



Universidad Nacional Autónoma de México
Facultad de Artes y Diseño

La figura del cyborg en la pintura de Tetsuya Ishida y la crítica cultural de Naief
Yehya aplicada a la producción fotográfica *Homo-cyborg*

Tesina

Que para obtener el Título de:
Licenciada en Artes Visuales

Presenta: Lilián Adriana López Flores

Directora de tesis: Maestra Karina Erika Rojas Calderón

México, D.F., 2015



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.

Índice.

Introducción.....	1
<i>Capítulo I La reproductibilidad y los antecedentes de la fotografía.</i>	
1. Reproductibilidad y autenticidad.....	4
1.1 Aura y valor ritual.....	6
1.2 La fotografía en las vanguardias y post-vanguardias.....	9
1.3 La era digital en la fotografía.....	11
<i>Capítulo II Desarrollo del fotomontaje.</i>	
2. Diferencias y concepto general del fotomontaje.....	14
2.1 Primeros fotomontajes de 1850.....	16
2.2 Fotomontaje dadaísta en el círculo berlinés.....	17
2.3 Raoul Hausmann representante del fotomontaje moderno.....	19
2.4 Fotomontaje digital o contemporáneo.....	22
2.5 Prácticas culturales que condicionan a la imagen digital.....	22
2.6 Tipos de fotomontajes y técnica de tratamiento digital.....	23
2.7 Adriana Calatayud representante del fotomontaje contemporáneo.....	25
<i>Capítulo III Los cyborgs de Naief Yehya y Tetsuya Ishida.</i>	
3. De la realidad a la ficción: el término cyborg y sus variantes.....	27
3.1 Ser y hacer, las prácticas artísticas cyborguianas.....	29
3.1.2 Tetsuo y Akira: dos grandes monstruos de la ciencia ficción.....	30
3.1.3 Posthumanismo y Extropianismo: visiones futuras de una mente descargable.....	32
3.2 Una nueva sociedad: la reinención humana.....	34
3.2.1 Rehacer: concepción y creación	36
3.3 Tetsuya Ishida. Propuesta visual del cyborg.....	37

3.4 Reflexiones vinculares entre Tetsuya Ishida y Naief Yehya.....	43
--	----

Capítulo IV Presentación de la serie fotográfica Homo-cyborg

4. Reflexión en torno a la serie fotográfica <i>Homo-cyborg</i>	45
---	----

Conclusiones.....	53
-------------------	----

Bibliografía.....	56
-------------------	----

Introducción.

La siguiente investigación pretende reflexionar en torno al concepto de cyborg partiendo desde dos perspectivas diferentes, la primera de ellas es la referente a la crítica cultural del mexicano Naief Yehya, y la segunda compete a las pinturas del japonés Tetsuya Ishida, la finalidad es hallar los vínculos o puntos clave que unen una visión con otra para así poder establecer un concepto personal representado en una producción visual fotográfica.

La investigación se divide en cuatro capítulos, en el primero de ellos, titulado *La reproductibilidad técnica y los avances de la fotografía*, se realiza un recorrido histórico que da comienzo con los antecedentes de la fotografía, el grabado y la litografía, y que posteriormente, con el transcurrir de los años comienza adquirir mayor importancia, pues se expande hacia las vanguardias cubistas y dadaístas en donde el papel de la fotografía no sólo es utilizado por la ciencia sino que también por varias ramas del arte, este empleo de la fotografía, da pie a que las postvanguardias como el arte conceptual, el happening y el performance la utilicen como un archivador de acontecimientos pasados, una memoria gráfica e histórica del quehacer artístico; finalmente, con la llegada de la digitalización, la fotografía inicia una fase de postproducción eterna, la imagen podrá ser modificada todo el tiempo que se desee.

Además de los acontecimientos históricos, también se analiza la problemática técnica que trajo consigo la fotografía, pues su alto grado de reproductibilidad pone en juego el significado de originalidad y aura de una obra de arte, además de criticar agudamente su valor ritual, para más tarde, transformarlo en valor de exhibición, abierto a las grandes masas.

Posteriormente, en el capítulo II se reflexiona en torno al *Desarrollo del fotomontaje*, y se analizan las diferencias entre el fotomontaje, el collage y el fotocollage entre otros, también se definen las diferentes formas de realizar

fotomontajes, partiendo desde las técnicas antiguas como el positivado combinado y las fotografías de espíritus o shadow pictures, hasta llegar a la actualidad con el fotomontaje digital y su construcción a partir de diversos programas de edición fotográfica.

Para reforzar la comprensión técnica se realiza una división temporal del fotomontaje, en donde se analizan las prácticas dadaístas que dieron concepto y forma al fotomontaje moderno y que son las bases para la creación del fotomontaje contemporáneo. A fin de evitar confusiones, se desglosa una clasificación de los diferentes fotomontajes digitales y se definen las tres etapas que constituyen su elaboración.

El capítulo III nombrado *Los cyborgs de Naief Yehya y Tetsuya Ishida*, define el concepto de cyborg partiendo desde sus orígenes en la ciencia hasta su inserción en el ámbito social. Dado que el concepto tiende a ser bastante extenso, se limita a investigar en tres ámbitos clave que enriquecen el constructo del concepto, se indaga entonces en el campo de las artes, el cine y la ciencia para llegar finalmente al que más se ajusta a la definición de cyborg, el ámbito de la crítica social. Este último apartado, toma como máxima referencia las aportaciones metafóricas del crítico mexicano Naief Yehya, el cual ve en el individuo común a un cyborg en potencia.

En cuanto al aspecto visual del concepto, se toman las contribuciones pictóricas del japonés Tetsuya Ishida, el cual, al igual que Yehya utiliza la metáfora para la representación del cyborg, sin embargo, la mayoría de sus pinturas son un reflejo negativo del estilo de vida tecnologizado de Tokio. Tras analizar las pinturas de Ishida y la crítica cultura de Yehya, se describen los puntos clave en los que convergen cada una de sus perspectivas con la finalidad de redefinir el concepto de cyborg a partir de dos versiones de ámbitos diferentes.

Finalmente el capítulo IV está compuesto por una propuesta visual de la figura del cyborg, se trata de una serie de ocho fotomontajes divididos en tres grupos de dos y dejando el resto de manera individual, la impresión se ha hecho sobre papel de algodón empleando una técnica antigua llamada cianotipia. Los fotomontajes son una visión personal de cómo el cyborg se adapta al mundo actual, pero es sobre todo, el resultado final de un diálogo entre la crítica, la pintura y la fotografía, se trata pues, de una redefinición del concepto de cyborg.

La reflexión que el lector realice de la siguiente investigación, lo acercará a una comprensión más clara de la producción visual *Homo-cyborg*.

CAPÍTULO I

La reproductibilidad técnica y los antecedentes de la fotografía.

1. *Reproductibilidad y autenticidad.*

Hoy en día, gracias a los avances técnicos y digitales cualquier obra de arte puede ser reproducida o imitada. El grabado en madera fue el primero en reproducir decenas de imágenes, recordemos por ejemplo, los antiguos grabados japoneses (ukiyo-e) que estaban pensados para una distribución masiva, así pues, las personas que no podían adquirir una pintura original debido a su alto precio tenían la posibilidad de comprar un grabado a muy bajo costo.

Asimismo, la llegada de la litografía renovó el sistema de reproductibilidad técnica que tenía el grabado, pues además de su distribución masiva podía renovarse a diario. Muy pronto la litografía comenzó a mantener el mismo paso que la imprenta al ser capaz de acompañar a la vida cotidiana a través de ilustraciones.

Posteriormente, la fotografía sustituiría la rapidez de la litografía. Puesto que el ojo capta más rápido de lo que la mano dibuja, el proceso de reproducción avanzó de manera tan rápida que las imágenes estaban casi a la misma velocidad que las palabras:

Así como el agua, el gas y la corriente eléctrica vienen ahora desde lejos a servirnos a nuestras casas, obedeciendo a un movimiento de nuestra mano, así llegaremos a disponer de imágenes y sucesiones sonoras que se presentarán respondiendo a un movimiento nuestro, casi a una señal, y que desaparecerá de la misma manera.¹

Si bien era difícil cuestionar el alcance de la reproducción técnica de la fotografía, era mucho más fácil cuestionar su carácter artístico. Se le acusó de ser

¹ Válerly Paul, *Piezas sobre arte*, Madrid: Ed. Visor, pág. 105

una herramienta al servicio de las demás ciencias o artes y que jamás debía intentar perturbarlas con su apariencia innovadora.

El problema de este nuevo invento, fue el poder escudriñador que tuvo ante el tema de la autenticidad de una obra de arte. Gracias a la fotografía, se repensaron las características que definían a una obra de arte como tal, entre ellas se halla la autenticidad, su aquí y su ahora, su existencia única dada en un espacio-tiempo. El grabado ya había desprendido la raíz del tema de la autenticidad debido a que podía producir múltiples copias, pero la fotografía no sólo terminó de arrancar esa raíz sino que la cuestionó agudamente.

Dado al gran desarrollo que alcanzó la fotografía se excluyó durante cierto tiempo un análisis retrospectivo de ésta. Cuando la fotografía brotó a manos de la ciencia, el arte estaba en una posición fetichista y totalmente anti-técnica, no era posible que el hombre pretendiera capturar a la naturaleza con un instrumento mecánico, la única forma de poder acercarse a ella debía ser a través del dibujo, la pintura o la escultura.

