



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MEXICO**

POSGRADO EN ARTES Y DISEÑO

FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

(INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES)

**OBSOLESCENCIA DEL CUERPO POSTORGÁNICO:  
ARTE Y ALTERIDAD**

**TESIS**

QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE:

Maestra en Artes Visuales

PRESENTA:

MARIEL DENNISSE JIMÉNEZ DÍAZ

Director de Tesis

Dr. IVÁN MEJÍA RODRÍGUEZ

Facultad de Artes y Diseño

SINODALES:

Dr. DANIEL MANZANO ÁGUILA FAD

Dr. JUAN MANUEL MARENTES CRUZ FAD

Lic. ELOY TARSICIO LÓPEZ CORTÉS FAD

ARTISTA EDITH MEDINA PAZ INDEPENDIENTE



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



**UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
AUTÓNOMA DE  
MEXICO**  
FACULTAD DE  
ARTES Y DISEÑO  
POSGRADO EN  
ARTES Y DISEÑO  
(INVESTIGACIÓN EN  
ARTES VISUALES)

**OBSOLESCEN  
CIA DEL  
CUERPO  
POSTORGÁNICO:  
O:  
ARTE Y  
ALTERIDAD**

TESIS  
QUE PARA OPTAR  
POR EL GRADO DE:  
Maestra en Artes  
Visuales

PRESENTA:  
MARIHEL DENNISSE  
JIMÉNEZ DÍAZ



**Indice**

**Introducción..... 7**

**1 . Orígenes del cuerpo postorgánico ..... 12**

- Del cuerpo máquina al cuerpo postorgánico ..... 15
- Cuerpo postorgánico: Cosificación y alteridad corporal ..... 30
- Obsolescencia del cuerpo postorgánico ..... 41

**2. Cuerpo postorgánico e-devices o tecnologización corporal ..... 57**

- El cuerpo digitalizado y su encarnación ..... 66

**3. El cuerpo postorgánico en el arte de finales del siglo XX  
a la actualidad ..... 78**

- Bioarte y el cuerpo postorgánico:  
Tendencia biotemática y biomedial ..... 87
- Cuerpo postorgánico en el Bioarte:  
Arte Robotico (biónico) a partir de la tendencia biomedial ..... 91
- Cuerpo postorgánico en el Bioarte:  
Tendencia biotemática (Dibujo y escultura) ..... 97
- Mi cuerpo postorgánico ..... 103

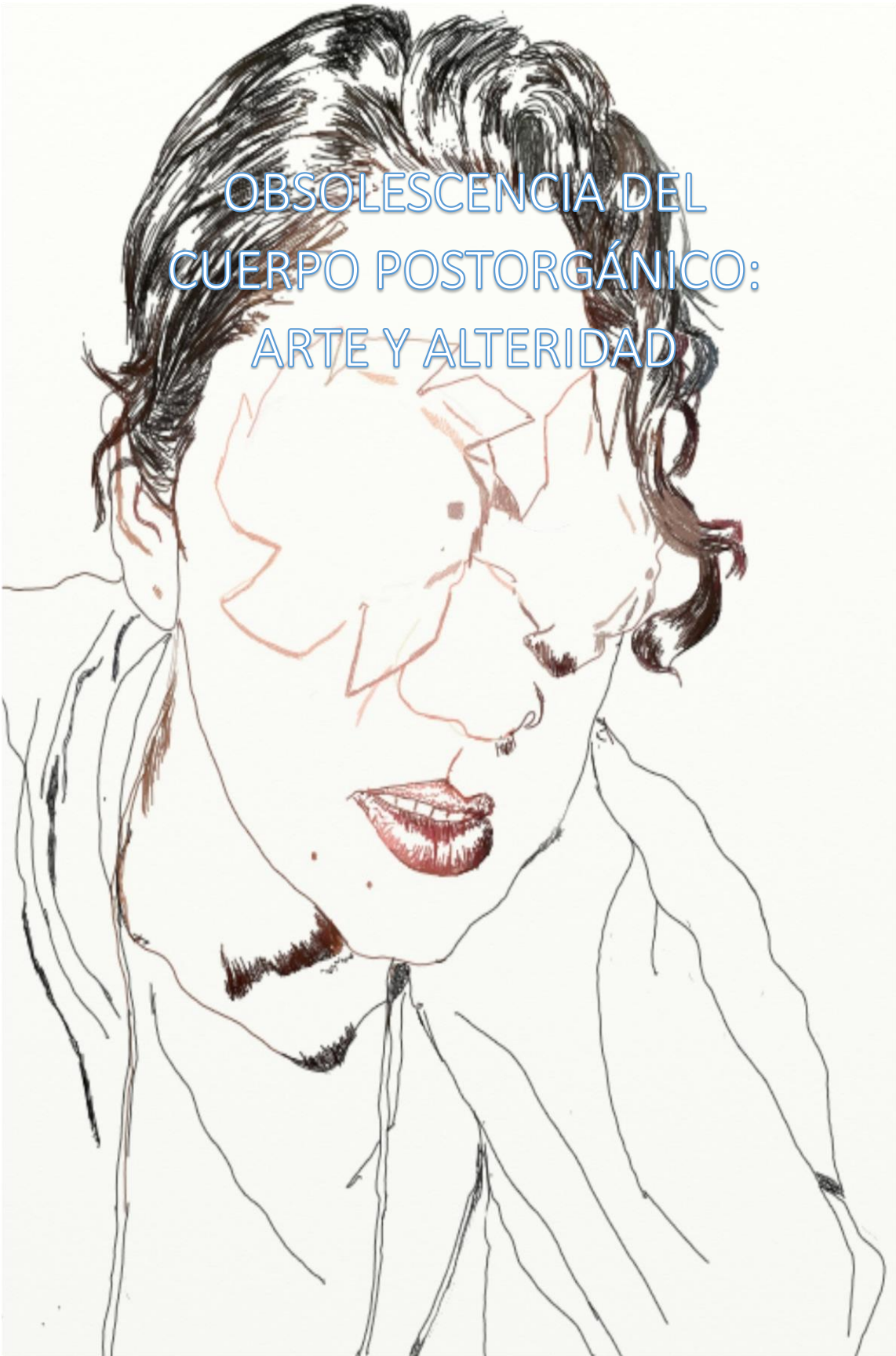
**Conclusiones ..... 128**

**Referencias ..... 133**

DIRECTOR DE TESIS: DR. IVÁN MEJÍA RODRÍGUEZ

SINODALES: DR. DANIEL MANZANO ÁGUILA; DR. JUAN MANUEL MARENTES CFUZ; ARTISTA VISUAL ELOY TARCISIO LÓPEZ CORTÉS; ARTISTA EDITH MEDINA PAZ

OBSOLESCENCIA DEL  
CUERPO POSTORGÁNICO:  
ARTE Y ALTERIDAD





## *AGRADECIMIENTOS*

*GRACIAS A TODOS LOS QUE ME APOYARON DESDE QUE ESTE VIAJE ERA UN PLAN, CUANDO INICIO, DURANTE EL TRAYECTO Y LA TORMENTA, HASTA ESTE MOMENTO, GRACIAS POR SU APOYO INCONDICIONAL Y PERMANECER A MI LADO TANTO TIEMPO.*

## **INTRODUCCIÓN**

El presente texto aborda algunas de las facetas más relevantes de la obsolescencia del cuerpo humano en su versión del cuerpo postorgánico, como una problemática que muestra un complejo entramado entre el arte y las nuevas tecnologías a partir de su proceso de alteridad, para lo cual se realiza una aproximación con diversos enfoques de conocimiento, como son el sociológico, filosófico y estético, con la finalidad de expresar el origen del cuerpo postorgánico y como a su vez este se manifiesta dentro del arte de manera constante. De modo tal que este texto presenta tres momentos, el primero es el filosófico que permite rastrear el cuerpo postorgánico y como la ideología del cuerpo máquina nos conduce a esta nueva corporalidad, en la búsqueda del cuerpo perfecto; el segundo momento es el enfoque sociológico que expone como se denomina y vive el cuerpo socialmente, los diferentes medios de personalización y perfección corporal; en última instancia se encuentra el enfoque estético que muestra el aterrizaje de dicha corporalidad postorgánica como un medio de reflexión artística para abordar las

complejas relaciones del cuerpo, las nuevas tecnologías y la búsqueda del cuerpo perfecto e inmortal, que rebase al cuerpo biológico e imperfecto que muere.

De modo que dentro de este texto se responden algunas preguntas como son: ¿Cómo surge el cuerpo postorgánico?, ¿porque es necesario denominarlo postorgánico y no posthumano o cyborg?, ¿la búsqueda de la perfectibilidad corporal nos ha conducido a este nuevo cuerpo?, ¿Cómo se manifiesta socialmente?, ¿Cómo se manifiesta el cuerpo postorgánico en el arte? Y así mismo, reflexiona cuando este cuerpo responde a la alteridad como parte de un proceso de coseidad y lo más importante ¿qué es la obsolescencia en esta nueva corporalidad?

De manera que en primer lugar, se indaga sobre los orígenes de este cuerpo, debido a que no solo es una expresión del momento tecnológico de la época, es una manifestación de siglos de pensamiento en torno a la perfección corporal, que busca alcanzar el cuerpo prostético, para lo cual el cuerpo postorgánico se ve como una evolución del cuerpo perfectible, pasando por el artefacto y la maquina corpórea hasta llegar al postorgánico que presenta dos vertientes, una es la encarnada física que responde al cuerpo tangible y otra es la encarnada e-devices donde la carne se traslada a una imagen corporal mediante los dispositivos móviles e internet. En segundo lugar, aparece la problemática del término *postorgánico*, que bautiza al cuerpo humano que se manifiesta hoy en día, para esto es importante aclarar que esta manifestación corporal no responde al: *cybernetic organism* a causa de que la tecnología biónica no ha logrado reconstruir la anatomía corporal integrando partes robóticas a él de forma “natural”, tampoco tiene la estética defina en las ilustraciones de diversos mangas y animes o que demarca la ciencia ficción. Menos aún entra en el *posthumano* a causa de que este término refiere más que nada a un movimiento filosófico que sigue del humanismo; lo postorgánico remite al “Hombre postorgánico” de Sibila, sin embargo, aquí se enfoca únicamente al cuerpo. El término del cuerpo postorgánico alude al hecho de la alteración biológica, anatómica que transforman de diversas maneras al cuerpo biológico para establecer un canon estético diferente al que se poseía, estas modificaciones se obtienen mediante las biotecnologías, las tecnologías de la información, los avances de la técnica quirúrgica, prótesis y

métodos menos novedosos de la personalización corporal como el tatuaje, accesorios o percings que hablan de un después de lo orgánico del cuerpo, a causa de que estos elementos sirven para alterar el cuerpo, de modo que ya no se presenta en su forma original, más bien es una corporalidad biológica alterada de diversas formas. En tercer lugar se encuentra la problemática de la obsolescencia, este término evoca el pensamiento de Stelarc de vivir y poseer un cuerpo condenado a morir, que es rebasado por la tecnología, que falla, se enferma y es imperfecto; no obstante este concepto se usa con la finalidad de referir al hecho de que el cuerpo humano hoy en día comparte la obsolescencia tecnológica; al mismo tiempo habla de que el cuerpo aun superado con la tecnología continua siendo mortal y ahí se convierte en obsoleto, en virtud de que la necropolítica prohíbe el uso de este, si previamente no se autorizó legalmente su uso para la ciencia o donación de órganos. Es a razón de esto que se habla de una obsolescencia corporal postorgánica.

En relación con el arte este cuerpo postorgánico se ha manifestado desde el imaginario cultural de transformarlo mediante las nuevas tecnologías, la literatura de ciencia ficción o futurista, hasta la cinematografía; en la línea de las artes visuales se revela dentro del bioarte en su línea biomedial y biotemática. La primera línea es la que utiliza herramientas, procesos y medios propios de la robótica, la ingeniería genética, o métodos de laboratorio; entre otros para originar la obra de arte. La línea biotemática refiere a medios tradicionales que expresan las posibilidades de las bioingenierías para transformar al cuerpo, la viabilidad de originar agentes sintéticos, el cuerpo cyborg o al prótesis que le dará inmortalidad corporal al ser. Para lo cual se explica lo que es el bioarte, las ramas que posee, los artistas relevantes dentro de estas ramas y las dos líneas de producción que tienen relación al cuerpo postorgánico; por lo cual el lector no debe de esperar que se explique todo lo referente al bioarte, a los artistas en sus múltiples ramificaciones en virtud de que solo se acota a lo que es vital retomar del movimiento artístico con relación al cuerpo postorgánico. Al mismo tiempo se comparan los artistas involucrados con el bioarte (y dos más que no se encuentran dentro del movimiento, que a su vez estos deberían ser incluidos en la línea biotemática), con la producción biotemática de la



artista Denni Rouge quien plantea al cuerpo postorgánico a partir del dibujo tradicional y digital expresando como las nuevas tecnologías lo han transformado y al mismo tiempo enuncia su evolución técnica mediante las biotecnologías, el imaginario cultural y las posibilidades futuras de alcanzar un cuerpo prostético.

Aunque el objeto de análisis aquí es como se da y obtiene la obsolescencia del cuerpo postorgánico a partir del arte y su alteridad, este no debe de ser expresado de forma autónoma dentro del arte, tampoco se atribuye como algo exclusivo de países con la supremacía económica y tecnológica. Para eso el primer apartado explica los orígenes de dicho cuerpo por lo cual es necesario realizar una breve cronología filosófica de sus denominaciones conceptuales y las divisiones de la encarnación postorgánica; de igual modo se expresa como se origina esta corporalidad en un país en vías de desarrollo como es México; de manera simultánea manifiesta cómo se da la alteridad mediante un proceso de cosificación y disociación corporal, de la misma manera que revela su proceso de obsolescencia y por qué no comparte del todo la premisa de Stelarc.

En el segundo apartado se explica cuál es la función de la tecnología con el cuerpo postorgánico y como origina la vertiente del "*Cuerpo sin órganos*" que aborda *Deleuze* y por qué se debe de denominar "*Cuerpo postorgánico e-devices*" a raíz de su tecnologización corporal lo que le da una nueva encarnación que lo transforma en biodatos y datos del mundo digital actual, mediante las tecnologías de la comunicación y los e-devices que sirven de medio para que ese cuerpo se digitalice a través de la transformación de su encarnación en una desencarnación que se reencarna y reconfigura dentro de imágenes del esquema corporal. Esta segunda vertiente del cuerpo postorgánico muestra cómo se han transformado las conductas sociales del cuerpo, los ritos de muerte; y como mediante la virtualidad ha encontrado la inmortalidad y el primer boceto claro de cómo sería un cuerpo prostético.

En el tercer y último apartado se encuentra la relación de este cuerpo postorgánico dentro del arte de finales del siglo XX a la actualidad a partir del bioarte desde su tendencia biomedial hasta su tendencia biotemática, la importancia de

estas dos para expresar la nueva corporalidad, las posibilidades de las biotecnologías, las problemáticas del cuerpo ante las nuevas tecnologías, los problemas bioéticos y políticos que estos cambios representan y que se expresan de diferentes formas.

La importancia de hablar de este cuerpo a partir del arte y decir que es obsoleto radica en el hecho de que aún no han encontrado el modo de superar a la muerte, siendo esta causa uno de los principales motivos del porque el artista Stelarc declara que vive en una materia obsoleta y que el cuerpo encontraría la evolución de su materia en la tecnología, un aspecto que se analiza aquí con la búsqueda del cuerpo perfecto y la intervención tecnológica para obtenerlo. Así mismo es valioso hablar de la relación cuerpo-tecnología-arte a causa de que, el cuerpo como ya se mencionó anteriormente no se ha transformado en relación a los diversos avances tecnológicos, científicos, médicos y de comunicación que abren posibilidades sin precedentes para el arte, nuevos debates bioéticos y una nueva biopolítica que no solo controla niveles de mortandad y natalidad, también controla cuerpos virtuales en sociedades digitales agudizando los sistemas de adoctrinamiento corporal y los medios de control; más bien se ve como una evolución filosófica, social y política del cuerpo perfectible que conduce a otros horizontes donde la tecnología lo ayuda a evolucionar y estar a la par de ella en diversos aspectos.

# 1

## ORIGENES DEL CUERPO POSTORGÁNICO

El cuerpo postorgánico se origina a partir de diferentes líneas de pensamiento y sus orígenes se encuentran en la idea del cuerpo máquina, la cual se caracteriza por la condición de perfectibilidad innata que posee y de la cual hace uso regularmente, dado que el cuerpo humano es una materialidad moldeable que se puede esculpir a gusto de cada quien; es por esto que a lo largo de la historia de las civilizaciones y dentro de sus usos, costumbres y creencias lo han sometido constantemente a diversas manifestaciones de perfeccionamiento, tales que pueden apreciarse a través de escritos filosóficos, sociológicos e históricos de los que se tienen registro hasta nuestros días. Razón por la cual “es útil definirlo como máquina, no como un dispositivo con un fin utilitarista bien preciso, sino una máquina, al mismo tiempo, abstracta y encarnada materialmente”<sup>1</sup> ya que posee características físicas y una consciencia de su condición de homo sapiens que le permite ser el único que hace uso de la conciencia de su existencia, su materia y del mundo que lo rodea, el cual al igual que él puede modificar de acuerdo con sus necesidades. Este cuerpo-sujeto propiamente se irá cosificando como máquina que ocasionará un borramiento temporal del sujeto para satisfacer sus intereses personales o incluso para el de los otros.

“El cuerpo ha sido presentado durante la modernidad a modo de autómeta, máquina y motor, analogías que hoy -por las propias características tecnocientíficas de la cultura postindustrial- evolucionan y se configuran a través de otras imágenes y lenguajes”<sup>2</sup> por ende se contempla al cuerpo postorgánico como esa configuración

---

<sup>1</sup> Rosi Braidotti, *Lo posthumano*, p,167

<sup>2</sup> Conrad Vilanoul, *Opinión, En torno al cuerpo humano: autómetas, máquinas, motores y “cyborgs”*, p,1 <https://www.raco.cat/index.php/ApuntsEFD/article/download/307027/397006>

tecnocientífica que le permite conservar su materialidad biológica, la cual comienza a ser perfectible y surge como una manifestación no solo de la época, si no como el conjunto de siglos de pensamiento que a partir del momento en que se ha considerado al cuerpo como una máquina perfectible, un artefacto que puede ser mejorado, un instrumento necesario para transitar el mundo, el contenedor de una esencia superior (alma) y es quien lo necesita para poder moverse en el plano de lo tangible. Surge también desde el ideal de conseguir la vida eterna con el origen de los cuerpos divinos de los dioses y semidioses, hasta las historias de ciencia ficción en las cuales hablan de un cuerpo que es reconstruido con partes tecnológicas de aparatos, incluso de los cuerpos que son por completo robóticos con cerebros humanos o que en su estructura llegan a conservar partes humanas que se consideran necesarias. Así que el cuerpo postorgánico no es otra cosa que la evolución del cuerpo máquina, un boceto del cuerpo prostético en su versión e-devices; el paso para consolidar al cyborg y al final de su escala evolutiva obtener al tan ansiado cuerpo robótico inmortal.

Desde otra perspectiva, los saberes científicos han redefinido al cuerpo “lo arranco del hombre vivo para hacer del cadáver su modelo y su objeto privilegiado”<sup>3</sup> por medio del cual es posible explicar su funcionamiento, conocer sus enfermedades y dolencias a profundidad, develarlo y transformarlo a voluntad, perdiendo así parte de su connotación divina y los tabúes que lo rodeaban, por lo cual ahora el cuerpo vivo puede ser transformado, para preservarlo con vida, optimizarlo y perfeccionarlo, o incluso alcanzar ideales de belleza. Siendo esta una puerta más que conduce la transformación del cuerpo máquina al postorgánico y pronto al cyborg.

Como consecuencias de estos avances, no es de extrañarse que hoy en día las personas y el mundo se vean atravesados constantemente por señales digitales y en constante interacción con artefactos tecnológicos algunos de ellos son: la computadora, los audífonos, los reproductores de música, entre otros; al mismo tiempo este continuo contacto del cuerpo con los *e-devices* ocasionan una alteridad

---

<sup>3</sup> Paula Sibila, *El hombre postorgánico, cuerpo subjetividad y tecnologías digitales*, p,62

morfológica y en ocasiones se puede percibir al cuerpo rebasado por la tecnología. La ciencia médica, las bioingenierías y las nuevas tecnologías han permitido al humano rebasar su naturaleza con el fin de encarnar eficientemente al ideal de la máquina perfectible y cumplir con los estándares de calidad establecidos por la biopolítica.

Por otro lado, la configuración de esta corporalidad también se construye por los imaginarios colectivos que se encuentran en varios textos, historias, leyendas, mitos, relatos antiguos y no tan antiguos que hablan de cuerpos sobrehumanos, hermosos, bellos y perfectos que se manifiestan en el mundo, con orígenes divinos o desconocidos que abordan un imaginario inmortal y no humano de esos seres. “Es aquí donde el mito y la leyenda se unen para presentar por un lado las bondades postmodernas del sueño cyborg y por el otro mostrar la generación cyborg como la evidencia manifiesta del fracaso de la tecnocultura en un mundo decadente, contaminado y a punto de estallar”<sup>4</sup> que permiten vislumbrar la corporalidad postorgánica y a su vez dejan abierta la puerta para la creación del cuerpo prostético.

Razón por la cual el cuerpo postorgánico también se enfoca al *cyborg* (*cybernetic organism*), que traerá consigo al androide o prostético. Estos se pueden apreciar en películas, caricaturas, literatura y otras manifestaciones de las artes, proliferando la idea y su aceptación hablando de “un posible futuro que es y no es posible. Somos lo que creamos y somos a la vez lo que creemos que somos. Creamos al mundo que nos crea en la eterna espiral de la vida”<sup>5</sup>. Razones por las cuales la modificación corporal por medio de la tecnología actualmente abre el panorama a realizar lo que se consideraba fantasía, marcando una ruptura entre lo que se pensaba era irreal y lo real manifestando la posibilidad de crear el cuerpo que no muera.

Este cuerpo postorgánico en la sociedad mexicana se construye mediante diversas cirugías, para preservar la vida o mejorar sus capacidades visuales,

---

<sup>4</sup>Oscar Fernández, *Corporalidad transtextualizada desde la perspectiva ciborg*, p.2

<sup>5</sup> Oscar Fernández, *ibid.*, p. 1

auditivas, de movimiento, la cirugía estética en el mejor de los casos, etcétera, mediante prótesis de mala calidad y antiestéticas, aparatos de ortodoncia, lentes, lentillas y aparatos auditivos; por otra parte, se encuentran los dispositivos móviles, el internet, la personalización del cuerpo mediante percings y tatuajes que alteren la estructura biológica del cuerpo. Los dispositivos móviles le dan las herramientas necesarias como posibilidad de alterar su imagen corporal cuando la digitalizan. Aunque más que nada este cuerpo se construye por estratos económicos que le permitan acceder a cualquiera de esas mejoras y entre menos estreches económica tengan adquirirán mejores servicios médicos, prótesis de cualquier tipo o dispositivos electrónicos que le proporcionen un cuerpo postorgánico más sofisticado.

Por lo tanto, lo *postorgánico* es un concepto que trata los cambios que experimenta hoy en día el cuerpo humano, también emerge para nombrar esta nueva configuración. De modo que la “operación conceptual desembocó en la actual proliferación de discursos irradiados por el *universo postorgánico, postbiológica y posthumano*”<sup>6</sup>, que se manifiesta en diferentes áreas teóricas para explicar de alguna manera los cambios que la tecnología está ocasionando en el cuerpo, en el entorno y en las estructuras biológicas naturales. Este término aparece en el margen de cubrir la necesidad para denominar estas nuevas manifestaciones a causa de que la tecnociencia fáustica se encuentra cada vez más cerca de superar a lo biológico.

## **Del cuerpo máquina al cuerpo postorgánico**

Ahora bien, es importante saber que el cuerpo postorgánico no surge solo, a continuación se hará una breve línea de tiempo, que posicionan al cuerpo como máquina que debe de ser perfeccionada o alterada dentro de la historia de las

---

<sup>6</sup> Paula Sibila, “El hombre postorgánico. cuerpo, subjetividad y tecnologías, p, 83

civilizaciones de occidente, recurriendo a las que trascendieron en su pensamiento del cuerpo como artefacto perfectible las cuales son: la griega, la egipcia y las culturas precolombinas, ya que estas prevalecen en el conocimiento cultural, que marcaron una pauta de cómo debe de ser la corporalidad, su aspecto como máquina o de cosa. También esta idea se encuentra en los pensamientos filosóficos, sociológicos, literarios que sirven de semilla para llegar a la actual máquina postorgánica.

La idea del cuerpo máquina se caracteriza por la condición de perfectibilidad innata que posee y de la cual hace uso regularmente, ya que el cuerpo humano es una materialidad moldeable que se puede esculpir a gusto de cada quien; es por esto que a lo largo de la historia de las civilizaciones y dentro de sus usos, costumbres y creencias lo han sometido constantemente a diversas manifestaciones de perfeccionamiento, tales que pueden apreciarse a través de escritos filosóficos y sociológicos que han sobrevivido a lo largo del tiempo en el interior de colectividad social que perdura hasta hoy en día y dentro de los cánones del arte. A la vez esta perspectiva de la concepción corporal se enfoca al hecho de que entra y sale de diversos estados de cosificación con la finalidad de transformarlo en un elemento perfecto; esto se conceptualiza en el *cuerpo máquina* que hoy en día va adquiriendo diversas características que lo perfilan hacia una corporeidad tecnológica más evidente.

Esta idea de perfectibilidad del artilugio corpóreo ha ido sufriendo variaciones a lo largo de la historia, dentro de la cultura griega que se dedicaban a cultivar al cuerpo en la beldad, la perfección, esculpir, modelarlo, adornarlo y perfumarlo, para así conformar la maquinaria ideal que hay que conservar en perfectas condiciones y embellecerla constantemente, “entre los griegos la belleza encierra virtud, y la virtud se expresa en la belleza”<sup>7</sup>, es por esto que se debe obtener la superioridad corporal que exprese el vigor en sí mismo.

---

<sup>7</sup> Carmen Sánchez, *La invención del cuerpo. Arte y erotismo en el mundo clásico*. p, 27

Con Platón comienza la idea de la desvinculación del cuerpo y el espíritu, ya que éste vive en una especie de jaula que obstaculiza su razonamiento y necesidades. A esta corriente de pensamiento se llama *dualismo* “que explica la separación del alma y el cuerpo, la primera era superior e inmaterial condicionada por los deseos, apetitos y pasiones del segundo que era mortal, se corrompía y era materia.”<sup>8</sup> En cambio, con la visión de Aristóteles, la corporalidad pasó a ser un mal necesario, se convirtió en “algo positivo e indispensable para que el hombre fuese reconocido y se viera como un medio el cual ayuda a vivir en el mundo o un ente facilitador de la existencia en lo sensible”<sup>9</sup>, ya que es gracias a él como se conoce el mundo y así mismo.

Los griegos no solo veían la corporalidad en calidad de un obstáculo, simultáneamente lo representaban en sus esculturas como un objeto bello dentro que “es una imagen artificial e intelectual, una versión de un cuerpo anómalo puesto que no es común, extraño porque es imposible y noble debido a que representa a criaturas excelentes, virtuosas y hasta cierto punto inmortales”<sup>10</sup>. Es decir, esta representación del cuerpo dentro de la escultura griega se puede ver más como un estereotipo de la corporalidad, la cual se debe de alcanzar para ser digno de la belleza y virtud; algo parecido a que se hace actualmente con los cánones de belleza que son impuestos por la industria de la moda y la publicidad, imágenes de cuerpos estereotipados que las personas deben de aspirar, para lo cual es necesario perfeccionar al cuerpo dentro de ese canon.

Durante la edad media la idea del cuerpo máquina se transforma en la visión de un “minicosmos que reflejaba todas las cosas del mundo natural y al mismo tiempo se modificaba en un instrumento que dominará todo a su alrededor”<sup>11</sup>. La creencia religiosa del medievo llevo su impureza al estatus de divino, cosificándolo y transformándolo en la morada de Dios.

---

<sup>8</sup> Entrevista Inédita realizada por el autor a la Mtra. en Estética y Arte Anaïd Sabugal. Puebla 2012. p, 1.

<sup>9</sup> Sabugal, Ibid., p,2

<sup>10</sup> Carmen Sánchez, ibid. p, 28

<sup>11</sup> Sabugal. Ibid., p, 4



En cuanto a las culturas precolombinas en América la modificación corporal responde a costumbres y usos del cuerpo de carácter mágico-religioso:

“los hombres prehispánicos practicaron la alteración del cuerpo humano de distintas maneras y estas manipulaciones siempre tuvieron un porqué y un para qué. Abarcaban motivos naturales (protección a ciertas inclemencias ambientales), religiosos (ritos de paso, iniciación) y sociales (distinción, posesión, estatus)”<sup>12</sup>

Por este motivo, las modificaciones corporales propias de dichas culturas encierran su método de perfeccionar al objeto de acuerdo con las peculiaridades sociales de los individuos. Eran los guerreros los que más cambios tenían en sus estructuras. La forma de adornar el cuerpo no solo implica transformarlo al mismo tiempo lo cosifica de diferentes formas para indicar la posesión de este mediante: “la pintura corporal, los adornos, las alteraciones tegumentarias: escarificaciones y tatuaje; la deformación de la cabeza y el limado e incrustación dentaria.”<sup>13</sup> Estas alteraciones indicaban la naturaleza y posesión de ese cuerpo que señalaba a su vez un estatus social.

La necesidad de representar un cuerpo perfecto no solo se manifestó con los griegos y sus esculturas de cuerpos perfectos, que se volvían inalcanzables, desde otra perspectiva se encuentran los egipcios que simbolizaban la corporalidad mediante sus epígrafes refiriendo a “un cuerpo joven y atlético, pues si la figura humana es un mecanismo para asegurar el bienestar en la eternidad, ésta debe responder siempre a un cuerpo sano”<sup>14</sup>. Es por eso por lo que se encuentran los epígrafes de gente joven con cabello blanco o cuerpos perfectos, estas representaciones solían perfeccionar los cuerpos defectuosos con la finalidad de que en su vida futura esa particularidad negativa desapareciera, ya que no debía mostrar ningún rasgo de enfermedad, debilidad o vejez. Esto nos permite dilucidar, más allá del misticismo y la ritualidad, una coherente articulación conceptual de que

---

<sup>12</sup> Josefina Bautista Martínez. *Alteraciones culturales en el cuerpo del hombre prehispánico*. p,11

<sup>13</sup> Cfr. Josefina Bautista Martínez. *Ibid.*, p,3

<sup>14</sup> Beatriz Quintero, *El cuerpo y su representación en la pintura mural y el relieve en el antiguo Egipto*, p, 9

el cuerpo si en su vida presente era imperfecto, por lo cual en la siguiente vida por medio de su representación se aseguraban de que sería perfecto, por lo cual la corporalidad era importante para seguir viviendo en el plano inmortal o divino.

Siendo estos los aspectos del cuerpo dentro de algunas de las civilizaciones antiguas (que ciertos estudios o análisis de sus culturas han revelado); en los que se puede apreciar que en el viejo mundo, la perfección de la corporalidad se vivía de diferentes formas, es decir, en la Grecia antigua se debía de hacer todo lo posible en vida para alcanzar un cuerpo que fuese óptimo y refinado, en el antiguo Egipto el cuerpo se aceptaba en vida como era imperfecto, sin embargo dentro de sus representaciones pasaba a ser perfecto y bello lo que aseguraba bienestar en su próxima vida. En las culturas precolombinas este cuerpo no solo se adornaba para su perfección, se modificaba de diferentes maneras, se cosificaba para ser bello y representar un estatus social, religioso y político.

Desde otro enfoque, con los datos que arroja la actual sociología se ha encontrado que el cuerpo máquina responde a diferentes denominaciones que lo definen como un ente separado de carácter individual o colectivo. En otras palabras, la sociología encuentra al cuerpo como una máquina o rizoma que se desenvuelve por el mundo y donde suceden cosas y emociones, la corporalidad da sentido al espacio, a los objetos con los que se relaciona, los lugares y edificios.

Así mismo, la sociología no escapa a todo lo que señala al cuerpo como sede de la individualidad, las emociones y el egoísmo, frente al alma, donde reside la sociabilidad, el pensamiento conceptual y la actividad moral. En la potencialidad de pensar al cuerpo como construcción social, que permite comprender los procesos de diferenciación en la sociedad,<sup>15</sup> es decir, la sociología muestra un “cuerpo se hace visible para involucrar tanto a los supuestos que lo construyen, como al carácter social que objetivamente existe en las estructuras donde se generan sus vivencias y subjetivamente en sus representaciones y significaciones”<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup> Cfr. Mauro Koury, Adrián Scribano, María Emilia Tijoux, *El cuerpo en la sociología*, p,1 (Septiembre 2018)  
[http://actacientifica.servicioit.cl/biblioteca/pn/PN77/P77\\_TijouxM.pdf](http://actacientifica.servicioit.cl/biblioteca/pn/PN77/P77_TijouxM.pdf)

<sup>16</sup> Mauro Koury, et al, *Ibid*, p1

En este sentido de las significaciones de la corporalidad en si misma tiene diferentes connotaciones en cuanto a la máquina corpórea, por un lado, se puede apreciar que “la idea de corporeidad no da por sentado al cuerpo como una entidad fija y acabada, si no plástica y maleable. Puede adoptar numerosas formas en distintos momentos, y que tienen también una geografía (...) la idea de corporeidad capta el sentido de fluidez y flexibilidad para cuestionar la relación entre anatomía e identidad social”.<sup>17</sup> Se puede apreciar la coseidad del cuerpo como un ente que es transformable y que puede dividirse en sujeto anatómico e identidad la cual decidirá como se mueve y se relaciona con su entorno esa materialidad que mostrara su mutabilidad de acuerdo a los espacios sociales donde transita e inscribirá en él su pertenencia.

Por lo cual a partir de la sociología ese objeto corporal que se aprecia “como un fenómeno social y cultural, como una materia simbólica y como un objeto de representaciones e imaginarios”<sup>18</sup> que hablan del contexto en el que vive, del tiempo y los demás cuerpos con los que se relaciona.

