2. Schmidt, Siegfried (ed.). *Der Diskurs des Radikalen Konstruktivismus*. Frankfurt a.M., Surhkamp, 1987, p.16
3. Flusser, Vilém. *Vom Subjekt zum Projekt. Menschwerdung*. Düsseldorf, Bollmann Verlag, 1994, pp. 101-103

Otras referencias:

F. Gros et. al., *Science de la vie et société*, Paris, Seuil, 1979

J. Rosnay, "Les biotransistors: la microélectronique du XXI siècle", *La Recherche*, 7-8 (1981)

F. Harrois-Monin, "L'Homme dans la peau du robot", *Science et Vie*, (agosto 1981)