La autenticidad ya no podía hacerle frente a la reproductibilidad técnica por dos simples razones, la primera de ellas se debe a que es más independiente, pues se sirve de otros elementos para hacer notar alguna imagen imposible de captar con el ojo humano (mediante el uso de ampliadoras, filtros, exposición prolongada, impresión múltiple, etc.); la segunda, pone a la réplica del original en lugares inalcanzables para éste, por ejemplo, la música ya no tiene que ser escuchada en un estudio, sino que puede hacerse desde cualquier otro lugar.

Las primeras fotografías de Daguerre (1839) eran placas iodadas expuestas a la luz durante cierto tiempo y que bajo condiciones adecuadas de iluminación dejaban ver una imagen grisácea, como las placas en su momento eran únicas entonces el precio que se pagaba por ellas era elevado y se las mantenía fuera del alcance de cualquiera. La fotografía entonces se convirtió para algunos

pintores en un medio técnico que los ayudaba a comprender mejor la fisonomía humana. A pesar de todo, pintores como Octavius Hill fueron más reconocidos por sus fotografías que por sus pinturas, irónicamente Hill había decidido realizar unos cuantos retratos para después utilizarlos como guía en un fresco, fueron sus retratos fotográficos los que colocaron su nombre en la historia.



David Octavius Hill con Robert Adamson
La Gowan: Margaret y Mary McCandlish, 1845.

1.1 Aura y valor ritual

La fotografía tiene la capacidad de testimoniar el presente. La naturaleza que habla la cámara difiere de la que hablan los ojos, para nosotros podrían pasar por desapercibidos ciertos detalles como la mirada taciturna de algún transeúnte o los dedos engrosados que denotan fatiga y exceso de trabajo en un obrero, pero en una fotografía lo invisible se torna visible, gracias a los auxiliares como retardadores o ampliadoras se dejan al descubierto los más mínimos detalles. Las largas exposiciones de luz eran tan largas que a menudo se obligaba a los modelos a vivir no fuera sino dentro del instante, mientras posaban durante largo rato, se iban expandiendo al mismo tiempo en la fotografía.

En el momento en que Daguerre pudo captar imágenes en las placas, los pintores optaron por una ruta más técnica. La principal víctima de la daguerrotipia fue la pintura de retratos en miniatura, la influencia que logró sobre ésta fue tan rápida que muy pronto la mayoría de los miniaturistas se habían hecho fotógrafos profesionales. Los comerciantes sin perder tiempo comercializaron tanto a la fotografía que decayó el gusto por ella repentinamente; los álbumes comenzaban a llenarse de fotografías familiares y el valor de exhibición comenzaba a vencer al valor ritual.



Louis Daguerre
Boulevard du Temple, 1838.

El valor ritual exige que la obra de arte sea mantenida en lo oculto, sólo unos cuantos elegidos tienen el “aprobación” para poder acercarse a este tipo de arte, sacerdotes, reyes, etc. Sin embargo, al emanciparse el arte del seno ritual, la obra de arte tiene la oportunidad de ser exhibida. El valor de exhibición comienza a vencer al ritual, pero no sin dar pelea, dado que la fotografía se había expandido hasta entrar en la vida familiar, las fotografías más pedidas eran los retratos y que no es sino el retrato una forma de culto al recuerdo de los seres queridos. ¿Hasta dónde sería posible llegar para mantener a salvo por poco tiempo al valor ritual? Los estudios fotográficos utilizaban columnas falsas que se erigían desde alfombras, la pérdida de naturalidad con este tipo de accesorios obligó a los estudios a salvaguardar una pequeña chispa de espontaneidad, y surgieron los

estudios fotográficos más elaborados con cortinas gigantes, tapices suntuosos, y un cuidado excesivo de la luz.

El instrumento está a disposición del fotógrafo, éste tiene delante una máquina sometida a leyes limitadoras. Eugène Atget fue el primer fotógrafo en poner el enunciado antes dicho en práctica, fue un virtuoso y precursor que se abandonó a su propio instrumento, empleaba la cámara para revelar la realidad tal y como es. Atget alcanzó la cúspide de la maestría al dejar de lado los retratos y centrarse en las calles abandonadas y desnudas de París ya que en sus fotografías se observa una orientación clara hacia el entorno vacío.

Según Walter Benjamin² el aura es un entretreído muy especial de espacio y tiempo: es un apareamiento único de una lejanía, por más cercana que pueda estar. El aura como la aureola que rodea las imágenes de los santos, o técnicamente como la forma ovalada en que se recortaba a las primeras fotografías. El aura se halla en la obra de arte y produce un “efecto de extrañamiento” en el espectador que la contempla al percibir en ella más que una presencia material o un objeto físico, hay además, inherente a ella una objetividad no visible, metafísica.

En virtud del aura, la presencia natural es lo próximo o cercano, en ella es meramente una apariencia consoladora que ha adquirido lo lejano, lo extraordinario. En la obra de arte, el aura es en esencia irrepetible y singular, y sólo es posible acercarse a ella mediante cierto tipo de ritual, la obra de arte auténtica no puede admitir copia alguna; tanto el aura como el valor de ritual comparten un mismo vínculo, el alejamiento hacia las masas. Sin embargo, con el desarrollo constante de las técnicas de reproducción y la presencia del valor de exhibición el aura está pronta a desaparecer. Sin dejar de ser única y singular, la obra de arte se coloca “al servicio” del espectador, pues una de sus funciones es

² Benjamin Walter, *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, México: Ed. Ítaca, 2003 págs. 46-48

ser exhibida. Pensemos por ejemplo, en el Estudio número 3 en Mi menor de Chopin, eventualmente tuvo que haberla compuesto, está dotada de singularidad y originalidad, sin embargo, existen cientos de músicos que la interpretan, puede ser reproducida las veces que se desee. Podrá entonces intuirse que mientras más próximos tengamos los objetos y más queramos adueñarnos de ellos, más rápido se evaporará su aura.

1.2 La fotografía en las vanguardias y postvanguardias.

Las vanguardias artísticas del siglo XX, se valían de las alegorías para poder decir lo que no puede ser dicho. Los cubistas fijaron su mirada en el collage, una mezcla de dos o tres dimensiones. Se trataba sobre todo de experimentar con los diferentes soportes de las demás ramas artísticas, así pues podía una pieza contener elementos fotográficos, pictóricos y escultóricos. El proceso del collage es de fragmentación mediante el cual, a través de montaje y yuxtaposición de elementos de diferentes temporalidades se genera un nuevo aquí y ahora: “Gracias a la apertura enunciativa que este proceso introduce, no solo el cuadro puede incorporar su propia intemporalidad interna sino que también puede hacerse crítico”.³ El collage muestra la posibilidad de mundos diferentes y en esto radica su grado de crítica y reflexión.

Los dadaístas por su parte crearon el fotomontaje, de características similares al collage. Si la fotografía ya no puede expresar lo que quiere decir sólo con la captura de una imagen, entonces debe comenzar a construir algo, algo “artificial”, fabricado. Heartfield con sus alegorías antiguerra fabricó imágenes imposibles de capturar en aquella época, cargadas de una enorme crítica. Las fotografías de Heartfield a través de diversas temporalidades eran el reflejo de un momento único, el de la guerra.

³ Brea José Luis, *Pequeña historia (de los usos artísticos) de la fotografía (Tres hitos recientes)*: http://antroposmoderno.com/antro-articulo.php?id_articulo=1252

En estos tiempos, el ordenador ha ayudado a ampliar la gama de posibilidades para fabricar y crear nuevas imágenes, en los fotomontajes digitales ya no sólo se trata de crear un mundo nuevo sino de hacerlo lo más real posible, los bordes de las fotografías pueden ser eliminados borrando la diferencia entre una y otra imagen, la corrección de color, las máscaras de capa, el cambio de niveles de exposición ayudan al fotomontaje a rebasar las barreras de lo inorgánico y recuperar la organicidad propia de la fotografía. Gracias a la postproducción la fotografía adquiere la capacidad de ser mejorada, si bien antes ya era posible mediante el retoque de negativos y positivos, los programas de edición fotográfica permiten un margen de error o experimentación mucho más amplio.

Alrededor de 1960-1965 la fotografía aún no alcanzaba el grado discursivo de las demás vanguardias y sólo lo logró momentáneamente ajustando su discurso al de las mismas vanguardias. Esto se debe a que algunos artistas emplearon la fotografía para poder catalogar sus pinturas o esculturas, para documentar ciertas actividades y dar un fiel y verdadero testimonio de un estar allí. Así pues los artistas conceptuales registraron objetos ya existentes para poder “ilustrar” su argumento, el land art por su parte mostraba las imágenes de sus creaciones antes de ser destruidas y otros movimientos como el arte corporal y el happening la utilizaron para archivar un instante irreplicable. En todos estos casos, la fotografía no estuvo para sí misma sino para hacer visible y legítimo el trabajo de los demás. Se repetía una vez más lo ocurrido años atrás, sólo que esta vez ya no era utilizada principalmente para catalogar plantas sino que su campo de servidumbre se extendía aún más: “La fotografía como registro de una poderosísima escritura en acción, en tiempo, como dominio extensivo de una irreverente e imparabile gramatología del acontecimiento.”⁴

⁴ Brea José Luis, *Pequeña historia (de los usos artísticos) de la fotografía (Tres hitos recientes)* http://antroposmoderno.com/antro-articulo.php?id_articulo=1252

El arte de las postvanguardias desea la exclusividad del lenguaje. Los conceptualistas se interesaron por el análisis de las obras de arte y su posición frente a las diversas concepciones del mundo, las visiones del mundo. El arte conceptual aspira a la reflexión y crítica de los objetos artísticos, se desliga por lo tanto de fabricar objetos, pues el arte de los antepasados ya había saturado el campo artístico de ellos y no era necesario crear más, lo importante entonces era concebir al arte como idea, como concepto. La manera en que la fotografía fue empleada por los conceptuales fue como una especie de palanca de velocidades capaz de establecer una eficiente transversalidad entre registros separados, es decir, una palanca que desfundó el sistema del arte para volcarlo sobre el de lo real.