Desde otro enfoque de la maquina corpórea aparecen los primeros tratados anatómicos, según Carlino dos obstáculos debieron de ser superados para que la disección fuera practicada y la anatomía recuperara su dignidad, el primero fue oponerse al principio de *auctoritas* y aceptar la hipótesis de que Galeano se equivocara en su descripción del cuerpo, en segundo lugar, el horror ligado al trato y profanación de cadáveres. De igual forma en la antigüedad se encontraban dos tabúes básicos contra la disección de cadáveres, el primero responde a lo antropológico- religioso: *la foeditas*, la fetidez y repugnancia sentida en la presencia del cadáver, y la inhumanización (*inhumanitas*) de la practica anatómica, razón por la cual los anatomistas fueron llamados carniceros (*lanius*). El segundo es de carácter epistemológico-histórico que considera inútil la disección a causa de que

---

<sup>17</sup> Aguilar y Soto Villagrán. *Cuerpos Espacios y Emociones*, p,7

<sup>18</sup> Aguilar y Soto Villagrán, *Ibid.*, p, 11

existían las láminas galénicas que se mostraban como la única opción de curar enfermedades y entender el funcionamiento del cuerpo.<sup>19</sup>

Dentro de la práctica de disección del cadáver se puede apreciar que en Italia desde mediados del siglo XIII “era frecuente la apertura de los cuerpos en la realización de necropsias y procedimientos post-mortem para obtener información sobre la causa de muerte, los cuerpos de candidatos a santos y criminales, en busca de marcas que indicaran la santidad o la presencia diabólica en el cuerpo”<sup>20</sup>. Siendo esta una práctica de cosificación del cadáver que revelaría características específicas que develaran la existencia de lo divino o la maldad corruptora del alma, por lo cual la identificación de criminales se daba en base a ciertas características anatómicas que coincidieran con el cuerpo de un criminal anteriormente estudiado.

En el siglo XVI el padre de la anatomía moderna Andrea Vesalio mediante la disección de cuerpos humanos lograda a través de la conceptualización del cuerpo como un ente separado del alma para que se pudiera realizar dicha práctica, el cuerpo humano se convertía en el modelo para comprender el funcionamiento y los secretos del cuerpo vivo.<sup>21</sup> Es decir el cuerpo máquina tuvo que convertirse en un cadáver sin vida y sin las connotaciones sagradas que rodeaban tanto a la muerte como a los cuerpos en el mundo medieval para dejarse transgredir por la medicina, a causa de que solo un cadáver que se encuentra ya desprovisto de fuerzas vitales y divinas podía ser abierto, auscultado y husmeado por los científicos, mientras que el funcionamiento del cuerpo se transfería a las láminas anatómicas que lo representaba<sup>22</sup>.

Después de esto la disección se torna un acontecimiento público de gran importancia a causa de que brindaba prestigio y visibilidad no solo del anatomista, también al artista que deseaba ennoblecer a la muerte mediante la pintura y elevar

---

<sup>19</sup> Cfr. Francisco Ortega, *Cuerpo incierto, corporeidad, tecnologías médicas y cultura contemporánea*, p,77 <https://books.google.com.mx/books?id=pEwmaDtMG7YC&pg=PA96&dq=el+cuerpo+maquina&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwj-3vWv8sLdAhVChqQKHW5QAYgQ6AEILDAB#v=onepage&q=el%20cuerpo%20maquina&f=false>

<sup>20</sup> Francisco Ortega, *Ibid.*, p78

<sup>21</sup> Cfr. Daniel López del Rincón, *Bioarte Arte y vida en la era de la Biotecnología*, pp,198-199

<sup>22</sup> Cfr. Paula Sibila, *El hombre postorgánico, cuerpo subjetividad y tecnologías digitales*, p, 62

el arte a la intelectualidad, siendo por eso uno de los motivos por los cuales se encuentran varias pinturas y bocetos del siglo XVI de disecciones públicas. Por lo tanto, se empieza a romper la condición del cadáver intocable y se comienza a ver como un objeto que trasmite conocimiento y abre un nuevo mundo de posibilidades para la medicina que es lo que nos ha traído a las practicas actuales, que con el paso del tiempo se han ido perfeccionando, en donde el cuerpo vivo es un ente que se manifiesta a través de síntomas para indicar que algo falla en su interior y exige ser reparado. Debido a que el cuerpo se contempla como una máquina que requiere ser atendida, curada y salvada para que este en óptimas condiciones y el sujeto pueda vivir en ella sin problemas.

Dentro de la filosofía se encuentran diversos tipos de pensamiento que cosifican al cuerpo en un artefacto o en máquina, con los que se dará paso para llegar al cuerpo postorgánico, asumiéndolo como una evolución conceptual de dichos términos, que se manifiesta materialmente como la culminación de siglos de pensamiento.

Uno de los principales filósofos en declarar al cuerpo como una máquina es Julien Offray de la Mettrie que estipulo abiertamente “que el hombre era una máquina: un simple autómatas hecho de órganos, huesos y músculos”<sup>23</sup>, el pensamiento de la Mettrie en el cuerpo máquina, cosifica la corporalidad donde el sujeto es borrado, para abordarlo solo como un objeto y declara que “el hombre es un mecanismo tan complejo, que en un principio es imposible hacerse una idea clara de ella, y, por consiguiente, definirla”.<sup>24</sup> Es decir, él se refería al hecho de que solo tomando el escápelo y diseccionando al cuerpo parte por parte, se podía descubrir su naturaleza mediante el conocimiento propio de su función natural y sus complejos sistemas y órganos que lo mantienen funcionando en vida, de esta forma y solo así se podría definir la máquina corpórea y entenderlo. Al mismo tiempo de la Mettrie considera que las sensaciones se convierten en la representación del alma, que calman a la máquina y que viven juntos.

---

<sup>23</sup> Cta. En Paula Sibila, Ibid., p,67

<sup>24</sup> Julien Offray de la Mettrie. *El cuerpo máquina*. p, 35

Desde otro punto de vista a la corriente del materialismo se encuentran los sensualistas quienes veían a la máquina corpórea como “un objeto sensorial donde lo único que importa son las percepciones y la mente es el programa diseñado para las conexiones sensoriales que obtendrá de las impresiones”<sup>25</sup>. Con otro enfoque se encuentra el pensamiento de Condillac para quien las facultades y la reflexión son sensaciones transformadas y el intelecto se conforma por ellas “el hombre no tiene conocimiento de la materia sino por el conjunto de sus cualidades, tampoco puede conocer otro aspecto en los objetos si no la colección de sus atributos, y que por consiguiente no existía en nosotros otra sustancia que la reunión de las peculiaridades del cuerpo.”<sup>26</sup> Hay que hacer notar que este pensamiento tiene cierta semejanza con el de la Mettrie, es decir, las particularidades del cuerpo son necesarias para conocerlo, contemplándolo como un materia que hay que conocer en cada palmo de su corporalidad.

En contra posición a los sensualistas se encuentra la corriente del subjetivismo en la cual “lo que importa es el sujeto reflexivo y el cuerpo es un vehículo de la mente, con funciones que transporta la pasión y genera pasiones.”<sup>27</sup> Esto es, que el cuerpo pasa a un segundo plano de importancia y lo vital es el modo de pensar, aquí nuevamente se encuentra al cuerpo como un objeto que estorba y genera pasiones, pero que a su vez es el medio por el cual se pueden sentir las emociones y el sujeto es quien lo controla y sin él la corporalidad no podría existir.

Por lo contrario, con Descartes la corporalidad se transforma en una cosa tripartita *res cogitans (cosa pensante)*, *res divina* y *res extensa* que es finita (cuerpo) y lo único infinito otorgado por Dios es la conciencia, al mismo tiempo retoma el pensamiento de Platón de la cárcel y produce

“una nueva concepción del cuerpo no como informado por el alma sino como mecanismo que funciona gracias a los estímulos procedentes del exterior, que funciona por sí mismo

---

<sup>25</sup> Entrevista Inédita realizada por el autor a la Mtra. en Estética y Arte Anaid Sabugal. Puebla 2012, p5

<sup>26</sup> Sabugal, Ibid., p, 5

<sup>27</sup> *Enciclopedia Española del siglo diecinueve*, p, 97

y cuando deja de hacerlo no es porque el alma esté ausente en él, sino porque alguna de sus partes se ha «corrompido».<sup>28</sup>

Descartes manifiesta una clara separación del cuerpo y el alma, también considera que todo lo que no se puede reconocer en el cuerpo debe de ser atribuido al alma, ya que ella controla las pasiones que en el cuerpo se reducen a acciones y cuando no funciona es a causa de la ausencia del alma.

“El cuerpo-máquina, se convierte en un elemento más de la naturaleza (*res extensa*), es una entidad material y que, por tanto, es susceptible de ser estudiado por el método científico; por otro, la mente humana, incognoscible, un alma pensante (*res cogitans*), cuyos orígenes son divinos<sup>29</sup>”.

En otro sentido de la máquina corpórea se encuentra el pensamiento de Leibniz que para la “florecente ciencia de su época, Dios era una especie de ingeniero que había creado un maravilloso artefacto, una máquina compleja y exuberante: La naturaleza ‘un buen relojero’, encargado de darle cuerda al gran reloj universal”<sup>30</sup>, así que el cuerpo sería conceptualizado como una máquina más dentro de ese gran reloj universal.

Por otra parte, se encuentra el pensamiento del alemán Nietzsche quien retoma el axioma griego del cuerpo perfecto que representa la belleza, solo que para él la máquina corporal tiene que ser cultivada para albergar al “individuo superior” dicho perfeccionamiento del cuerpo otorgaría un ser orgulloso de su singularidad, teniendo el sentido de su verdad y de su realidad, imponiendo una nueva moral que transforma y dota al cuerpo enfermo o diferente de una singularidad superior que se puede adquirir mediante el control de los pensamientos nihilistas. Por otro lado, considera que el alma se inventa “a ciertas almas no se les descubrirá nunca a no ser que antes se les invente”<sup>31</sup> y dicha creencia provoca presos, en donde el espíritu es quien libera a todos los prisioneros corporales y con

---

<sup>28</sup> María Teresa Aguilar. *Descartes y el cuerpo máquina*. p, 4

<sup>29</sup> Daniel López del Rincón. *Bioarte, arte y vida en la era de la biotecnología*, p, 198

<sup>30</sup> Cfr. Paula Sibila, *El hombre postorgánico, cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*, p,61

<sup>31</sup> Frederich Nietzsche. *Así hablaba Zaratustra*. p, 21

esto se crea el súper hombre que no dispone de alma y posee la maquinaria digna de admiración y respeto en el ser humano. A su vez encuentra en el cuerpo enfermo “la experimentación de las inagotables posibilidades y formas en que se nos da la vida”<sup>32</sup> mostrando la conexión entre el pensamiento como potencia creadora de lo corporal, mientras lo decadente del cuerpo se expresa en el pensamiento y el sinsentido de la vida, por lo cual el cuerpo debe de encontrar diversas formas de perfección mediante el pensamiento y las emociones.

En contraposición a esto se encuentran los humanistas, “el humanismo sostiene una concepción de la libertad humana, capaz de contribuir a definir su naturaleza, su posición y función en el mundo, y en última instancia de orientar el curso de la historia”.<sup>33</sup> Por lo cual el cuerpo se convierte en la experiencia directa de vivir el mundo y la razón es eso que entiende el mundo, ya no existe una separación tal cual, del cuerpo y el alma, el hombre se convierte la medida de todas las cosas.

Por último, se encuentran el posthumanismo y el transhumanismo, pensamientos que plantean diferentes percepciones corporales del super cuerpo en unión a lo robótico. Por su lado el posthumanismo plantea la posibilidad de mejorar al humano mediante la técnica, ya que el humanismo había fracasado, por lo que el “concepto mismo de humano ha explotado bajo la doble presión de los actuales progresos científicos y de los intereses de la economía global”<sup>34</sup> mismos avances que lo han orillado a buscar el perfeccionamiento corporal y reconstrucción mediante la cibernética y las tecnologías de la información, por lo cual en el aspecto biológico “el ser humano fue considerado anteriormente como un producto de procesos basados en el carbono, ahora se contempla la posibilidad de que sean la silicona en conjunción con la biónica, los elementos clave en la construcción del ser humano”<sup>35</sup>.

---

<sup>32</sup> Luis Antonio Cifuentes, *Cuerpo y filosofía en el Zarathustra de Nietzsche*, p,1

<sup>33</sup> Ambrosio Velazco. *Humanismo*, p,7

<sup>34</sup> Rosi Braidotti, *Lo posthumano*, p,11

<sup>35</sup> John Letche, *50 pensadores contemporáneos esenciales, del estructuralismo al posthumanismo*, p,425



El posthumanismo plantea el hecho de que:

“los seres humanos no son solo la configuración del entorno externo con el fin de mejorar las condiciones de vida del ser humano, sino que tratan de cambiarse a sí mismos la existencia biológica humana. Hoy en día los nuevos tipos de herramientas cognitivas realzan las capacidades físicas y mentales humanas; las enfermedades son combatidas con éxito; el proceso de envejecimiento es más lento; los estados de ánimo y mentales son controlados por los productos químicos”.<sup>36</sup>

A razón de que el ser humano persigue el ideal de perfeccionar su cuerpo y transformarlo mediante diversas técnicas, por lo cual las manifestaciones tecnológicas que se han dado a partir de los años posteriores a la segunda guerra mundial marcan una pauta sin precedentes para alcanzar ese ideal de crear al artefacto humano, comenzando por lo más básico, extender la vida humana mediante las ciencias de la salud, por otra parte, la posibilidad de estar en otro lugar con un aspecto corpóreo que le permita la telepresencia, los nuevos estudios del genoma humano, la posibilidad de la clonación.

El primero en usar el termino de posthumano fue Peter Slodertdijk para hablar de una nueva época en la que se da por finalizada la era del humanismo tradicional; e inicia las bases de este pensamiento con el hecho de que el ideal civilizatorio que proponía el humanismo no dio resultados esperados, la barbarie va en aumento y la única forma de solucionar la corrupción del humano es mediante las nuevas investigaciones del perfeccionamiento de los genes humanos, por tanto, era necesario un pensador autónomo, racional, capaz de mejorarse a sí mismo, y por consiguiente, las nuevas tecnologías podrían ser el camino para mejorar al ser humano<sup>37</sup>. Por consiguiente, los límites entre el humano, la naturaleza y las máquinas ya se han cruzado, entonces ya se puede comenzar a hablar de límites

---

<sup>36</sup> Mariana Isabel Herazo-Bustos, Carlos Arturo Cassiani-Miranda, *Humanismo y Posthumanismo: dos visiones del futuro humano*, en *Revista científica Salud Uninorte*, vol,31, No.2 (2015)

<sup>37</sup> Cfr. Mariana Isabel Herazo-Bustos, Carlos Arturo Cassiani-Miranda, *Ibid.*

borrosos que marcan la diferencia entre una máquina y el cuerpo humano, sobre todo al sujeto, a causa de que las máquinas adquieren un funcionamiento lógico a raíz de una programación basada en la lógica humana, entonces el acto de ser reflexivo o lógico ya no responde solo al humano, si no que este puede ser copiado y adquirido para las máquinas.

Donna Haraway dentro de la corriente del posthumanismo, se refiere al *cyborg* como un vocablo que proviene de la ciencia ficción y que la ciencia eventualmente puede crear un cuerpo similar, por lo cual Haraway dice: “todos nosotros somos cyborgs, tanto la máquina como el organismo. E incluso más: <<El cyborg es nuestra ontología; él nos da nuestra política>> También es más femenino que masculino”<sup>38</sup> en otras palabras esto quiere decir que nuestra naturaleza biológica perpetuamente ha estado intervenida por las herramientas, la técnica, la ciencia y las tecnologías por lo cual no se puede hablar de un cuerpo natural.

Con otro enfoque se encuentra Rosi Braidotti, quien concibe al posthumanismo no solo como una corriente antihumanista, que busca romper las limitantes raciales impuestas por el hombre perfecto, que responde al europeo, blanco, de inteligencia media, atractivo, dejando de lado a todas las variaciones humanas, para esto hay que reconceptualizar la característica fundamental de referencia común no solo en términos de especie sino que también política y culturalmente, en sus palabras “lo posthumano es, alternativamente, celebrado como frontera de la teoría crítica y cultural, o rechazado como último elemento de moda en la serie de los tediosos *post*”<sup>39</sup> y por lo tanto “la condición posthumana es la hipótesis según la cual la estructura de materia viva es, en sí, vital, capaz de autoorganización, y al mismo tiempo, no-naturalista”<sup>40</sup> por lo tanto el concepto expresa los límites de la perfectibilidad del cuerpo mediante las biotecnologías y las nuevas tecnologías.

---

<sup>38</sup> Cta., de Donna Haraway en John Letche, *Ibid.*, p427

<sup>39</sup> Rosi Bradotti, *Lo posthumano*, p,12

<sup>40</sup> Rosi Braidotti, *ibid.*, p12

El transhumanismo por su parte “busca una mejora del ser humano, en realidad es un movimiento deshumanizador que pretende mejorar al hombre eliminando de su vida lo específicamente humano”<sup>41</sup>. Es decir, nuestra corporalidad será “alguien totalmente distinto del humano: podrá gozar de una vida más larga sin deteriorarse, con mayores capacidades intelectuales, un cuerpo fabricado a medida, del que podrá hacerse copias, y sobre el que ejercerá un control emocional total”<sup>42</sup>. El término de *transhumar* lo utilizó Dante en la Divina comedia y lo expresa como fin último del ser humano, es ir más allá de los límites humanos, alcanzar la perfección divina, originando aquí el ideal de la inmortalidad como un fin de los límites que se poseen.

Para J. Huxley Transhumanarse es una tarea propia del hombre y con el uso de las nuevas ciencias y tecnologías puede alcanzar una superación de la humanidad como obra auténticamente humana dejando de lado lo divino.

Con Nick Bostrom el transhumanismo es:

“un movimiento cultural, intelectual y científico, que afirma el deber moral de mejorar la capacidad física y cognitiva de la especie humana y de aplicar las nuevas tecnologías al hombre, de manera que se puedan eliminar los aspectos no deseados y no necesarios de la condición humana como el sufrimiento, la enfermedad, el envejecimiento e incluso, el ser mortales”<sup>43</sup>

Por lo cual el transhumanismo es una ideología para lograr la superación de lo humano y lograr el triunfo de la razón mediante la ciencia y la tecnología para obtener una evolución no biológica más bien tecnológica del cuerpo. En pocas palabras, el posthumanismo y el transhumanismo proponen la superación completa del cuerpo biológico buscando conservar la razón, para lo cual la máquina corpórea evolucionaria por completo mediante la tecnología y vería superada todos los puntos

---

<sup>41</sup> Fermín Jesús González Melado, *Transhumanismo (Humanity+) la ideología que nos viene*, p, 205

<sup>42</sup> Cta. de Epostigo en Fermín González Melado, *Ibid.*, p, 206

<sup>43</sup> Cta. de Nick Bostrom en Fermín González Melado, *Ibid.*, p, 206

vulnerables de su ser e incluso los padecimientos psicológicos que lo puedan afectar.

En conjunto la búsqueda de la perfección corporal que algunas veces es racial trae consigo la alienación en el individuo que se vuelve un autómata de la gran maquinaria social y convierte a los que son diferentes en la otredad exótica. El ejemplo más grande de la perfección corporal es el holocausto que intensifica la división de los individuos, magnificando y evidenciando los *zoohumano*<sup>44</sup> que son los lugares en los que se exhiben las personas a voluntad propia o no, evidenciando las diferencias entre ellos y los otros, estos sitios en nuestras sociedades son las plazas, calles, centros comerciales, cárceles, reformatorios, psiquiátricos, hospitales, comunidades indígenas entre otros. Lo que es lo mismo todo espacio que demarca la bifurcación de ellos y nosotros una separación científica para mostrar a los menos favorecidos, civilizados o avanzados tecnológicamente, que no entran en las grandes ciudades modernas. Actualmente estos también han evolucionado mediante los dispositivos electrónicos o gadgets a *ciber-zoohumano* en el cual los *cuerpos e-devices* se evidencian constantemente y se vuelven ese exótico en donde las fronteras comienzan a difuminarse a causa de que todos penetran en la misma dinámica de exhibición y de pertenencia a un estatus comunitario dejando a un lado lo íntimo para ser público cuando lo muestran en el mundo virtual.

Por lo cual en el perfeccionamiento corporal que se persigue, el cuerpo humano se encuentra ingresando en la fase del posthumanismo, para lo cual debe de ser nombrado postorgánico ya que se habla de una época donde lo biológico va siendo alterado y transformado de diversas formas mediante la tecnología, así mismo el mundo así como la vida que hay en él es alterada, como ya se ha visto a lo largo de este apartado no podemos hablar de un cuerpo que empieza a difuminar los límites entre las máquinas y lo biológico, por lo cual no se puede hablar del cuerpo cyborg, aunque comiencen a existir humanos que tengan la tecnología

---

<sup>44</sup> Francisco Gonzales, “Como si fuésemos ganado. Imágenes animales en el cine del holocausto”. en: *Tabú, la sombra de lo prohibido, lo innombrable y lo contaminante*. pp, 181-210.

incrustada en sus cuerpos y mejoren diversas funciones, no han sido reconstruidos entre un cincuenta por ciento o más por la biónica y más aún no se puede hablar del cuerpo del transhumanismo a causa de que aún no existe un cuerpo que elimine todo rastro de mortalidad y otros factores que caracterizan al cuerpo biológico.

Es por esto que hay que hablar del cuerpo postorgánico como el paso evolutivo mediado por la tecnología para obtener al cyborg y al prótesis que propone el transhumanismo, aunque también hay que considerar lo que menciona Braidotti del posthumano y reflexionarlo: “La condición posthumana nos llama urgentemente a reconsiderar, de manera crítica y creativa, en quien y en qué nos estamos convirtiendo en este proceso de metamorfosis”.<sup>45</sup> Con este pensamiento no se puede medir en términos de bueno o malo la condición de la superación corporal mediante las tecnologías, más bien implica reflexionar si es realmente necesario lograr la obtención de un cuerpo que nunca muera, en cuanto en esa búsqueda se está destruyendo lo natural del mundo que nos rodea y se ponen en riesgo las otras manifestaciones de vida que conviven con nosotros y logran un hábitat equilibrada de la cual el humano depende para subsistir, al menos que se plantee seriamente eliminar todo el rastro de vida y de corporeidad humana para poder subsistir sin todos los ecosistemas que conviven con nosotros en este mundo.

## **Cuerpo postorgánico: Cosificación y alteridad corporal**

El ser humano en resumidas cuentas  
es solo un portador de genes, no es más que una vía.  
Esos genes van pasando de época en época a través de nosotros,  
como si recorrieran en caballos hasta reventarlos.  
Y no se pueden juzgar en términos de bueno o malo.  
Podemos tener suerte con ellos o no, pero de eso ellos no saben nada.  
Nosotros tan sólo somos un medio.

---

<sup>45</sup> Rosi Braidotti, *Lo posthumano*, p,23

Ellos solo tienen en cuenta lo que les resulta más eficaz para sí mismos...

Haruki Murakami<sup>46</sup>

Otro de los factores que generan al cuerpo postorgánico es la capacidad del sujeto de crear una separación entre él y su cuerpo, generando una alteridad simbólica y conceptual (el sujeto mental que se separa del sujeto cuerpo), este proceso de cosificación y alteridad se da simultáneamente, es decir no se puede ser otro mientras no se borre al sujeto de su cuerpo, siendo por esta razón que este doble proceso se ve como parte de los orígenes del cuerpo postorgánico, el cual los requiere para originarse físicamente, más allá de los conceptos establecidos en diferentes disciplinas de la cognición humana, social y médica.

En efecto a lo anterior, el cuerpo postorgánico se aproxima a ser un artefacto cosificado, alterado simbólicamente y conceptualmente, con la finalidad de evolucionar en esta nueva manifestación corporal. La coseidad puede ser voluntaria o no, la auto-cosificación es un proceso inconsciente a consecuencia de que un individuo no se da cuenta cuando sale y entra de esos estados donde se transmuta en un objeto de deseo suyo y de otros, la cosificación es posible gracias al borramiento temporal del sujeto. En el interior de su desarrollo se presenta una otredad simbólica (de su propia imagen) que no se percibe y sufre una alteridad conceptual (rompimiento de la idea psicológica propia para ser otro) dicho de otra forma experimenta una disociación corporal y deja de reconocerse a sí mismo.

Por lo tanto, lo somático como ya se ha explicado anteriormente responde a un artefacto perfectible, que va evolucionando con el paso del tiempo y la innovación que presentaban los paradigmas de pensamiento, rompiendo por completo con el pensamiento de la dualidad corporal con el posthumanismo y el transhumanismo. Es gracias a los anatomistas y a la ciencia el cuerpo fue extraído de su halo místico y sagrado, para convertirse en un contenedor de órganos, células y sistemas de los que depende para vivir; dentro del pensamiento filosófico y sociológico es el

---

<sup>46</sup> Haruki Murakami. *1Q84. Libro 1 y 2*. p, 354

vehículo que hace posible el movimiento, tener percepciones del mundo y el medio de vivirlo. Por consiguiente, en todos estos tipos de pensamientos y teorías la corporalidad entra y sale de diversos estados de cosificación, en otros términos, se transmuta en cosa, especialmente de culto, perfeccionamiento, belleza y de deseo, siendo el estado de cosificación más antiguo la prostitución y la compraventa de esclavos.

Ahora bien, para comenzar explicaré a lo que me refiero cuando uso el término alteridad del cuerpo humano, y esto es “la capacidad transformarse en el otro, que no soy yo”. En la perspectiva de Lévinas quiere decir:

“La alteridad se significa en el darse lo Infinito al Mismo. Este “darse” no consiste en un movimiento simétrico en la serie del conocimiento objetivo de una conciencia objetivante, sino en un acontecer, en un ser que acontece y aparece, que mora y al que se le reconoce [...] la idea de lo Infinito en nosotros apunta a una trascendencia absoluta, inaprehensible, que desborda su propia idea. El movimiento es también asimétrico —su término no es el Yo, sino lo Otro: lo Infinito propio—, y positivo —metafísicamente posible en el reconocimiento y no en la correlación”<sup>47</sup>

De modo tal que en esencia es “el yo en lo otro y el otro en el yo”, por tal motivo la alteridad de lo morfológico al mismo tiempo que supone otredad es la alteración que sufre la imagen que se proyecta del inherente concepto corporal donde el otro que era fue dominado por ese yo mental que no se reconocía en su corporalidad dándose de esta forma la transformación. Es decir, “el otro es lo que se ha buscado conocer para dominarlo y sojuzgarlo, nunca para establecer un diálogo permanente y cotidiano en la que conceda la posibilidad de existencia

---

<sup>47</sup> Balbino A. Quesada Talavera, “Aproximación al concepto de “alteridad” en Lévinas. Propedéutica de una nueva ética como filosofía primera.” en Investigaciones Fenomenológicas, vol. monográfico 3: Fenomenología y política (2011), p, 394

participativa del otro”.<sup>48</sup> Con la opresión de la alteridad es que se obtiene lo infinito, una posibilidad propia dentro del cuerpo postorgánico.

La alteridad al mismo tiempo denota algo negativo, cuando se usa para hablar de diferencia “significa inferioridad, está asume connotaciones esencialistas y letales desde el punto de vista de las personas marcadas como “otras”. Estos son los otros sensualizados, racializados y naturalizados, reducidos al estado no humano de cuerpos de usar y tirar. Nosotros somos todos humanos, sólo que algunos de nosotros son más mortales que otros”.<sup>49</sup> Aunque esto mismo se puede aplicar no solo al otro que no soy yo, a razón de que cuando existe una disociación corporal y extrañamiento en donde el sujeto se autoborra de su cuerpo para transformarlo y reducirlo al estado alterado de usar y tirar lo que no sirve de ese cuerpo, al mismo tiempo asume que es inferior a sus deseos.

Este cambio corporal se puede dar en dos direcciones una es físicamente y la segunda es conceptualmente, ambas ocasionan una disociación del sujeto, es decir, no reconoce su fisonomía en el espejo o la imagen que un tercero le presenta, siendo consecuencia de la concepción mental alterada por eventos traumáticos del símbolo, un ejemplo de esto es el caso de las personas con anorexia que perciben su corporalidad disímil a la que ven los demás; entonces cosifica su cuerpo para alcanzar ese ideal que conciben de su corporalidad y que aún no obtienen. A su vez dentro de este proceso se identifica una evolución del ego ya que “no hay «alteridad» sin «egoidad», puesto que es una forma de la autoconciencia; el sujeto individual se busca, se observa y se re-conoce a sí mismo en la diferencia con el otro, que es a fin de cuentas su semejante”<sup>50</sup> razón por la cual la mayor parte de las veces se desea modificar el cuerpo para que se parezca en lo más posible al otro que se admira, creando una competencia por obtener uno idéntico o mejor.

La forma corporal ante la alteridad pierde parte de su materialidad ya que esta es volátil y se transforma constantemente, es decir el discurso manifiesta

---

<sup>48</sup> César Ruíz. “*La alteridad*”, p, 2

<sup>49</sup> Rosi Braidotti, *Lo posthumano*, p, 27

<sup>50</sup> Jorge Gazca Salas. “*Alteridad, corporalidad social del sujeto y policidad*” en p, 98



muchas posibilidades corporales a causa de que “la palabra es el medio del pensamiento y de la fe, mientras que el icono es un medio para ver cuerpos. La palabra y la imagen, que todavía hoy generan batallas académicas, ya revelaban [...] la palabra escrita significa, mientras que la imagen pintada representa, como lo hacen los cuerpos”.<sup>51</sup> Esto ocasiona que se pierda toda la noción de la estructura concreta en el contenido de la imagen, por lo cual la otredad y su percepción pueden ser encarnadas al mismo tiempo en diversas formas dentro de la representación del símbolo corporal, por motivos de que este es variable en la concepción mental o física que se pueda hacer el sujeto o los demás..

La alteridad simbólica tiene una relación con el concepto y su manifestación visual materialmente o no y esta alteración contribuye a la cosificación corporal por lo que tales procesos de otredad se dan simultáneamente con la coseidad y se manifiestan naturalmente en la corporalidad, esto es “yo soy en tanto cuerpo, y este cambia... cuando la imagen cambia, el sujeto también cambia”<sup>52</sup> la coseidad responde a la del ser a causa de que al modificar a uno el otro también se transforma.

Un estado de cosificación corporal monetaria actual es el caso de las y los modelos que venden su cuerpo o su imagen para lucir artículos de belleza en general o de uso diario, accesorios y electrodomésticos. También se vuelven tópicos de estilo de vida, exhibiendo seres “hermosos y perfectos” a los cuales se debe de aspirar a ser. Durante la época posterior a la segunda guerra mundial, frente a una sociedad devastada y desmoralizada, sin motivaciones de vivir, la publicidad en Estados Unidos comenzó a vender cuerpos bellos y estéticos que lucían rebosantes de satisfacción al utilizar un producto: amas de casa siendo felices por un nuevo lavatrastos, electrodoméstico o un artículo de cuidado personal; a la par mostraba hombres fornidos y atractivos, alegres de vestir lo más *chic* del momento. Estos anuncios no solo querían decir “puedes ser feliz si tienes esto” adquiriendo un matiz de “ser así es sinónimo de felicidad”, teniendo todo y ser bienaventurado, ergo la bienaventuranza se puede comprar<sup>53</sup>. Fuera de estas connotaciones inició a exhibir

---

<sup>51</sup> Hans Belting, *La imagen y sus historias: ensayos*, p, 37

<sup>52</sup> Karla Hernandez Lara, *el cuerpo, la vida, la fotografía*. p, 57

<sup>53</sup> Cfr. Jorge Juanes. “Pop arte y sociedad del espectáculo” pp, 25-40

corporalidades hermosas que se convertían en objetos con la finalidad de ser visto y deseado.

Este tema se puede apreciar en el filme *“La sonrisa de Monalisa”* (2003) en el que una profesora de carácter feminista y liberal llega a dar clases de arte a un instituto de señoritas quienes están enfocadas en casarse y tener la vida de fábula que vende la publicidad, a lo que denominan “el lugar que nacieron para llenar”. En esta película se puede observar el ideal de vida que se debía de llevar o aspirar, mujeres que se vendían al mejor postor mediante el compromiso, y para quien quisiera algo diferente era mal visto, una desadaptada o extraña, que no entendía su rol en la sociedad. Otra película que muestra como las mujeres solo deben aspirar a verse bien y complacer los cánones estereotipados de la sociedad para asegurar la felicidad de los demás es la *“The stepford wives”* (2004), historia que exhibe mujeres perfectas y rubias dedicadas a la labores domésticas, comprando electrodomésticos y productos de belleza, dicha comunidad logra que los hombres no se sientan castrados o inferiores ante una fémina exitosa, por lo cual transforman a sus esposas con un chip que modifica su conducta y las convierte en la perfección encarnada del ama de casa, satisfechas con sus vidas rutinarias sin importarles el éxito, dinero o la individualidad, siendo sumisas a los caprichos de sus esposos y de la sociedad. En ambas películas se muestra la cosificación de la mujer que se asumen como un objeto que debe de cumplir las satisfacciones masculinas, renunciando a toda clase de aspiración de superación personal o monetaria.

Hoy en día estas connotaciones de cosificación femenina publicitarias son evidentes, va desde el cine, televisión hasta video juegos, la aparición de modelos femeninos es constante, bien podría ser un asunto sexista debido a que han sido consideradas una clase de “objeto” que se puede perfeccionar y adquirir, por eso en su mayoría las imágenes son mujeres bellas y “perfectas” a las cuales las demás deben aspirar y modificar sus cuerpos para ser semejantes a esas imágenes:

“...lo que se busca es mostrar, como hay una exigencia social acerca de cómo debe de ser una mujer en la actualidad; como las mujeres de carne y hueso no logran cumplir esa exigencia

y finalmente, como eso provoca una insatisfacción con sus propios cuerpos e imágenes corporales”.<sup>54</sup>

Siendo la cosificación de la idea de la feminidad a la cual un gran porcentaje de la población (mujeres y transgénero) se somete a cirugías perfectivas para alcanzar ese ideal de lo que se considera es lo femenino, desde los atributos corpóreos hasta el más minúsculo detalle de como vestir y comportarse, en casos menos favorables económicamente se conforman con dietas y ejercicios, entre otro tipo de elementos para alcanzar esa perfección corporal.

En otro orden de ideas respecto a la coseidad de lo corpóreo “el cuerpo se observa como un producto cultural y simbólico en constante cambio, que indaga en las fronteras de lo íntimo y lo público”.<sup>55</sup> Siendo estas las razones por las cuales la corporalidad femenina entra en más estados de cosificación desde el aspecto social, se muestra como un símbolo de deseo, belleza, sensualidad, maternidad, entre otros y muchas veces lo “íntimo” debe de asomarse a la vez que se debe de ocultar, conservándose para espacios cerrados y personas específicas. Que cuando se salen de control y se hacen públicos la cosificación de la feminidad se convierte en un elemento que atenta contra las buenas costumbres y la moral, siendo cosificada desde el aspecto negativo de la alteridad como una inferioridad que denigra a lo femenino.