1.3 La era digital en la fotografía.

El avance técnico ha evolucionado en dispositivos digitales que cambian continuamente. Normalmente sucede que cuando emerge un nuevo dispositivo no es tan reconocido por un público más amplio sino hasta que sale un segundo soporte que le sirve como complemento, esto quiere decir que es necesario que exista un segundo dispositivo para que el primero pueda sobrevivir en un ámbito tecnológico. Así pues, de la cámara analógica se deriva la digital; del cine, el súper 8; del vídeo, las cámaras domésticas; y finalmente, de las computadoras las portátiles y tabletas. Los segundos dispositivos son más accesibles a las masas, los productores y consumidores nunca tuvieron una comunicación tan cercana. Se vislumbra una utopía en donde se aspira a un ideal de comunicación.

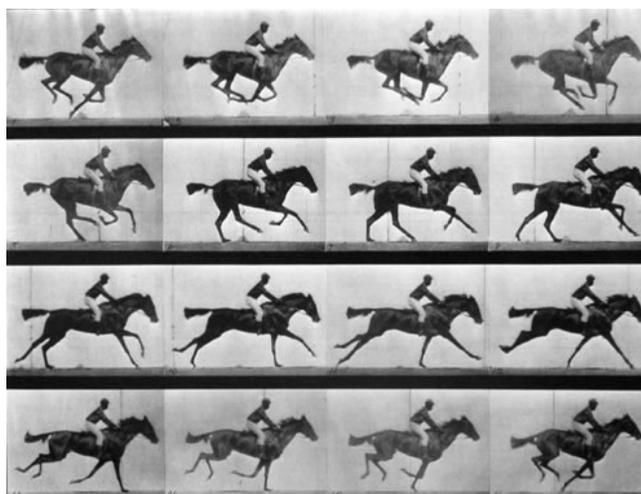
Los beneficios de la era digital son variados, sin embargo, las consecuencias que tal avance conlleva han modificado la percepción de la fotografía. Al transformarse la producción en postproducción significa que no sólo hay un cambio en la estructura física de la fotografía sino que su nivel discursivo e interno sufre consecuencias de índole lingüístico y funcional. La concepción antigua de concebir a la fotografía como tiempo-instante se transforma drásticamente en

imagen-tiempo, una imagen temporalizada, de esta forma la fotografía se cinematiza.

Los dispositivos de captura han cambiado tanto que muchos de ellos no sólo captura imagen sino también movimiento, video. Este tipo de dispositivos emplean dos tipos de obturación uno para fotografías, otro para videos, aunque en realidad el primero es un uso recortado del segundo. La fotografía funciona entonces como frame⁵ o cuadro, el video se ha pausado y se le ha extraído una fracción de tiempo, un instante arrancado, el resultado es un video de un único frame. Las cámaras digitales son un buen ejemplo de lo antes descrito, pues ya cuentan con el modo *best-pic*, al presionar el botón el dispositivo captura un mini-video arrojando cerca de unas 15 fotografías vistas unas junto a otras en el visor de la cámara, sólo resta elegir la mejor. Separar al frame de sus *betweeners*.

En 1887 Eadweard Muybridge publicó en Filadelfia su proyecto fotográfico “Animal locomotion” que mostraba una secuencia animada de un caballo galopando, ocho años después, Francia develó su gran invento: el cinematógrafo, un aparato que aspiraba a recrear y reconstruir el transcurrir del tiempo mediante una sucesión de imágenes. No obstante, pese a las enormes zancadas que ha dado la fotografía, brota ese deseo febril y paradójico de querer recortar el tiempo, convertirlo en continuo y real.

⁵ En cine, los cuadros o frames son los puntos clave de una secuencia de movimientos. Una vez que se tienen identificados los principales frames, se procede a rellenar entre cada uno de los ellos con cuadros intermedios o *betweeners* que componen y dotan de fluidez a la secuencia de movimientos.



Eadweard Muybridge
Caballo en movimiento, 1878-1887

La digitalización ayudó a la fotografía a llenarse de un flujo perpetuo de luz la cual genera poco a poco secuencias de tiempo. El dispositivo de captura funciona como un flujo de contenido que conecta con toda la información, un rizoma⁶ que dispersa y distribuye datos. Si la cámara fotográfica tiene en su interior toda la información necesaria, sólo resta ampliar el instante de cada una, y será el ordenador el encargado de editar las capturas obtenidas ampliando su tiempo de acontecimiento. La postproducción ya es igual de importante que la captura misma, ambos son tiempos de acontecimiento; valiéndose de programas especiales para el retoque y edición fotográfica el ordenador amplía la narrativa de la fotografía, ésta se expande en un tiempo interno de relato, se transforma en espacio cinematográfico. La fotografía ya no emplea el instante para expresarse sino que sumergida en la digitalización, se transforma en escenario de relato, decurso.

⁶ La palabra rizoma proviene de la biología y hace referencia a un tallo subterráneo con varias yemas (órganos complejos de plantas) que crecen horizontalmente echando sus raíces y brotes de manera vertical. José Luis Brea emplea la palabra de manera metafórica, los dispositivos de captura son ese tallo subterráneo de los cuales brota información.

CAPÍTULO II

Desarrollo del fotomontaje.

2. Diferencias y concepto general del fotomontaje.

El fotomontaje es aquél en donde por medio de la yuxtaposición, empalme, recorte y montaje de diversas fotografías se obtiene una sola imagen que no podría ser obtenida de ninguna otra forma. De la *matriz* resultante podrán reproducirse las copias deseadas en caso de requerirlas.

El fotomontaje nació como técnica en 1850, pero como concepto se consolidó en 1920, como ya se mencionó con anterioridad, bajo el seno dadaísta. El fotomontaje es para el fotógrafo una forma expresiva visual que le sirve para narrar historias, confrontar la realidad y la ficción, hablar de política, crear paisajes, representar escenas históricas o folclóricas, expresar algo que no se encuentra en la realidad cotidiana. Para Edgar Morin, “el fotomontaje tiene la capacidad de establecer relaciones semánticas y jugar con los criterios realidad-falsedad atribuidos a la fotografía.”⁷

El origen del fotomontaje se deriva de la unión de dos palabras *fotografía* y *montaje*, la primera de ellas es el resultado de una acción óptica y química que se materializa en una imagen; la segunda por su parte viene de la cinematografía y se refiere al principio que regula la organización de elementos fílmicos visuales y sonoros, yuxtaponiéndolos, encadenándolos o regulando su duración.

La técnica y concepto del fotomontaje a menudo se entrecruzan y dialogan con el *collage* generando una confusión de términos y técnicas. Por tal motivo, cabe hacer notar las diferencias entre cada una de ellas.

⁷ Morin Edgar, *El cine o el hombre imaginario*, Barcelona: Ed. Seix Barral, 1972, pág. 23

El *collage* fue inicialmente utilizado durante el cubismo por Picasso y Max Ernst. La palabra *collage* proviene del francés que significa “pegar” o “pegadura”, y como técnica tiene la posibilidad de integrar elementos visuales y plásticos de otras áreas tales como la escultura, pintura, grabado, grafismo, fotografía, etc. con la finalidad de obtener una sola pieza tridimensional o bidimensional de la cual no necesariamente podrán realizarse copias de ella. Puede existir un *collage* sin elementos fotográficos, pero es imposible concebir al *fotomontaje* sin fotografías, también puede hacerse fotomontaje prescindiendo del *collage* a través del positivado combinado o empleando programas digitales. El *fotomontaje* se diferencia claramente del *collage* por la inclusión inevitable de elementos fotográficos, la bidimensionalidad y su potencialidad de generar múltiples copias.

En el *collage*, lo importante es hacer notar esa “pegadura” latente entre cada elemento, esa división que no termina de difuminarse sino que, por el contrario, desea ser evidenciada. El fotomontaje por otro lado, sí se empeña en eliminar las uniones entre una fotografía y otra. Ahora bien, tanto la fotografía como el *collage* convergen en un punto, el conceptual pues ambos parten de principios teóricos iguales: “El montaje, una fusión semántica de signos lingüísticos, resultado de un proceso de selección, combinación y articulación de elementos visuales por semejanza, diferencia... fusión semántica de elementos disímiles o diferentes en un mismo plano visual”⁸

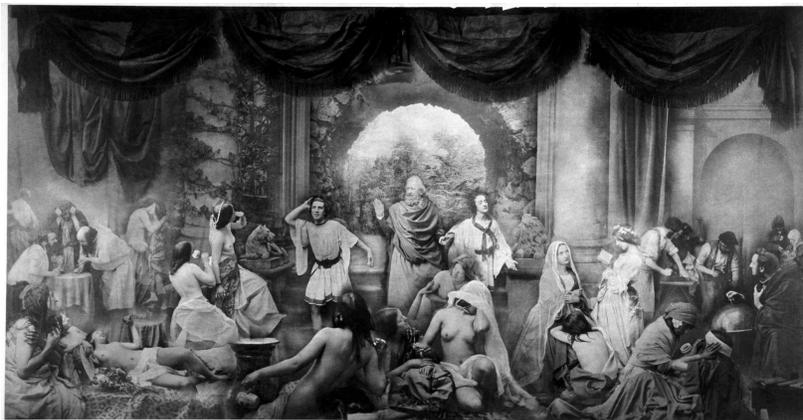
Asimismo, existe también el *fotocollage*, que trata de un punto medio entre *collage* y fotomontaje. Hay dos formas de realizar *fotocollage*, la primera consiste en recortar fotografías de revistas o libros y pegarlas sobre un soporte bidimensional o tridimensional y la segunda puede incluir fotografías, objetos, materiales tridimensionales, pictóricos y gráficos. En cualquiera de las dos formas de crear *fotocollage* es posible la reproducción fotográfica para generar una matriz.

⁸ Bañuelos Jacob, *Fotomontaje*, Madrid: Ed. Cátedra, 2008, pág. 29

2.1 Primeros fotomontajes de 1850.

Existen dos formas antiguas de crear fotomontajes utilizadas durante 1850 y hasta la fecha:

- a) **Positivado combinado.** Esta técnica consiste en añadir más de un negativo durante el proceso de ampliación de la fotografía. Todos los negativos serán copiados en un mismo papel positivo una vez terminada la imagen final se procede a retocar manualmente los bordes y uniones. El movimiento de los prerrafaelistas⁹ utilizó ampliamente esta técnica al fotografiar paisajes, el cielo estaba hecho por un negativo y el agua o tierra por otro. El positivado combinado también fue empleado para representar alegorías, Oskar Reijlander, fotógrafo de origen suizo, utilizó con regularidad esta técnica, un ejemplo de ello es el fotomontaje “Dos formas de vida” que muestra a un anciano explicando a dos jóvenes hombres los dos senderos existentes en la vida, el de los vicios, lujuria y perdición y el de la teología y sus reglas. Para realizar este fotomontaje Reijlander dispuso de más de 30 negativos, pues tuvo que fotografiar por separado a cada personaje para después unirlos en la fotografía final.



Oscar Reijlander
Dos formas de vida, 1857.

⁹ El movimiento de los prerrafaelistas tuvo su origen en 1849 y su principal objetivo era reavivar las artes (principalmente pictóricas) a través del cuestionamiento de ciertos estándares estéticos y formales definidos durante su época.

b) **Fotografía de espíritus o shadow pictures.** Este tipo de fotografía es una técnica de doble exposición. En 1863 Gilbert Stuart, fotógrafo sueco, por un descuido, reutilizó sin saberlo sus placas previamente expuestas con la finalidad de utilizarlas para otra sesión fotográfica, así pues cuando ocurrió esa segunda sesión y posteriormente entregó las fotografías al cliente, éste notó que había una persona extra en su foto parecida a un espíritu, Gilbert había realizado una doble exposición sin saberlo. Con el paso de los años su descubrimiento se dio a conocer en diferentes partes del mundo y cantidades considerables de fotógrafos experimentaron con dicho hallazgo.

2.2 Fotomontaje dadaísta en el círculo berlinés.

En 1920, Raoul Hausmann, Hanna Höch, John Heartfield y George Grosz (círculo berlinés dadaísta) proponen el término fotomontaje, a pesar de que el fotomontaje como técnica ya se había descubierto años atrás, jamás se le dio la importancia suficiente como para darle “formato y concepto”. Los dadaístas berlineses emplearon este nuevo término para referirse a un tipo de expresión artística. Bajo el seno dadaísta el fotomontaje adquiere la máxima culminación expresiva, pues al permitirse la suficiente libertad, los patrones, estética y gustos cambian radicalmente y se transforman en armas genuinas contra los convencionalismos.

La intención de los dadaístas del círculo berlinés era mostrar una realidad disgregada y conflictiva, un mundo dividido en clases sociales, marcada herencia de la guerra y la contraposición de lo viejo frente a lo nuevo. Así, los fotomontajes modernos señalan inconformidad ante figuras importantes de la política, actores de cine e intelectuales de la época, en este sentido el fotomontaje adopta el papel satírico-crítico. Algunos dadaístas de este círculo pertenecían a pequeños grupos comunistas, eran partidarios de la izquierda radical contra los republicanos, por lo tanto, la forma de reproducir sus fotomontajes era a través de folletos, panfletos y

periódicos que denunciaban a una sociedad caótica, violenta y podrida. Fue mediante la experimentación e inclusión de la tipografía que lograron sacar a flote la infinidad de desventuras que la guerra produjo.

Tanto el dadaísmo como más tarde el surrealismo sacudieron bruscamente la concepción de la manipulación fotográfica al combinar lo irracional con lo imposible y establecerlo en la representación de la realidad, se trata de un principio de desintegración material para crear algo totalmente nuevo tanto en el ámbito compositivo como estético. En 1930, Hausmann explicó en una *Conferencia sobre fotomontaje*, su punto de vista:

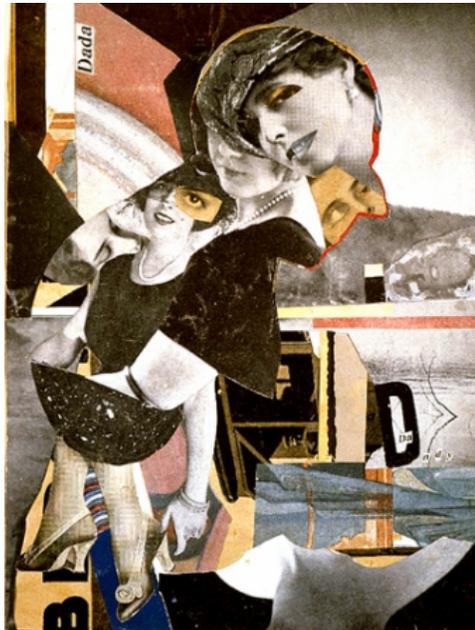
Los fotomontadores dadaístas, partieron del punto de vista, para ellos incontestable, de que la pintura de los tiempos de guerra, el expresionismo postfuturista, había fracasado a causa de su no objetividad y ausencia de convicciones (su vacío conceptual), y que, no solamente la pintura, sino que todos los géneros y todas las técnicas artísticas habrían necesitado una transformación radical, un cambio fundamental y revolucionario para permanecer en relación con su época...La preocupación de los dadaístas es investigar nuevos contenidos a través de nuevos materiales.¹⁰

En cuanto a técnica se refiere, el fotomontaje dadaísta aplica ciertos modelos ya establecidos con anterioridad por Marcel Duchamp, se trata de los famosos “ready-mades”. Con frecuencia los fotomontadores berlineses no capturaban sus propias fotografías sino que las buscaban *prefabricadas*, recortándolas de revistas o periódicos, eran imágenes que ya existían en un contexto no muy ajeno pero sí con una significación totalmente diferente. Al mezclar infinidad de imágenes, los dadaístas creaban una nueva fotografía a partir de la cual reproducían miles de copias.

¹⁰ Bañuelos Jacob, *Fotomontaje*, Madrid: Ed. Cátedra, 2008, pág. 101

Hanna Höch¹¹ empleó el fotomontaje para demandar los estereotipos femeninos impuestos por la sociedad. A menudo representaba mujeres estancadas en un mundo burgués y convencional; mediante la alegoría y la metáfora Höch refuerza el carácter de cada personaje representado.

Una temática muy recurrente entre los dadaístas era utilizar la contraposición de lo humano y lo industrial o mecánico, irónicamente al realizar los fotomontajes se valían de los avances técnicos de aquella época (impresión de periódicos y revistas a gran escala). Atacaban al sistema desde su propia raíz.



Hanna Höch
El Dandy, 1919

¹¹ Höch era la única mujer dentro del círculo berlinés y la primera en introducir color en sus fotomontajes, utilizando normalmente acuarela y hojas de color. Algunos de sus fotomontajes estaban inspirados por las ideas de Raoul Hausmann. Durante la *Feria Dadá* de 1920 presentó *Atlas finanzas* y *Corte con cuchillo de pastel*, fotomontajes de agresiva insolencia, ironía y complejidad.

2.3 Raoul Hausmann representante del fotomontaje moderno.

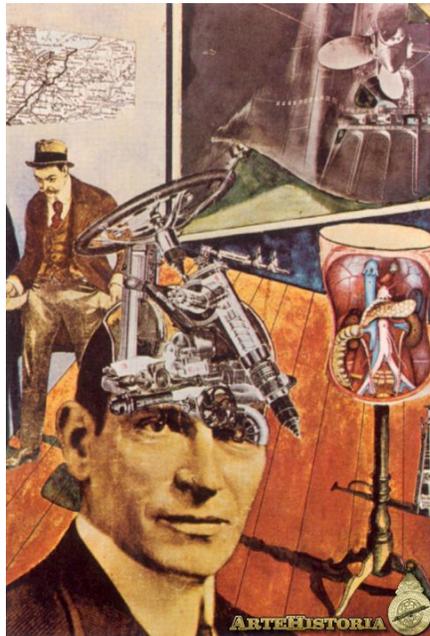
Sería ocioso descifrar a cuál integrante del círculo berlinés pertenece la paternidad del fotomontaje, no obstante, es importante mencionar que Raoul Hausmann fue uno de los teóricos que más profundizaron en el tema y era un partidario empedernido de la utilización de nuevos materiales por más banales que pudieran parecer. Lo primordial era descubrir mediante la materialidad nuevas formas de leer el mundo, hacer una lectura orgánica que prescindiera de lo figurativo, subjetivo y objetivo.

Hausmann niega la sublimación (superestructuras psicológicas) pues para él el arte es toma de conciencia y un estado del espíritu el cual jamás debe tomarse como un producto estético, todo valor estético y comercial están descalificados para Hausmann. En sus fotomontajes incorpora nuevos procesos sometidos al azar, al impulso visual y al automatismo imaginario; el fotomontaje es la única técnica capaz de descubrir eso que no vemos y que permanece oculto ante nuestros ojos, nos muestra las cualidades internas de los objetos y plantea nuevas formas de ver, de representar y de crear diferentes significados.