Con respecto a las nuevas tendencias de cosificación corporal que responden a las normas vigentes y la comercialización del cuerpo “bello” que ha adquirido cánones y estatutos más severos de perfeccionamiento, se encuentra que:

“En tanto que persona, el cuerpo gana dignidad; debemos respetarlo, es decir vigilar constantemente su buen funcionamiento, luchar contra su obsolescencia, combatir los signos de su degradación por medio de un reciclaje

---

<sup>54</sup> García Andrade, “*EL cuerpo y las ciencias sociales*”, en *Cuerpos, Espacios y Emociones*, Aguilar y Soto Villagran comp., p, 74

<sup>55</sup> Karla Hernández Lara, *ibid.* p, 24

permanente quirúrgico, deportivo, dietético, etc.: la decrepitud <<física>> se ha convertido en una infancia.<sup>56</sup>

Así pues, la obsolescencia de la cosificación del cuerpo humano se ve como un mal que se puede prevenir, a causa de que el sujeto debe de vivir para mimar a su máquina corpórea la cual, necesita atenciones, revisiones médicas, medicamentos y tratamientos que lo hagan lucir joven, puede adquirir la belleza y la juventud mediante diversos productos y técnicas que la industria de la belleza pone a su disposición.

A saber, la cosificación corporal hoy en día responde a una condición de superación de su obsolescencia, de sobrepasar al que envejece y muere, de objetualizarlo como un instrumento perfectible que puede ser hermoso, en donde se vive para él y no por él. También es otro estado de alteridad en dirección a lo postorgánico, convirtiéndose en un elemento que toda corporalidad que se considere a si misma femenina debe confeccionar constantemente mediante estrictos regímenes de alimentación, ejercicio, belleza, cirugías o accesorios que le permitan permanecer bello y no envejecer, siendo estas últimas las más propensas a ser un cuerpo postorgánico para ser aceptadas socialmente o por ellas mismas.

Por tanto, el hecho de que el cuerpo es un objeto de culto que solo se debe volver bello, se convierte en un elemento de control social que desaparece bajo la “desubstancialización” del yo para integrarlo en una masa que se pueda controlar y que sea feliz con la idea de felicidad que vende la publicidad y los controles políticos que lo imponen:

“...la erosión de las formas de la alteridad debe achacarse, al menos en parte, al proceso democrático, al impulso hacia la igualdad cuya tendencia consiste en reducir todo lo que figura la alteridad social o la diferencia de substancia entre los seres por la institución de una similitud independiente de los datos visibles, la desubstancialización del Yo procede ante todo proceso de personalización.”<sup>57</sup>

---

<sup>56</sup>Gilles Lipovetsky, “*La era del vacío*”, p, 59

<sup>57</sup> Gilles Lipovetsky, *Ibid.* p, 59

Dicha desubstancialización del yo se ve dominada mayormente por la industria de la moda que indica qué colores, modelos, cortes y estilos están aprobados para que las personas estén “en boga” y se personalicen dentro de ese estatuto social impuesto. Se convierte en un proceso de cosificación que permite encajar socialmente, por lo tanto, el cuerpo-cosa debe de entrar en esos procesos colectivos de “estandarización-personalización” razón por la que ciertos sectores sociales “lucen todos iguales” por el modo de vestir, comportarse, el lenguaje corporal y los modismos del idioma.

“El cuerpo puede determinarse culturalmente desde diferentes perspectivas. Es un símbolo en y para la sociedad como el medio natural y oblicuo de las relaciones sociales y su ordenamiento, también es expresión del ser, entendiéndose como <<una metáfora del orden político y social>>. El cuerpo en tanto símbolo atañe al individuo como una encarnación de su filiación con respecto a un grupo social determinado”<sup>58</sup>.

Esta diversificación trae como consecuencia que el cuerpo-cosa se convierta en una zona en el cual solo objetos parecidos a él pueden entrar “la concepción del cuerpo humano como una porción de espacio, con sus fronteras, sus centros vitales, sus defensas y sus debilidades, su coraza y defectos. Por ello es posible jerarquizarlos y lo mismo ocurre con el contacto que se tiene desde el exterior.”<sup>59</sup> De modo que la cosificación de la corporalidad es un símbolo de un “territorio” que marca sus límites y selecciona del entorno a los sujetos con los que va a tener que relacionarse. Puede alterar su corporalidad para adaptarse a los diferentes puntos sociales en los que se encuentra ocasionando que esa imagen imperfecta se diluya, se deconstruya y reconstruya durante toda su vida.

En otras palabras, el símbolo del cuerpo establece una relación de identidad dentro de una realidad, este cambia en los diferentes ambientes donde se

---

<sup>58</sup> Karla Hernández Lara, *ibid.* p,37

<sup>59</sup> Aguilar y Soto. *Cuerpos Espacios y Emociones*, p, 6

desenvuelve y ese cúmulo de realidades mixtas se inscriben de un modo que a veces son imperceptibles y que están ahí invisibles.

<<Vayas a donde vayas, hagas lo que hagas, no podrás escapar de la presión de esta agua. Este recuerdo determina tu persona, modela tu vida, te arrastra a cierto lugar específico. Por mucho que luches, no podrás librarte de esta fuerza.>><sup>60</sup>

La idea central de esta cita viene del hecho de que las personas son los caminos que recorren, la educación familiar, los eventos significativos, los emocionales, un cúmulo de historias familiares, sociales e individuales que se inscriben en el cuerpo y la psique que siempre estarán ahí, sin importar lo que se haga para borrarlas. Es decir, serán parte de él como una especie de tatuaje o cicatriz invisible que se marca en el cuerpo y el sujeto, que contribuye a la constitución de la “identidad” y de cómo se ven los otros cuerpos conscientes alrededor que aportarán a su construcción simbólica, permeada por lo social, volviéndose el elemento donde se encuentra una cartografía que lo constituye en el “yo” que debe de re-conocerse constantemente cada vez que se sienta perdido.

El símbolo que refleja el cuerpo en ese plano de las múltiples realidades y “lo real es aquello que nunca <<está ausente de su lugar>>: no se da en él ausencia alguna, mientras que, en lo Simbólico, la ausencia es primaria”<sup>61</sup>, en suma, adopta dos realidades: lo que es, lo que se ve, se muestra y por otra parte lo simbólico que es lo que está latente, invisible y que los demás no pueden observar por completo.

Dicho de otro modo, el símbolo del cuerpo adquiere un nuevo contexto mediante su conceptualización, algo que lo va transformando en múltiples niveles como si fuera una habitación de espejos que le regresan distintas imágenes de él y generan una ilusión de lo que se contempla, que disparan a la imaginación diversos conceptos para nombrarlas y la mente separa al “verdadero” de lo ilusorio.

“El inconsciente descentra al sujeto porque introduce división, al nivel de lo imaginario (es decir en el discurso de la vida

---

<sup>60</sup> Haruki Murakami. *1Q84 libro 1y2*, p, 449

<sup>61</sup> John Letche. *50 pensadores contemporáneos esenciales. Del estructuralismo al posthumanismo*, p, 331

ordinaria) los efectos del inconsciente no son reconocidos. En el nivel de lo imaginario, el sujeto cree en la transparencia de lo Simbólico; no reconoce la ausencia de realidad en lo Simbólico<sup>62</sup>.

Dentro del inconsciente las imágenes ilusorias que percibe como destellos de luz se ven transformados en símbolos que son a su vez el reflejo de los conceptos de la corporalidad revelada. Al momento de metamorfosearse en un símbolo, todas adquieren un velo de verdad, esa realidad que se encarna y desencarna a placer y sin control con el paso destellante de esas figuras.

Por lo tanto, el proceso de cosificación se ve envuelto en matices divergentes, como son el emocional, el culto a lo físico, y el deseo; que consiste en percepciones que se materializan en su simbolización. La encarnación de todos estos procesos contribuye a la evolución corporal que es la coseidad en su máxima expresión y adquiere el término de postorgánico debido a que actualmente hay varias acciones para obtener ese cuerpo perfecto, la máquina que se adapta y transforma a conveniencia y que ha sido alterada de alguna forma modificando su estructura original.

En conclusión, para que el cuerpo adquiriera esa dimensión de “cosa” que necesita saberse elemento de sí mismo y ser consciente de que posee un control sobre la vida de los individuos que se olvidan de la función de su artefacto es transitar por el mundo y vivirlo. Se va perdiendo en el proceso de cosificación con la finalidad de “creer” que supera su estado natural mediante su perfeccionamiento o dejándolo a la deriva como medio de olvidar su obsolescencia programada biológicamente, para la cual construye una serie de conceptos que la evadan y considerar que en algún momento será perfecto, bello y joven. Dejando de pertenecer a él y transformándose en objeto del otro dando paso a la materialidad postorgánica, que habitará hasta que muera, sabiendo en su fuero interno que jamás abandonará todos los símbolos de la alteridad conceptual y su coseidad corporal que ha creado “el cuerpo, el rostro y la palabra son los dominios de otro, y

---

<sup>62</sup> John Letche. Ibid. p, 159

son también las metáforas de presencia y ausencia de significado o su pérdida progresiva dentro de un sistema simbólico de diferencia”<sup>63</sup>.

## **Obsolescencia del cuerpo postorgánico**

La tecnología continuará migrando en el cuerpo, reconfigurándolo, expandiéndolo y transportándolo hacia lugares remotos en tiempo real. El próximo siglo, más y más personas van a vivir, interactuar y trabajar entre mundos interiores a la computadora.<sup>64</sup>

La obsolescencia del cuerpo postorgánico como se ha mencionado anteriormente depende de la tecnología la cual ha ido combinándose con la corporalidad de diferentes formas, desde las ciencias de la salud hasta los modos de comunicarse y vivir el cuerpo socialmente. La otra obsolescencia a la que responde es cuando muere, debido a que no tiene ninguna función fuera de los marcos políticos de la donación de órganos y su estudio científico del cadáver para determinar las causas de la muerte o conocer más sobre una determinada enfermedad, para que los alumnos de las diversas áreas de medicina practiquen, fuera de esos usos preestablecidos el cuerpo sigue siendo desechado, con esto no se hace referencia a que sea basura, más bien se refiere al hecho de que es inhumado o cremado, dependiendo de las culturas y creencias religiosas. Es a esto a lo que se denomina obsolescencia del cuerpo y que se sale de la premisa del artista Stelarc quien declara que el cuerpo vivo es obsoleto ante la tecnología y que puede olvidar su evolución biológica mejorando mediante la tecnología aquellos aspectos del cuerpo que lo debilitan o matan, sin embargo, aún las biotecnologías

---

<sup>63</sup> Peter Trifonas, *“Encuentros Contemporáneos. Barthes y el imperio de los signos”*, p, 72

<sup>64</sup> Cta. Eduardo Kac, en Paula Sibila, *El hombre postorgánico, cuerpo, subjetividades y tecnologías digitales*, p, 50



y la biorrobótica no han llegado a suprimir la naturaleza biológica de la corporalidad consiguiendo el cuerpo prostético tan ansiado.

Ciertamente los avances tecnológicos permiten hablar de la supresión de ciertos factores genéticos, de mejorar las posibilidades de vida, los xenotrasplantes funcionales, la hibridación entre especies animales, la clonación de células, animales y plantas, la generación de hijos de probeta, incluso el diseño de hijos que va desde el sexo hasta el color y forma del cabello, reconstrucciones corporales con partes de muertos, mejores prótesis y procedimientos quirúrgicos menos invasivos, aún no se ha logrado suprimir la muerte o las diferentes enfermedades que pueden matar a alguien. A pesar de todo esto no se puede hablar de un ser inmortal eternamente joven, y mucho menos se puede hablar de una evolución biológica, debido a que esta va quedando desplazada por todas las comodidades y opciones que ofrecen para conservar la vida, curar enfermedades, lo cual ocasiona una involución en el sistema inmunitario quien no tiene todos los factores necesarios para combatir enfermedades por sí mismo a razón de que hay cura para todo o al menos paliativos para casi todas las enfermedades existentes. No obstante “su camino evolutivo también puede ser redirigido gracias a los tratamientos genéticos, que prometen revolucionar la medicina mediante la prevención e incluso la corrección de los “errores” genéticos detectados en los códigos de los pacientes”<sup>65</sup>, siendo este motivo que no es tan importante la evolución de la respuesta inmunitaria, siempre y cuando reaccione y presente síntomas que delaten un mal funcionamiento, ya que la ingeniería genética se encuentra buscando la forma de solucionar ese problema para curar cualquier tipo de enfermedad o borrar factores hereditarios que pongan en riesgo la vida.

Todo lo anterior se puede hablar como mejoras de la especie humana quien ya no necesita de la evolución propiamente conocida a la que responden todas las especies para adaptarse a las condiciones del medio ambiente, debido a

---

<sup>65</sup> Paula Sibila, *Ibid.*, p, 121

“que la materia, incluida aquella parte determinada de la materia que es la encarnación humana, es inteligente y capaz de autoorganización. Esto implica que la materia no está dialécticamente opuesta a la cultura, ni a la mediación tecnológica, pero es contigua a ellas. Esto tiene como consecuencias un diverso proyecto de emancipación y una política no dialéctica de la liberación humana<sup>66</sup>”.

Por lo tanto, no tendríamos que hablar de evolución del cuerpo, más bien de mejoras técnicas y robóticas que le permitan sobrevivir ante el medio ambiente hostil que ha sido generando por la urbanización, destrucción y contaminación de espacios naturales que están agotando no solo a las otras especies animales y de plantas (que no han logrado evolucionar al ritmo de los avances tecnológicos desde la revolución industrial) y que mantienen un equilibrio en el ecosistema. Sin embargo, la supremacía de todas las especies no humanas se va dando poco a poco y están logrando subsistir algunas de ellas que mejor se han adaptado a los cambios que hay en el mundo.

Los avances tecnológicos se van conociendo mediante la difusión masiva que permiten las *mass media*, de igual forma sucede con las investigaciones que prometen mejorar la vida humana y su cuerpo, llegando al punto en que se van haciendo públicos diversos estudios de células madres o experimentos científicos que prometen mejorar la vida de la población, solo que estas mejoras como siempre pasa solo llegaran a las clases económicas privilegiadas, por lo cual esos estudios o experimentaciones no responden a un bien mayor y mucho menos común, porque continúan atados a los valores monetarios y de adquisición social. La idea del cuerpo prostético o incluso del cuerpo robótico, generan un revuelo en los países donde compiten por obtener a un robot funcional e incluso lo más parecido al humano, se está poniendo la tecnología al servicio de la humanidad para mejorarla “lo que sugiere que en la era de la biotecnología la subjetividad se ha inscrito entre

---

<sup>66</sup> Rosi Braidotti, *Lo posthumano*, p,49

vectores de poder y de la fenomenología que constantemente transforman al cuerpo”<sup>67</sup>.

La proliferación de esta clase de discursos que llegan al conocimiento popular evocan a la ciencia ficción y abren una ventana para la creación de un cuerpo salido de esa inspiración, como lo muestra el diario *The economist* que en el 2012 publica una nota que declara: “en cuanto los robots se han vuelto autónomos, la noción de máquinas guiadas por órdenes capaces de afrontar decisiones éticas ha salido del dominio de la ciencia ficción para entrar en el mundo real”<sup>68</sup>, a causa de que el aumento de la tecnología, la creación de robots, el perfeccionamiento de la inteligencia artificial y de los autómatas tecnológicos se están materializando constantemente mostrando avances cada día. Esto aunado a lo anterior ocasiona no solo el cuerpo postorgánico, sino que a su vez lo somete a una doble obsolescencia la tecnológica y la biológica haciendo más evidente a la última.

Con los avances tecnológicos se encuentran los progresos de las técnicas médicas que le permiten a estos discursos encontrar un soporte físico para ser explicados. Por lo tanto, no es de extrañarse que después de la Segunda Guerra Mundial, que marco un nuevo comienzo tecnológico; comiencen los primeros trasplantes de órganos y se encaminen hacia las experimentaciones genéticas, que hoy en día conducen a diversos procedimientos que se están perfeccionando o proponiendo nuevos. Ante la evolución mediada por la tecnología no hay que olvidar que la ciencia misma nos ha enseñado los fracasos tecnológicos en cuanto a la creación o clonación, es decir; en palabras de Oscar Fernández “la visión postmecanicista nos dice que los procesos humanos y los mecánicos no armonizan siempre y que las relaciones derivadas entre estos (relaciones cyborgs) no determinan un sentido de acción, por lo menos hasta ahora claramente definido”; lo cual es un recordatorio de que la constante evolución en la biomédica y las bioingenierías no siempre se vuelven un híbrido eficiente entre lo biológico, lo mecánico y la ciencia.

---

<sup>67</sup> Eduardo Kac, *Sings of life Bio Art and Beyond*, p,15 (Traducción del autor)

<sup>68</sup> The Economist, *Thechnology Quartely* (2012). *Robots on the from-line*. pp, 4-20. (Traducción del autor)

Todo esto es lo que da origen al cuerpo postorgánico que se ha manifestado desde los sesentas hasta hoy en día, el cual comienza a ser superado por la tecnología volviendo obsoleto a lo biológico y a la encarnación que se extiende digitalmente. Conjuntamente manifiesta que algunas características naturales no son suficientes para realizar ciertas actividades que responden a la economía, razón por la cual se desarrollaron herramientas que las intensifiquen con el objeto de mejorar la productividad humana, es decir:

“el proceso de formateo de los cuerpos es complejo, tiene una doble faz. Por un lado, las fuerzas corporales son incrementadas y estimuladas en términos económicos de utilidad, la actitud del sujeto adiestrado se potencia por medio de entrenamientos y capacitaciones. Por otro lado, las fuerzas corporales son disminuidas y subyugadas en términos políticos de obediencia.”<sup>69</sup>

De tal forma que la creación del cuerpo postorgánico no solo tiene un aspecto médico o de ideologías, a su vez es un producto del sistema capitalista de producción que exige fuerzas que superan la naturaleza física del cuerpo; para esto se desarrolla diversos tipos de máquinas ayudan al cuerpo a resistir más, logrando una mayor fuerza productiva, de esta forma reducen al cuerpo a un proceso de obsolescencia que se encuentra determinado por el uso de herramientas y máquinas que lo reemplacen como fuerza productiva.

Es con los avances tecnológicos el cuerpo comienza a reestructurarse e inicia su “reorganización tecnológica, que se debate entre lo natural y lo artificial, entre lo orgánico e inorgánico, la ficción y la realidad” <sup>70</sup>. Esto, se contempla como una forma de superación corporal que responde a su momento social y en la cual puede encontrar la cura contra la vejez y la muerte prematuras, ya que las ciencias de la salud no solo ven al cuerpo como un ente enfermo que hay que curar y perfeccionar, también lo pueden contemplar como un cuerpo que hay que “doblegar, mutilar,

---

<sup>69</sup> Paula Sibila, *EL hombre postorgánico. Cuerpo subjetividad y tecnologías digitales*, pp, 26-27

<sup>70</sup> Iván Mejía, *El cuerpo posthumano*, p. 44

disciplinar, remodelar, esculpir, seccionar, trocear, rehacer la anatomía o desprenderse de ella”<sup>71</sup>, para superar al cuerpo y salvarlo de la muerte. Siendo un medio para esto la cirugía estética, la neurología, cardiología y los demás tipos de disciplinas quirúrgicas, entre otros, que ven ese ente enfermo que hay que desvelar para perfeccionarlo.

Estos son algunos de los factores que han conducido a la búsqueda incansable de la inmortalidad o de prolongar la belleza y la juventud en los cuerpos, por lo cual muchos de los avances tecnológicos son usados para resolver estas preocupaciones corporales humanas y averiguar cierta fórmula que permita superar el proceso de envejecimiento o de deterioro que va sufriendo la corporalidad. A dichos desarrollos de carácter tecnológico, estético o biomédicos que interactúan o modifican con la materialidad es a lo que se denomina *obsolescencia del cuerpo postorgánico*.

Aparte del formateo corporal mencionado anteriormente que, más bien pareciera un requisito del capitalismo, de los sistemas de control laboral y de productividad actual, también hay que tener en cuenta que “los cuerpos de hoy en día sufren una doble mediación: biogenética e informática”<sup>72</sup>, los cuales se dan como resultado de la evolución en las tecnologías y técnicas quirúrgicas, siendo en esta última donde entra la biogenética que busca *diseñar a los cuerpos del futuro* alterando la estructura genómica del humano. Esta doble mediación también incluye la proyección del cuerpo en el mundo digital que se muestra como una manera de superar la corporalidad, así como la información que se encuentra de las investigaciones médicas que se han popularizado y entran en la inflación informativa que hay hoy en día.

Esta nueva estructuración del cuerpo humano emerge como posibilidad para iniciar la superación de la composición biológica y desemboca en la búsqueda de perfeccionarlo. La tecnología facilita la potencialización de las cosas y su mejoramiento al mismo tiempo otorga otro proceso de obsolescencia por su uso

---

<sup>71</sup> Iván Mejía, *ibid.*, p44

<sup>72</sup> Rosi Braidotti, *Lo posthumano*, p, 144

preestablecido y sus actualizaciones, sin embargo, mediante la misma se pretende resolver el problema del desuso corporal en donde la “inmortalidad entendida como invulnerabilidad supondría algo así como la persistencia eterna en un estado de salud deseable, esto es, no envejeciendo, no tornando en un ser progresivamente decrepito...”<sup>73</sup>; lo cual podría significar que la vida eterna se conseguiría encontrando el momento biológico y cronológico en donde uno <<ya es así para siempre>> como lo indica de Lora en su libro de bioética; y encontrando ese momento detener la senectud corporal logrando la tan apetecida eternidad, al mismo tiempo favoreciendo todo lo necesario al organismo para que este no se enferme.

De manera que ese cuerpo debe de ser rebasado y perfeccionado, transformándolo en una maquina invencible que no se vuelva obsoleto con el tiempo, logrando con la tecnología estar nivel evolutivo de mejora técnica de la época en donde todo evoluciona en un instante menos él. Se puede decir que esta involución biológica es ocasionada por las normativas para conservar la vida, que han conducido a que la evolución del cuerpo humano deje de ser una necesidad para la sobrevivencia de la especie; a causa de que encuentra solucionadas sus necesidades básicas y reducidos sus niveles de mortandad dentro de las comodidades que ha venido forjando y añadiendo el sistema de control social sobre los aspectos de la calidad de vida y actualmente mediante las tecnologías, por lo que las posibilidades que ofrecen las biotecnologías de generar organismos con vida sintética suponen un nuevo nivel del biopoder sobre la vida de los individuos ya que “el dominio de una tecnología tan poderosa indudablemente se asentaría en un mayor poder político y económico. El control social sobre los individuos cognitivamente (a través de la ideología) y físicamente (a través de sus cuerpos) a lo que Foucault acertadamente denomino <<biopoder>> o <<biopolítica>>”<sup>74</sup> por lo que la biopolítica comienza a mudarse a las partes más íntimas de nuestros cuerpos como es nuestra cadena de ADN.

---

<sup>73</sup> Pablo de Lora y Marina Gascón, *Bioética: Principios, desafíos y debates*, p. 221

<sup>74</sup> Eduardo Kac, *Sings of life Bio Art and Beyond*, p,2 (Traducción del autor)

La necesidad de perfección que se hace presente desde que aparecen los primeros atisbos de prótesis para adaptar o mejorar la condición del cuerpo humano, hasta los procedimientos quirúrgicos reconstructivos (cirugía estética) como medio de optimización corporal, generan redes de poder económico y político, que no solo responden a las no tan actuales investigaciones del genoma humano para la optimización corporal, que le va dando mayor poder sobre el cuerpo y la vida a los países que realizan dichas investigaciones. Tanto la cirugía y las prótesis han ido perfeccionándose para alcanzar niveles estéticos que no fueran molestos a la vista y son usados como medio de reconstrucción que permita devolver el cuerpo al estado de normalidad o completitud que originalmente poseía, a la vez que van marcando la obsolescencia corporal tecnológica en él cuando éstas avanzan y mejoran.

Otro punto que hay que tener en cuenta sobre el cuerpo postorgánico y su obsolescencia es; que este también responde al deseo o a la idealización, esto quiere decir; aquella imagen corporal que se quiere adquirir y de por satisfechos los anhelos que se tienen en torno a la corporalidad, esto se vincula a los *e-devices* que representan otra posibilidad de perfeccionamiento corporal y de transmutarlo de manera más accesible y sin grandes costos. Los *e-devices* sirven para mostrar o alterar la percepción corporal mediante diversas herramientas que facilitan su transformación, logrando que responda al ideal de belleza que se concibe o que se idealiza de acuerdo con los detonantes que se adquieren del medio en el que se vive, estos dispositivos con sus avances ocasionan la obsolescencia corporal tecnológica al mismo tiempo que propone un boceto del cuerpo prostético.

El acto de superar el proceso de obsolescencia del cuerpo humano, se encuentra vinculado al hecho de que *morir es un mal*<sup>75</sup> y uno de los métodos que se propone para vencerlo es una descorporeización de la carne mediante una interfaz, que le permite ser absorbido por un dispositivo que lo descorporeiza y transforme en imágenes, aunque al mismo tiempo “sean incompatibles con las figuras que se encuentran en la vida real”<sup>76</sup>, creyendo que incluso esa

---

<sup>75</sup> Simone de Beauvoir, *Una muerte muy dulce*, p, 155

<sup>76</sup> Conf. Feng-Mei Heberer, *Bodies in digital context*, p, 1 (Traducción del autor)

incompatibilidad del esquema corporal que provoca la tecnología es un beneficio que lo ayudara a obtener la inmortalidad y superar su decadencia corporal.

La idea de la obsolescencia de la corporalidad se consolida en lo postorgánico, como lo expresa la obra del artista Stelarc (Stelios Arcadiou, Chipre junio de 1947), en sus trabajos se centran en la extensión y la mejora de las condiciones corporales mediante la tecnología y la mecánica, declarando que "...de inspiración tecnológica, la muerte se habría convertido en "una estrategia evolutiva superada" porque ahora "el cuerpo debe de hacerse inmortal para adaptarse" al nuevo panorama."<sup>77</sup> Esto puede significar, que a lo que se ha de adaptar la materia humana es a la perspectiva tecnológica; que lo rebasa y en este progreso la corporalidad encontrará un mejor rendimiento de sus capacidades físicas y la evolución biológica, en busca del súper humano. En dicha evolución tecnológica del cuerpo el artista no tomo en cuenta lo rápido que avanza la tecnología y convierte en obsoletos a los dispositivos anteriores (esto incluye a la robótica y las bioingenierías), por lo tanto el cuerpo aun mediado y perfeccionado con la tecnología sigue adquiriendo la obsolescencia, por la razón anteriormente mencionada y el hecho de que el cuerpo sigue siendo mortal, puesto que aún no se presentan posibilidades viables de la superación total del cuerpo biológico.

La propuesta de Stelarc es la misma que la de los posthumanistas y transhumanistas. De manera que el súper humano ya no dependería de máquinas externas para multiplicar sus fuerzas, sino más bien estas serían parte de él de una manera sutil que encajara con la corporeidad de forma estética, siendo así una extensión del cuerpo bio-tecnológico y es que, en esta época y el cambio en el paradigma del pensamiento humanista, pareciera que

"llegó el momento de preguntarnos si un cuerpo bípedo, que respira, con visión binocular y un cerebro de 1.400 cm<sup>3</sup> es una forma biológica adecuada, no se puede con la cantidad, la complejidad y calidad de las informaciones que acumula; lo intimidan, la precisión y velocidad (...). El cuerpo no es una

---

<sup>77</sup> Cta. Stelarc, *De las estrategias psicológicas, ciberestrategias: la protética, la robótica para una existencia remota*, en Paula Sibila, *El hombre postorgánico, cuerpo subjetividad y tecnologías digitales*, p,40



estructura ni muy eficiente, ni muy durable; con frecuencia funciona mal (...) hay que proyectar a los seres humanos, tornarlos más compatibles con sus máquinas.”<sup>78</sup>

Aquí Sterlac muestra algo que se vive poniéndose sobre la mesa y nadie quiere discutir a fondo para ver cuáles son los beneficios reales, si los hay y cuáles son las complicaciones futuras que pueda presentar, la perspectiva del conflicto corporal responde a la incapacidad del cuerpo de procesar cierta información comparado con un computador, tener la velocidad de movimiento en comparación a un vehículo, un avión o cualquier otro medio de transporte que ayude a desplazarse en menor tiempo que el mismo cuerpo proporciona corriendo o caminando, entre otras cosas que los avances tecnológicos han proporcionado poniendo en desventaja la cuerpo humano.

Son estos los motivos por los que el cuerpo humano debe ser adaptado a modo de “máquina híbrida” que funcione con la unión armónica de otros artefactos mejorando sus capacidades físicas. Dicho de otra forma, esto implica dejar lo matérico con la finalidad de tener una corporalidad metálica que sea reemplazable con partes mecánicas, como si fuese un coche o un aparato más de origen tecnológico y no biológico que funcione bien todo el tiempo y que no muera.

Se puede observar también que Stelarc, como muchas personas, siente que vive en un cuerpo decadente que lo decepciona, que desea mejorarlo a toda costa para lograr que responda a sus necesidades y anhelos, incluso llevarlo más allá de lo que la propia corporalidad puede soportar sometido o llevado a sus límites y es con la tecnología que lo lograría.

Otro ejemplo de este sentimiento de volverse obsoleto es el que pone Murakami en su novela 1Q84 (1984), cuando el personaje Ushikawa que es descrito como una persona deforme, desagradable a la vista y quien piensa sobre sí mismo lo siguiente: “Quizá sea un hombre patético y obsoleto, (...) No, no es quizá lo sea. Es que soy un hombre patético y obsoleto. Pero tengo cualidades de las que la

---

<sup>78</sup> Cta. Sterlac, en Paula Sibila, *ibid.*, p, 11

gente suele carecer.”<sup>79</sup> Un pensamiento con el que cualquier otro ser humano se puede sentir identificado. Ushikawa a pesar de que se sabe un ser caduco e inútil, al mismo tiempo, es consciente de que es poseedor de otras cualidades que compensan esa obsolescencia que presenta en comparación a sujetos que muestran mejoras que requiere su época y se adaptan mejor a estas que él. Así que este personaje quien no puede usar la tecnología a su favor con la finalidad de modificar sus genes y cambiar la estructura amorfa que posee, se consuela con observar sus habilidades y saber que es mejor en ciertas aptitudes que la mayoría de las personas.

Esta perspectiva aporta otro punto de vista a la obsolescencia, la cual se puede originar a partir de lo emocional o la sensación de no ser útil en la vida; algo que la literatura frecuentemente expone como parte de dicho proceso que es compensado con otras aptitudes, características psicológicas o físicas propias que los demás no poseen y de las cuales las máquinas no podrían adquirir o tener por sí mismas ya que estas son máquinas que no generan una individualidad humana. Sin embargo, la búsqueda de perfeccionar las inteligencias artificiales podría asemejarse a un comportamiento mental humano, que a diferencia de este, no tendrá esa percepción de inutilidad o factores psicológicos que lo atormenten como fantasmas que miran sobre su hombre recordándole que es inferior o que carece de ciertas cosas que los demás no, así mismo no tendría cualidades que lo diferencien de los demás, pero al mismo tiempo serían seres producidos en serie, sumando a esto la idea de un cuerpo prostético, ocasionaría que todos los seres humanos-máquinas fueran iguales en todos los sentidos sin desarrollarían rasgos de individualidad ni identitarios.

Esta perspectiva invita a reflexionar, si vivir en un cuerpo que se va volviendo obsoleto, pero que se mantiene lleno de cualidades únicas y perfectibles es tan malo, como para querer abandonarlo por uno tecnológico que se produzca en masa. La producción masiva o estandarizada de cuerpos ocasionaría que no existieran diferencias entre individuos trayendo consigo civilizaciones estandarizadas y sin

---

<sup>79</sup> Haruki Murakami, *1Q84 libro 3*, p, 118

precedentes de individualidad o avances culturales, intelectuales y científicos. En otras palabras, habría que reconsiderar los procesos de morir o envejecer como parte de la obsolescencia orgánica, buscando una medida que permita que dichos sucesos no alteren por completo la corporalidad; al mismo tiempo, desde otro ángulo se tendrían que contemplar las capacidades físicas y cognitivas como un medio necesario para la conservación de la especie y el mundo en que vivimos e incluso la evolución biológica natural sin mediación tecnológica o normativas de salud ocasionaría que la selección natural humana evitara terminar en un mundo devastado por la sobrepoblación, la contaminación y los avances tecnológicos.

El hecho de percibir al cuerpo como máquina perfectible ha conducido inconscientemente al punto de la obsolescencia, en donde trabajos literarios como “Frankenstein” abordan la reconstrucción y creación del cuerpo con partes de otros cuerpos para generar un hombre único, que al final todos le temen y quieren destruir. Otro relato que habla de la posibilidad de modificación corporal, del ser inmortal y joven es “Fausto” de Goethe en el cual Mefistófeles le hace comprender que vivir limitado y que va a morir no es bueno, sobre todo si puede ser mejorado y liberado de su carga matérica para obtener lo que quiere o desea. Estos dos personajes literarios pasaron a ser iconos de tipos de conocimiento “científico” que se denominan “Faustico y Prometeico”.

La vocación *fáustica* es aquella que pretende superar la naturaleza del ser humano y la obsolescencia en la que vive, buscando un ideal aséptico, virtual, inmortal y artificial<sup>80</sup>. Por otro lado, la vocación *prometeica*, pretende doblegar a la naturaleza utilizando la técnica para un bien común; este tipo de saber busca poner a las tecnologías a disposición del mejoramiento de la vida de las personas<sup>81</sup>, algo similar a lo que propone la bioética.

Con base en estas dos líneas, el cuerpo humano hoy en día se encuentra en una evolución conceptual física dentro de la vocación fáustica, que busca superar su obsolescencia mediante la tecno-ciencia. Ésta última promete superar lo

---

<sup>80</sup> Cfr. Paula Sibila, *El hombre postorgánico. Cuerpo, subjetividad y tecnologías*. p, 43

<sup>81</sup> Cfr. Paula Sibila, *Ibid.* p, 45

obsolescente y lo indeseable en la condición humana, y para ello cede terreno rápidamente a los cuerpos tecnológicos, comenzando las hibridaciones más naturales del cuerpo-tecnología. Por lo tanto, la idea de un robot parecido a un individuo no es tan descabellada; sin embargo, tiene garantizada la oposición de los grupos conservadores, y esta es la principal razón por la que no se generan prototipos de robots diseñados con plena apariencia humana.

Se puede observar con más frecuencia que las máquinas representan un papel vital en la vida de las personas, cuyo uso se está aproximando a la idea futurista de Asimov. La tecnociencia se está encargando de crear sociedades dependientes y controladas por la tecnología, la cual muestra un afán por perfeccionar la corporalidad, diseñan humanoides con inteligencia artificial. Aunque actualmente el enfoque aceptado es el de elaborar diseños de prótesis livianas y estéticas parecidas a las verdaderas extremidades; que mediante sensores nerviosos se conecten al cuerpo y de esta forma pueda moverse con los impulsos enviados por el sistema nervioso periférico obteniendo una prótesis inteligente que cumpla los movimientos de la extremidad perdida.

Hoy en día los avances tecnológicos son tales que ya es posible el diseño genético de un hijo; atributos como el sexo que tendrá, el color de los ojos, de la piel, forma y tipo del cabello; la fisionomía facial. Además, se pueden discernir a partir del código genético las enfermedades hereditarias y quitarlas de su estructura. Es decir, que al “emplear la ingeniería genética para hacer mejor nuestra condición, especialmente si esa intervención se produce sobre la línea germinal, haciendo que las modificaciones se hereden y que se instalen en el genoma humano”<sup>82</sup>, se podría consolidar una evolución estructural que beneficiaría a la humanidad, solo logrando que fuera una constante hereditaria en el genoma humano; aunque también la haría susceptible a otros agentes infecciosos.

Se obtendría así la construcción del cuerpo postorgánico en su máximo esplendor, que será otra clase de estructura postorgánica; ya que no estará

---

<sup>82</sup> Pablo de Lora y Mariana Gascón, *Bioética. Principios, desafíos, debates*, p, 121

intervenida por artefactos tecnológicos o cirugías con el objetivo de imponerse a lo orgánico imperfecto. En realidad, esta tecnociencia fáustica pretende superar los problemas genéticos o el diseño genético de los niños del futuro que por supuesto estará sometido al presupuesto de los padres. Este saber busca la mecanización total de la corporalidad y con ello rebasar su obsolescencia.

El saber Fáustico desde la perspectiva de Paula Sibila vende dos posibilidades: la inmortalidad y el diseño del cuerpo deseado; al mismo tiempo que lo condena a la obsolescencia permanente:

El cuerpo humano en su anticuada configuración biológica, se estaría volviendo obsoleto. Intimidado (y seducido) por las precisiones de un medio ambiente amalgamado con el arteificio, los cuerpos contemporáneos no logran esquivar las tiranías (y las delicias) del *upgrade*<sup>83</sup>

Las materias de las personas van cediendo a estas tendencias tecnológicas que los absorben y transforman, siendo el principal síntoma la pérdida de contacto físico con otros individuos, por lo que lo emocional, las amistades, la vida social comienzan a ser reducidas a las redes sociales, los *gadgets* y a compartir todo dentro de las plataformas digitales y mantener cierta visibilidad. De esta suerte se suben imágenes de arteficios que muestran el cuerpo o que proyectan lo que se desearía ser y muy pocas veces como es; igualmente la sociedad comienza a formar ciber-sociedades que comienzan a modificar las estructuras establecidas entrando en el juego del arteificio del ser obsoletos y reducir toda la existencia de la carne a una interfaz, creando una mimesis entre lo virtual y lo real.

El cuerpo vive descorporeizándose constantemente para encajar en los dictados del consenso social y manifiesta fuerzas que pueden cambiar su estructura y la del mundo que lo rodea, a causa de que “el organismo humano es una entidad intermedia ligada y conectada a una variedad de posibles recursos y fuerzas”<sup>84</sup>; y en este momento además enfrenta a la condición de tener el poder de dominar lo

---

<sup>83</sup>Paula Sibila, *ibid.* pp, 12-13

<sup>84</sup> Rosi Braidotti, *Lo posthumano*, p. 167

vivo genéticamente y producir nuevas especies o la probabilidad de revivir las extintas con la clonación. Esto es a causa de que la tecnociencia está engendrando humanos todopoderosos que creen controlar la vida en sus diferentes gamas e incluso crearla por medio de códigos diagramales y algoritmos. La perspectiva de Braidotti ante la situación actual es que nos encontramos en la época *antropocena* en lugar de la postorgánica a causa de que

“en esta época biogénica, conocida como *antropoceno*, momento histórico en que el humano se ha convertido en una fuerza geológica en condiciones de influir en la vida de todo el planeta (...), este puede ayudarnos a reconsiderar los principios fundamentales de nuestra interacción como agentes humanos y no humanos a escala planetaria”<sup>85</sup>

Considerando que hoy el ser humano con el uso de la tecnociencia es capaz de cambiar la estructura orgánica de las estructuras biológicas. Por otra parte, con la biogenética y los avances en investigaciones tecnológicas se aspira vencer la obsolescencia que lo absorbe, que lo consume todos los días y que lo conduce a su muerte. Al mismo tiempo la condición Fáustica de la tecnociencia pretende transferir a ese cuerpo a una interfaz que se actualice constantemente y se mantenga viva fuera de su encarnación. Estos cambios en la estructura corporal obtenidos por las tecnologías modernas ocasionan la doble obsolescencia corporal del actual cuerpo postorgánico que va dejando de lado su naturaleza biológica para adquirir lo más nuevo en cuanto a tendencias de perfeccionamiento corporal y *e-devices* que se encuentran en el mercado sin darse cuenta de que adquiere al mismo tiempo la obsolescencia de la tecnología.

En conclusión, el cuerpo humano postorgánico, aunque se encuentre mediado por la tecnología o rebasado por ella y esta sea con el objetivo de evolucionarlo, será perpetuamente decadente debido a que éstos se encuentran constantemente en circunstancias de obsolescencia por las actualizaciones que necesitan los

---

<sup>85</sup> Rosi Braidotti, *Ibid.* p, 16

sistemas operativos o por los nuevos prototipos tecnológicos, biotecnológicos o quirúrgicos, convirtiendo en obsoleto al anterior. Esto es inevitable mientras no se modifiquen las leyes con respecto a su uso y su caducidad programada, que ocasiona ese ciclo tan indeseado y es algo que pasa con todos los instrumentos mecánicos originarios de las ciencias tecnológicas. Por los motivos que se han expuesto aquí, sin importar cuán evolucionado este por la tecnociencia, siempre se encontrará en estados de obsolescencia superado por las tecnologías y sus avances al mismo tiempo que continuará muriendo mientras no se supere a la corporalidad decadente que muere.

## 2

# CUERPO POSTORGÁNICO E-DEVICES O TECNOLOGIZACIÓN CORPORAL

Las máquinas, ahora consideradas tanto inteligentes, como generadoras. Ellas poseen una temporalidad propia y se desarrollan a través de generaciones: contienen su misma virtualidad y forma futura, (...) tienen formas propias de alteridad no sólo respecto de los humanos, sino también entre ellas mismas, apuntan a alcanzar una especie de metaestabilidad, presupuesto de la individualización. La relevancia de la autoorganización y de la metaestabilidad influye en el proyecto de devenir máquina del sujeto posthumano.<sup>86</sup>

El cuerpo postorgánico dentro de sus intervenciones tecnológicas presenta una intersección con las tecnologías de la información las cuales le dan una forma más de vivir su corporalidad, reconocerla y proyectarla. La posibilidad de transformar el cuerpo mediante las herramientas de edición fotográfica, aplicaciones y demás posibilidades que tienen los *e-devices* son utilizadas por las personas para decirle al mundo como viven su corporalidad, lo que quieren que los demás vean y lo que ellos ven de si mismos. Esta doble mediación del cuerpo, la (bio)informática y biogenética ocasiona dos tipos de corporalidad postorgánica, una es la encarnada, que ya se ha mencionado anteriormente y la segunda es la que se da por el uso de los gadgets electrónicos que se aproxima a lo que Deleuze denomina cuerpo sin órganos y al cuerpo prostético, dando la sensación de lograr perdurar incluso

---

<sup>86</sup> Rosi Braidotti. *Ibid.* p, 113



cuando muere. Dentro de este apartado se abordará la segunda vertiente del cuerpo postorgánico entendido como un boceto del cuerpo prostético y una posibilidad del cuerpo inmortal que busca perdurar, al mismo tiempo se expresan los cambios en ciertas costumbres sociales y normativas, así como los procesos de muerte.

La función de la tecnología frente al cuerpo humano, se ha convertido en un instrumento destinado a satisfacer los deseos que este pueda tener para modificar su corporalidad de manera permanente o no, es decir, la cirugía estética se ha convertido en la técnica quirúrgica más recurrente, dejando de lado la conservación de la vida o mejorar la calidad de la misma a causa de que las personas recurren a ella para modificar su cuerpo y que este materialice sus deseos, esto va desde la rinoplastia hasta el cambio de sexo. Por otro lado, se encuentra la tecnología móvil los *e-devices* los cuales se utilizan como un indicador social económico, razón por la cual se convierte en necesario en ciertos sectores sociales tener el último *e-devices* que ha salido en el mercado, estos dispositivos alteran al cuerpo momentáneamente y han ocasionado cambios físicos, que se comienzan a somatizar; por mencionar algunos ejemplos de esto se encuentran el túnel carpiano, problemas de columna, cuello y de la vista, entre otros padecimientos o dolores que se presentan gracias al uso de celulares y computadoras.

La tecnología llegó en auge, al parecer brotó con el fin de perdurar y evolucionar, al tiempo que se ha dedicado en cierto modo a modificar el cuerpo, la forma de vivir la corporalidad y de transformarla para entrar en ese mundo digital que se presenta a partir de los noventa de manera masiva. Esta surgió con la finalidad de hacer más fáciles ciertos procesos que en un principio demandaban mucho tiempo a la vez que requerían más desgaste físico, para facilitar la comunicación entre individuos, la calidad de vida, etcétera. Sin embargo, los usos son variados y los *e-devices* han generado una *psicastenia tecnológica*<sup>87</sup> en la mayoría de los individuos que viven enajenados en las plataformas digitales. Con la

---

<sup>87</sup> Término psicológico que describe dolencias de la psique caracterizadas por fobias, obsesiones, compulsiones y ansiedad, este concepto es originado por Pierre Janet y Mark Hansen lo traslada para nombrar al uso de las tecnologías móviles las cuales han causado una alienación del sujeto que en casos más severos de adicción a lo virtual presentan síntomas del trastorno psicológico que es la psicastenia.

psicastenia tecnológica el cuerpo no solo se enajena en su ser mente y sus actos, mostrándose tal como es o aparentando algo que no es y le gustaría ser, muchas veces se convierte en codependiente de la tecnología para estar *online* todo el tiempo, al unísono se cosifica en un estatus social virtual que ha de mantener y reivindicar.

Desde otro punto de vista estos dispositivos electrónicos y el mundo virtual abren la ventana al cuerpo prostético mediante su proyección digital, para lo cual requiere ciertos elementos que el cuerpo encarnado no requiere para existir. Dicho de otro modo, esta corporalidad digital para poder ser eso “necesita los (distintos) modos de tecnología visual (webcam, videocámara, cámaras fotográficas)”<sup>88</sup> que le permiten ingresar al contexto digital y conjuntamente adquiere otro modo de percibirse que “se asume como una identificación”<sup>89</sup>. Aquí aparece la mirada del espejo, que se puede aplicar a las nuevas tecnologías y al estar *online* todo el tiempo, Lacan determino que una forma en la que un niño pequeño aprende a conocer su imagen es mediante el espejo por lo cual, el

“estadio del espejo”, cumple la función de reconocer-se en una forma donde las mímicas y los movimientos coinciden con lo que se hace en el momento y la figura que se ve reflejada es la propia, este proceso ayuda a la formación y re-cognición del yo. El niño comienza a auto-conocerse y reconocerse en su forma física y en sus movimientos mediante el vistazo que le devuelve el espejo<sup>90</sup>.

A partir del análisis del estadio del espejo de Lacan llevándolo al enfoque de la tecnologización del cuerpo, el individuo es capaz de reconocer su nueva máquina mediante un ordenador y una pantalla que le devuelve todos sus movimientos, se ve a sí mismo, simultáneamente logra que otras personas lo vean al mismo tiempo. Aquí no solo se proyecta una realidad y un sistema de auto-reconocimiento, también

---

<sup>88</sup> Cfr, Feng-Mei Heberer, *bodies in digital context*, p,2

<sup>89</sup> Jaques Lacan, *Escritos 1. El estadio del espejo como formador de la función del yo [je] tal como se nos revela en la experiencia psicoanalítica*, p, 100

<sup>90</sup> Cfr. Jaques Lacan. *Ibid.*, p, 101

es un método de incorporarse a un ambiente totalmente diferente a causa de efectuar cambios para poder “pertenecer a ese mundo digital” que genera toda una serie de estatutos y regímenes corporales a los que hay que aspirar y poseer para ser visto, logrando de esa manera que el otro lo identifique como modo de reafirmar la existencia del ente que se digitaliza.

La experiencia de la encarnación aquí es virtual y responde a su corporalidad digital como una vivencia del yo y del mundo, esto se percibe como las imágenes ilusorias (o no) dentro de un espejo, es decir, la virtualidad es un universo de simulacro en donde la imagen corporal puede ser cualquier cosa, debido a que es flexible dado que se encuentra proyectada en un entorno que está compuesto por datos que generan representaciones un tanto ficticias de la realidad; dicha ilusión se debe a causa de que pueden estar alteradas de alguna forma.

Por lo tanto, el mundo virtual no solo da una nueva corporalidad a la par sirve al individuo para reconocerse y ser conocido de forma masiva, a su vez retoma el narcisismo primario y la competencia con el otro, en palabras de Lacan esto es: “la mediatización por el deseo del otro constituye sus objetos en una equivalencia abstracta por la rivalidad del prójimo, y hace del yo [je] ese aparato para el cual todo impulso de sus instintos serán un peligro”<sup>91</sup>. Razón por la cual la tecnologización corporal refiere a los deseos de la imagen corporal, retoma comportamientos infantiles de competencia ante el otro para llamar la atención y ser reconocido, mostrando imaginarios personales o realidades del cuerpo, esta actitud narcisista digital corresponde también a la psicastenia tecnológica en su necesidad de reafirmar esa existencia digital de forma constante mediante las redes sociales.

Es por este motivo por el cual hay que hablar de dos tipos de corporalidades, ya que ambos procesos de obtener un cuerpo postorgánico no pueden ser enmarcados dentro del cuerpo encarnado, debido a que este no puede englobar las alteraciones que las tecnologías de la comunicación, las bioingenierías, la biorrobótica y la técnica quirúrgica han ocasionado en la corporalidad biológica,

---

<sup>91</sup> Jaques Lacan. Escritos 1. *El estadio del espejo como formador de la función del yo [je] tal como se nos revela en la experiencia psicoanalítica*, p104

razón por la cual se vuelve necesario referirse a esas corporalidades de diferente forma sin olvidar el hecho de que responden a lo postorgánico.

Para esta división se explica la diferencia entre uno y otro; es decir, el cuerpo postorgánico encarnado responde a lo que Ponty dice: “El cuerpo es el vehículo del ser-del-mundo, y poseer un cuerpo es para un viviente conectar con un medio definido, confundirse con ciertos proyectos y comprometerse continuamente con ellos”<sup>92</sup>, ciertamente con la corporalidad física se transita el mundo inmediato y se le conoce, proporciona una fuente de conocimiento física y sensorial, sin embargo, al confundirse puede perder parte de esa materialidad orgánica realizando una mimesis con la tecnología y la virtualidad, al mismo tiempo solo adquiere una experiencia visual del mundo a causa de la información almacenada en lo virtual. Al fundirse con el proyecto tecnológico y virtual de él mismo, se habla de la imagen corporal (que se transforma en *biodatos*<sup>93</sup> para ingresar a los datos de la web) y el desenvolvimiento en ese mundo al que Hansen denomina de simulacro ya no responde al cuerpo físico como tal sino a su esquema corporal. Desde otra perspectiva de la encarnación Hansen dice: “...información natural” significa información producida mediante una extensión de nuestra interfaz natural- que es la encarnación, percepto motor- con el mundo”<sup>94</sup>, aquí Hansen hace una vinculación de lo corpóreo con la tecnología, de manera que el cuerpo es la interfaz natural por la cual se percibe al mundo y mediante la percepción motora se pueden hacer decisiones, esto es visto como una manera de obtener información de forma natural mediante el conocimiento de las posibilidades corporales en el mundo exterior inmediato que lo rodea.

Ahora bien, si el cuerpo es un medio definido que se puede trastocar con proyectos y comprometerse con ellos, pero al mismo tiempo es una interfaz que proporciona información natural, esta materialidad al pasar al plano digital mediante *e-devices* se convierte en uno, es decir, depende de los *gadgets* para existir en el

---

<sup>92</sup>Maurice Merleau-Ponty. Fenomenología de la percepción. p.100

<sup>93</sup> Término que es utilizado por Eduardo Kac en *Signs of life. Bio art and Beyond*. que refiere a la desmaterialización de lo orgánico y los datos biológicos del humano como es el genoma y su ADN.

<sup>94</sup> Mark Hansen. *Bodies in code, Interface with digital media*. p, 3 (traducción del autor)

plano digital, con lo cual adquiere otro nombre que es *el cuerpo postorgánico e-devices*; este término surge precisamente de esa mezcla de la corporalidad con la tecnología móvil y la realidad virtual, para lo cual el término de los dispositivos electrónicos se mantiene en vocablo inglés por motivos de que denominarlo en español sería algo confuso al referirse a él como: “cuerpo postorgánico móvil”, ya que remite a que este se encuentra en movimiento o es itinerante; por motivo de que es poco usual denominar móvil al celular en nuestro país, por esto decidí dejar el vocablo en inglés, ya que este no solo habla del celular sino de todos los dispositivos electrónicos portables, tabletas, iPod, iPad, PSD, etcétera, los cuales le dan al cuerpo la posibilidad de expandir su esquema transformando su materialidad carnal mediante su desmaterialización para dar paso a la corporalidad digital se reconfigura virtualmente en los (bio)datos que componen el peso virtual de la imagen del esquema corporal que se manifestara en ese mundo.

El cuerpo *postorgánico e-devices* altera su estructura para poder pertenecer a lo virtual, que pide que sea una imagen soportada en biodatos para que pueda circular libremente por la red. En cierto modo esto corresponde al cuerpo sin órganos (CsO) del que habla Deleuze, a razón de que sufre un tipo de desmaterialización cuando se transfiere a la máquina prostética (*gadgets*, computadores e Internet) que muestra una nueva forma de corporalidad latente socialmente. Al traspasarse a esta materialidad en donde los dispositivos móviles facilitan su manifestación y se representa alterada al dejar atrás sus estructuras biológicas para ser exclusivamente imagen, muestra un atisbo del cuerpo prostético que responde al CsO, a causa de que en su interior no contiene viseras y tampoco depende de estas para vivir; no obstante, aloja datos de los cuales depende su existencia.

Aunque en realidad hay que definir el cuerpo sin órganos de Deleuze, quien dice que:

“El CsO: ya está en marcha desde el momento en que el cuerpo está harto de los órganos y quiere deshacerse de ellos, o bien los pierde. Interminable procesión: del cuerpo

hipocondríaco, cuyos órganos están destruidos, la destrucción ya está consumada, ya nada pasa”<sup>95</sup>.

Con esto se quiere decir que el cuerpo postorgánico e-devices responde al hecho de que algunos seres humanos buscan la forma de superar su materialidad biológica, la cual está condenada a morir en cualquier momento y desaparecer. Este cuerpo representa el hecho de que se busca de alguna forma superar a la carne. Por eso no solo responde al cuerpo prostético también es un CsO en toda su extensión, de igual forma refiere a este cuerpo como un límite y la supresión de todo, el fantasma, el conjunto de significaciones y subjetivaciones que conforman a un ser, para dar paso a las intensidades y es “un no deseo tanto como deseo”<sup>96</sup> a causa de que este puede materializar casi todos sus anhelos en el mundo virtual algunas veces con la ayuda de programas de edición fotográfica o de video que le da otras características o posibilidades a dicho esquema corporal y algunas veces le da la capacidad de acceder a cosas o perfecciones a las cuales no se aspiran.

Entonces el CsO, no es otra cosa que la consumación del deseo, por lo cual hoy en día queda empatado con la tecnología y las técnicas quirúrgicas que son destinadas a cumplir los deseos de las personas y no están destinados a la preservación de la vida. Incluso este cuerpo postorgánico e-device se convierte en el equivalente al CsO de Deleuze, pero que trasciende por completo a la máquina, no solo como un medio de intensidades adquiridas mediante su precepto motor que necesita los dispositivos móviles para expandir su esquema corporal, sino más bien como un modo de vivir que se desencarna y se puede desprender de sus viseras, de su carne y su piel a voluntad o incluso que lo hace todo el tiempo para entrar en la multimedia y pertenecer a ella para seguir existiendo, dejando lo que le estorba de lado, suprimiendo todo lo que se puede tocar para dar paso solo a la transmisión de eventos, emociones, entre otras cosas, todo mediante imágenes y texto. La reducción de un cuerpo que vive atravesado de emociones es; en la escala de la

---

<sup>95</sup>Guilles Deleuze y Félix Guattari. *Capitalismo y esquizofrenia*. Mil mesetas. p. 156

<sup>96</sup> Cfr. Gilles Deleuze y Félix Guattari. *Ibid.*, p, 155

aparición, de su representación simbólica y con signos que lo ayudan a desenvolverse y existir en ese mundo.

Desde otra perspectiva, aludiendo a la misma condición corporal digital desencarnada, Alsina dice:

“los nuevos *media* proliferan las promesas que deambulan en el terreno de esta disolución de fronteras, se trata de las “promesas de monstruos” promesas de superación de debilidades asociadas a la existencia biológica, particularmente a la fragilidad y mortalidad del cuerpo humano. Por ello mismo existe una profunda conexión entre las tecnologías digitales y las genéticas, y esta vinculación se entiende como un paso más en la sugestiva promesa que nos lleva a hacer posible el descubrimiento y la reproducción de la “formula” de la vida y, por lo tanto, de plena posesión del cuerpo.”<sup>97</sup>

La existencia de un cuerpo biológico que se vuelve obsoleto como declara Stelarc, no encuentra resuelta su debilidad biológica por completo en la tecnología, más bien la reafirma y con ello también su obsolescencia tecnológica, sin embargo, mediante la virtualidad encuentra el bocetaje del cuerpo prostético, a causa de que ese lograra trascender la mortalidad del cuerpo, dado que la vida corporal digital se encuentra confinada a quedarse ahí hasta que alguien la elimine. Es decir, las social media han facilitado en cierto aspecto la inmortalidad, conjuntamente ocasionan la obsolescencia corporal que absorbe de los e-devices con los que se relaciona, a la vez que el cuerpo físico se va convirtiendo en obsoleto por las tecnologías con las que interactúa y las considera necesarias para seguir existiendo.

Esto significa que los cuerpos están sometidos también a las actualizaciones recurrentes de lo tecnológico en cuanto a los e-devices que están en constante actualización y evolución. Estos dispositivos permiten al cuerpo expandir su esquema corporal más allá de la piel, de manera simultánea le otorga un modo de

---

<sup>97</sup>Pau Alsina, “Arte, ciencia y tecnología”, p, 93

vivir cerca y lejos del mundo tangible que lo rodea. No obstante, la tecnologización corporal ha adquirido otras dimensiones que se ven como cotidianas y se mezclan en interfaces tangibles que son los gadgets, redes y señales que traspasan a la máquina humana que soporta a los dispositivos móviles que lo transmutan en un prototipo simple de la carne prostética.

Al convertirse en un cuerpo postorgánico en su vertiente e-devices por medio de su tecnologización a partir de estos dispositivos móviles “el cuerpo se trascodifica mediante la tecnología en los códigos de la computadora o dispositivos móviles y en ocasiones por el arte en códigos estéticos”<sup>98</sup>, de modo tal que con la tecnología y el arte, la corporalidad va perdiendo paulatinamente su morfología, el sentido de ser tangible encaminándose en dirección a disolverse para reconstruirse en las plataformas digitales como esquema corporal o símbolo en la obra de arte.

La tecnologización corporal conlleva al des-ocultamiento que es una nueva precognición del ser y se da en conjunto a la nueva versión del estadio del espejo de Lacan; lo que permite mostrar cierta parte que se mantenía oculta en el ser encarnado, que al volverse virtual se desvela a si mismo expresando una nueva manera de vivir la corporalidad ya que “hay varias maneras para el cuerpo de ser cuerpo, varias maneras de ser consciencia para la consciencia. Mientras el cuerpo sea definido por la existencia en sí, funcionara uniformemente como un mecanismo”<sup>99</sup> por lo que ambos siguen siendo un mismo cuerpo postorgánico que se desenvuelve en diferentes mundos, que a su vez son transformados por la tecnología de formas diferentes, es a razón de esto por lo que el cuerpo digital se denomina *e-devices*, debido a que cumple con otros estándares corporales y manifiesta otras características físicas y psicológicas.

Esta manifestación del cuerpo postorgánico encarnado responde a la necesidad de desprenderse de la carne en busca de algo mejor que le permita perdurar, la tecnologización corporal de ese ente que se encuentra en continuo

---

<sup>98</sup> Cfr. Nayar Pramod K., *The new monstrous: Digital bodies, Genomic arts and aesthetics*, p, 4 (traducción del autor)

<sup>99</sup> Maurice Merleau-Ponty. *Fenomenología de la percepción*, p, 141



contacto con los dispositivos móviles se desprende de su materia para transformarse en un cuerpo sin órganos el cual presenta un bocetaje de lo protésico, pero a su vez sufre un desocultamiento ya que es “una imagen del cuerpo que evoca la condición digital de la experiencia de encarnación virtual”<sup>100</sup> por lo que abre la existencia del ser “allí y aquí” en la espacialidad dando un sentido al ser, que presenta dos tipos de encarnaciones de una misma entidad.

## **El cuerpo digitalizado y su encarnación**

El cuerpo postorgánico e-devices se encuentra como una forma del límite de la mortalidad, a causa de la permanencia de la imagen corporal en la realidad virtual mediante las social media. La virtualidad en el sentido estricto del plano de la informática, responde a señales wi-fi, redes, datos y un sinfín de cosas que solo las ingenierías de la comunicación comprenden y denominan en un lenguaje técnico, los cuales se traducen al lenguaje coloquial de universo o mundo digital o virtual que está compuesto en su mayoría por sitios web y las denominadas “redes sociales” las cuales facilitan la comunicación entre individuos rompiendo las fronteras territoriales y en algunos casos dejando de lado las diferencias étnicas, raciales, sociales y de lenguaje.

Esta tecnologización corporal marca una encarnación diferente del cuerpo como ya se mencionó anteriormente; y vuelven difusa la mortalidad de la carne, en la permanencia del esquema corporal mediante las diversas plataformas donde hay comunidades de personas compartiendo imágenes, vivencias, emociones entre otros gustos, preocupaciones de la vida, del mundo y de su cuerpo, “cualquier experiencia que uno tenga del propio cuerpo no toma la forma de una imagen (figurativa), más bien emerge a través de la función representativa en función a los datos de movimiento del cuerpo, de forma que estos datos lo representan”<sup>101</sup>

---

<sup>100</sup> Feng Mei-Heberer, *Bodies in digital context*, p,12 (traducción del autor)

<sup>101</sup> Hansen. Mark. *Bodies in code. Interfaces with digital media*, p, 49 (Traducción del autor)

unificando a un grupo de corporalidades que se identifican con esos biodatos que se exhiben.

Las redes sociales cuando das de alta una cuenta deberían de preguntar ¿Cómo te gustaría ser recordado cuando mueras? De esta manera, se pensaría el hecho de que si tú no desactivas tu perfil de usuario se quedara ahí después de tu muerte, nadie ni el servidor lo darán de baja, por lo tanto, las ciber personas que tiene contacto en esa red con tu usuario, verán cada una de las imágenes que dejaste, percibirán todo lo que posteas y entonces de esa forma sabrán lo que eres tú; pero, si te realizarás esa pregunta, ¿no serías más selectivo con lo subes a cada una de tus plataformas digitales? Probablemente se sería más crítico y cuidadoso con la galería de fotos que se sube al día, se buscaría la estética de la vida y del cuerpo, para que las demás personas cuando mueras te vean como un ser “feliz”, que disfrutaba la imperfección del mundo. Dicho de otra forma, lo que se sube a internet, ahí permanecerá dentro de la social media, que conservan los perfiles en desuso manteniendo esa encarnación que dejaste de tu cuerpo material.

Por lo tanto, el cuerpo postorgánico e-devices no solo es una desencarnación- encarnación, también es un desocultamiento del ser cuerpo, a razón de que este exhibe su yo psicológico, el que quieren que todos vean incluso el que se desea ser o se es, marcando una plena posesión del cuerpo como un proceso múltiple impuesto por los *media* que facilitan extensiones, proyecciones y desdoblamientos corporales que intensifican la cosificación corporal al mismo tiempo que marca el dominio tecnológico sobre la vida.

Esta manifestación corporal responde a la necesidad del ser humano de ser visto para confirmar su existencia y de manera indirecta cumple con el deseo de “inmortalidad” ya que el mundo digital permite continuar visible aún después de muerto.

“Para Internet, morir no es un problema. Las cuentas no se cierran por inactividad como los mails: los perfiles

permanecen. En millones de muros los cumpleaños de los fallecidos se siguen anunciando. Las prácticas funerarias también se modifican: no se “suelta” al difunto, sino que, a través de sus fotos y comentarios, se transita la ilusión de su permanencia.”<sup>102</sup>

Pero ¿realmente se permanece?, vale decir que ese cuerpo deja de actualizarse cuando ya nadie sube nada y tampoco hay indicadores de su existencia, solo el pleno recuerdo, un obituario, un altar a la memoria, no es más, por más que los otros escriban en su perfil, no abra respuesta de ningún tipo, solo el recuerdo doloroso de una muerte trágica o natural, sin en cambio la muerte no perderá ese carácter trágico donde se es arrebatada la vida de un ser querido sin previo aviso y por mucho que se espere el deceso de un cuerpo amado que tenga una enfermedad terminal o que lo consume, será trágica la pérdida para quien se queda.

Al contrario, las practicas funerarias no se modifican, lo que cambia es el proceso de duelo y retrasa la aceptación de la usencia o de la perdida, incluso puede provocar que esta nunca llegue, a razón de mantener un perfil activo sin ningún indicador de la existencia, puede ocasionar que no se quieran perder los recuerdos o las imágenes llenas de vida que ahí permanecen ocasionando que nunca se acepte la perdida. Esto se volvería lo más cercano al cuerpo sin órganos que ha quedado después de suprimir todo ya que no queda absolutamente nada material y lo único que perdura es una serie de imágenes en movimiento o estáticas que encarnan la ausencia del cuerpo físico y solo se convierte en (bio)datos almacenados en la red.

Este tipo de perdurabilidad del cuerpo responde incluso a bocetajes del cuerpo prostético o el avatar, gracias a que “en el universo digital todo es corpóreo: la digitalización consiste en la captura de movimientos humanos y no humanos en

---

<sup>102</sup> Marian Moya y Victoria Ennis. Revista anfibia: <http://www.revistaanfibia.com/cronica/los-fantasmas-del-facebook/>

todas las escalas y su traducción en elementos numéricos calculables”<sup>103</sup> con lo cual la imagen del esquema corporal no solo se convierte en una representación de él, en virtud de ello se encarna en el cuerpo postorgánico e-devices como el primer atisbo de la materialidad robótica con consciencia, que puede ser considerada inteligencia artificial, puesto que algunos dispositivos móviles ya comienzan a traer incluida las IA y esta materialidad e-devices depende de los dispositivos móviles que la encarnan y adquieren el funcionamiento necesario al ser activado por la encarnación física.

El cuerpo postorgánico e-devices (o prótesis) es una obtención de una *materialidad sin órganos* ya que “lo que es producido sobre el CsO ya forma parte de la producción de ese cuerpo, ya está incluido en él, sobre él, pero al precio de una infinidad de pasos, de divisiones y de subproducciones.”<sup>104</sup> En otras palabras como se explicó anteriormente, el cuerpo necesita herramientas ópticas que le faciliten el paso a la corporalidad sin órganos; la carne genera una *selfie* propia (esquema corporal) mediante un dispositivo óptico que le permitirá acceder a lo digital, por lo que se transforma en una imagen “desencarnada” que se digitalizará y esto dará paso a su nueva encarnación, esto quiere decir que se obtiene una estructura sin entrañas y es un fragmento de esa red de encarnación de información virtual, a consecuencia de esto experimenta una división de lo sensible material con la finalidad de ser dos cuerpos.

A esta clase de subproducciones es incluso lo que Hansen llama realidad mixta, aunque hay que definir este tipo de realidad, porque cada persona tiene una percepción de la realidad un tanto diferente, por lo cual este tipo de percepciones se ven cruzadas ocasionando una heterogeneidad, sin embargo, esta demarcación es usada para definir el cruce de lo tangible con lo virtual, lo cual no quiere decir que sea intangible, más bien pertenece al plano visual exclusivamente. Hoy más que nunca las personas se desenvuelven en múltiples contextos dimensionales de los que entran y salen constantemente sin ser conscientes de ello; uno de estos

---

<sup>103</sup> Jaime del Val; <https://www.goethe.de/ins/es/es/kul/sup/str/20907500.html>

<sup>104</sup> Guilles Deleuze y Félix Guattari, *Capitalismo y esquizofrenia. Mil mesetas*. p. 158

aspectos del contexto híbrido son los medios digitales que lo envuelven en otro entorno y lo traslada a sus plataformas, dicho de otro modo, vivimos en

“un momento concreto en la historia de la tecnogénesis de la humanidad en el cual va constituyendo la dimensión ontológica de la encarnación que está expuesta indiscutiblemente. Esto es igual a comprender como la realidad mixta puede albergar un elemento técnico “genérico” de experiencia, una estructura técnica-trascendental y al mismo tiempo demarcar una etapa técnica concreta de la historia hecha posible por tal estructura<sup>105</sup>

La realidad ontológica de la encarnación en este momento de la humanidad no puede plantear la entidad existente y la que no, más bien debería de realizar la relación de las encarnaciones existentes, a causa de que en la tecnogénesis corporal el cuerpo no deja de existir, solo se reestructura materialmente exponiendo dos tipos de corporalidades: una es la carne y otra su esquema corporal, solo que una puede estar más develada que la otra. Esta perspectiva marca una técnica que trastoca la encarnación para comprender al cuerpo que ha entrado en la realidad virtual como un modo de ser que se inscribe en sus necesidades, un medio que le demanda ciertas características para poder pertenecer a él y hay que cumplir otras cualidades políticas, corpóreas y comerciales aparte de las que le solicita el mundo tangible.