El método de trabajo que Hausmann empleaba para crear sus fotomontajes partía de una idea global o general que posteriormente era traducida en una imagen que representaba detalladamente dicha idea pero de manera metafórica o alegórica, como es el caso de uno de sus fotomontajes más relevantes: "*Tatlin en casa*" y que para su realización Hausmann partió de una idea general "*Tatlin - maquinaria*" la cual analiza la relación entre los obreros y las nuevas tecnologías.

La idea fue representada con la fotografía de un hombre americano que muestra en la parte superior de su cabeza un corte del que emergen cilindros, volantes, motores y tubos, del lado izquierdo se vislumbra la figura de un vagabundo (otro *retrato* de Tatlin) deseoso de viajar a Pomerania pero que carece

de dinero para hacerlo. Con todas estas imágenes simbólicas Hausmann denuncia la mecanización del individuo que piensa como una máquina.



Raoul Hausmann
Tatlin en casa, 1920.

A diferencia de John Heartfield¹² (fotomontaje de propaganda política) Hausmann opta por el fotomontaje lírico o poético sin abandonar del todo su postura crítica y algunas veces anarquista: “Hacer un fotomontaje, por qué no. Pero no es suficiente tener la intención. Es necesario encontrar y ensamblar los medios que impongan sus límites. Tener la idea de una imagen y encontrar las fotos que la expresen son dos cosas distintas.”¹³

¹² Heartfield fue el precursor del fotomontaje político, lo empleó como instrumento comunista, lucha política y sátira crítico política. Heartfield pensaba que el mejor medio de propaganda contra los nuevos problemas políticos, era indudablemente, la fotografía puesto que se podía obtener de ella el mayor poder de persuasión. Algunos de sus fotomontajes más contundentes son *30. Juni, Heil Hitler!*, 1934 y *ADOLF, DER UBERMENSCH: Schuluckt Gold und redet Blech (Adolf el Superhombre: traga oro y habla hojalata)* 1937.

¹³ Tausk Petr, *Historia de la fotografía en el siglo XX: de la fotografía artística al periodismo gráfico*, Barcelona: Ed. GG, pág. 117

2.4 Fotomontaje digital o contemporáneo.

El desarrollo del fotomontaje del siglo XXI ha sufrido innumerables acontecimientos tecnológicos, entre ellos están el tratamiento de imagen, almacenamiento y programas de edición digital. Se le llama fotomontaje digital, a las imágenes que heredan las características del siglo XXI. El empleo del fotomontaje y la infografía (imágenes generadas por computadora) permite tratar y poner en evidencia las preocupaciones del pensamiento visual contemporáneo: las nociones de verdad, tiempo y representación.

La industria digital se amplía constantemente permitiendo al *espectador-usuario* construir una nueva cultura de consumo de la imagen, ésta cumple la función de socializadora cotidiana y se muestra en la mayoría de los campos de la informática, específicamente los relacionados con la internet como redes sociales, blogs, correo electrónico, teléfonos celulares y chats entre otros. Con la imagen digitalizada las posibilidades de expresión y exploración de la vida privada, artística o científica aumentan. Bajo el seno digital, la imagen es reemplazada a cada minuto por otra, jamás en la historia de la reproductibilidad técnica la imagen pudo ser reemplazada tan rápido.

2.5 Prácticas culturales que condicionan a la imagen digital.

La digitalización de la imagen corre grandes riesgos impuestos por la “cultura de consumo”, el fotomontador debe estar consciente de ellos y de las consecuencias que implica realizar fotomontaje digital (falsificación y pérdida de derechos de autor). A continuación, según Jacob Bañuelos¹⁴ se muestran diferentes prácticas culturales que condicionan la creación de imágenes digitales:

¹⁴ Bañuelos Jacob, *Fotomontaje*, Madrid: Ed. Cátedra, 2008, pág. 287

- a) Cultura del apropiacionismo. Al compartir contenidos privados y públicos en blogs, redes sociales o teléfonos celulares, existe la posibilidad de perder los derechos de autor y sufrir falsificación. Las imágenes digitales al estar contenidas en un mundo virtual están sujetas a las “normas” de dicho mundo, cualquier persona tiene acceso y poder sobre ellas.
- b) Cultura comunitaria y de red. Los foros, blogs, chats, redes sociales y correo electrónico especializados en fotografía, sirven para compartir experiencias visuales y conocimiento con otros usuarios experimentados o novatos.
- c) Cultura de la liga o link. El usuario a través de la interactividad que ofrecen las ligas puede desplazarse virtualmente de un lugar a otro, rompiendo los esquemas espacio-temporales.
- d) Cultura autodidacta. El usuario experimentado o novato, se sirve de los videotutoriales para aprender o complementar su formación fotográfica. A menudo, los programas de edición son subidos a la red, ayudando al usuario a poner en práctica lo visto en el videotutorial.

2.6 Tipos de fotomontajes y técnica de tratamiento digital.

De acuerdo a la producción y consumo cultural del siglo XXI, se hace la siguiente clasificación del fotomontaje digital:

- 1) Fotomontaje artístico. Investigación artística.
- 2) Fotomontaje publicitario. Aplicaciones publicitarias-comerciales.
- 3) Fotomontaje político. Propaganda crítica y satírica.

- 4) Fotomontaje editorial. Industria editorial, revistas, periódicos, web, industria del entretenimiento y ocio.
- 5) Fotomontaje científico. Investigación científica (química, espacial y médica, etc.)
- 6) Fotomontaje de expresión individual y arte popular. Expresión y socialización individual y colectiva.

Para crear fotomontajes digitales, el fotomontador debe conocer no sólo de cámaras fotográficas (en algunos casos puede prescindirse de este conocimiento) sino también de programas, soportes físicos, impresiones digitales y noción en redes informáticas. El proceso para la creación de fotomontajes digitales puede dividirse en tres etapas: *Predigital, Digital y Postdigital*.

Etapas Predigital. El fotomontador define el concepto de su futura producción y establece estrategias creativas. En el caso de utilizar fotografías propias, debe haber conocimiento de la cámara digital: el tipo de lentes empleados, la memoria de almacenamiento, diafragmas, sensores etc. Si se decide tomar fotografías ya creadas, el fotomontador debe seleccionar cuáles son las que se ajustan a su conceptualización.

Etapas Digital. El fotomontador realiza la “captura”, la cual se registra en términos numéricos y se almacena en la memoria de la cámara. Posteriormente la imagen obtenida se vacía por medio de un cable usb al ordenador y se procede a crear el fotomontaje utilizando programas de tratamiento de imagen. El fotomontaje podrá ser modificado y actualizado las veces que sea necesario.

Etapas Posdigital. El fotomontaje terminado es “regresado” a lo analógico como huella impresa, es decir, el fotomontador deberá elegir qué tipo de formato de salida e impresión se ajusta mejor a su trabajo.

2.7 Adriana Calatayud representante del fotomontaje contemporáneo.

Adriana Calatayud, comunicadora gráfica nacida en México, utiliza el fotomontaje como un puente discursivo entre imagen fotográfica y nuevas tecnologías. Su principal preocupación consiste en desentrañar el papel comunicativo que posee una imagen tratada. La obra de Adriana cuestiona los modelos estereotipados de belleza (en donde el cuerpo le sirve como objeto cultural, social e histórico), la fragilidad del cuerpo y la artificialidad (uso de prótesis mecánicas) en la vida contemporánea.

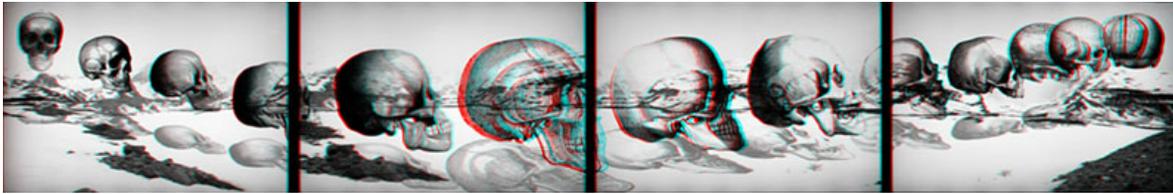
En el año 2000, Adriana produce la serie *Natura - espacio relativo* en donde analiza la manipulación de la imagen a través de la tecnología digital y la relación del cuerpo con el espacio y la percepción. Para la creación de *Natura - espacio relativo*, Adriana construyó las imágenes digitalmente, cada imagen está compuesta por una secuencia de tomas fotográficas escaneadas como una sola pieza (el resultado es parecido a una fotografía panorámica). Cuando la secuencia está terminada, Adriana yuxtapone huesos, cráneos y órganos provocando que la imagen muestre una realidad perturbadora. El resultado final, es una fotografía que toma como base a la estereoscopia (técnica capaz de crear la ilusión de tridimensionalidad y profundidad):

Un aspecto importante en la realización de *Natura* es la percepción de la imagen y la dimensión óptica: “cuestionar la realidad dada a partir de un plano bidimensional para crear una sensación tridimensional. Donde más que generar la sensación de la realidad me interesa reforzar la sugestión de imágenes creadas y ausentes del mundo real.”¹⁵

El empleo de la estereoscopia en las fotografías de Adriana obliga al

¹⁵ Calatayud Adriana, *Reflexiones sobre mi trabajo*:
<http://adrianacalatayud.net/UnaReflexion.pdf>

espectador a terminar de reconstruir la imagen en su cerebro, necesita de un instrumento que le ayude a decodificar correctamente la imagen (lentes 3D).



Adriana Calatayud
Natura Espacio Relativo XI de la serie
Natura Espacio Relativo, 2000.