Es decir, la realidad mixta y los modos de obtener experiencia mediante lo sensorial ya no se delimitan solo a la carne, también se centran en la cantidad de información visual que se puede procesar de la realidad virtual, en otros términos, hay que:

“entender la realidad y el cuerpo no tanto en el contexto de las políticas nacionales e identitarias, sino más bien dentro del contexto de la tecnología digital y la realidad virtual. Esto no es asumir una noción universal de los cuerpos y medios

---

<sup>105</sup> Mark Hansen, *Bodies in code. Interface with digital media*, p, 9 (Traducción del autor)

separados de la especificidad cultural o bien como entidades universales que más tarde y separadamente entran en/están inscritos en un contexto específico (político)”<sup>106</sup>

Por decirlo de otra forma, el cuerpo registra diferentes patrones conductuales que impone la ciber-sociedad a causa de que las diversas plataformas que posee Internet tienen sus propias normativas culturales y de comportamiento, que delimita y determina las acciones contaminantes e inmorales que la realidad virtual considera que no deben ser expuestas. Con esto se quiere decir, que las políticas nacionales o identitarias llegan a cambiar en la plataforma digital, debido a que ahí se rige por otras normas que son “internacionales” y que se encuentran en el interior de los parámetros de los países de primer mundo que excluyen a los que son denominados “en vías de desarrollo” los cuales mediante el uso de internet y de estas comunidades digitales se adaptan a la realidad de los países más avanzados tecnológicamente, los cuales dejan de lado lo que un país como el nuestro considera inapropiado o normal.

Como resultado de estas normativas de internet, se aprecia que el cuerpo cambia constantemente su estructura y sus preferencias dependiendo por completo de sus múltiples plataformas en donde se desenvuelve para encontrar el sentido de pertenencia en función a la posesión total del cuerpo, mediante el...

“acercamiento de la realidad virtual (tecnología digital) no como un mundo autónomo de experiencia en el mismo, pero como un aparato prostético que expande nuestra experiencia de encarnación, así como dentro de un mundo y sus señales y actualizaciones la primicia del cuerpo como acceso ontológico del mundo.”<sup>107</sup>

Por ello, el *cuerpo postorgánico e-devices* se convierte al mismo tiempo en una materialidad prostética y en un CsO, por la conexión constante con la tecnología digital que expande la encarnación dentro de lo virtual que lo comprende como un

---

<sup>106</sup> Feng- Mei Heberer. *Bodies in digital context*. p. 1. (Traducción del autor).

<sup>107</sup> Feng- Mei Heberer. *Ibid* p, 9

nuevo ser encarnado, que comienza a pertenecer y re-encontrar su identidad dentro de la virtualidad contemporánea en donde debe de actualizarse y cambiar constantemente de dispositivo electrónico que lo alberga para seguir proyectándose y reivindicar su presencia. Desde otro punto de vista lo ontológico del mundo y del cuerpo en el plano digital no es aplicable por motivos de que esta corporalidad continúa respondiendo a lo real, aunque se mueva en una dimensión digital.

Es decir, la realidad física y la virtual se instalan en un plano físico en ambos mundos creando un entrecruce:

“la realidad física y virtual aparecen en una quiasmática reversibilidad: lo virtual no es menos físico que lo físico virtual(izado) en donde lo digital asume un cuerpo indiferente o más bien cuestionando el paradigma de presencia, lo biológico, lo humano y lo que usualmente es definido y reclamado como “cuerpo legítimo”. En realidad, la tecnología falla para mediar al cuerpo (información) que nosotros deseamos recibir perturbando y haciendo visible el “circuito tecno-bio-integrado” que revela “nuestros [cuerpos] compartiendo la fragilidad, corporalidad y mortalidad”<sup>108</sup>

El entrecruce entre lo físico y lo virtual, constituyen de alguna forma la doble visibilidad corporal, estableciendo modos de vivirla, sin hacer que una sea menos real que la otra, sin embargo, la obsolescencia compartida entre la corporalidad postorgánica e-devices con los dispositivos electrónicos, automáticamente converge con la corporalidad encarnada la cual debe de sobrellevar la vulnerabilidad de su materia y la decadencia programada de los aparatos tecnológicos, de modo que debe de buscar la superación de por lo menos alguna de ellas. Es por lo que en la virtualidad genera un espacio “habitable” que lo acoge mientras no sea eliminado de él, ocasionando que el cuerpo-objeto-digitalizado se preocupe por su existencia digital con el fin de sobrevivir a la decadencia propia del medio virtual que lo rodea y que comparte con lo real. Aunque la virtualidad corporal no comparte la

---

<sup>108</sup> Mark Hansen. *Bodies in code. Interfaces with digital media*, p, 177 (Traducción del autor)

muerte de su ser, al contrario genera un cuerpo que escapa de la muerte y que no debe preocuparse por la fragilidad de su cuerpo, pero si por la fragilidad de la red que lo soporta.

La existencia digital rompe con la importancia de lo biológico, a causa de que este se transforma en una imagen que vive dentro de un aparato electrónico que cumple la función de contenerlo en donde lo humano se pierde cuando se halla en un mundo constituido a base de datos y redes, manifestando el cuerpo legitimo ya que devela su verdadero ser.

Por el contrario, al acto de compartir las corporalidades se encuentra Hansen diciendo:

“La discontinuidad absoluta entre el cuerpo materializado y el cuerpo vivido significa que simplemente no hay posibilidad de encarnación para formar un sitio de resistencia dentro del proceso de interpelación, en cuanto se constituye como cuerpo prostético que reemplace al cuerpo vivido, en el paso no puede dejar residuos corporales que pudieran hacerse visibles, de otra manera se convierte culturalmente inteligible.”<sup>109</sup>

Hansen no solo contradice la declaración de Mei-Herberer, al mismo tiempo se impugna a él mismo cuando dijo que “la tecnogénesis constituye la dimensión ontológica de la encarnación”, ya que el cuerpo materializado es tan real que el cuerpo prostético debido a que aún no se ha desarrollado una materia que supere y reemplace la corporalidad biológica e indique el fin de esta, dejando de lado todo residuo de la carne. Por lo tanto, ambas materialidades continúan compartiendo ciertos aspectos y transformando fragilidades compartidas de acuerdo con el mundo que los rodee.

Es importante recalcar que el cuerpo se ha adaptado a la materialidad prostética virtual a consecuencia de que los *gadgets* e internet han asumido un rol

---

<sup>109</sup> Mark Hansen, *Ibid.*, p, 146. (Traducción del autor)



vital en las costumbres sociales, que no solo amoldan la encarnación en lo digital exponiéndola ininterrumpidamente por medio de las proyecciones que hace la encarnación de sí misma de forma repetida a lo largo de un día. Incluso esto se ha transformado en una conformación que controla las formas de vida social, de los sentidos y corporalidades e impone nuevos estándares de perfección a los que se debe someter para encajar en ese mundo paralelo al tangible, esta corporalidad *postorgánica e-devices* pone de manifiesto la tecnologización corpórea que es el nuevo aspecto del ser artefacto, marcando la evolución de la maquina corpórea mediante su digitalización en búsqueda de la materialidad que supere al cuerpo vivido.

Desde otro ángulo la realidad mixta es referida a ser “un simulacro total con la apertura de un mundo completamente inmersivo”<sup>110</sup> a causa de que presenta diferentes tecnologías que permiten el acceso a él, que simultáneamente le permiten al cuerpo tener su encarnación digital constante para mostrar y vivir en su orbe perfecto que se auto crea, razón por la cual vive en un mundo de simulacro y el mismo adquiere la posibilidad de ser un *wannabe* de sí mismo. Es decir, la proyección del esquema corporal no solo es encarnación también es la manifestación de lo psicológico que muestra los deseos del ser y deja expuesta la insatisfacción con que se puede tener con la materia que se posee, que se desvela ante sí y se manifiesta...

“...es precisamente debido a su específica época visual que la actuación <<online>>, se puede decir que generaliza el <<fenómeno de paso>>, al disociar la identidad de cualquier relación analógica con el cuerpo visible, la autoinversión <<online>> efectivamente coloca a todos en la posición que anteriormente se reservaba para ciertos sujetos: cada uno debe mimetizar su identidad...”<sup>111</sup>

---

<sup>110</sup> Mark Hansen, *Ibid.*, p, 5 (traducción del autor)

<sup>111</sup> Mark Hansen. *Ibid.*, p,145. (Trad. Autor)

El comportamiento *online* le permite al cuerpo ser ese que no es pero que quiere ser, al mismo tiempo que lo hace visible, renunciando a su corporalidad imperfecta, en donde lo público y lo privado se van difuminando para ser uno mismo y fortalecer esa corporalidad que se manifiesta digitalmente, ya que

“solo ahí se revela como lo que realmente es, conexión de deseos, conjunción de flujos, continuum de intensidades. Hemos construido nuestra pequeña maquina particular, dispuesta a conectarse con otras máquinas colectivas según las circunstancias”<sup>112</sup>

Por lo cual el cuerpo postorgánico e-devices se convierte en el cuerpo del deseo, encontrando el punto medio en donde la tecnología le facilita esa encarnación que lo desoculta y lo devela como quiere ser leído y dando un margen muy pequeño a que el otro interprete su lectura, ya que “el cuerpo sin órganos que es necesariamente un todo, es decir: un lugar, un plan, un colectivo y un individual, dependiendo de la situación que lo envuelve, puesto que es un cambiante en su estructura de manera constante, por lo tanto, es capaz de ser cualquier cosa”<sup>113</sup> teniendo plena libertad de ser lo que quiera ser en ese contexto virtual y de simulacro.

Desde otra perspectiva Hansen dice:

“La imagen corporal de la auto representación y la espacialización inactiva (esquema corporal) no puede ser extendida en entornos virtuales, la razón no es la simple función prostética que es tan fundamental y que tiene un impacto en lo visual o la representación de la imagen del cuerpo”<sup>114</sup>

Lo que declara Hansen aquí es debatible a causa de que la espacialización inactiva del cuerpo si se manifiesta extendida en los entornos virtuales mediante

---

<sup>112</sup> Guilles Deleuze y Félix Guattari, *Capitalismo y esquizofrenia. Mil mesetas*, p, 166

<sup>113</sup> Cfr. <sup>113</sup> Guilles Deleuze y Félix Guattari, *Ibid.*, p,155

<sup>114</sup> Mark Hansen, *Bodies in code: Interfaces with digital media*, p, 48 (Traducción del autor)

una imagen congelada del cuerpo que es una (bio)imagen<sup>115</sup> de él, por otro lado, se encuentran la espacialización en movimiento del esquema corporal por medio de fotos y videos que se suben a esa plataforma digital evidenciando su paso por el mundo. Es decir, *e-devices* presentan una extensión del cuerpo y de su esquema mediante el acto de poder ingresar en sus datos como imagen, al tiempo de poder estar en diferentes dispositivos móviles a un mismo tiempo mediante una pantalla que los muestra, por lo cual si se expande la inactividad del esquema corporal o su actividad física.

Por otro lado, la auto representación corporal también es expandible e incluso el cuerpo se devela en mayor o menor medida ya que no puede ser del todo llevada a los entornos virtuales y esto es a razón de que, aunque sea capaz de ser cualquier cosa, sigue sujeto al juicio del yo y de lo que se quiere mostrar, por un lado es libre de mostrarse como quiere ser leído todo el tiempo, sin embargo persiste oculta una parte que no quiere ser mostrada bajo ningún aspecto, lo esconde en la corporalidad física y a su vez en la digital que muestra su cuerpo prostético ideal, así que, esa posibilidad de ser un todo se ve controlada por lo que se guarda dentro de la psique del individuo que no muestra.

Sin embargo, sigue persistiendo la idea de renunciar al cuerpo que mediamente es como quisiera que fuera y por medio de la realidad mixta se configura en el interior de una autoestandarización del cuerpo, ya que internet también está dividida por extractos sociales que se convierten en difusos pero que siguen permaneciendo, por lo cual todas las maquinas prostéticas que ahí se encuentran se identifican con otras que tengan características similares o simplemente se continua cerrando el grupo social a individuos que se conocen físicamente, por lo cual la relación con otros cuerpos postorgánicos *e-devices* se ve reducida a intereses, similitudes o contacto físico que coincide con lo digital,

---

<sup>115</sup> Es un término mío, ya que asumo que la corporalidad digital se convierte no solo en el atisbo prostético o los *e-devices*, es una autobiografía que muestra las diferentes facetas en la vida de las personas, así que bioimagen y biodatos también remiten a lo biográfico de un individuo, por eso se hace referencia a (bio)imagen como parte de la autobiografía de cada sujeto, al mismo tiempo que evoca lo biológico del cuerpo humano que se proyecta en datos que le permiten acceder al mundo digital.

marcando la diferencia entre ellos y el grupo cercano con el que si se quiere tener contacto, a razón de que los demás pueden no cumplir los estándares necesarios para generar una convivencia continua.

En conclusión, el cuerpo postorgánico e-devices responde a la realidad inmersiva de la era digital, la cual manifiesta sus estándares corpóreos que lo absorben en (bio)datos y mediante ellos es posible su encarnación, la cual adquiere la obsolescencia de los dispositivos móviles que se transfieren al cuerpo postorgánico físico, siendo en lo virtual en donde encuentra momentáneamente la superación de su carne finita. Por otro lado pone de manifiesto la realidad ontológica del ser cuerpo y la plena toma de consciencia de él mediante el desocultamiento, ya que manifiesta un estar “allí y aquí” conjuntamente, por decirlo de otro modo, esa corporalidad tangible es arrojada al universo virtual que lo desvela mostrando exclusivamente la parte que se considera estética de él o el *wannabe* que se puede tener, poniendo de manifiesto la tecnogénesis de nuestra era, la cual busca la supremacía de lo tecnológico ante lo biológico.

# 3

## EL CUERPO POSTORGÁNICO EN EL ARTE DE FINALES DEL SIGLO XX A LA ACTUALIDAD

En el interior de la tenue piel chapada de platino del globo, había un cerebro positrónico, en cuya inestable y delicada estructura habían insertado senderos neutrónicos calculados, que dotaban a cada robot de lo que equivalía a una educación prenatal.

Asimov<sup>116</sup>

Las modernas tecnologías de comunicación e información están modificando nuestras vidas, afectándolas en el plano físico (en su biosedentarismo, por ejemplo), en el intelectual y en el emocional.

Gubern<sup>117</sup>

Las nuevas tecnologías, las herramientas y procesos de la biotecnología han abierto posibilidades para los artistas como un efecto cultural para hablar de la nueva carne que se está manifestando en el mundo, la investigación del ADN y del genoma humano fueron los primeros pretextos para abordarla desde el arte, razón

---

<sup>116</sup> Isaac Asimov. *Yo robot*. p, 65

<sup>117</sup> Román Gubern. *EL eros electrónico*, p, 8

por la cual a partir de la década de los ochenta algunos artistas se involucraron en la problemática de la época de un mundo globalizado y comienzan a trabajar en la relación arte y biología. En la década de los noventa comienzan a involucrarse con las bioingenierías, que permitían alterar al cuerpo de forma pasajera desde la biorrobótica en donde podían encontrar las mejoras deseadas para sus cuerpos, expresar sus inquietudes ante el hecho de que las personas se manifestaban como los novedosos cuerpos de deseo, expresando que el <<cuerpo de diseño, ya no solo era un deseo>> y que se podía alcanzar mediante la cirugía estética que hacía de lado la necesidad de una alimentación balanceada y ejercicio regular para tener un cuerpo hermoso, las prótesis de mejor calidad y un sinfín de posibilidades que la evolución tecnológica en las bioingenierías iban colocando como un gran almacén en donde se puede seleccionar lo necesario para obtener el cuerpo que anhelas. Por lo cual la industria de la moda y los accesorios u otras formas de personalización corporal se volvieron algo que no era prioritario para lucir la corporalidad perfecta o de tus sueños, sin embargo, siguen estando presentes dentro del cuerpo postorgánico y responde a las posibilidades económicas de cada uno para obtener su excelitud.

El cuerpo postorgánico en el arte se comienza a manifestar en el arte transgénico en el campo de lo que actualmente se denomina Bioarte, este lo expresa a partir de los renovados sistemas de control en los que recaía este <<ser cuerpo>>, que llegaron a él motivados por el racismo y la perfección genética que conducía a su reconstrucción por medio de la biotecnología; esto ocasiona que el ideal prostético sea una nueva tendencia para preservar la vida e incluso obtener la inmortalidad por medio del perfeccionamiento corporal a través de las tecnologías. Sin embargo, estas posibilidades de reconstruir al cuerpo mediante una modificación genética o alteración genómica se convierten en una sustracción de los datos biológicos de la identidad del individuo, a su vez manifiestan:

“la desmaterialización de los sustratos biológicos no hace que los biodatos sean abstractos, más bien los biodatos pueden someterse a una rematerialización a través de un proceso automatizado de síntesis bastante simple, cualquier

secuencia dada puede ser escrita o transferida a una maquina (por ejemplo, un sintetizador de ADN) y físicamente recreada.”<sup>118</sup>

Que expresan el biopoder en su máxima expresión, ya que a raíz de la investigación genómica y la teoría de que en los genes se alberga la información de vida o muerte de un individuo, el gobierno tiene información sustancial de cada individuo que se ha sacado una secuencia genética, poniendo a disposición de la industria y de gobierno información personal e íntima.

Eduardo Kac manifiesta que “el público en general no necesita ser experto en ciencias de la computación, administración de empresas o ingeniería genética para sentir y entender las amenazas de la bioinformática, que es la promoción de una analogía reductiva peligrosa entre datos binarios concretos y lo más complejo, el campo de la genética relacionado con el medio ambiente”<sup>119</sup>, por supuesto este artista quien ha creado a partir de una frase de la biblia una bacteria sintética mediante programas de ingeniería genética, habla desde su posición en los países de primer mundo, los cuales las personas están más enteradas de las investigaciones que se realizan en este campo, sin embargo, en un país como México en donde esta información difícilmente se encuentra en español y en donde solo investigadores y científicos están investigando el tema, la mayor parte de la población no está enterada de las posibilidades y riesgos que estas investigaciones suponen, por lo cual muchas piezas de este tipo quedan en el extrañamiento en un público poco informado como el mexicano o países en vías de desarrollo, donde solo un escaso porcentaje lee o habla inglés, y su mayor preocupación radica en la supervivencia económica y el entretenimiento que le otorgan las redes sociales, las noticias a medias sobre los alimentos transgénicos que se están sembrando en campos de cultivo de su país. Es por esto, que el bioarte en estos países en vías de desarrollo se quedan a un medio entender o a la imaginación, por lo cual requieren sustanciosos textos de sala que le den una perspectiva de lo que se dice en la pieza.

---

<sup>118</sup> Eduardo Kac. *Ibid.*, p,2 (Traducción del autor)

<sup>119</sup> Eduardo Kac. *Ibid.*, p,1 (Traducción del autor)

Desde otro ángulo, la importancia de mostrar la nueva corporalidad en el arte para expresar que *ya no es natural*, que ha sido intervenido por las tecnologías y mediante ellas puede evolucionar, se ha vuelto primordial, para mostrar lo que sucede mediante la biotecnología; a la vez de que abre la posibilidad de crear al cuerpo prótesis. Esta necesidad surge en los países de primer mundo, donde los avances en la biorrobótica estaban desarrollando prótesis inteligentes o más estéticas, así mismo las nuevas tecnologías de la comunicación y las impresoras 3D representan una posibilidad de crear órganos viables para trasplantes de órganos; esto se volvió relevante en el arte en donde empiezan a aparecer estas nuevas prótesis, siendo el principal el artista del arte biónico que trabaja con estas posibilidades el australiano Stelarc, quien comienza a mostrar la decadencia de un cuerpo que no cuenta con las posibilidades que otorga un miembro externo artificial, como sería un brazo robótico con perfecta movilidad “humana”; por lo cual a partir de entonces el cuerpo postorgánico aparece en el bioarte y sus diferentes manifestaciones desde diferentes perspectivas. Esta materialidad se recontextualiza artísticamente mostrando la mezcla de la investigación biológica para ser llevadas al arte.

Es decir, en el arte

“la utilización de la tecnología para la creación artística sigue siendo un paradigma de la representación, pretendiendo construir más mundos emulando a los reales, que construir mundos dónde el hombre pueda habitar e interactuar, por lo menos denunciando o profetizando algo que desde luego está aquí.”<sup>120</sup>

Por lo cual el uso de la tecnología en el arte se convierte en un medio de representación que alude a lo que existe; simultáneamente toca y exhibe las infinitas posibilidades que presentan las biotecnologías y las tecnologías de la comunicación. En contraposición a lo que declara Gómez Prieto en la cita anterior se encuentra otra pieza del artista Eduardo Kac quien realiza la obra “*Eighth day*” (2000-2001) que presenta una ampliación de la biodiversidad más allá de las formas

---

<sup>120</sup>José Manuel Gómez Prieto. “*Cuerpo y tecnología*” en *Estéticas del arte contemporáneo*, p, 227



de vida salvajes. Como un sistema ecológico artificial autocontenido, es resonante con las palabras del título, que suma un día al periodo de creación del mundo, narrado en las escrituras judeocristianas. Todas las criaturas transgénicas en "Eighth day" están creadas a través de la clonación de un gen que tiene el código para la producción de la proteína fluorescente verde (PFV). Como resultado, todas las criaturas expresan el gen a través de la bioluminiscencia<sup>121</sup>, dicho ecosistema se encuentra contenido dentro de un *biobot* que se mueve a causa de los cambios de la colonia de amibas que contiene. El *biobot* es una estructura robótica que contiene vida artificial o natural en su interior, en palabras de Kac es: "es un robot con un elemento biológico activo dentro de su cuerpo que es responsable de aspectos de su comportamiento".<sup>122</sup>

En esta pieza se aprecia claramente que el arte mediante la tecnología no solo ha representado lo que ya existe, más bien se encuentra diciendo: esto puede pasar mediante las biotecnologías. Como contrapunto a lo sintético que expresa Kac, se encuentra el artista mexicano Gilberto Esparza con sus *biobot* que se llama "*Biosonot*" que consiste en el desarrollo de una serie de artefactos sensibles que recogen datos de microorganismos que se interpretan en frecuencias audibles, las celdas de combustible microbianas que son biosensores se activan con las bacterias presentes de las aguas contaminadas recolectadas en canales de aguas negras o ríos contaminados de diversas ciudades, estos movimientos son traducidos a sonidos, las señales captadas a través de un microscopio son transmitidas por una cámara a un monitor, donde es interpelada con una retícula de sensores de luz que mandan señales análogas al sistema electrónico para generar variaciones de sonido, la amplificación de sonidos se da mediante los hidrófonos que generan un micro paisaje sonoro que se dan de forma particular a causa de los índices de contaminación que presentan las distintas muestras de agua.<sup>123</sup>

Con *Biosonot* Esparza no solo muestra lo que existe, trasladado a un ecosistema de alguna forma artificial a causa de que se encuentra contenido en un

---

<sup>121</sup> Eduardo Kac, *Eight day*, <http://www.ekac.org/el.octavo.dia.html>

<sup>122</sup> Eduardo Kac, *Eight day*, <http://www.ekac.org/el.octavo.dia.html>

<sup>123</sup> Cfr. Gilberto Esparza, *Biosonot*, <http://gilbertoesparza.net/portfolio/biosonot/>

*biobot*, ya que los microorganismos son extraídos de su hábitat natural que pululan en aguas negras o ríos con altos índices de contaminación. Al mismo tiempo hace evidente los focos de riesgo para la salud humana, algo que sabemos que existe y que hay fundaciones del medioambiente tratando de concienciar a las sociedades de las grandes ciudades para rescatar sus fuentes de aguas naturales. Esparza muestra la realidad, se presenta ahí como un secreto a voces pero que, en realidad, no se considera tan preocupante hasta el día en que se agoten las fuentes naturales de agua dulce y se tenga que consumir aguas procesadas, que si bien son tratadas aún no se pueden usar para consumo humano ya que se desconoce si afectarían gravemente a la salud de una población.

En estos dos ejemplos de artistas se muestra por un lado las posibilidades de las bioingenierías para crear vida sintética y ambientes sintéticos y desde otra perspectiva de estas muestran la cruda realidad a la que la humanidad se estará enfrentando en futuras décadas, para las cuales las diversas tecnologías no están atendiendo problemas preocupantes como la futura escases de agua o la creación de agua potable sintética que pueda ser usada para consumo humano. Por lo cual el uso de diversas tecnologías en el arte no solo sirve para emular o representar lo que existe, también sirve para evidenciar con más claridad lo que las diversas herramientas tecnológicas no han logrado resolver y se encuentran preocupadas por resolver el enigma de la creación de la vida.

Dentro del Bioarte se encuentran múltiples ramificaciones como lo expresa el siguiente esquema.

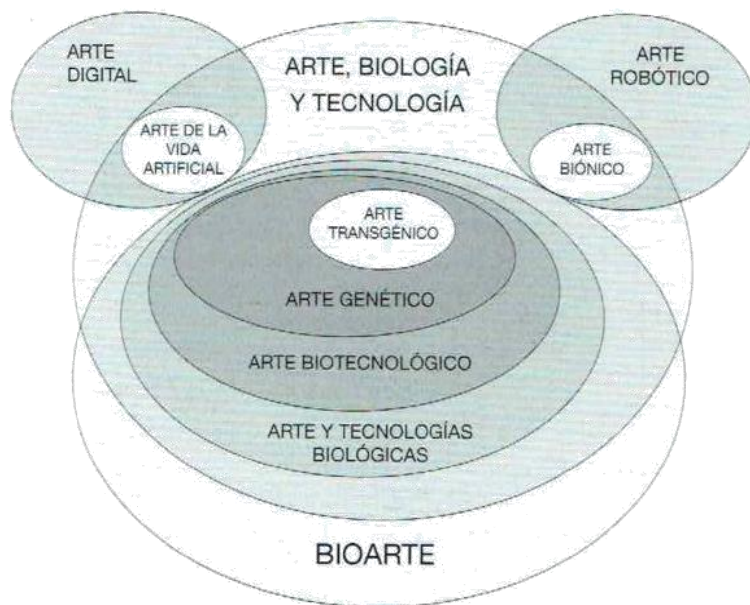


Ilustración 1 Esquema del marco conceptual de la terminología y ámbitos artísticos implicados en el Bioarte, extraído del libro *Bioarte, Arte y vida en la era de la biotecnología*. Daniel López del Rincón

En este texto para hablar del cuerpo postorgánico dentro del arte de finales del siglo XX a la actualidad solo se hará mención de algunos artistas que hablan del cuerpo intervenido o mejorado mediante las biotecnologías a partir del bioarte, de manera que solo se tocarán las vertientes del Arte digital, Arte robótico y Arte transgénico. Por lo cual se debe de expresar que existen dos tendencias dentro del Bioarte y sus diferentes manifestaciones, estas líneas son la *biotemática* y la *biomedial*. El bioarte como manifestación del arte contemporáneo es un mecanismo interdisciplinar que posee dos tendencias “la que utiliza la biotecnología como un tema (<<tendencia biotemática>>) y la que la utiliza como un verdadero medio artístico (<<tendencia biomedial>>) ... adoptando como eje la genuina relación del bioarte con el laboratorio científico”<sup>124</sup>.

Desde la tendencia *biotemática* como una asociación metafórica entre imagen y tema permite abordar las posibilidades que ofrece la biotecnología como

<sup>124</sup> Daniel López del Rincón, “BIOARTE, arte y vida en la era de la biotecnología, p,9

un imaginario de lo que se podría alcanzar mediante ellas, como un vistazo al futuro biotecnológico en la humanidad; por lo cual a partir de las artes tradicionales lo pueden abordar sin llegar a hacer uso de los medios biotecnológicos, a diferencia de la tendencia biomedial; que tiene como soporte plástico el uso de biomateriales y biotecnologías; este uso de material biológico y tecnologías da origen a las ramificaciones del bioarte a causa de que cada una ofrece procesos diferentes y herramientas diversas.

Las biotecnologías no son aquellas tecnologías que puedan ser utilizadas por la biología, en 1992 fue definida la biotecnología por la Convención de las Naciones Unidas sobre la diversidad biológica, en atención a lo cual “<<biotecnología>> es cualquier aplicación tecnológica que utilice sistemas biológicos, organismos vivos o derivados de ellos con el fin de hacer o modificar productos o procesos para un uso específico”<sup>125</sup> por lo tanto su uso en el arte engloba al arte digital, de la vida artificial, biónico, robótico, transgénico, genético biotecnológico, y al arte y tecnología biológicas, como lo expresa la ilustración 1, las cuales desde la biotemática se pueden aludir sin necesidad de caer en procesos de laboratorio y las biotecnologías, con el fin de hacer referencia a las biotecnologías y sus diversas posibilidades.

Es decir, este cuerpo postorgánico aparece en el bioarte y es explicado a partir del arte en la simbiosis entre el cuerpo y la tecnología la cual lo ha ido transformando de formas sutiles o permanentes. El bioarte como campo disciplinario del arte aborda “las múltiples intersecciones que pueden producirse entre arte, biología y tecnología, atendiendo a las especificaciones de cada una de estas disciplinas, familiarizándose con sus discursos y terminología, y dando cuenta de las intersecciones que se producen en ellas”<sup>126</sup>, por lo cual la relación del arte, la vida y lo biológico con las diferentes tecnologías que se manifiestan hoy en día se han convertido discurso del arte que en algunas ocasiones expresan la situación

---

<sup>125</sup> *The convention on Biological Diversity (Article 2. Use of terms)*, United Nations, 1992 en Daniel López del Rincón, *Ibid.*, p, 15

<sup>126</sup> Daniel López del Rincón, *Ibid.*, p,7

actual de la corporalidad y la vida en relación a como el hombre mediante la tecnología se convierte en una fuerza que puede alterar lo natural.

El cuerpo postorgánico dentro del arte digital se presenta comúnmente dentro de las dos tendencias del bioarte ya que abarca la desfiguración del cuerpo en programas de edición, creación de elementos artificiales, la representación de lo biológico con el uso de softwares de diseño, manifestando mediante la virtualidad y las conexiones de red las posibilidades de una verdadera estética de la inmaterialidad; es decir una interpretación de lo inmaterial de la información se encuentra en la concepción de la información como una substancia material, una información que puede ser transformada, reproducida o compartida a causa de su naturaleza digital.<sup>127</sup> Los *softwares* son usados con un fin artístico en el que se puede prescindir del objeto biológico o vivo y manifestar una reflexión crítica sobre la influencia de las tecnologías en el diario vivir, así como la alteración de lo viviente por medio de ellas.

Desde otro ángulo facilitan el doblegamiento corporal dentro de lo espacial, muestran la mutilación, la disciplina y la adaptación corpórea a los nuevos requerimientos sociales o virtuales. La remodelación de la corporalidad a la carta que se cincela esculpe, rompe, reconstruye la anatomía y la fisiología e incluso posibilita el desprenderse de ella ya que parece un elemento que estorba ante el deseo de <<querer ser>> y la posibilidad de <<ser>> que se ha de manifestar para lograr la existencia.

En su línea biomedial responden al acto de que estas tecnologías implícitas en el arte digital se materializan en obras de vida artificial como la obra "Genesis" de Eduardo Kac que muestra una secuencia genética artificial, sin embargo, esta obra manifiesta las dos tendencias del bioarte como parte del arte digital y el arte genético.

En la tendencia biomedial del arte biónico y robótico se encuentran los artistas Stelarc, Victoria Modesta y Marcel-Lí Antúnez que utilizan elementos

---

<sup>127</sup> Cfr. Daniel López del Rincón, *Ibid.*, pp,209-210

robóticos para expandir, mejorar o alterar su cuerpo de diversas formas hablando de un cuerpo postorgánico, el cual también se manifiesta biotemáticamente en líneas más tradicionales del arte como son el dibujo y la escultura con H.R Giger, Peter Gric y los Hermanos Chapman. Por su puesto hay más artistas que se mueven entre las líneas del bioarte, que no serán mencionados aquí debido a que no abordan el cuerpo postorgánico humano, que es a lo que se refiere este texto.

## **Bioarte y el cuerpo postorgánico: Tendencia biotemática y biomedial**

La importancia de abordar la corporalidad postorgánica en el arte es primordial para varios artistas debido a que muestran la precariedad de la época actual “el sometimiento de la carne a la tecnociencia, la idea de lo posthumano promete una renovación radical de la experiencia subjetiva del mundo y de la vida”<sup>128</sup>, de modo tal que exhibirlo y abordar sus particularidades es una forma de expresar que actualmente el cuerpo biológico permanece imperfecto, lleno de limitaciones, se deteriora y está condenado a la muerte, pero que, se dirige hacia su evolución y mejora por medio de los avances biomédicos y genéticos, procreando a la maquinaria superior que siempre se ha deseado; esta posiblemente es la noción descentrada que se persiga en el arte del cuerpo postorgánico. Al decir descentrada se refiere a la posibilidad de que algunos artistas manifiestan un fragmento de esto en su obra, aunque no es en totalidad el eje rector discursivo de su producción dentro de las manifestaciones del bioarte.

Desde otra perspectiva el bioarte “abre el debate acerca de las implicaciones artísticas de la era genómica. Ahora que podemos manipular la materia original de la vida es necesario que ésta se convierta también en código para el arte.”<sup>129</sup> Por lo

---

<sup>128</sup> Blanca Gutiérrez Galindo en Iván Mejía, *El cuerpo posthumano. El arte y cultura contemporánea*, p, 15

<sup>129</sup> José Luis de Vicente, <http://www.elcultural.com/revista/arte/Eduardo-Kac-el-arte-de-la-quimera/30495>

cual son utilizadas las posibilidades que ofrecen los avances en las biotecnologías y sus investigaciones, los métodos de laboratorio que se diagraman como un *atelier* del proceso artístico para alterar la materia y exhibir lo que sucede a puertas cerradas en los laboratorios para que llegue a las masas. Estos avances son trasladados a otro lenguaje complejo, que no necesariamente entiende el público en general y que muchas veces requiere ser explicado mediante textos artísticos para que el espectador logre comprender o tener una idea general de la intención de la pieza de arte.

Cabe destacar que el cuerpo postorgánico ya se manifestaba en la literatura con otro nombre desde antes de que se hegemonizara al bioarte, por lo cual este cuerpo no es nuevo en el arte, pero la denominación es relativamente nueva. Esta carne es conocida como *cyborg*, que representa otro tipo de reconstrucción y perfeccionamiento corporal mediante la biónica, se podría decir que la *corporalidad cyborg* sería el paso evolutivo para alcanzar al cuerpo prostético, algo que no se termina de manifestar por completo. Actualmente esta manipulación corporal y genética mediante las tecnologías, las cirugías y las prótesis de mejor calidad, no han originado esa corporalidad mitad humana y mitad robótica, ya que los procesos invasivos o no invasivos no reconstruyen al cuerpo mediante artefactos que se añadan a la carne permanentemente y sean evidentes, las prótesis son algo que se quitan y se ponen y algunas como el marcapasos no sustituyen al órgano, solo le dan soporte, en el caso de los trasplantes de órganos son permanentes, pero son biológicos extraídos de otro cuerpo. Aún no se manifiesta esta corporalidad sintética y biónica que es el cyborg,

Si bien lo cyborg manifiesta una simbiosis entre la tecnología, ante lo cual Harvey Gómez en su artículo dentro de la revista del centro de investigaciones y desarrollo científico dice: que este cuerpo es construido por

“el uso permanente y el aumento progresivo de implantes en el cuerpo natural, de prótesis e intervenciones quirúrgicas que actúan sobre el cuerpo, cuyo propósito va desde modelar,

curar lesiones, eliminar imperfecciones, hasta, simplemente, rescatar al cuerpo de la muerte.”<sup>130</sup>

Sin embargo, esta declaración que hace Gómez y lo que dice Teresa García se encuentra muy lejos del imaginario *cyborg* que aparece comúnmente en las ilustraciones o descripciones de dichos personajes en los libros de ciencia ficción. Por lo cual a ese cuerpo que ellos denominan *cyborg* no lo es, porque escapa de la línea estética que ya ha sido declarada:

<<“el concepto del *cyborg* – una abreviación para el *cybernetic organism*”- pertenece a la última generación de escritores que juegan con la idea de que en el futuro tendremos cada vez más partes artificiales en el cuerpo [...]. Las visiones futuristas... nos dan a conocer cuerpos totalmente artificiales con el cerebro como única parte natural.”<sup>131</sup>

Lo más parecido a un *cyborg* es Neil Harbison, quien: “Encontró en la tecnología una forma de combatir la acromatopsia, una patología que hace que vea el mundo en blanco y negro, tiene una antena implantada en la cabeza que le permite oír los colores, así como recibir imágenes, videos o llamadas directamente a su cerebro.” <sup>132</sup> Siendo el único humano reconocido y considerado como *cyborg*.

Fuera de este individuo no hay más *cyborgs*, a causa de que aún no encontramos cuerpos que hayan sido reconstruidos anatómicamente con partes robóticas que lo ayuden a vivir o sean inamovibles del cuerpo. Es decir, los implantes como el marcapasos, el implante de mamas, los clavos de acero quirúrgico, entre otros de esta índole que van en el interior del cuerpo, la diálisis, las diversas prótesis que se añaden al cuerpo humano, los diferentes tipos de aparatos que se utilizan para mejorar la visión, el movimiento, entre otros que son

---

<sup>130</sup> Harvey Gómez Castillo. *Ontología cyborg: El cuerpo en la nueva sociedad tecnológica*, en *Visión Electrónica*, vol4, Núm. 1 (2010), p, 126

<sup>131</sup> Cfr. *El cyborg: las tecnologías como extensión del humano en la ciencia ficción* en *Revista Digital Universitaria*, vol.8 2007 <http://www.revista.unam.mx/vol.8/num9/art73/int73.htm>

<sup>132</sup> <https://www.infobae.com/america/tecno/2018/04/28/neil-harbisson-el-cyborg-que-vive-con-una-antena-en-la-cabeza-para-escuchar-los-colores/>



implantados o puestos (la mayoría de las prótesis de extremidades y aparatos odontológicos son removibles), quienes las poseen no pueden ser considerados como estructuras ciberorgánicas debido a que esas corporalidades no han sido reconstruidas o modificadas bonicamente de manera parmente.

Desde otra perspectiva a lo cyborg, que bien podría ser una alusión a esta corporalidad, se encuentra el discurso y la obra del artista Stelarc quien se ha convertido en el principal referente de la ideología del cuerpo como un proceso de obsolescencia en virtud de “que se ha dado cuenta de la multiplicidad problemática que pueden construir las nuevas tecnologías para el cuerpo<sup>133</sup>”, debido a que él ve a su cuerpo en desventaja ante ellas; al mismo tiempo para él la corporalidad es una máquina arcaica que es superada por la tecnología en la que encuentra su mejor aliado para evolucionar y sobrevivir a ella. El pensamiento que Stelarc ha manifestado ante lo que percibe en esta época es contundente con su producción e incluso se podría decir es acertado:

“Nosotros vivimos en la era del CADAVER, del COMATOSO, de lo CRIOGÉNICO y la QUIMERA. Espacios liminales de proliferación. Órganos de ingeniería celular que crecen u Órganos impresos que da lugar a la abundancia de órganos. Un exceso de órganos. De órganos en espera de cuerpos. DE ORGANOS SIN CUERPOS y CUERPOS SIN ORGANOS.”<sup>134</sup>

Como se puede ver en el párrafo anterior Stelarc es consciente de que estar en este momento histórico implica encontrar *órganos sin cuerpos y cuerpos sin órganos*<sup>135</sup>, debido a que la tecnología ha mejorado en cuanto a la facilitación de procesos mecánicos del ámbito de la salud, la producción excesiva de vísceras para trasplantes que no serán utilizadas ya que muchas personas no pueden acceder a ellos y siguen en las largas listas de espera de trasplantes de órganos. La era del comatoso no solo es una expresión dramática es el modo en que él denomina a la

---

<sup>133</sup> José Manuel Gómez Prieto, *Cuerpo y tecnología*, en *Estéticas del arte contemporáneo*, p, 228

<sup>134</sup> Stelarc, <http://www.stelarc.org/?catID=20247> (énfasis propio del texto, traducción del autor)

<sup>135</sup> Cfr. Guilles Deleuze y Félix Guattari. *Capitalismo y esquizofrenia. Mil mesetas ¿Cómo hacerse un cuerpo sin órganos?*, pp 155-172

*psicastenia tecnológica*<sup>136</sup>, que expresa el modo de ver a la sociedad en la que se vive, personas enajenadas con sus *e-devices* que van por el mundo sin darse cuenta de las cosas o cuestionarse lo que sucede realmente, perdiendo su individualidad. Stelarc como artista “ofrece a la mirada atónita del transeúnte la visión de un cuerpo transformado por el aparato y la tensión tecnológica, un cuerpo sostenido peligrosamente en el vacío”<sup>137</sup> conjuntamente lo exhibe torturado por la farmacéutica, lo quirúrgico y clínico que lo altera de diversas maneras y que le exige una evolución para poder soportar y superar todo lo que hay a su alrededor.

Dentro del bioarte como ya se ha explicado anteriormente existe una tendencia biomedial y una biotemática, de las cuales hay ciertos artistas que hablan del cuerpo postorgánico o el cuerpo mediado, rebasado o modificado por la tecnología, estas tendencias se refieren a los recursos materiales para representar a dicho cuerpo. A continuación, se hablará de algunos artistas que se mueven entre las dos tendencias del bioarte dentro de sus diversas manifestaciones y se compara su obra con la obra procesual biotemática de la artista Denni Rouge quien manifiesta una visión biotemática del cuerpo postorgánico

## **Cuerpo Postorgánico en el Bioarte: Arte Robótico (Biónico) a partir de la tendencia biomedial**

El bioarte desde su ramificación del arte robótico y su división del arte Biónico se hablará de tres artistas, uno es el australiano Stelarc, el otro es el español Marcel-Lí Antúnez quienes utilizan la robótica y la biónica desde dos perspectivas diferentes

---

<sup>136</sup> Término psicológico que describe dolencias de la psique caracterizadas por fobias, obsesiones, compulsiones y ansiedad, este concepto es originado por Pierre Janet y Mark Hansen lo traslada para nombrar al uso de las tecnologías móviles las cuales han causado una alienación del sujeto que en casos más severos de adicción a lo virtual presentan síntomas del trastorno psicológico que es la psicastenia.

<sup>137</sup> Piedad Soláns, “*Accionismo Vienés*”, p, 49

dentro de la línea biomedial para abordar las posibilidades que estas ingenierías ofrecen para la creación del cuerpo postorgánico, ya sea desde la perspectiva de superación corporal o como ayuda para mejorar ciertos aspectos de él. Y por último dentro de esta línea, pero con el proceso de crear prótesis de lujo como si estas fueran un accesorio más de la vestimenta, se encuentra la soviética Viktoria Modesta.

En la línea biomedial del bioarte en su rama del arte robótico que engloba al arte biónico, se encuentran artistas como Stelarc con varias piezas importantes. La importancia de manifestar que las prótesis robóticas pueden ser tan eficientes como un brazo natural e incluso mejores se manifiesta en “tercera mano” (Third hand) en la cual un brazo mecánico es agregado a su cuerpo, personalizado con las dimensiones de su mano derecha real. Fue construida y terminada en 1980 en Yokohama en la Universidad de Waseda, el aparato fue pensado en un principio para usarlo todo el tiempo, sin embargo, la piel se irritaba con el gel de los electrodos, se calentaba y el peso era demasiado, de tal manera que solo fue usada en demostraciones, en las cuales el aspecto visual se volvió vital. Los movimientos de la mano son controlados por las señales eléctricas de los músculos del abdomen y de las piernas, los indicios de las contracciones musculares son recogidas, pre-amplificadas, rectificadas y enviadas al sistema conmutador que daría movimiento a la mano posteriormente.<sup>138</sup>

Third hand representa una prótesis mecánica realizada exclusivamente para él, al mismo tiempo muestra el exceso de la tecnología y con su mano escribe la palabra “evolución” sobre la pared a la vez que el brazo robótico imita sus movimientos siendo sensible al tacto y con un rango sustancial de movimiento, en este performance Stelarc “que se presenta desnudo y su desnudez dirige la mirada del público hacia los cables, nodos y la mano de aluminio, la adición mecánica al principio aparece un enorme contraste contra la piel y cabello de Stelarc que la convierte lentamente en una extensión integrada a su cuerpo.”<sup>139</sup> Es decir se adapta

---

<sup>138</sup>Cfr. Sterlac, Third Hand, <http://www.stelarc.org/?catID=20265> (Traducción del autor)

<sup>139</sup> Kara Q. Smith, <http://www.artpractical.com/column/stelarc/>

y manifiesta una simbiosis entre metal y carne, aquí se puede contemplar que un individuo es víctima fácilmente de excesos que en lugar de mejorarlo, incluso lo pueden alentar o perjudicar de alguna forma, sin ser estéticos, ni necesarios que lo doten de una ventaja favorable tecnológica, no obstante, sigue estando a su disposición y deseos para modificar al cuerpo de diferentes maneras y como satisfacción de deseos.

Otra obra de Stelarc que habla del cuerpo obsoleto es “Exoskeleton” que muestra una máquina de 600 kg, con seis piernas que tienen tres grados de libertad. La estructura puede desplazarse en cuatro direcciones con paso trípode, gira, se agacha, se levanta y se balancea. El artista se coloca en el centro sobre un plato giratorio, lo que agrega otro movimiento al artefacto.<sup>140</sup> La idea de amplificar movimientos y sonidos corporales por medio de herramientas mecánicas y la robótica, exhiben una corporalidad potencialmente *cyborg* que sufre una transmutación y busca trascender su forma biológica. Sterlac “acepta la metamorfosis y va aún más allá de la catástrofe de la metamorfosis, crea su propio cuerpo alterado, metamorfoseado, atrapado en las redes de la tecnología como estrategia de liberación”<sup>141</sup>, confeccionando una prótesis de alto impacto y simultáneamente la materialidad inorgánica que necesita de una materialidad viva que lo manipule, dotándola de vida, manifestación y visibilidad en el mundo que lo rodea.

Por último, se encuentra “Oído en el brazo” (Ear on Arm) en esta performance -que sigue la línea del aspecto de las protestés que sustituyen la función o el defecto y un sobrante- va más allá de la robótica; acudiendo a los laboratorios experimentales clínicos que desarrollan prótesis de cartílago. Para esto recurrió al cartílago y la piel que la transforma en una prótesis permanente en él, recordando los excesos sin el fin de mejorarlo, Sterlac la posee como un elemento de valor estético añadido, tal si fuera un tatuaje en relieve que decora su cuerpo.

---

<sup>140</sup> Cfr. Sterlac, <http://stelarc.org/?catID=20227> (Traducción del autor)

<sup>141</sup> Piedad Sólans, *ibid.* p, 50

Stelarc no solo habla de lo obsoleto, blando, corruptible y vulnerable a los agentes externos que lo pueden enfermar o matar, desde su punto de vista la *obsolescencia del cuerpo es a causa de que necesita nacer, crecer y está destinado a morir*<sup>142</sup>. Desde otro ángulo

“toca uno de los aspectos claves de la nueva eugenesia: el surgimiento de una concepción evolutiva no en la perspectiva de la especie, por el contrario, enfocada en el individuo o en pequeños grupos humanos (...) la manipulación eugénica acepta y defiende la posibilidad de la explosión de la unidad de la especie humana, su fragmentación y diferenciación en subgrupos, que al poseer características orgánicas específicas tendrán todas las posibilidades de desarrollar capacidades de especiación”<sup>143</sup>.

Realiza una crítica ante las técnicas médicas actuales cuyos avances estarán al alcance de unos cuantos que tengan el poder adquisitivo que les facilite la obtención de un cuerpo tecnológico o *avatar*, los cuales podrían crear nuevas especies como se aprecia en la película *Alien Covenant* (2017), al mismo tiempo que aborda las problemáticas de la bioética como una serie de limitantes para la obtención de la evolución humana mediante la tecnología.

En esta pieza el artista acentúa la inutilidad de un oído que no tiene ninguna función debido a que cuenta con dos oídos que comienzan un proceso de deterioro y al final serán completamente inútiles, como el del antebrazo. Stelarc muestra la decadencia de un cuerpo que se volverá obsoleto, vistiendo prótesis que amplifiquen sus movimientos, fuerza o sonido que evidencia lo que el denomina *obsolescencia corporal*.

A diferencia de Stelarc quien busca acentuar la obsolescencia del cuerpo y el rebasamiento de las tecnologías, se encuentra el artista español Marcel-lí

---

<sup>142</sup> Cfr. Pablo Correa, *ibid.*

<sup>143</sup> Orlando Mejía Rivera, “*En el jardín de Mendel*”, p, 69

Antúñez Roca<sup>144</sup> que en su discurso destaca la expansión corporal por medio de las máquinas, la interfaz y las tecnologías como un beneficio. La superación de ciertas limitantes es a través de un exoesqueleto más estético y menos voluminoso con el que muestra las posibilidades del individuo expandido.

*“Al mismo tiempo constituye y representa nuevos mundos, nuevas formas de percepción que únicamente entienden la interactividad como la relación usuario/dispositivo tecnológico, pero la interactividad no debe de ser entendida como instrumento sino como un médium.”<sup>145</sup>*

En la performance “Pseudo” cuenta con varias pantallas, un *onomatopeion*, una cabeza robotizada y un actuante vestido con un *dreskeleton*. Aquí el artista retoma a “Los gigantes de la montaña” del inacabado drama de Luigi Pirandello en donde Marcel-lí le agrega un cuarto episodio que se hunden en “*Controne*” un montaje que crea en 2010, esta vez los relatos de la parte imaginaria se le añaden las historias de un Acto Cero<sup>146</sup>, todas las escenas se descomponen y entrelazan originando nuevas narraciones en un tipo de caleidoscopio teatral forjado con la ayuda de las tecnologías. La importancia de la acción recae en la participación de los espectadores quienes estarán rodeados de sueños, proyecciones, sensores y mecanismos autónomos. La visibilidad más allá de la “cuarta pared” acrecienta su involucramiento con la escena.

El artista viste el *dreskeleton* que parece más una armadura que refleja sus actividades en las pantallas que acompañan a la animación realizada para la obra “Los gigantes de la montaña”. Hay sensores a nivel de piso que duplican los movimientos de los espectadores y se proyectan en las mamparas en las animaciones. La importancia de la amplificación del desplazamiento corporal mediante la realidad expandida que ofrecen las nuevas tecnologías en el arte manifiesta un cuerpo que rebasa sus límites de movimiento y es capaz de habitar

---

<sup>144</sup> Marcel-lí Antunez, <http://www.marceliantunez.com/work/pseudo/>

<sup>145</sup> José Manuel Gómez Prieto, *cuerpo y tecnología en Estéticas del arte contemporáneo*, p, 228

<sup>146</sup> Cfr. Marcel-lí Antunez, <http://www.marceliantunez.com/work/pseudo/>

dos lugares al mismo tiempo. Este artista muestra la encarnación del cuerpo postorgánico e-devices que se manifiesta mediante la virtualidad expandiendo su esquema corporal a diferentes pantallas gracias a diversos dispositivos móviles.

Marcel-lí es un artista que incluye constantemente la tecnología en sus performances e incorpora al espectador en las posibilidades de habitar dos espacios al mismo tiempo y de potencializar su corporalidad en una interfaz tecnológica. A la vez propone su uso como una ventaja para superar las desventajas corpóreas del estar ahí, sus limitantes de movimiento y sonido, adoptándola a modo de una herramienta más de la que el cuerpo puede disponer.

Con Sterlac y Marcel-lí se muestran dos tipos de cuerpos postorgánicos, el primero muestra una anatomía que queda en desventaja frente a la tecnología y como está lo puede ayudar a “evolucionar” de la mano con ella, sin embargo, aunque lo ayude a mejorar y progresar siempre estará cayendo en un estado de obsolescencia. La segunda morfología fluye con ella y la aprovecha para expandir ciertas características, aptitudes y movimientos corporales.

Desde otra perspectiva del uso de la biónica se encuentra la soviética Viktoria Modesta quien propone tomar el autocontrol del cuerpo para mejorarlo y mostrar una imagen corporal alterada. El uso de las prótesis en el cuerpo humano es antiguo, por lo cual sus diseños al principio eran rústicos para cumplir en cierto modo con la función del miembro faltante, en caso de las prótesis dentales evitar infecciones en la encía y poder masticar los alimentos como de costumbre. Todas las prótesis con el paso del tiempo empezaron a ser más estéticas, livianas y de mejores materiales. La propuesta artística de Viktoria es generar prótesis como un artículo de moda, además de considerarse activista para ver desde otra perspectiva la incapacidad física, como es el caso de la amputación de extremidades inferiores, aparte es modelo y cantautora.

## **Cuerpo postorgánico en el Bioarte: Tendencia Biotemática (Dibujo y escultura)**

Con otro enfoque artístico desde la representación del cuerpo postorgánico mostrando las posibilidades las biotecnologías y bioingenierías se encuentran líneas más tradicionales que lo exponen como son el dibujo y la escultura. Algunos artistas representativos de esto son el dibujante suizo H.R. Giger, el checo Peter Gric, y la artista mexicana Denni Rouge, en la escultura se encuentran los escultores británicos los hermanos Chapman todos ellos muestran cuerpos alterado, deconstruidos, seres híbridos que remiten a lo que se puede alcanzar mediante las diversas biotecnologías, mostrando un imaginario cultural del cuerpo perfectible a partir de su peculiar punto de vista. El uso de estas técnicas, se puede decir que no responden directamente a la bioética, más bien se muestran como una alusión a lo que se puede hacer si el uso de cadáveres tuviera un fin estético al mismo tiempo que científico, conjuntamente muestran lo que aún no es permitido hacer.

Estas técnicas se contraponen a lo que muestran los artistas anteriores, así mismo a otros que recurren a animales o plantas para hablar de lo que sucede en los laboratorios y es permitido, ya que la experimentación con otros seres vivos no humanos es aprobada y muchas de estas técnicas e investigaciones están destinadas a la búsqueda del perfeccionamiento del cuerpo humano, por lo cual incluso se puede ver como una crítica a la bioética, que realizan estos artistas desde el dibujo y la escultura. Puesto que si el fin es para ayudar a la evolución de la corporalidad mediante las tecnologías se debería de experimentar en humanos acudiendo a los sectores “invisibles” de la población y que representan un problema mundial de sanidad, seguridad y mortandad, como son los indigentes y los huérfanos (quienes cerca del 90% de estos no serán adoptados y serán sacados de los orfanatos, muchos de ellos terminaran siendo delincuentes o se estancarán en la pobreza extrema a causa de la falta de estudios y oportunidades laborales que



les permitan mejorar su calidad y expectativa de vida). Es cruel decir que se debería experimentar con ellos, pero el uso de sus cuerpos permitiría terminar con el negocio de las grandes farmacéuticas que recurren a la experimentación “pagada” en sectores vulnerables de países pobres o en vías de desarrollo.

De modo tal que la experimentación en humanos es prohibida si no cumple con las normativas éticas que en algunas de sus exigencias mencionan:

- “Todo proyecto de investigación debe incorporar un *balance de los riesgos calculados y los beneficios previstos* y la investigación sólo debe realizarse cuando los beneficios previstos sean mayores que los riesgos. Si en cualquier momento se observa que los riesgos son mayores que los beneficios, debe suspenderse la investigación.
- Es necesario obtener el *consentimiento previo, libre e informado* de los sujetos que toman parte en la investigación. Se establecen además los concretos aspectos de la investigación de los que debe ser informado el individuo que participe en ella (objetivos, métodos, fuentes de financiamiento, beneficios calculados, riesgos previsibles, etc.).
- Debe presentarse una *especial protección a las personas especialmente vulnerables* que participen en los experimentos, a los que tienen desventajas económicas y médicas, a los que no pueden otorgar o rechazar el consentimiento por sí mismos, a los que pueden otorgar el consentimiento bajo presión, a los que no se beneficiarían personalmente con la investigación y a los que tienen la investigación combinada con la atención médica”.<sup>147</sup>

Es decir, cuando les pagan a personas de sectores vulnerables, están rompiendo una de estas exigencias, ya que el consentimiento libre e informado, pasa a ser un consentimiento de necesidad económica y mal informado, ya que habría que poner en duda de que les den la información completa o real de los verdaderos riesgos que implica dicha investigación y pruebas de los medicamentos; conjuntamente habría que poner en duda de que estos sean cancelados cuando los riesgos son mayores que los beneficios. Por lo cual, desde estas exigencias que

---

<sup>147</sup> Pablo de Lora y Mariana Gascón, *Bioética: principios, desafíos, debates*, p, 291

permiten la experimentación con humanos, muchas pruebas de fármacos las incumplen.

A causa de lo anterior y de que incluso el uso de los cuerpos (cadáveres) de indigentes o huérfanos es prohibido y sería totalmente rechazado, criticado e incluso condenado el arte que use cuerpos humanos con “un fin estético” en búsqueda de la obtención del cuerpo perfecto, del cyborg o el prótesis. Los artistas proponen con muchas de estas imágenes lo que no se pueden realizar con material biológico (cuerpos humanos), procedimientos médicos y tecnológicos que le permitan modificar la corporalidad. Probablemente siendo esta la razón principal por la cual se recurre a la biotemática para hablar de estos problemas, de los imaginarios corporales y las posibilidades de las biotecnologías en general. En atención a lo anterior estas obras no se deben de tomar desde una línea ética del bioarte, más bien como una crítica de la bioética que permite ciertas actividades y condena otras, sin embargo, no se puede saber a ciencia cierta si los artistas lo ven de esta forma, ya que algunos de ellos no lo han expresado.

Desde la manifestación artística del dibujo se encuentra el dibujante suizo H. R. Giger quien es “reconocido en el mundo como un auténtico genio artístico, un pionero en la fusión de la tecnología y lo natural y un visionario entre lo hermoso y lo grotesco”<sup>148</sup> también es uno de los principales artistas del mundo fantástico a causa de que *en sus obras muestra los cuerpos-máquina como Biomecanoides*<sup>149</sup>; fue escenógrafo de varias películas de ciencia ficción, algunas de ellas son "Alien el octavo pasajero" (1979), "Aliens el regreso" (1986), "Poltergeist II: the other side" (1986), "Alien III" (1992), "Especies" (1995) y la última película donde participó en el diseño de escenografía y personajes fue "Prometheus" (2012). Varias de sus ilustraciones se encuentran la última cinta de Alien Covenant (2017) tal vez como un homenaje a su trayectoria y trabajo dentro de esta serie de películas. Su participación en estos filmes ha sido llamada “noches de pesadilla en la pantalla grande a causa de que el icónico extraterrestre y otros seres que aparecen en las

---

<sup>148</sup> Jason V. Brock. “Disorders of magnitude: A survey of dark Fantasy”, p, 183 (Traducción del autor)

<sup>149</sup> Gary Butler, [https://www.littlegiger.com/articles/files/RueMorgue\\_2.pdf](https://www.littlegiger.com/articles/files/RueMorgue_2.pdf)

primeras pinturas y esculturas de Giger fueron inspirados en pesadillas que él plasmó al despertar.”<sup>150</sup>

El trabajo de Giger expresa las posibilidades corpóreas a partir del dibujo, que lo llevaron a darle vida a sus creaciones dentro de un aspecto lúdico en la cinematografía, desde la creación de personajes, escenarios y “disfraces” que han tomado vida mediante los actores o las máquinas hasta los murales escenográficos que dan la atmosfera de otros lugares. Las ilustraciones creadas por Giger muestran cuerpos rotos, sodomizados, *erotomecánicos*, sin órganos, biomecanizados y en diferentes formas cuya imaginación pudo concebir. Se pueden apreciar dibujos bien cuidados en cuanto a su factura impecable de las corporalidades alteradas comenzando en el imaginario de Giger y de ese aspecto oscuro que caracteriza su obra. Una de sus obras más representativa en la literatura de ciencia ficción es el libro ilustrado “Necronomicón” del cual hizo 666 impresiones en pasta negra de cuero, dicha obra recopila información mística de culturas antiguas.

La importancia de mencionar el trabajo de este artista es por motivo de que lleva el imaginario colectivo de los cuerpos mutantes, con tecnologías integradas o “humanoides extraterrestres” a un plano sutil, pero contundente en el dibujo colocando esta técnica como elemento primario para lograr las intervenciones que manejan Sterlac o Marcel-Lí, o la misma industria cinematográfica, lo cual sin un boceto previo de la idea de lo que se pretende mostrar, no lograrían proyectar esas ideas a los planos tecnológicos. A consecuencia de esto es conveniente mencionarlo ya que es uno de los pioneros del cuerpo posthumano y el postorgánico en el arte actual.

Otro artista que trabaja el tema del cuerpo postorgánico en la pintura, el dibujo y el diseño 3D o formatos digitales es el checo Peter Gric<sup>151</sup> quien perteneció a la escuela de realismo fantástico de Viena, quien ha ilustrado varios libros de ciencia ficción y fantasía. La construcción de sus pinturas comienza en el bocetaje en los softwares de diseño e ilustración que le permiten analizar las posibilidades

---

<sup>150</sup>Cfr. Laura Allsop, <http://edition.cnn.com/2011/WORLD/europe/01/19/giger.alien.nightmares/index.html>

<sup>151</sup>Peter Gric, <http://www.gric.at/>

de la imagen y la deconstrucción de la figura humana para posteriormente volverla a construir y que se adecue a su peculiar modo de descubrir la corporalidad. En la producción de Gric se pueden apreciar las corporalidades deconstruidas y con aspectos arquitectónicos de figuras geométricas, invadidos por alguna clase de mecanismos que los integra o desintegra del espacio corpóreo.

En su trabajo se encuentran dos aspectos que hay que mencionar, el primero exhibe la belleza y el poder de las fuerzas de la erosión en los cuerpos y los espacios arquitectónicos o los paisajes en los que aparecen. El segundo es la geometría abstraída que marca la impronta de estas, en conjunto los elementos en la obra muestran panoramas surrealistas con corporalidades erosionadas, en los que se plasma la luz y se denota el espacio. Al respecto el artista dice:

“La tela para mí es un vehículo, una especie de nave espacial para viajar a lugares desconocidos en realidades ignotas. Si el origen de mi viaje se sitúa en el terreno de lo explicable y lo describible, entonces intento dejar aquel lugar. Sin embargo, la gravedad de las palabras me trae de regreso, y es por eso que no hago preguntas a través de mi viaje y no espero respuestas de él. Veo mis pinturas como un ‘insight’ dentro de realidades alternativas o estados alternativos de conciencia basados en mi propia perplejidad acerca de la existencia.”<sup>152</sup>

Es decir, para él sus cuadros expresan la complejidad de la existencia, la metamorfosis que los cuerpos pueden sufrir en diferentes ambientes incluso al grado de desfragmentarse con el objetivo de adaptarse al medio en el que están interactuando. En otro ángulo de análisis representan la incursión de un aspecto personal y su apreciación de la figura femenina que se va deconstruyendo y es reconstruida de forma incompleta o extraña que se conjuga con la del ambiente; su trabajo manifiesta misterios del cuerpo y la existencia, que el artista se plantea en lo pictórico o digital.

---

<sup>152</sup>Fantastic Visions, <http://fantasticvisions.net/es/artists/peter-gric/>

En relación con el cuerpo postorgánico alterado genéticamente y sus posibilidades para crear quimeras, se encuentran los hermanos Chapman que “están fascinados por los avances en las investigaciones genéticas. Sus figuras realistas, a tamaño natural, son hermafroditas que acumulan todas las extravagancias genéticas imaginables.”<sup>153</sup> A partir de la escultura exhiben humanos deformes, unidos del torso, rostros con falos de nariz, innumerables cabezas, caras desfiguradas que presentan alguna especie de tentáculos saliendo o genitales. Dichas imágenes

“pueden parecer literales, estilizadas y obvias, hacen muy poco esfuerzo por estetizar, mediar o sublimar las fantasías sexuales “latentes” directamente manifestadas en sus esculturas, no hay contenido latente para revelar, lo que es expresado de manera inocua aparece desnudo y cruelmente expuesto.”<sup>154</sup>

Sus representaciones presumen anatomías de niñas y niños con excesos adquiridos, conjuntamente se hace alusión a los escasos casos que hay de bebés que nacen unidos por el torso, la cadera o la cabeza, en donde los gametos fecundados no se separaron e interfirieron con la formación correcta de los productos. Aunque posiblemente el objetivo principal de estas esculturas es formar anatomías humanas quiméricas, que pueden caer en lo grotesco.

Mostrar al cuerpo de una forma híbrida que se mezcla con otra corporalidad habla de la ingeniería genética, de sus posibilidades, sus formas encarnadas y de sus aberraciones que puede producir, asimismo dentro del arte muestra:

“un cuerpo donde esa integridad que tradicionalmente le definía ha sido definitivamente destruida. El reflejo que nos devuelve el arte contemporáneo es el de una corporalidad invadida por los implantes, travestida, fusionada por la

---

<sup>153</sup> Ivan Mejía, *ibid.* p, 111

<sup>154</sup> Cashell Kieran, *“Aftershock: the ethics of contemporary transgressive art”*, (traducción del autor)

tecnología, sustituida por sus excrescencias o directamente explosionada”.<sup>155</sup>

En este tipo de arte en donde se muestra la nueva figura humana habla de problemáticas sociales y sistemas, redes de control que se ejercen a través del cuerpo y que lo transforman con una integridad destruida, de este modo los hermanos Chapman muestran estos nuevos cuerpos invadidos por las posibilidades de la ingeniería genética, las cirugías y los implantes, una corporalidad que va perdiendo su estructura original para cumplir con las normativas del poder.

## **Mi cuerpo postorgánico**

*<<Voy a desaparecer. De repente, como un fantasma.  
Ahora estoy aquí. Mañana ya no lo estaré.  
Dentro de unos días tendré otro nombre y otro rostro>>*

*Murakami<sup>156</sup>*

*A la doctora Madeleine le encanta remendar a la gente;  
es la gran especialista en prótesis mecánicas, ojos de vidrio, piernas de madera.  
Uno encuentra de todo en su taller.*

*Malzieu<sup>157</sup>*

Por último, se encuentra la artista mexicana Denni Rouge, quien habla del cuerpo postorgánico denominándolo como tal a partir del dibujo y mediante una serie de obras dibujísticas aborda las posibilidades de las biotecnologías, recurre al

---

<sup>155</sup> Pilar Sánchez, “Arte(s) abyecto(s): El cuerpo en el panorama artístico contemporáneo”, p, 147

<sup>156</sup> Haruki Murakami. *1Q84 libros 1y2*, p, 626

<sup>157</sup> Mathias Malzieu. *La mecánica del corazón*, p, 16

dibujo como única posibilidad de representar a este cuerpo alterado, reconstruido y transformado a causa de que no puede trabajar con cuerpos humanos directamente para expresar su peculiar punto de vista de cómo es el cuerpo postorgánico y su obsolescencia. Aquí el subtítulo de este apartado se denomina “mi cuerpo postorgánico” a razón de que la artista manifiesta vivir en cuerpo postorgánico que desea que sea perfecto en todos los aspectos razón por las cuales algunos de sus dibujos son autorretratos e incluso biográficos. Aquí utilizaremos algunas de las obras de una serie de once, la selección de estas piezas es a causa de que las que aquí se presentan se consideran las más representativas de su discurso en torno al cuerpo postorgánico, su obsolescencia, cosificación y alteridad, así mismo se usan algunas piezas relacionadas con el tema de la expansión corporal digital mediante objetos que considera simbólicos y que aluden al cuerpo, también se usan bocetos de prótesis de diseño que remiten a la artista Viktoria Modesta; al mismo tiempo se hará una comparación con artistas anteriormente mencionados.

La primera pieza seleccionada de esta artista es “La posibilidad del ser mediante el ser COB (Cuerpo-Objeto-Biológico)”, aquí se muestra un mapeo de colillas tiradas en el espacio público, los lugares que la artista selecciona para hacer esta localización de colillas fueron la Alameda central marcado como mapeo del área “A” y la periferia de la catedral marcado como mapeo del área “B”, ambas en la ciudad de México.

El proceso de elaboración es el siguiente: En la Alameda Central el recorrido lo inicia por la calle Dr. Mora y lo termina en el eje central Lázaro Cárdenas. La acción consistía en trazar la ruta en un boceto del parque, anotar en su bitácora la ubicación y numeración del cuerpo-objeto-biológico encontrado y tomar registro fotográfico de ella. Posteriormente en *Google maps*<sup>158</sup> marco el camino realizado por medio de los globos rojos de localización con las fotografías y el nombre de las colillas localizadas. (ilustración 2).

---

<sup>158</sup> Support Google:

<https://support.google.com/maps/answer/2622947?co=GENIE.Platform%3DDesktop&hl=es-419>

Para el mapeo en el área “B” (ilustración 3) realizo el mismo proceso que el mapa “A”, aquí para trazar la periferia de Catedral inicio su recorrido en la salida Catedral, de la estación Zócalo de la línea 2, pasando por la cerrada del costado del Templo Mayor y continuando por la calle República de Guatemala, Monte de Piedad y concluyendo en el punto de partida.