CAPÍTULO III

Los cyborgs de Naief Yehya y Tetsuya Ishida.

3. De la realidad a la ficción: El término cyborg y sus variantes.

El término cyborg fue inventado en 1960 por los científicos Manfred Clynes¹⁶ y Nathan S. Kline¹⁷ para definir a un hombre mejorado (gracias a la ingeniería biomédica) capaz de sobrevivir a la atmósfera extraterrestre; desarrollaron un par de soluciones *cyborguianas* para enfrentar los problemas físicos y psicológicos que pudieran presentar los astronautas durante su estadía en el espacio exterior. Para estos científicos, los avances tecnológicos (marcapasos recargables, medicamentos, alimentación intravenosa, articulaciones artificiales para rodillas y cadera) demostraban una separación clara entre organismo y cuerpo; la máquina no necesita ninguna conciencia para cooperar con los cambios homeostáticos¹⁸ autónomos del cuerpo humano.

A mediados de los 60 el término cyborg comenzó a expandirse a otras áreas muy diversas, pasó a ser parte del lenguaje y cultura popular. Los cyborgs estaban en todas partes, desde la cocina de un ama de casa, hasta en los proyectos militares y civiles más ambiciosos.

Este abanico “cyborg” ha provocado que, a menudo, el término sea confundido con el de robot, humanoide y androide, para evitar tal confusión es necesario explicar las diferencias entre cada uno de ellos:

¹⁶ Manfred Clynes, científico y músico austriaco conocido por sus contribuciones a los estudios de sistemas biológicos y neurofisiológicos.

¹⁷ Nathan S. Kline, médico e investigador americano conocido por sus trabajos acerca de las medicinas psicofarmacológicas.

¹⁸ Capacidad del organismo para autorregular el ambiente interno y mantener una condición estable.

- a) *Cyborg*: Se caracteriza por ser un organismo evolucionado y máquina. Una persona con marcapasos, auxiliares auditivos o prótesis es un cyborg.
- b) *Robot*: Es un aparato electromecánico relativamente autónomo, su forma física está en función de su uso. Lo podemos hallar en la industria, el ejército, el hogar o en la exploración submarina.
- c) *Androide*: Se trata de un robot antropomórfico carente de elementos orgánicos. El androide es el único que pertenece a la especulación científica, es una metáfora de la posible evolución futura.
- d) *Humanoide*: Está manufacturado tecnológicamente a partir de diferentes elementos, puede haber sustancias orgánicas en él. Es una máquina humanizada que representa la otredad, una réplica física de nuestra apariencia. La diferencia entre *humanoide* y *cyborg* radica en la cantidad de elementos orgánicos que alberga cada uno.

Ahora bien, aún faltan dos variantes más por definir que nacieron gracias a la ciencia ficción (películas) pero que pueden adaptarse fácilmente al mundo real:

- e) *Morphing* o *Morfos*: El morphing es un procedimiento infográfico principalmente utilizado en publicidad y películas de ciencia ficción, su principal característica radica en su materialidad líquida capaz de adquirir cualquier forma imaginada: "Cualquier cosa que pueda convertirse en ceros y unos en la memoria de un ordenador puede ser *morfeada*. El *morphing* hace líquida la forma humana, la disuelve en un ánima fluida capaz de ser vertida en cualquier

recipiente”.¹⁹ Los *morfos* reales podemos encontrarlos en las secuencias de ADN introducidas en otro organismo para crear plantas o animales transgénicos.

- f) *Borging* o *Borg*: El término borg es un derivado corto de la palabra cyborg, y su significado es el mismo, un organismo cibernético.

3.1 Ser y hacer, las prácticas artísticas cyborguianas.

La artista contemporánea Orlan es un ejemplo de cyborg espectacular, desde 1990 se ha sometido a más de siete cirugías plásticas, su rostro aspira a convertirse en un collage de los cánones estéticos del Renacimiento y el Barroco. Sus cirujanos plásticos toman como base una guía digital, se trata de un canon electrónico hecho en un ordenador que contiene la frente de la Gioconda, los ojos de la Psique de Gérôme, la nariz de una Diana de la Escuela de Fontainebleau, la boca de la Europa de Boucher y la barbilla de la Venus de Botticelli.

Orlan se autoproclama partidaria del feminismo, dice cuestionar los cánones de belleza impuestos por la sociedad, aunque irónicamente su forma de sublevarse contra tales cánones es haciendo uso de los mismos, su rostro es un constructo de los ideales de belleza femeninos del Renacimiento. En sus performances, Orlan se recuesta sobre una camilla rodeada por todo un equipo médicos cirujanos vestidos con ropa de época, la sala es adornada con frutas de plástico y crucifijos, la función está por comenzar y la artista cyborg no planea detenerse: “¿por qué no reconstruirse y desfigurarse?, pararé mi obra cuando sea lo más parecida posible al retrato robot electrónico.”²⁰ Un secreto “oculto” se

¹⁹ Dery Mark, *Velocidad de escape. La cibercultura en el final del siglo*, Madrid: Ed. Siruela, 1998, pág. 253

²⁰ Oriach Stéphan, *Carnal art*, Francia: Documental, 2001, 74min.

esconde tras las prácticas de Orlan: convertirse en la primera celebridad posthumana en los círculos artísticos.



Orlan, cuarta operación.

Mientras que algunos artistas se transforman en cyborgs, otros, representan cyborgs. El artista suizo Hans Ruedi Giger, construye a través de sus aerógrafos ciudades solitarias y lúgubres, gigantescos tubos metálicos se erigen hacia el cielo y en la tierra oscura y fangosa hierven las fobias reprimidas de la cibercultura. En la pintura *Boimechanoide I* publicada en su libro *Necronomicon* (1977), se observa a un pequeño cyborg estático, su cuerpo orgánico se asemeja una masa voluminosa y putrefacta, la piel, plagada de yagas está perforada por gruesos tornillos y su rostro infantil y pálido esboza una mueca de descontento; *Biomechanoide I* no es un ejemplo de un futuro decadente y degradado, sino más bien “es una metáfora de un presente incierto y alienado.” A pesar de que Giger no es muy reconocido en el ámbito artístico, “los primitivos modernos”, han comenzado a utilizar sus tatuajes biomecánicos²¹ como una forma de *homenaje* por haber influido tanto en la cibercultura.

²¹ El término tatuaje biomecánico es una invención de Giger que proviene de una de sus series de pintura con el mismo nombre. En el mundo de los tatuajes, se les denomina tatuajes biomecánicos a aquellas imágenes creadas sobre el cuerpo y cuya principal función es la de crear la ilusión de portar un dispositivo artificial, robótico o mecánico.

3.1.2 *Tetsuo y Akira: dos grandes monstruos de la ciencia ficción.*

Mientras que el concepto de cyborg creció en Estados Unidos como una promesa utópica para mejorar la calidad de vida (tanto en los aspectos sociales como en los estéticos), en Japón se utilizó el término para referirse a una distopía²² en la cual, la única regla segura es vivir bajo el yugo tecnológico. La cibercultura japonesa muestra el otro lado de la moneda que nadie quiere escuchar: una sociedad dispersa e individualista ahogada en la depresión y agonía de las consecuencias tecnológicas.

En la película *Tetsuo: el hombre de hierro* (1989), dirigida por Shinya Tsukamoto, se replantea la compleja situación de los humanos en un mundo gobernado por la tecnología. A lo largo de la película, los personajes sufren diversas transformaciones que rompen con los esquemas de ciudadanos típicos de Japón, por ejemplo, la mujer recatada y abnegada se convierte en una fiera femenina con un brazo de vómito metálico que intenta sodomizar a un oficinista; y el oficinista alienado y depresivo, es sustituido por una nueva versión de hombre monstruoso con un pene mutado en forma de taladro gigante.

La historia comienza en un garaje abandonado en cuyo centro del suelo puede verse a un hombre sentado y rodeado por chatarra metálica, el hombre es un tecnófilo, es decir, un adicto al que las máquinas y los metales le producen placer y bienestar. El hombre, hiende en su pierna un metal puntiagudo, la carne se abre y brotan docenas de gusanos mezclados con materia orgánica, el hombre no puede soportar su condición humana y sale corriendo hacia la calle hasta ser atropellado por el automóvil de un oficinista. Posteriormente, el “fantasma” del tecnófilo asechará y atormentará al oficinista hasta obligarlo a transformarse en su peor pesadilla, una máquina humana, un cyborg, que a diferencia del tecnófilo, detesta y aborrece la tecnología. Al final del filme, tanto el tecnófilo como el

²² La palabra distopía se utiliza frecuentemente en la literatura y en el cine de ciencia ficción y se le representa como un lugar imaginario en donde todo es desagradable o malo, con un ambiente totalitario y degradante, lo contrario a una utopía.

tecnofóbico, se unen para formar una masa gigante de metal con dos cabezas que se aleja recorriendo la ciudad destrozada y putrefacta.

Tsukamoto reduce a *Tetsuo* con las siguientes palabras: “Mientras rodaba la cinta, pensaba en que puedes sentir euforia aunque la máquina te esté violando, pero al mismo tiempo, siempre está ese deseo de destruir la tecnología y el mundo industrial”. *Tetsuo* es pues, una mezcla de tecnofilia y tecnofobia en donde los personajes nunca terminan de aceptarse como humanos, y su transformación de orgánico a metálico es un cúmulo de vergüenza y sufrimiento constante. Tsukamoto, nos muestra un filme en donde la tecnología no es ninguna protección contra nuestras mentes, fobias y emociones, pues, a pesar de todo seguimos siendo humanos.