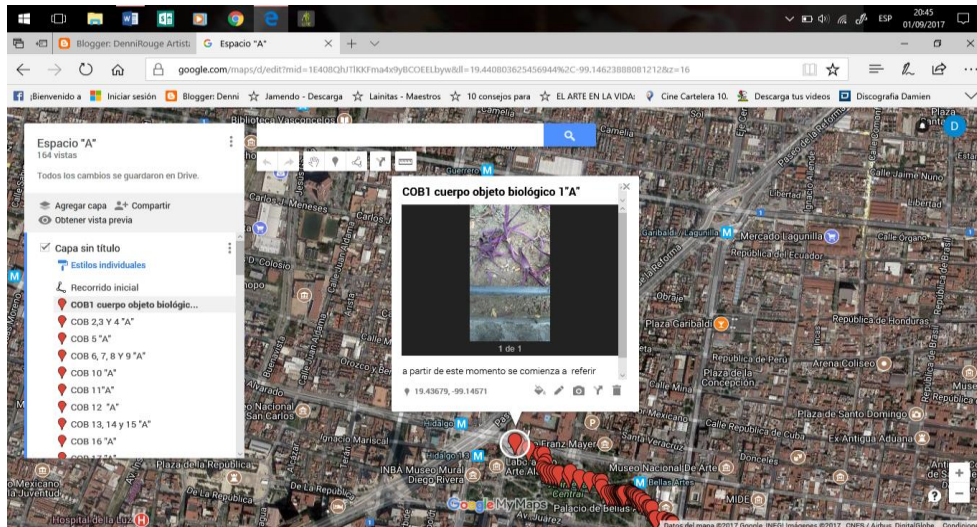


Ilustración 2 COB mapa "A"

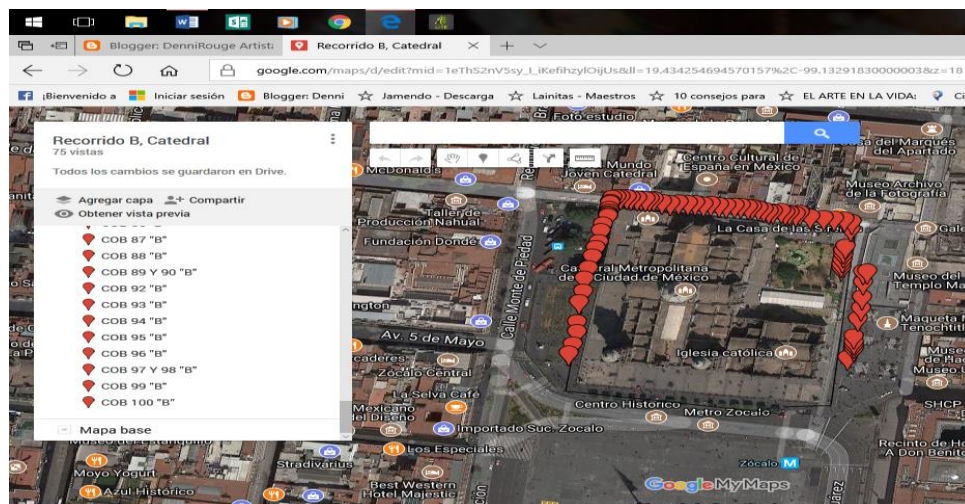


Ilustración 3 COB mapa "B"



Después del mapeo en *Google maps*, presenta una entrada en su blog<sup>159</sup> en donde explica el motivo de la acción y como lo vincula con el cuerpo postorgánico, mediante las posibilidades de la expansión corporal mediante los e-devices que permiten la multiplicación del esquema corporal dando una dimensión de ella. Con la dirección web elaboró un código QR que imprimió en calcomanías, posteriormente las pego en diversos elementos del lugar que presentaran un área idónea en donde se pudiera adherir y que estuvieran cerca de la localización de las colillas. (ilustración 4 y 5)

Con esta acción la artista evidencia los dos espacios públicos: el real del mundo tangible y el espacio público virtual que se ven enlazados mediante la interfaz y el *wi-fi*, siendo esta la razón por la cual esta obra se mueve entre las dos "realidades". La realidad física la aborda con el *walking* del lugar en búsqueda de objetos que puedan almacenar alguna muestra biológica humana para detectar el cuerpo biológico expandido por medio de elementos que se dejan olvidados en el entorno.

La artista explica que, para ella la colilla expresa más que hábitos o adicciones, habla de cuerpos y emociones, de circunstancias específicas que hacen que ese cuerpo se extienda mediante el cigarro y se reduzca a una simple colilla que se queda olvidada en el piso, las jardineras o en cualquier lugar fuera de un bote de basura. Estas en su resignificación y descontextualización pasan a ser Cuerpo Objeto-Biológico COB que es un residuo de la corporalidad humana extendida que se evidencian en lo digital.

“La identidad digital se caracteriza por su dimensión temporal. El proceso de construcción de la identidad digital a lo largo del tiempo deja huella en la red y queda visible y accesible a todos. La identidad digital se percibe como la suma de la

---

<sup>159</sup> Denni Rouge: <http://dennirouge.blogspot.mx/2015/10/la-posibilidad-del-ser-mediante-el-ser.html>

identidad del pasado (la huella) y de la identidad del presente”.<sup>160</sup>

Es decir, mediante los espacios públicos que registro, se puede la existencia de la posibilidad del ser mediante el ser, en otras palabras, el cuerpo se expande en la colilla que dejará olvidada en dichos lugares que son una extensión de lo privado, los cuales al ser digitalizados hablan de ese cuerpo expandido transformándose en residuo, los COB adquieren una visualización y una subsistencia en ambos entornos: lo real y digital en los que se exhiben y existen.

“Luego las tecnologías personales inalámbricas digitales que posibilitaron las conexiones remotas y supusieron una nueva forma de desconexión próxima. En ese proceso y sin que apenas nos hayamos dado cuenta, hemos convertido el espacio público en una extensión de nuestra privacidad.”<sup>161</sup>

En consecuencia, Rouge aquí habla de cómo gracias a los e-devices y la cosificación del cuerpo humano, este puede ser cualquier cosa y a su vez ser expandido mediante el mundo digital, logrando inmortalizarlo cuando este ya no tiene un uso concreto. La analogía de convertir la corporalidad en una colilla, remite al hecho de que este se consume y es desechado, olvidado y apartado de su naturaleza cuando se cosifica y se borra temporalmente al sujeto, aquí ella lo surpime todo, dando paso al cuerpo sin órganos de Deleuze, como se mencionó en el apartado 2 que se refiere al cuerpo postorgánico e-devices que es el esquema corporal digitalizado y expandido mediante herramientas digitales, en donde ella marca no solo la ubicación de estos objetos que pertenecen a un grupo de individuos sin rostro al mismo tiempo evidencia su repetición del cuerpo en un mismo espacio. Lo cual indica la posibilidad de un cuerpo de ser visto en diferentes dispositivos móviles a un mismo tiempo incluso en un marco espacial físico corto.

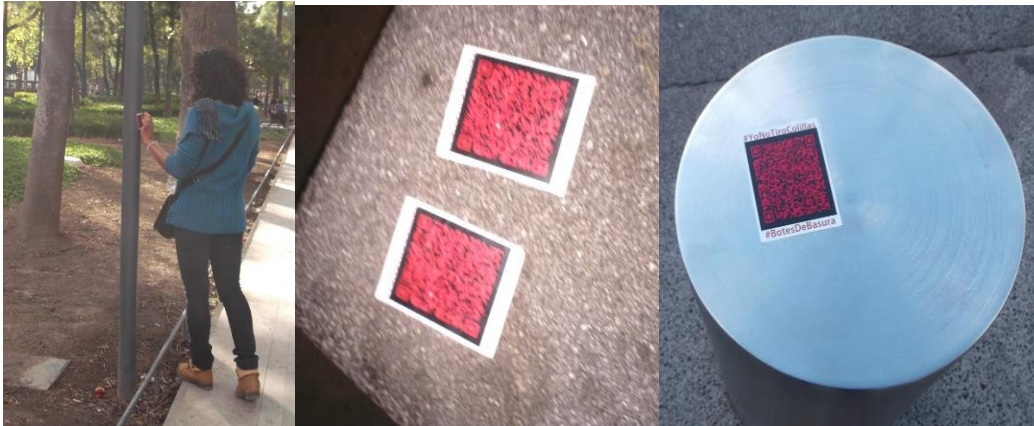
---

<sup>160</sup>Domenico Di Siena *Espacios sensibles hibridación físico digital para la revitalización de los espacios públicos*, p.151. 2009

<sup>161</sup> Ecosistema Urbano. *Ciudad Híbrida | Smart Cities: entrevista a Diego Soroa*.  
<http://ecosistemaurbano.org/castellano/ciudad-hibridasmart-cities-entrevista-a-diego-soroa/>



*Ilustración 4 Código QR*



*Ilustración 5 Pegado de las calcomanías del código QR*

*“Esta acción me llevo a la reflexión de la corporalidad que se desprende de su materia original para transubstanciarse en el mundo digital, logrando la convivencia de ambas corporalidades al mismo tiempo en que se desvela así misma y se manifiesta”*

Otra obra de Rouge que remite a la multiplicación corporal mediante las tecnologías es “Desmaterialización” (Ilustración 6), esta imagen es un autorretrato de la artista. En esta pieza ella habla de la desencarnación que se manifiesta en el proceso de digitalización de un cuerpo, muestra una desfragmentación del cuerpo, que se empieza a encarnar en biodatos que le darán vida y cuerpo en la realidad virtual.

Esta imagen puede ser leída desde dos perspectivas una de las lecturas es que el cuerpo entra en el celular y la segunda lectura es que el cuerpo es expulsado al mundo virtual, por eso hay líneas rojas que hacen referencia a las vísceras y

sangre que se presentan durante un parto. Lo que aquí se ve es una alusión a un nuevo nacimiento en donde el desocultamiento psicológico de la corporalidad se hace presente y entonces el esquema corporal del yo se hace evidente en las actitudes corporales, entonces esta nueva corporalidad se manifiesta libremente mostrando el *wannabe* y su materialización, formando parte de un mundo de fantasía y simulacro como es la realidad virtual.



*Ilustración 6 "Desmaterialización"*

Tanto “la imposibilidad del ser mediante el ser” y “desmaterialización”, muestran el cuerpo postorgánico e-devices el cual se transforma en biodatos y en bioimagen que hacen referencia a un individuo. Estas obras pueden ser parecidas a las del artista Marcel-Lí quien muestra las posibilidades que la tecnología le ofrece al cuerpo para ser expandido, habitar en dos lugares al mismo tiempo, el ser visto mediante pantallas y reconocerse en esas imágenes. Por lo tanto, tanto la técnica

en la biotemática de Rouge y la técnica biomedial del bioarte, son capaces de mostrar como la corporalidad puede ser alterada, transformada y expandida por medio de las tecnologías ópticas y los dispositivos móviles, permitiéndole al cuerpo alcanzar uno protético e incluso tener un atisbo de inmortalidad después de muerto.

Otra perspectiva del cuerpo postorgánico que muestra Rouge se encuentran las obras “Cambio de piel” y “creación del cuerpo postorgánico” en las que muestra como el ideal del cuerpo perfecto puede ser concebido de dos formas.

Con “Cambio de piel” (ilustración 7) habla del desocultamiento, en la imagen se encuentra una mujer que se desprende de su piel que remite al hecho de desvestirse, incluso el formato del dibujo que es en acordeón pareciera un biombo que pretende ocultar la desnudez del cuerpo a la vez que la pone al descubierto al espectador, quien tiene en sus manos la decisión de dejar ese cuerpo desnudo de piel así mostrando su carne, o lo viste y le confecciona mentalmente un nuevo atuendo de acuerdo a las expectativas e ideales que tienen del cuerpo femenino.

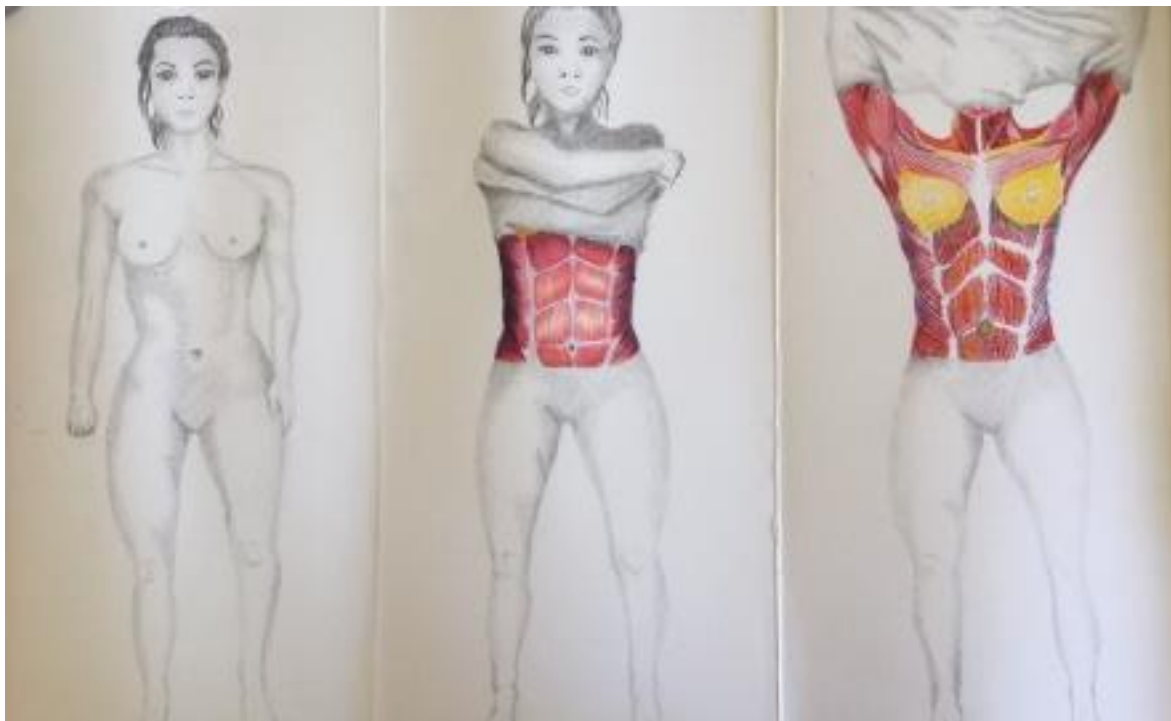
Esto quiere decir que aquí el espectador en su mente tiene el control de lo que sucede, Rouge representa al cuerpo postorgánico como medio de control social, que te indica cómo debe de lucir ese cuerpo, por lo tanto, las opiniones retrogradadas al respecto de la corporalidad se ven materializadas en la imagen simbólica que el espectador se crea en su mente que solo expresará mediante comentarios para la obra.

Esta imagen también muestra la aspiración de cambiar o mejorar aspectos del cuerpo basándose en la necesidad de satisfacer deseos propios o de terceros, razón por la cual el sujeto se cosifica para lograr su cometido, es decir:

“El deseo siempre está agenciado, el deseo es lo que el agenciamiento determina que sea. Al nivel de las líneas de fuga, el agenciamiento que las traza es del tipo máquina de guerra. Las mutaciones remiten a esa máquina, que no tiene verdaderamente la guerra por objeto, sino la emisión de

cuantos, de desterritorialización, el paso de flujos mutantes (en ese sentido, toda creación pasa por una máquina de guerra).”<sup>162</sup>

Razón por la cual los sujetos siempre enfrenta una guerra interna para satisfacer sus deseos respecto a su corporalidad , algunas veces una resistencia social para no dejarse transformar por el medio que les exige sutilmente ciertas características corporales y en otras ocasiones una lucha por alcanzar a satisfacer los deseos de otros, es por eso que Deleuze se refiere al deseo en la máquina de guerra, ya que todas nuestras maquinas pasan por una lucha para ver satisfechos o evadir sus deseos en cuanto a su corporalidad.



*Ilustración 7 "Cambio de piel"*

Esta obra muestra como los cambios en el cuerpo se van filtrando en el individuo hasta que lo trastocan por completo, se puede comparar con la obra “Exoskeleton” del artista Stelarc dicha obra que ya se mencionó anteriormente muestra una enorme máquina que es controlada por el artista quien la usa desnudo

---

<sup>162</sup> Deleuze y Guattari. *Mil mesetas. Capitalismo y Esquizofrenia 9, 1933 Micropolítica y segmentarida*, p, 233

para amplificar los movimientos y sonidos corporales, ambas obras marcan los límites corpóreos y como estos se pueden controlar por el individuo mismo y por otros.

En “Creación del cuerpo Postorgánico” (ilustración 8) Rouge expresa la necesidad de conseguir un cuerpo que perdure, logrando un equilibrio entre lo simbólico del corazón que son las emociones y el simbolismo de la razón representado por un cerebro, para así no perder el control en ninguna circunstancia emocional y evitar poner de manifiesto las debilidades. En esta imagen se aprecia nuevamente una mujer, a esta obra la acompaña una cita de la novela “La mecánica del corazón” en la cual expresa lo cansado que resulta a un ser humano recomponerse tras cada fractura que sufre la psique por las emociones, dichas heridas emocionales alteran al cuerpo y lo transforman, son cambios físicos tangibles, como son el cambio de look, la perfección corporal y el ir dejando de lado las emociones, para volvernos una máquina racional que no es capaz de perder el control.

La imagen por si misma remite al momento de la gestación razón por la cual se titula “Creación del cuerpo postorgánico”, la unión de las figuras anatómicas a los órganos mediante tubos, la posición fetal y el cuerpo erguido, aluden a la gestación y al parto. Esta obra según la artista debe de leerse de izquierda a derecha.

En palabras de la artista respecto a la obra dice: “De esta forma concibo la creación del cuerpo postorgánico a partir de dos órganos vitales en los que se ve afectado el musculo cardiaco por las emociones y se reflejan en lo corpóreo. Al mismo tiempo pone de manifiesto que la encarnación puede ser transferida mediante la técnica y adquiere autonomía alejada de la fragilidad corporal y lo emocional”.<sup>163</sup>

En otras palabras, la obra, refleja la encarnación a partir de una extensión corporal que se desencarna de su fragilidad biológica; para encarnarse en el

---

<sup>163</sup> Denni Rouge, <http://dennirouge.blogspot.com/2018/10/obsolescencia-del-cuerpo-postorganico.html>



postorgánico. Es decir, mediante los avances tecnológicos el cuerpo “ganaría un espacio de incorporación enormemente expandido capaz de abarcar extensiones técnicas del cuerpo (humano) no menos que una materialización concreta”<sup>164</sup> que se pondría de manifiesto si se produjeran cuerpos perfectos en serie.

*Estoy harto de tener que repararme,  
quisiera algo lo bastante sólido para soportar las emociones fuertes, como todo el mundo.  
¿No tendrías un reloj de recambio?  
-Eso no arreglaría nada, ya lo sabes.  
es tu cuerpo de carne y hueso el que habría que reparar.  
Y para eso, no necesitas ni un médico ni relojero. Te hace falta o bien amor,  
o bien tiempo... pero mucho tiempo.  
-No tengo ganas de esperar y ya no tengo amor, cámbiame este reloj, ¡te lo suplico!  
Malzieu. La mecánica del corazón*



Creación del cuerpo postorgánico *Ilustración 8 "Creación del cuerpo postorgánico"*

<sup>164</sup> Mark Hansen. *Ibid.* p, 98 (Traducción del autor)



Aquí se puede ver lo que expresa el artista Stelarc respecto a la fragilidad corporal y su obsolescencia ante la tecnología, en la cual estaría encontrando una aliada para mejorar su corporalidad en todos los aspectos.

En la obra “Deseos” (ilustración 9) en la que se aprecia otro autorretrato, la artista expresa como se sentía después de someterse a la primera cirugía ocular, la cual era necesaria para conservar la vista, detener la enfermedad que tiene en sus corneas que conducen a la ceguera, con esta primera cirugía comienza a ver realizados sus deseos de tener una vista medianamente aceptable dentro de sus criterios, debido a que el uso de lentes y lentillas le produce un desacuerdo, ya que ambos repercuten en como ella se percibía físicamente con estos elementos necesarios para ver y sus anhelos era lograr ver sin ninguno de estos dos elementos.

La imagen representa como ella se percibía y sentía en el proceso posoperatorio, los cuidados que debía tener y la dura recuperación a la que se enfrentó, al redescubrimiento de su ser, de la corporalidad y un nuevo proceso de reconocimiento de todo lo que la rodeaba, a causa de que podía percibir cosas que antes no hacía. Con esta primera intervención quirúrgica la artista no logra tener una vista “perfecta” debido a que tiene que usar lentillas rígidas especiales, ya que estas tenían una curvatura que se adaptaba a su cornea deformada, las cuales tenía que usar para poder ver bien. Con la segunda intervención quirúrgica para corregir, es cuando alcanza a tener una vista del 98% casi perfecta, no obstante, sigue queriendo tener una vista perfecta alcanzar el 100% e incluso superarlo, por causa de que cree que debe de haber un cambio sustancial entre el 98% y el 100% de la vista, e incluso implementar alguno aditamento intraocular que le permita superar ese estándar visual.

“En la obra expreso como yo percibía que la vista mejoraba gradualmente conforme pasó el proceso desinflamatorio, pero al mismo tiempo sentía una cabeza y unos ojos que no eran míos, que se transformaban durante el día y en la noche se encontraban resguardados detrás de los protectores, para no sufrir ninguna lesión mientras dormía. Las líneas negras que están en los bultos que serían los ojos, eran las aberturas por las

que podía llegar a ver escasamente los primeros días y al verme en el espejo encontraba un ser ajeno a mí, algo que se deformaba entre los protectores y los gorros”.<sup>165</sup>



*Ilustración 9 "Deseos"*

Aquí como en la obra del artista Stelarc “Ear on arm” muestra lo que ocasionan los deseos de la perfección corporal, que esta puede conducir a los excesos, marcan el defecto corporal y en algunas ocasiones el sobrante, conjuntamente muestran como incluso esa vista casi perfecta que alcanzo a obtener Rouge con el paso del tiempo se volverá decadente e incluso puede volver a usar lentes, volviendo obsoleta sus intervenciones quirúrgicas, de igual manera es un recordatorio del hecho de que en cualquier momento puede seguir avanzando la deformación que tiene en sus corneas, ya que su enfermedad no tiene cura, y en la OMS es considerada una de las principales causas de ceguera en países en vías de desarrollo, por causa de no ser diagnosticada a tiempo aunque se muestren los síntomas.

La experiencia personal de la artista con respecto a su enfermedad que la coloca como débil visual, le hace buscar por medio del arte la forma de concienciar

---

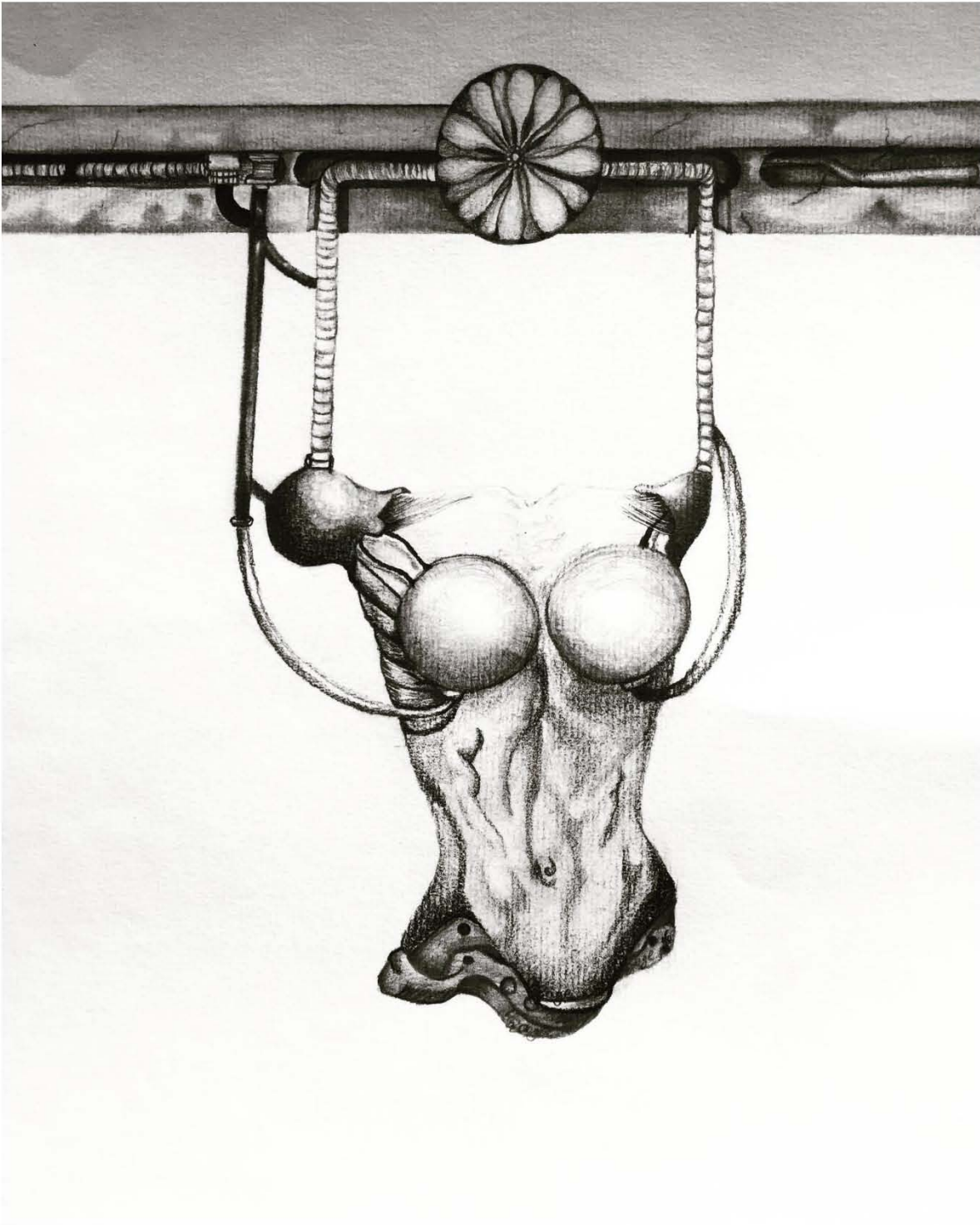
<sup>165</sup> Denni Rouge, <http://dennirouge.blogspot.com/2018/10/obsolescencia-del-cuerpo-postorganico.html>

a las personas de los problemas visuales, la importancia de acudir al especialista o solicitar el pase en el seguro social, puesto que ella alrededor de 16 años estuvo acudiendo a oftalmólogos y revisiones cada seis meses por parte del seguro social, y a sus 26 años le diagnosticaron el problema que estaba ahí manifestándose todo el tiempo y no había un oftalmólogo competente que le hablara de posibles problemas en sus corneas. Así mismo cuestiona la ética del sistema de salud y a los malos doctores, que solo tratan superficialmente un síntoma sin llegar a la raíz del problema, aquí el síntoma era el astigmatismo pronunciado que empeoraba cada vez más, pero lo importante para algunos de esos oftalmólogos era la miopía y el astigmatismo, hasta que la canalizaron al especialista porque podía ser deformación de córnea, que al final fue y recibió el tratamiento oportuno. Dicha experiencia personal también la hace reflexionar sobre los niveles de adquisición económica, ya que muchas personas no tienen el recurso necesario para someterse a esta clase de cirugías que son necesarias para evitar la ceguera, por lo cual la ética del sistema de salud y los médicos es cuestionable en todos los aspectos.

Con otro enfoque del cuerpo postorgánico y de cómo Rouge lo concibe, se encuentra la obra “Siliconas” (ilustración 10), en este dibujo se puede apreciar la clara influencia del dibujante H.R. Giger, a razón de que vemos un torso femenino que tiene tubos conectados a sus senos, vemos un cuerpo roto y mecanizado. Esta imagen remite a los implantes mamarios a los que muchas mujeres se someten para obtener senos prominentes, redondeados y firmes, por lo cual lo que estaba destinado a reconstrucción por trauma o pérdida, se ha convertido en el favorito de la cirugía estética.

Esta obra remite y habla de la cosificación corporal que se abordó en el primer apartado de este texto, también muestra como una mujer entra y sale constantemente de estos estados a voluntad propia o como consecuencia de un medio ambiente hostil hacia la corporalidad femenina que le dice todo el tiempo como lucir, como debe de ser su cuerpo para ser considerada bella y sexualmente atractiva. Sigue manifestando a la corporalidad postorgánica como la del deseo, ya

que muchas de las cirugías estéticas responden a las expectativas que tienen los individuos para mejorar sus cuerpos y hacerlos perfectos.



*Ilustración 10 "Siliconas"*

Otra obra de Rouge que habla de la cosificación corporal y la perfección atribuida a un estereotipo racial es “Perfección” (ilustración 11). La insatisfacción corporal y la búsqueda de la perfección traen consigo una serie de anhelos por modificar algo que se encuentra desagradable a la vista propia o que busca la aceptación de terceros. Esto genera el cuerpo de deseo que dará paso al postorgánico, el cual comenzará a materializar todos los anhelos que se puedan tener en torno a él.

Esta imagen como la anterior muestra la estandarización corporal femenina, sin embargo, se centra más en el *wannabe* que muchas mujeres quieren alcanzar como consecuencia de un estereotipo racista que hay en México, en donde las personas de piel clara o rubias son consideradas como las más atractivas y por consiguiente las que tienen mejor nivel de vida e ingresos económicos la mayoría de las veces. Este estereotipo se asume en calidad ser una visión extranjera que ha sido la clave del racismo a lo largo de la historia de la humanidad, en el que las mujeres blancas, de ojos y cabello claro, se encuentran “muy atractivas” o que la publicidad racista ha dejado de manifiesto que debe de ser la belleza femenina y todo lo que no entre en esos estándares no debería ser considerado bello.

Por otro lado, las películas de Hollywood muestran el estereotipo de la mujer rubia y blanca, deseable sexualmente, dotadas de belleza y carisma, que en realidad son huecas y frívolas, en contra parte de la “morena” (que denominan por tener el cabello oscuro, no obstante, de piel clara) a quien colocan como poco atractiva, pero inteligente, antipática y con mucho sentido común algo que las rubias no poseen.

En cuanto a la publicidad mexicana que muestra modelos, actrices y cantantes de un estereotipo muy evidente, personas de piel clara, de cuerpos delgados, pechos grandes, glúteos prominentes en el mejor de los casos, cabello teñido en diversas tonalidades de rubio o castaño claro y algunas con el cabello negro natural. Se puede apreciar que no se considera guapa a una mujer de piel morena clara, media u un poco más oscura, ya que en nuestro país se muestra una amplia gama de tonalidades morenas que en muy pocas ocasiones llegan a ser

negros. Las corporalidades en el mundo de la farándula mexicano al salirse del estándar son tratadas con un perfil bajo en donde la fama no puede ser alcanzada si no perteneces a ese círculo de perfección en la piel. En el caso de los hombres es más fácil encontrarlos en perfiles altos a causa de su imagen varonil es bien vista, así que es más frecuente que los modelos sean apiñonados, morenos claro o medios o más oscuros, de la misma manera hay actores con estas tonalidades teniendo papeles protagónicos que les darán un perfil alto en el mundo de la farándula.

La imagen del dibujo es una mujer de piel clara, rubia y delgada, el sentido simbólico en esta pieza gira en torno a dos premisas, la ya mencionada de la perfección y la belleza que se le atribuye a este estereotipo de compleción física y la segunda a la imperfección que este estereotipo tiene.

La misma composición del cuerpo en la imagen lleva por dos vertientes, la primera es la construcción de un cuerpo perfecto que se enfoca al estereotipo de belleza para estandarizar el color de piel y dejar de lado toda manifestación racista que existe. La segunda lectura que se le da es que al momento de construir un cuerpo perfecto se busca que tenga o posea ciertas habilidades que un humano promedio no posee y para los cuales necesita aparatos que extiendan su corporalidad, su fuerza entre otras características. Con lo cual se evidencia que incluso el estereotipo de perfección y belleza es imperfecto al grado de necesitar mejorar su cuerpo mediante alguna intervención tecnológica o quirúrgica que lo mejore dejando atrás su obsolescencia corporal.

Siendo estas las piezas más evidentes de Rouge que representan la corporalidad postorgánica a causa de que podemos ver cuerpos humanos siendo intervenidos y perfeccionados, o ampliados y llevados a la realidad virtual, se ha podido encontrar una similitud con algunos de los artistas que aquí se mencionan.



*Ilustración 11 "Perfección"*

Con otra perspectiva del cuerpo postorgánico Rouge muestra otras opciones de este cuerpo perfeccionado por técnicas médicas y prótesis, como veremos en “Germen dentario con aditamentos tecnológicos” (ilustración 12). Esta obra muestra las prótesis dentales otro tipo de herramienta médica, solo que aquí desde la odontología para obtener el cuerpo perfecto. Y es que a quien no le gusta una sonrisa blanca, con los dientes alineados, en una sola palabra perfecta, por lo cual la ortodoncia estética ha ido ganando terreno para contribuir a la perfección

corporal, y es que la dentadura no solo es importante para el proceso de masticación, trituración y alimentación, se ha convertido en parte de una presentación corporal impecable, por lo cual las personas deben de cuidar sus dientes no solo por salud, sino que también por estética.