En 1988, el director Katsuhiro Otomo llevó a la pantalla grande una película animada que con el paso de los años se convirtió en una pieza clave del cyberpunk, se trata de *Akira*, un filme de un mundo decadente y distópico en donde la tecnología ha convertido a la raza humana en salvajes adictos a la adrenalina, las motocicletas y las drogas.

Kaneda y *Tetsuo* son dos adolescentes huérfanos que se conocieron desde la infancia, ambos invierten su tiempo en recorrer Tokio montados en sus motocicletas y persiguiendo chicos de otras pandillas. Durante una persecución, *Tetsuo* se lastima una pierna y es capturado por la policía de Tokio, posteriormente, es llevado a un laboratorio oculto en donde le practican toda clase de experimentos científicos hasta crear a un monstruo con una energía increíble. La evolución en *Tetsuo* es tan grande, que éste no puede controlar sus nuevos poderes y termina ahogado en una luz de energía absoluta llamada *Akira*.

Akira, es un ejemplo claro de las consecuencias graves que conlleva la tecnología. Las falsas promesas empresariales, científicas y políticas de un mundo mejor bajo el seno tecnológico se destrozan al chocar contra la realidad distópica

de una ciudad fragmentada y violenta. Los cyborgs, son empleados por la ciencia y la milicia como armas letales difíciles de controlar, los humanos han evolucionado tanto que ni la tecnología misma puede salvarlos de sí mismos. El filme de Katsuhiro Otomo es el lado oscuro y secreto del posthumanismo, en el cual la liberación mental sólo trae consecuencias negativas.

3.1.3 Posthumanismo y Extropianismo: visiones futuras de una mente descargable.

Si hablásemos de una escala evolutiva tecnológica dividida en tres escalones, hallaríamos en el escalón más bajo a los cyborgs, en el medio a los posthumanos y en el más alto a los extropianos. El cyborg es la base perfecta que nutre todas las ideas posthumanistas y extropianas, pues parte de una evolución principalmente corporal que más tarde se transformará en mental.

El posthumanismo se funda en que la evolución puede conllevar al desarrollo de nuevas habilidades mentales. El experto en robótica Hans Moravec²³, aboga por un futuro no muy lejano en el que nuestra mente podrá vaciarse a un ordenador, la dicotomía mente/cuerpo será reemplazada por la de mente/máquina y el cuerpo quedará obsoleto. Lamentablemente el posthumanismo sólo proveerá a las clases más altas que puedan pagar por una *descarga* mental.

En su libro *Hijos de la mente: el futuro de la inteligencia robótica y humana*, Hans Moravec describe un mundo en el que las máquinas poseerán una inteligencia más evolucionada que la humana, su forma física será parecida a la de un arbusto con un billón de extremidades que podrán realizar todo tipo de actividades; como resultado de tan agigantada evolución por parte de los robots, los humanos sólo podrán igualarles el paso, si *descargan* su mente a un ordenador, un robot se encargará de digitalizar el cerebro capa por capa, hasta

²³ Hans Moravec es un investigador y futurólogo austríaco especializado en robótica e inteligencia artificial, ha publicado diversos artículos desde una óptica transhumanista.

que la *descarga* haya sido completada. Las mentes humanas finalmente podrán viajar a través del espacio, explorando otros planetas o universos, sin preocuparse por sufrir algún daño o fallo, pues contarán con réplicas almacenadas en diferentes ordenadores para cualquier emergencia.

El filósofo Max More fundador del extropianismo, toma como punto central de sus manifiestos el concepto de *transhumanismo*, el cual define como un movimiento del potencial humano llevado hasta su último extremo, se trata de un humanismo mutante, tecnófilo, capitalista y libertario, cuyo principal objetivo es la automejora a través de la *recarga* (una variación de lo que Moravec llama *descarga*), la nanomedicina (uso de la escala molecular para reparar daños y aumentar el sistema inmunológico), la ingeniería genética y el uso de drogas inteligentes.

Los extropianos, consideran que todos los seres humanos albergan en su interior a un ser superior que espera ser liberado, aunado a esto, apelan a favor de un individualismo extremo: “En esta era de sobrecarga informática, lo que importa no es la libertad de las ideas sino la libertad de las formas, la libertad de modificar y de mutar el cuerpo... la libertad fundamental de determinar el destino de tu propio ADN”.²⁴ Se trata de una evolución controlada y personal, cada individuo decide qué parte de su cuerpo debe ser mejorada.

El problema con la filosofía extropiana reside en su falta de interés por los individuos que conforma una sociedad, no tienen compromiso social y político; si llegasen a necesitar de la ayuda de otro individuo, tendría que ser de uno que tuviera una mente extropiana similar. Estas fantasías ficcionales de los extropianos, nos hacen recordar la película de *Gattaca* (1997) escrita y dirigida por Andrew Niccol, en donde sólo las personas con mayores recursos económicos tienen la posibilidad de mejorar y corregir el ADN de sus futuros hijos. El

²⁴ Dery Mark, *Velocidad de escape. La cibercultura en el final del siglo*, Madrid: Ed. Siruela, 1998, pág. 330

transhumanismo extropiano es un ejemplo de “compromiso al crecimiento interior por encima de todas las cosas en el que, la responsabilidad social, termina en las fronteras del ego.”²⁵

3.2 *Una nueva sociedad: la reinención humana.*

La cyborguización tiene como objetivo primordial la inserción del individuo en la sociedad; mientras que los cyborgs reales son aceptados por la mayoría de las personas, los cyborgs ficticiales son rechazados y excluidos por la sociedad, son vistos como monstruos incomprensibles.

Existe una gran cantidad de elementos que empleamos en nuestra vida cotidiana que podrían transformarnos en verdaderos cyborgs, utilizamos artefactos pasivos (ropa, accesorios), dispositivos removibles (aparatos de medición: termómetros, relojes) y aparatos o sustancias que mejoran nuestras capacidades biológicas (prótesis, gafas y bastones, vacunas que nos ayudan a reprogramar nuestro cuerpo para identificar y rechazar diversas enfermedades).²⁶

Sin embargo, no todo individuo que porte gafas o ande montado sobre una bicicleta es un cyborg, el término cyborg se refiere a una relación entre humano y máquina, es decir, “se trata de un organismo capaz de integrar componentes externos para expandir las funciones que autorregulan el cuerpo y de esa forma adaptarse a nuevos entornos.”²⁷ Un ejemplo claro de lo antes mencionado son los cyborgs corporativos, las grandes corporaciones son las máximas encargadas en rediseñar el cuerpo humano para que cumpla con dos funciones fundamentales:

²⁵ Íbid, pág. 334

²⁶ Éstos, están creados para ser invisibles y discretos, la mayoría de ellos son socialmente aceptados y su función primaria consiste en imitar las funciones biológicas del ser humano.

²⁷ Yehya Naief, *El cuerpo transformado. Cyborgs en nuestra descendencia tecnológica en la realidad y en la ciencia ficción*, México: Ed. Paidós, 2008, pág.44

producir y consumir, todo aquello que tenga relación con el tiempo libre y las emociones o sentimientos de los trabajadores debe ser erradicado.

Los cyborgs al servicio de las corporaciones o tecnócratas son dotados con objetos tecnológicos removibles como computadoras, celulares, tabletas, etc. que les ayudan a realizar sus trabajos con mayor rapidez, no obstante, estos objetos no disminuyen la carga de trabajo, sólo la agilizan para que los tecnócratas puedan realizar más tareas en menor tiempo y por ende trabajar más horas hasta que se asemejen a sucursales en movimiento que tienen sus puertas abiertas por más de 16 horas al día. Los cyborgs corporativos sacrifican toda su individualidad y tiempo libre a cambio de un reemplazo no muy tardío, pues sólo es cuestión de tiempo para que las máquinas puedan realizar las mismas tareas durante 24 horas seguidas.

Por extraño que parezca, los instrumentos tecnológicos empleados por los tecnócratas están abarcando cada vez más otros sectores muy diferentes. La clase media es ahora el principal objetivo de las empresas, todo el dinero recaudado de la venta de sus productos es utilizado para financiar más investigaciones tecnológicas. Mientras que las clase medias se muestra accesibles a la tecnología, la clases bajas se muestran renuentes, para este problema las empresas han desarrollado una solución: Bajo su falsa promesa de permanecer siempre conectados, ofrecen mediante el internet (y dispositivos tecnológicos) todo un mundo que podría mejorar su calidad de vida, puesto que no sólo provee de conocimiento y de entretenimiento, sino que incluso ayuda a optimizar su sexualidad.

El verdadero problema que existe tras las promesas utópicas de las grandes empresas es que todo aquel que no desee integrarse a su mundo virtual, será (como los cyborgs de la ciencia ficción) relegado y visto como un vejstorio obsoleto.

3.2.1 Rehacer: concepción y creación.

A finales del siglo XX la modernidad reclamó la sexualidad humana con la promesa de una mejora gracias a la Química y los nuevos avances “tecnológicos”, un ejemplo de ello es que en 1960 el mundo observa por primera vez la aparición del anticonceptivo, el cual ayudaría a prevenir y a regular el aumento de la población, además de aumentar el disfrute sexual.

Probablemente la aparición del anticonceptivo fue el primer paso hacia una lucrativa *selección artificial*. Asimismo, en 1972 se creó el primer banco de semen humano con fines comerciales. Los banqueros de semen aseguran que su producto es de la mejor calidad, pues los donadores son sometidos a evaluaciones físicas y psicológicas que garantizan que el fluido obtenido no contiene material genético defectuoso; el semen es sometido a diversos procesos de minuciosidad extrema. Así pues, las futuras madres tienen la certeza de que su bebé gozará de las características físicas perfectas de acuerdo a su preferencia (raza, color de ojos, tipo de cabello y hasta personalidad). Los bancos de semen quiebran el proceso natural y azaroso de gestación sustituyéndolo por uno tecnológico en donde la prioridad es la elección.