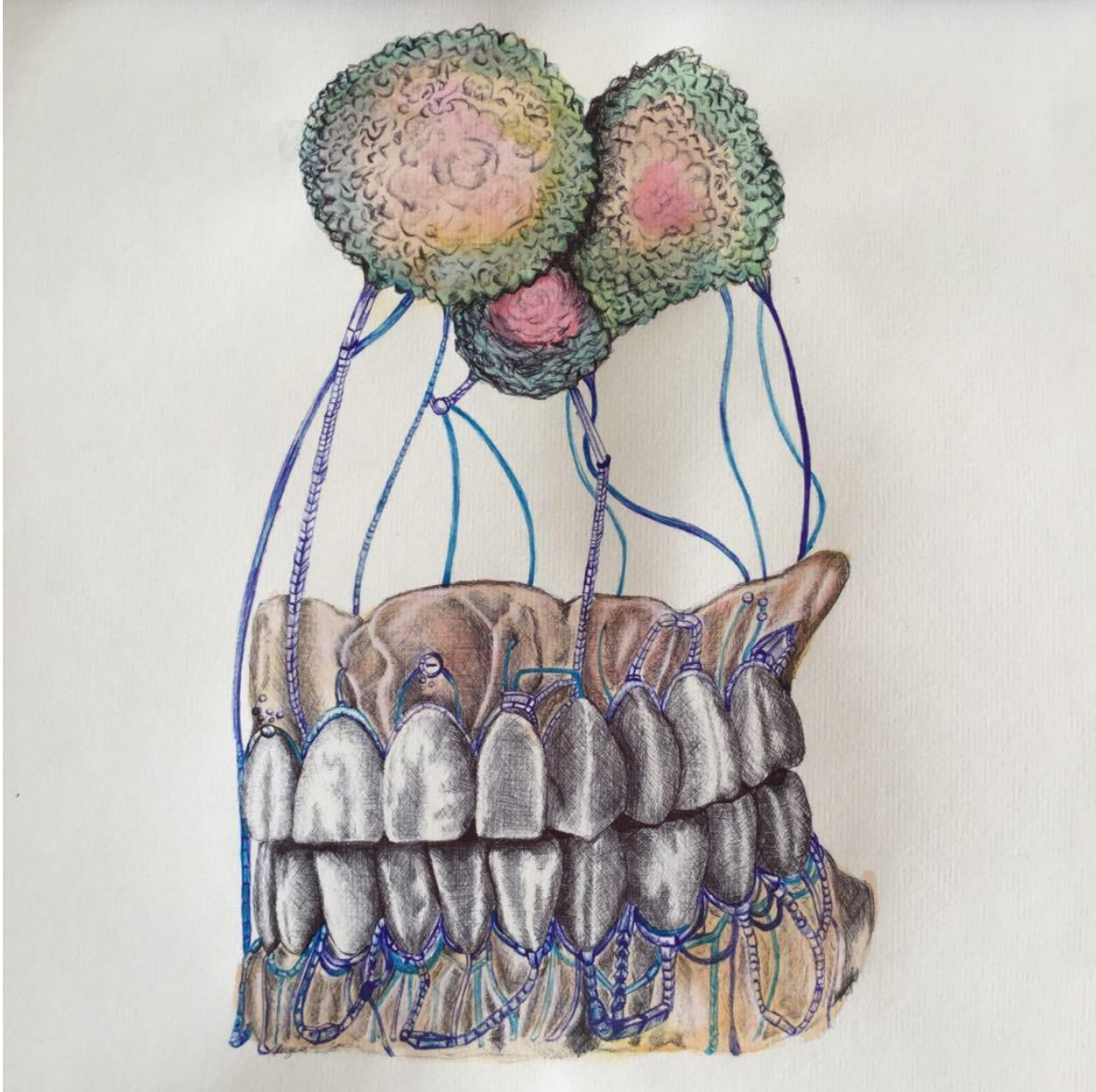
Por medio de los dientes se puede saber los hábitos de una persona, las manchas de tabaco y café poco estéticas al igual que los incisivos amontonados no son agradables visualmente, no obstante, estos se solucionan con una limpieza dental, y la alineación dental se consigue con los antiestéticos brackets. La limpieza inadecuada, los problemas de encías y mal aliento son factores para que exista cierto rechazo a alguien sin necesidad de conocerlo, puesto que no inspiran confianza y tampoco hablan bien de ellos en cuanto a sus hábitos personales.

La necesidad de cambiar la anatomía del hueso que es la que controla la distribución dental, requiere reventar por medio de los brackets los ligamentos de la encía, así mismo causa daño en el esmalte dental y en algunas ocasiones cuando este es delgado daña la dentina provocando sensibilidad dental, el mismo espacio de la cavidad bucal es lo que ocasiona en la encía el amontonamiento dental que la salida de las segundas y terceras molares ocasionan que se recorran los dientes delanteros para generar espacio para las muelas, principalmente en incisivos y caninos, esto es más frecuente en los dientes inferiores. Para evitar dicho amontonamiento se extraen las terceras molares, conocidas como las muelas del juicio, que son dientes que ya no son necesarios a causa de que los hábitos alimenticios han cambiado por lo cual se hace una cirugía maxilofacial o extracción, que le tomara al paciente 5 días de sanación, con una dieta temporal, antibióticos y revisión posoperatoria. La extracción de las terceras molares ocasionara que poco a poco los dientes recobren su posición original, esto es porque la encía es el único hueso con memoria por lo cual los dientes se acomodan por si solos.

El título de esta pieza responde al nombre científico, el germen dentario es el que origina a los dientes, las personas poseemos dos de estos gérmenes dentarios, los primeros son los que originan los órganos dentales infantiles que se caerán a determinada edad para dar paso a los gérmenes dentarios de los órganos dentales



permanentes, algunas veces se puede tener la carencia germen dentario de los incisivos o caninos, e incluso se puede presentar que se tenga más de un germen dentario en los caninos principalmente.



*Ilustración 12 "Germen dentario con aditamentos tecnológicos"*

Así que en la imagen apreciamos a gérmenes dentarios en la parte superior, en la parte inferior esta la dentadura, estos dos elementos están unidos mediante tubos que se filtran por toda la dentadura. Esta imagen simboliza el hecho de que para alinear la dentadura de manera permanente se debería de corregir el espacio

de cada germen dentario a partir del momento en que se empieza a efectuar el cambio dental para así evitar los antiestéticos brackets y los aparatos de silicón denominados *guarda oclusal* para hacer perdurar el efecto del tratamiento y evitar que se desalineen regresando los a su orden original. Esta imagen como las anteriores habla de los deseos encaminados a la obtención de la perfección corporal, este se ha convertido en “necesario” ocasionando que la estructura biológica sea alterada y transformada con fines estéticos para dar paso al cuerpo postorgánico.

Por último, se encuentran los diseños de prótesis de lujo (ilustración 13 y 14) con las cuales Rouge marca otro factor del cuerpo postorgánico, su propuesta es entorno a la creación de prótesis que sean personalizables como un accesorio más del outfit, prótesis biónicas que puedan cambiar de color, forma, verse bien y al mismo tiempo cumplir con la función del miembro superior o inferior faltante, que a completen al cuerpo de forma natural, dando paso incluso a la estructura cyborg. Estas imágenes que se quedan solo en papel y lápiz expresan las posibilidades de la personalización de las prótesis, no como un referente a la discapacidad sino más bien como una perfección corporal, a su vez remiten a las prótesis de piernas de lujo que trabaja Viktoria Modesta, haciendo de algo necesario algo único que hable de la identidad de una persona y esta se sienta cómoda con el uso de estas.



Ilustración 13 "Diseños de prótesis"

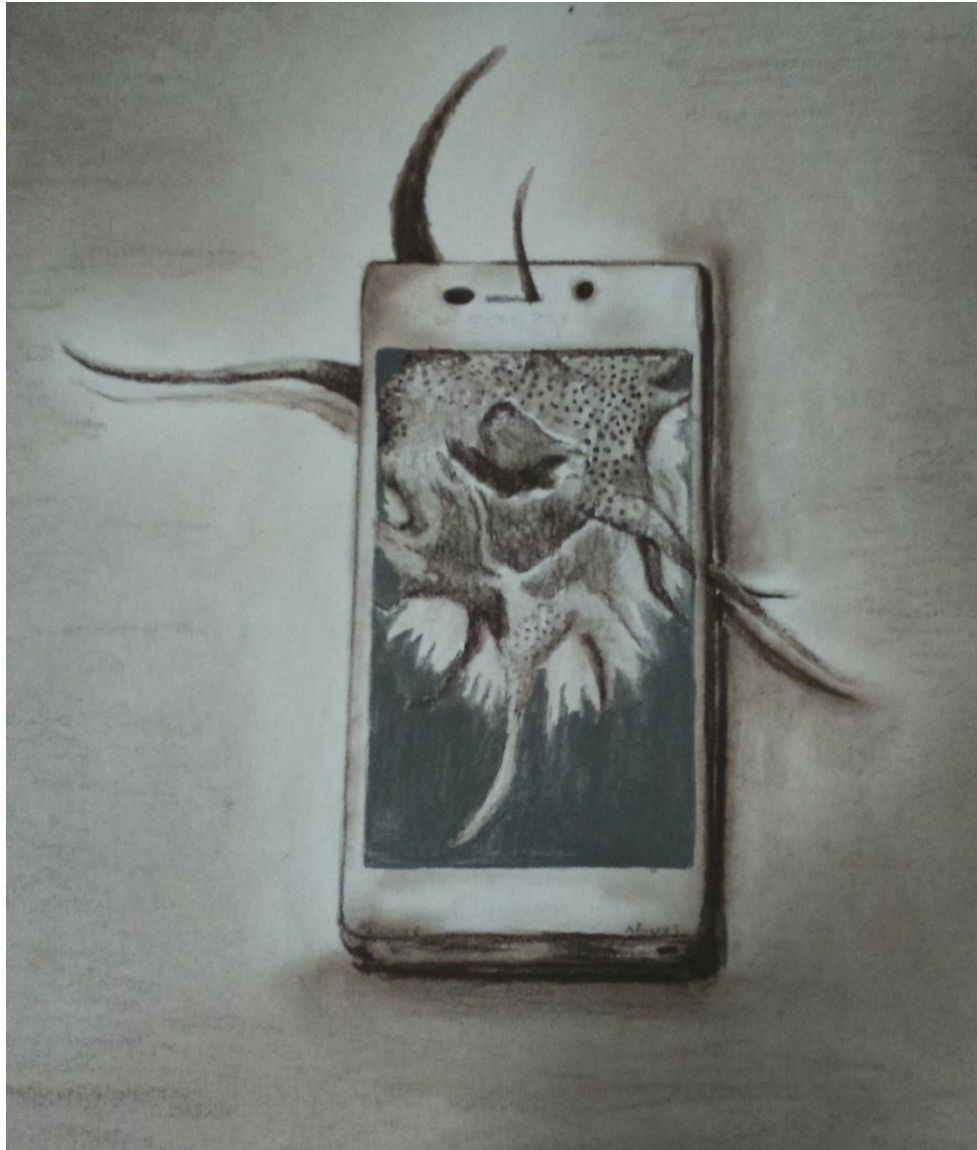
Para finalizar con el trabajo de Rouge, cabe mencionar una última obra que se titula "Invasión" (Ilustración 15) la cual no habla como tal del cuerpo postorgánico, pero remite a él, e incluso muestra la realidad de lo biológico siendo absorbido, manipulado, reconfigurado, alterado por la tecnología. En esta imagen Rouge pone a una célula madre que se desborda de un dispositivo móvil que la está conteniendo y a su vez, se podría decir que la célula está escapando o entrando en la pantalla del móvil, convirtiendo a este en su nuevo soporte de encarnación que requiere de él para sobrevivir.





*Ilustración 14 "Prótesis"*

Este dibujo representaría también la psicastenia tecnológica al mismo tiempo que la tecnologización corporal, al mismo tiempo muestra lo que sucede a lo biológico mediante la tecnología, su lectura y significación incluso remite a Biosonot de Gilberto Esparza, en el cual un robot que sirve como biorreactor permite que las colonias pululantes de las aguas negras se reproduzcan y se mantengan con vida dándole movimiento al biobot, que se muestra como una maquina autónoma donde los movimientos y sonidos son originados por este grupo de bacterias que se mantienen con vida.



*Ilustración 15 "Invasión"*

En conclusión, el arte cumple una función importante para hablar de las nuevas tecnologías y biotecnologías, como alteran y transforman al cuerpo, a lo biológico y a la vida en general, ponen de manifiesto como estas pueden ser cuestionadas éticamente, aunque estén destinadas a cumplir un “bien mayor”; conjuntamente expresan las posibilidades de lo que el cuerpo humano puede obtener como parte de una evolución mediada por la tecnología. Así que no importa en que tendencia y línea del bioarte se muevan, ya que las dos expresan lo mismo

y ponen de manifiesto el mundo de posibilidades que se abrió no solo para los artistas, sino también para la corporalidad que puede cambiar y trascender, volverse inmortal, conseguir el cuerpo cyborg y posteriormente el protésico, por eso es importante mencionar al bioarte como parte importante del cuerpo postorgánico, ya que dentro del arte se manifiesta y se expresa desde diferentes puntos de vista.

El arte como ya se ha visto a lo largo de este apartado los artistas mencionados ponen de manifiesto la obsolescencia del cuerpo postorgánico, a causa de que sigue muriendo, e incluso se podría decir que el arte lo ayuda a inmortalizarse, pero este también responde a las necesidades de su época y como todo en nuestra época se convierte en obsoleto, pasa de moda y muchas de estas obras pasaran al olvido, y algunos artistas no logran trascender o perdurar en la historia del arte, sin embargo desde la web, permanecerán y serán activados en cada búsqueda que se realice respecto a un tema. La obsolescencia corporal es algo que no se ha superado y que incluso escapa de las posibilidades tecnológicas a causa de que aún no se ha solucionado el problema de la muerte corporal que es la obsolescencia propiamente dicha del cuerpo.

La relevancia del cuerpo en el arte y cómo va sufriendo transformaciones hasta llegar al cuerpo tecnológico, en el que se aprecia su obsolescencia y perfeccionamiento, la ampliación de sus movimientos y cualidades, o la alteración genética, muestran como el cuerpo se abre a un mundo de posibilidades tecnológicas. Se aprecia también que los artistas se apoderan de este concepto y lo representan o muestran la obsolescencia a cuyo sometimiento lo exponen los avances tecnológicos, que bien pueden ayudarlo a superar ciertas limitantes, pero jamás harán que deje de lado su obsolescencia ante la tecnología, debido a que esta lo hará entrar y salir de ese estado.





## CONCLUSIONES

A lo largo de este texto se ha explicado por qué el cuerpo postorgánico es una evolución conceptual y física de la máquina perfectible y los motivos por los cuales esta nueva manifestación corporal no puede entrar en la visión del cuerpo cyborg, posthumano o transhumano, a causa de que su estética y los avances de la biotecnología, las limitantes y debates de la bioética no han permitido alcanzar esa estructura corporal. Ciertamente varios autores han planteado que el cuerpo humano actual se mueve entre esas líneas, sin embargo, aunque los límites conceptuales y las fronteras de las posibilidades físicas de la carne se ven borrosas y no se pueden demarcar de forma precisa, en esta investigación se plantea el término con el que debe de ser nombrado. Nuestra corporalidad actual y la evolución tecnológica que invade al cuerpo muestran un margen muy claro que lo aleja de los otros términos.

También se ha planteado la obsolescencia de dicha corporalidad la cual se obtiene mediante la tecnología con la que tiene contacto, el cuerpo por sí mismo no

es obsoleto ante las tecnologías, a causa de que ninguna lo ha superado ya que no hay una corporalidad mejor que el biológico, ciertamente se puede volver inadecuado para ciertas actividades para las cuales se ha visto siempre intervenido por las herramientas y hoy en día por los procesos tecnológicos con los que interactúa y lo invaden que lo mejoran o lo vuelven adecuado. Sin embargo, eso no quiere decir que sea obsoleto, por lo cual la premisa de Stelarc del cuerpo obsolescente gracias a su condición de deterioro y de procesos biológicos que lo conducen a una finitud, no es aplicable, debido a que en el único momento en que en realidad es obsoleto es cuando se convierte en un cadáver a causa de que este deja de funcionar, es inadecuado y no cumple ninguna función.

También se ha visto como la necropolítica como parte del biopoder prohíbe el uso del cadáver más allá de cierto tipo de usos o investigaciones médicas como se planteó en la página 97. Entonces como se ha visto la utilización de la corporalidad fuera de esto es ilegal, debido a que sigue rodeado de tabúes y ritos sociales donde el cadáver continúa siendo prohibido porque es contaminante, se encuentra infectado de muerte y no tiene cura, de modo tal que lo que se hace con ese cuerpo obsoleto es la inhumación o incinerarlo. Siendo esta la causa por la cual la biotemática del bioarte es importante, ya que por motivos éticos no se utilizan cuerpos humanos vivos o muertos para hablar de la combinación de las tecnologías, la vida y lo biológico, motivo por lo que los artistas recurren a esta línea del arte para hablar de lo que sucede o podría suceder con ese cuerpo mediado por las tecnologías, ya que se presenta como la única forma éticamente correcta de poner el tema sobre la mesa.

Por otro lado. con cualquiera de las dos intervenciones de la biotecnología y las tecnologías en general como se vio en el primer y segundo apartado, el cuerpo puede ser mejorado, alterado, reconfigurado o transformado, pero no importa cuanto sea intervenido por ellas, ya que sigue siendo finito, por lo cual continuara siendo obsoleto mientras las tecnologías no le proporcionen la inmortalidad y la juventud eterna. Razón por la cual se sigue conservando la obsolescencia en este



cuerpo postorgánico, el cual se aleja de la obsolescencia que declara el artista Stelarc.

Desde otra perspectiva este cuerpo como se ha abordado va “del cuerpo maquina al cuerpo postorgánico” (páginas de 15 a la 29) y se puede percibir que no surge solo, tiene antecedentes históricos conceptuales, que van desde el cuerpo perfectible al cuerpo máquina que evoluciona en el postorgánico, que a su vez este evolucionara en el cyborg y este en el prostético, por lo cual se requiere rastrearlo en diferentes áreas de conocimiento, como la filosofía, la sociología, el arte y la literatura, ya que ahí reside el germen creador del perfeccionamiento corporal y la búsqueda de la inmortalidad. El termino post significa “después de” por lo cual, aquí denota después de lo orgánico que remite al compuesto corporal que ha sido alterado por las biotecnologías o las tecnologías de la información, sin embargo, en ningún momento se puede hablar del cuerpo “natural” a causa de que siempre ha estado atravesado por diversas herramientas tecnológicas desde las más arcaicas hasta las nuevas tecnologías que se manifiestan hoy en día.

Razón por la cual este vocablo se usa para referirse al cuerpo que ha comenzado a presentar hibridaciones con la tecnología en su interior o que usa constantemente los e-devices que alteran de diversas formas su corporalidad como se expresó a lo largo del apartado dos que refiere a la tecnologización corporal del cuerpo postorgánico. Entonces este cuerpo no responde tampoco al posthumano que se refiere al sentido de lo cyborg y lo prostético ya que se habla de “un ser (natural-artificial) con unas capacidades que sobrepasarían de forma excepcional las posibilidades del hombre actual. Esta superioridad sería tal que eliminaría cualquier ambigüedad entre un humano y un posthumano, completamente diferente y más perfecto”<sup>166</sup> y el cuerpo actual no ha llegado a tales extremos, sigue presentándose imperfecto, con prótesis que no lo hacen más fuerte, pero que lo

---

<sup>166</sup> La vanguardia:

<https://www.lavanguardia.com/opinion/temas-de-debate/20130929/54388125935/humanos-o-posthumanos.html>

ayudan en ciertos aspectos como el caso del corredor con prótesis de pierna; mucho menos lo dotan de capacidades extraordinarias que superen al cuerpo biológico.

Para la obtención y encarnación del cuerpo postorgánico y sus antepasados es necesario cosificarse y hacer un borramiento parcial o total del sujeto para poder ser transformado, el proceso de cosificación se vincula con la alteridad como necesidad de ser otro, lo que le permite a ese sujeto tratar a su cuerpo como un ente separado de él que le permita transformarlo o personalizarlo a su voluntad, por lo cual el cuerpo postorgánico es la personificación del cuerpo del deseo, remite al cuerpo sin órganos de Deleuze en su versión e-devices ya que suprime todo lo biológico para transformarse en biodatos y bioimagen de un imaginario personal o colectivo que le permita trasladarse a esa realidad digital donde presenta su cuerpo como quiere que sea visto. En este tipo de corporalidad alcanza la supresión de todo cuando ese cuerpo ha desaparecido del plano físico, lo biovirtual logra por un momento que esa bioimagen y biodatos del cuerpo fenomenológico logren un cuerpo prostético que escape al paso del tiempo y de la muerte, sin embargo, no cambia la muerte biológica, ni le otorga un cuerpo que no esté condenado a desaparecer como lo hace cuando sale de los radares de popularidad de internet.

Goerge Berkeley dice que una característica de la existencia humana es ser visto, pero al no ser visto entonces comienza a desaparecer y perecer, por lo tanto, lo digital y los e-devices logran en cierto modo inmortalizar al sujeto, pero de alguna u otra forma dejara de ser visible y desaparecerá, entonces sigue siendo doblemente obsoleto ya que las plataformas digitales y los e-devices necesitan ser actualizados, sin embargo presenta el primer boceto de lo que sería un cuerpo prostético, controlado por inteligencias artificiales donde traslada parte de la conciencia humana y el ser a un cuerpo tecnológico.

Por último, se ha visto la función del arte y su importancia para expresar este cuerpo desde la línea biomedial y biotemática dentro de las diversas manifestaciones del bioarte, que habla de un cuerpo que ha comenzado a ser transformado de varias formas, muestra las diversas posibilidades que tienen las nuevas tecnologías y las biotecnologías para alterar la vida, la generación de lo

sintético y abre las líneas de debates que se mantienen controladas en el mundo científico, a las que la sociedad no presta atención a lo que se realiza ya que presentan un fin “científico” y en el arte se cuestiona la ética del uso de esas tecnologías e investigaciones por que responden a un fin “estético”, pero lo único que hacen es visibilizar lo que sucede a puertas cerradas en los laboratorios y ocasiona que las personas se cuestionen si ¿habrá un beneficio u ocasionara más problemas que soluciones?, razón por la cual el arte es importante para abrir cajas negras del mundo científico y la implicación de las nuevas tecnologías, la manipulación de la vida y le creación de vida sintética. A su vez el cuerpo postorgánico abre la posibilidad de seguir experimentando con las biotecnologías en el arte, el uso de la IA para emular las actividades artísticas y usarlas como medio para comenzar a crear el cuerpo prostético, por otro lado, la apertura de la interdisciplina en el arte permite la creación de biobots que se acerquen o presenten bocetos físicos y propuestas estéticas para la creación del cuerpo prostético.

Se contempla desde el bioarte en cualquiera de sus dos líneas la posibilidad de continuar existiendo a pesar de que su autor muera; desde las líneas más tradiciones del arte desde la biotemática, le otorgan al cuerpo postorgánico cierta inmortalidad, mientras que en la línea biomedial, algunas veces han tenido que matar a la obra ya que esta presenta las posibilidades de que esa estructura biológica permanezca viva cuando su creador se halla muerto, lo cual origina que la obra tenga que ser matada ya que si el autor muere no habrá nadie que le proporcione a esos organismos la atención y cuidado que requieren para seguir viviendo. Es decir, incluso en el arte se presenta la obsolescencia del cuerpo postorgánico, a causa de que este sigue muriendo en su línea biomedial y desde la biotemática, corre el riesgo de volverse invisible con el paso del tiempo, aunado al acto de que el arte mismo responde a la obsolescencia cuando ya no está en boga cierto movimiento artístico, como se ha visto a lo largo de la historia del arte y de cada una de las vanguardias.

## REFERENCIAS

### Bibliografía principal

1. Aguilar y Soto, Cuerpos, Espacios y Emociones, Editorial Ma. Porrúa, México, 2013
  - Introducción. Aguilar y Soto
  - “El cuerpo y las ciencias sociales”. García, Andrade
2. Braidotti, Rosi. *Lo posthumano*, Gedisa, Barcelona, 2015
3. Deleuze, Guilles y Guattari, Félix. *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Pretextos. España.2002.
  - *¿Cómo hacerse un cuerpo sin órganos?*
4. Belthing, Hans, La imagen y sus historias: Ensayos, Universidad Iberoamericana, México, 2011
5. Gascón Abellán, Mariana; de Lora Del toro, Pablo, Bioética. Principios, desafíos, debates, Alianza editorial, Madrid, 2008
6. Hansen, Mark. *Bodies in code. Interfaces whit new media*, Routledge, New York. 2006
7. Hernández Lara, Karla. *El cuerpo, la vida, la fotografía*, CONACULTA, México. 2013
8. Hernández Sánchez, Domingo. *Estéticas del arte contemporáneo*. Ediciones Universidad de Salamanca, España, 2002
  - El cuerpo obsoleto de Stelarc, Gómez Prieto, José Manuel
  - Cuerpo y tecnología, Gómez Prieto, José Manuel
9. Hernández Sánchez, Domingo. *Arte, cuerpo y tecnología*, Ediciones Universidad Salamanca, España, 2003
  - De cyborgs, superhombres y otras exageraciones, Duque Félix
10. Kac, Eduardo, *Sings of life: Bio Art and Beyond*, MIT Press Massachusetts Institute of Technology, Massachusetts, 2007
  - *Art that looks you in the eye: hybrids, clones, mutants, synthetics an trasgenics*. Kac, Eduardo
11. Lacan, Jaques. *Escritos 1. El estadio del espejo como formador de la función del yo [je] tal como se nos revela en la experiencia psicoanalítica, Siglo XIX*, México, 2009
12. Letche, Jhon. *50 pensadores contemporáneos esenciales. Del estructuralismo al posthumanismo*, Catedra, Madrid, 2013
13. Lipovetsky, Guilles, *La era del vacío*, Anagrama, Barcelona, 2013
14. Mejía, Ivan. *El cuerpo posthumano. El arte y la cultura contemporánea*, Universidad Nacional Autónoma de México, FAD. México, 2014
15. Merleau-Ponty, Maurice. *La fenomenología de la percepción*, Editorial Planeta De-Agostini, S.A. Barcelona, 1993
16. Murakami, Haruki. *1Q84 libro 1 y 2*, Maxi TusQuets, México, 2015
17. Murakami, Haruki. *1Q84 libro 3*, Maxi TusQuets, México, 2015

18. Offray de la Mettrie, Julien. El hombre máquina, Editorial Universitaria de Buenos Aires, Buenos Aires, 1962
19. Sibila, Paula. El hombre postorgánico. Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales, Fondo de Cultura Económica, Buenos Aires, 2010

Paginás web:

20. Conrad Vilanoul, Opinión, En torno al cuerpo humano: autómatas, máquinas, motores y “cyborgs”, p,1  
<https://www.raco.cat/index.php/ApuntsEFD/article/download/307027/397006>
21. Eduardo Kac, Eight day, <http://www.ekac.org/el.octavo.dia.html>
22. Gilberto Esparza, Biosonot, <http://gilbertoesparza.net/portfolio/biosonot>
23. Sterlac, <http://www.stelarc.org/?catID=20247>
  - Sterlac, Third Hand, <http://www.stelarc.org/?catID=20265>
  - Sterlac, <http://stelarc.org/?catID=20227>
24. Marcel-lí Antunez, <http://www.marceliantunez.com/work/pseudo/>
25. Peter Gric, <http://www.gric.at/>
26. Denni Rouge: <http://dennirouge.blogspot.mx/2015/10/la-posibilidad-del-ser-mediante-el-ser.html>  
<http://dennirouge.blogspot.com/2018/10/obsolescencia-del-cuerpo-postorganico.html>
27. Fermín Jesús Gonzales Melado, Transhumanismo (Humanity+) la ideología que nos viene Septiembre 2018  
[https://ferminjgm.files.wordpress.com/2011/01/rev\\_pax\\_emerita\\_6\\_205-228.pdf](https://ferminjgm.files.wordpress.com/2011/01/rev_pax_emerita_6_205-228.pdf)

Entrevistas:

28. Entrevista inédita realizada por el autor a la Maestra en estética Anaid, Sabugal Villamar, Puebla. 2012, realizada por el autor.

Bibliografía secundaria

1. Aguilar García, Teresa, Ontología cyborg: El cuerpo en la nueva sociedad, Gedisa, Barcelona, 2008
2. Alsina, Pau, Arte, ciencia y tecnología, Editorial UOC, Barcelona, 2007
3. Asimov, Isaac, Yo robot, Edhasa, Barcelona, 1984 Beauvoir, Simone, Una muerte muy dulce. Barcelona, Edhasa, 1982
4. De Diego Sadaba, Martín, *Biomech Art: surrealism, cyborgs and alien universes*, Grafitto, 2013

5. Domínguez, Vicente, *Tabú: la sombra de lo prohibido, lo innombrable y lo contaminante*, Universidad de Oviedo, España, 2005.
  - *Como si fuésemos Ganado, imágenes animales del cine del holocausto*. Gonzales, Francisco.
6. Fernández, Oscar, Corporalidad transtextualizada desde la perspectiva cyborg (PDF)
7. Gubern, Román. *El eros electrónico*, Taurus, Madrid, 2006
8. Haraway, Donna, *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*, Catedra, España, 1995
9. Juanes, Jorge, *Pop art y sociedad del espectáculo*, Universidad Autónoma de México, ENAP, 2009
10. Malzieu, Mathias. *La mecánica del corazón*, Reservoir books Mondadori, México, 2014
11. Mejía Rivera, Orlando. *En el jardín de Mendel*. Universidad de Antioquia. Colombia, 2010.
12. Peverisas, Pilar. *Conceptualismo(s) poéticos, políticos y periféricos en torno al arte conceptual en España 1964-1980*, Akal, Madrid, España, 2007
13. Sánchez, Carmen. *La invención del cuerpo. Arte y erotismo en el mundo clásico*, Ciruela, 2015
14. Soláns, Piedad. "Accionismo Vienés", Nerea, Madrid, 2000
15. Trifonas, Peter. *Encuentros contemporáneos. Barthes y el imperio de los signos*, Gedisa, España, 2004

#### Páginas web

16. Mauro Koury, Adrián Scribano, María Emilia Tijoux, *El cuerpo en la sociología*, p,1 (septiembre 2018) [http://actacientifica.servicioit.cl/biblioteca/pn/PN77/P77\\_TijouxM.pdf](http://actacientifica.servicioit.cl/biblioteca/pn/PN77/P77_TijouxM.pdf)
17. Francisco Ortega, *Cuerpo incierto, corporeidad, tecnologías médicas y cultura contemporánea*, p,77  
<https://books.google.com.mx/books?id=pEwmaDtMG7YC&pg=PA96&dq=el+cuerpo+maquina&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwj-3vWv8sLdAhVChq0KHW5QAYgQ6AEILDAB#v=onepage&q=el%20cuerpo%20maquina&f=false>
18. Marian Moya y Victoria Ennis. *Revista anfibia*: <http://www.revistaanfibia.com/cronica/los-fantasmas-del-facebook/>
19. Jaime del Val; <https://www.goethe.de/ins/es/es/kul/sup/str/20907500.html>
20. José Luis de Vicente, <http://www.elcultural.com/revista/arte/Eduardo-Kac-el-arte-de-la-quimera/30495>
21. Marian Moya y Victoria Ennis, *Revista Anfibia*: <http://www.revistaanfibia.com/cronica/los-fantasmas-del-facebook/>

22. Support Google:  
<https://support.google.com/maps/answer/2622947?co=GENIE.Platform%3DDesktop&hl=es-419>
23. Doménico Di Siena Espacios sensibles hibridación físico digital para la revitalización de los espacios publicosp.151. 2009 en:  
[http://urbanohumano.org/download/Espacios\\_Sensibles\\_15.09.09.pdf](http://urbanohumano.org/download/Espacios_Sensibles_15.09.09.pdf) Laura Allsop,  
<http://edition.cnn.com/2011/WORLD/europe/01/19/giger.alien.nightmares/index.html>
24. Kieran, Cashell, *Aftershock: the ethics of contemporary transgressive art*,  
<https://books.google.com.mx/books?id=Twz4AqAAQBAJ&pg=PT102&dq=jack+y+dinos+chapman&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwi3y9fbvljYAhWEMSYKHZpRDEQQuwUIWDAI#v=onepage&q=jack%20y%20dinos%20chapman&f=false>
25. Jorge Gazca Salas. "Alteridad, corporalidad social del sujeto y policidad" en p, 98  
<http://www.mundosigloxxi.ipn.mx/pdf/v02/08/09.pdf>
26. Gary, Butler, [https://www.littlegiger.com/articles/files/RueMorgue\\_2.pdf](https://www.littlegiger.com/articles/files/RueMorgue_2.pdf)
27. Jaime del Val; <https://www.goethe.de/ins/es/es/kul/sup/str/20907500.html>
28. Mariana Isabel Herazo-Bustos, Carlos Arturo Cassiani-Miranda, Humanismo y Posthumanismo: dos visiones del futuro humano, en Revista científica Salud Uninorte, vol,31, No.2 (2015) - Septiembre 2018  
<http://rcientificas.uninorte.edu.co/index.php/salud/article/viewArticle/6795/8047>
29. *El cyborg: las tecnologías como extensión del humano en la ciencia ficción* en *Revista Digital Universitaria* , vol.8 2007 <http://www.revista.unam.mx/vol.8/num9/art73/int73.htm>
30. El cyborg que vive con una antenna en la Cabeza para escuchar colores  
<https://www.infobae.com/america/tecno/2018/04/28/neil-harbisson-el-cyborg-que-vive-con-una-antena-en-la-cabeza-para-escuchar-los-colores/>

#### Entrevistas

31. José Luis de Vicente: <http://www.elcultural.com/revista/arte/Eduardo-Kac-el-arte-de-la-quimera/30495>
32. Kara Q. Smith, <http://www.artpractical.com/column/stelarc/>

#### Libros digitales:

33. María Teresa Aguilar. Descartes y el cuerpo máquina  
<https://revistas.upcomillas.es/index.php/pensamiento/article/viewFile/2491/2192>
34. Borobio, Luis. *Historia sencilla del arte. 17. Estilo Gótico*
35. Bautista Martínez Josefina. *Alteraciones culturales en el cuerpo del hombre prehispánico*, PDF

36. Beatriz Quintero, El cuerpo y su representación en la pintura mural y el relieve en el antiguo Egipto, PDF
37. *Enciclopedia Española del Siglo diecinueve*, Universidad Complutense de Madrid, Editorial Boix, Madrid
38. Feng- Melheber, *Bodies in digital context*, PDF
39. Hyales, Katherina. *How we became posthuman: virtual bodies*. The University of Chicago press, Chicago. 1999, 286
40. K. Pramod, Nayar. *The New Monstrous: Digital Bodies, Genomic Arts and Aesthetics*. Nebula 4.2 junio 2007
41. Kieran, Cashell, *Aftershock: the ethics of contemporary transgressive art*,
42. Mamatas, Nick "I am Providence",
43. Nietzsche, Frederich. *Así hablaba Zaratustra*.
44. Quesada Talavera, Balbino A. *Aproximación al concepto de "alteridad" en Lévinas*. *Propedéutica de una nueva ética como filosofía primera*. en *Investigaciones Fenomenológicas*, vol. monográfico 3: Fenomenología y política (2011) p, 394
45. The Economist, *Technology Quartely* (2012). Robots on the from-line. 2 junio. p4-20.
46. V. Brock, Jason. "*Disirders of magnitude: A survey of dark Fantasy*", p, 183