Por otro lado, en lo que a gestación se refiere, son muy comunes los métodos vigilancia prenatales como el ultrasonido y la prueba de amniocentesis²⁸. Originalmente estos métodos salieron al mercado para evitar preocupaciones en cuanto a una mala formación del feto, por lo cual, era de libre elección realizárselas o no, sin embargo, esta elección muy pronto se transformó en obligación y rutina, las madres que deciden no realizarse dichas pruebas, a menudo son criticadas por su falta de “sentido común”. La gestación natural se

²⁸ La prueba de amniocentesis es un análisis en el que se extrae líquido amniótico del útero entre los tres y cinco meses de gestación para detectar de manera temprana posibles anomalías en los cromosomas del feto. Esta prueba es realizada en mujeres mayores de 40 años cuyo embarazo es riesgoso o problemático, pero se planea que dentro de poco tiempo, se aplique a todas las futuras madres.

sustituyó por el ojo de una pantalla en donde se pueden observar los movimientos del embrión, el monitor del ultrasonido sustituye el conocimiento corporal por el conocimiento tecnológico.

3.3 Tetsuya Ishida. Propuesta visual del cyborg.

Tetsuya Ishida nació en 1973 en Yaizu, Shizuoka, Japón. A muy temprana edad se orientó hacia el dibujo, y durante su estadía en la escuela primaria de Yaizu realizó el diseño de una bandera que obtuvo el primer premio de oferta pública de estudiantes de escuelas pequeñas, medias y altas. En 1992, a los 19 años decide mudarse a Tokio para estudiar Diseño y Comunicación Visual en la Universidad de Arte de Musashino, allí descubre a través de los libros, a dos de sus máximas influencias artísticas, la primera, es el pintor y escultor alemán Anselm Kiefer (1945 – presente) conocido por participar en instalaciones y happenings, pero sobre todo por su pinturas matéricas en donde representa la historia alemana del nazismo; la segunda, es el ilustrador japonés Rokuru Tanichu (1921-1981) creador de innumerables imágenes sacadas de las pesadillas más grandes de los ciudadanos japoneses (guerras, pobreza, destrucción), empleando toques surrealistas y emocionales en sus ilustraciones.

Durante su carrera universitaria, Ishida decide trabajar medio tiempo e inaugura una compañía multimedia junto el director de cine Isamu Hirabayoshi, un amigo de la universidad; ambos se encargan de colaborar en proyectos fílmico-artísticos, sin embargo, en 1996, una crisis económica los obliga a cerrar la compañía. Un año después, Tetsuya Ishida comienza su carrera como pintor e ilustrador, y decide poner en marcha sus influencias artísticas como base discursiva: la denuncia política, tecnológica y sociológica.

Son dos los temas recurrentes en las pinturas de Ishida, las estructuras educativas de Japón, tanto a nivel social como académico; y los esfuerzos del

pueblo japonés por adaptarse a los cambios tecnológicos de la vida contemporánea. En este último tópico, se halla sumergido el concepto de cyborg, se origina debido al contraste que Ishida encuentra entre la bahía de Yaizu, situada en la ciudad de Shizuoka, con montañas muy altas y aguas de azules intensos, su lugar de nacimiento, y Tokio, una de las metrópolis más importantes y altamente tecnologizadas de Japón.

Durante su estadía en Tokio, Ishida comienza a pintar al ciudadano típico de allí, el famoso *salaryman*²⁹, hombre vestido de traje dedicado enteramente al trabajo de oficina, se trata de una creación perfecta por parte de las grandes empresas capitalistas, y cuyo único propósito importante, es realizar todas las tareas ordenadas por el jefe de manera casi maquina, su lugar de trabajo es reducido y libre de cualquier distracción posible. El *salaryman*, aludiendo a la visión de Yehya de cyborgs institucionales, es un individuo dotado de aparatos electrónicos que le facilitarán sus tareas, pero que al mismo tiempo, lo atarán a otras nuevas.

El *individualismo* de los personajes de Ishida, no es más que una representación de los estereotipos de Tokio, a través de la melancolía y la ironía Ishida resalta los límites más artificiales y absurdos a los que ha llegado el individuo trabajador; la vida en Tokio se ha tornado tan inhabitable, que la gente ha optado por vivir en departamentos atáúd, que no son más que cuartos estrechos de apenas 2 metros de largo por 45 centímetros de ancho, y en donde los trabajadores, regeneran su energía a manera de dispositivos recargables, para poder soportar un día más de trabajo.

Los cyborgs de Ishida, son todos iguales, sólo varían de tamaño y sexo, pero siempre tienen el mismo rostro, la misma cara pálida con los ojos hundidos y azules, la boca semiabierta, y las cejas descansadas sin ninguna expresión

²⁹ La palabra *salaryman* derivada del inglés *salary* (salario) y *man* (hombre) significa hombre asalariado, y es empleada en Japón para referirse a los trabajadores de empresas ejecutivas que se hallan en una jerarquía de bajo rango.

humana, la pérdida de su parte humana, los hace ver como máquinas huecas que sólo están a la espera de órdenes. A manera de metáfora, Ishida transforma a sus cyborgs, en edificios gigantes o en objetos adaptados, de los microscopios se asoman dos ojos humanos en forma de lentes listos para ser usados, y de una escuela, sobresale la mitad de una cabeza gigante de estudiante y un par de piernas dobladas.

Se ha elegido el trabajo de Ishida porque es una forma de visualizar al cyborg a través del lenguaje artístico que comparte con la fotografía y con otras artes (en el sentido técnico de forma, composición, color, etc.); además las pinturas de Ishida, funcionan como esa otra parte que termina de complementar la crítica de Yehya, sin importar su latente negatividad frente al tema de cyborg, tanto Ishida como Yehya se hayan bajo la misma crítica social de la vida contemporánea. A continuación se analizarán tres piezas claves para la comprensión del concepto de cyborg en Tetsuya Ishida.

En la primer pintura titulada *Volver a llamar*, se observa a un hombre desarmable en una caja bentō³⁰, yacen sentados alrededor dos hombres en la parte de atrás, tres enfrente, una mujer y un técnico. La vestimenta oscura de los personajes masculinos, y el kimono tradicional negro con cuello blanco y dos flores en los costados de la mujer indican que se trata del típico funeral budista japonés. La versión de Ishida del funeral, incluye a un técnico desarmando al hombre fallecido, al igual que un aparato viejo, que ha dejado de funcionar y es devuelto o guardado en un almacén, el hombre es colocado pieza por pieza en la caja de unicef. El funeral artificial de Ishida, mezcla elementos tradicionales y artificiales, es un ejemplo de cómo la gente adapta sus necesidades a una ciudad altamente tecnologizada.

³⁰ Las cajas bentō, son charolas de plástico o madera empleadas para dividir raciones de comida especializada y tradicional conocida como bentō. Fueron empleadas de manera masiva durante el período Edo de Japón y desde entonces su utilización sigue vigente.

La atmósfera de colores utilizada en esta pintura se reduce a negros, grises, blancos y un poco de colores terrosos, los contrastes son clarooscuro y cálido-frío. Las pinceladas son finas y “sobadas”, los detalles de las texturas son evidentes y la pintura en general es figurativa. En cuanto a la anatomía de los personajes parece estar ligeramente acortada, el rostro igual en todos (salvo en el pequeño niño sentado a la izquierda) sólo se adapta al tamaño de cada personaje.



Tetsuya Ishida
Volver a llamar, 1998

En la segunda pieza titulada *Computadora portátil y teléfono móvil*, Ishida representa a un *salaryman* sentado sobre el hombro de un androide gigante, el cual lleva adherido a los oídos un par de celulares, de su frente y pecho se desprende una capa de pintura dejando ver metal oxidado, su andar es completamente mecánico, sus brazos tiesos y rígidos, imitan de manera forzada el caminar de un humano. A través de una computadora portátil, el *salaryman* delega sus actividades al androide como una metáfora de la virtualidad, de lo que podría suceder si todo el tiempo pudiéramos estar conectados a la red, y de cómo la mente humana se integra a una gigantesca red de comunicaciones, una nube que concede el acceso inmediato a sistemas electrónicos de cálculo, almacenamiento u ordenamiento, el androide de Ishida, es una imagen que une tanto la

imaginación, como la realidad material y virtual, ambas en una mezcla que promete un futuro histórico.

Los colores en *Computadora portátil y teléfono móvil*, aluden a lo que pereziera una guerra, el cielo grisáceo con tintes amarillo-naranja contrasta con el humo blanquecino que se desprende del pecho del androide. La mancha negra que se expande sobre el saco del androide apaga la calidez de los naranjas de su rostro, y reafirma un ambiente de destrucción y caos.



Tetsuya Ishida
*Computadora portátil y teléfono
móvil*

Finalmente en la tercera pieza titulada *Autodecisión*, se deja ver un baño muy iluminado con un hombre-lavabo en el centro, que aunque tiene forma humana, cumple la función de lavabo y cajonera. Su espalda cóncava, alberga una botella de medicamento derramado, un sobre de pastillas vacío y un par de píldoras cerca del escape de agua, su estómago está atravesado por un tubo largo y metálico pegado al suelo. El baño parece pertenecer a un hombre depresivo, adicto a la cerveza, un hombre que ha decidido ser un objeto artificial.

A diferencia de las dos pinturas anteriores, *Autodecisión* tiene una atmósfera más brillante, casi blanca en su totalidad sólo contrastando un poco con la madera oscura del marco de la ventana, el piso, y el oso de felpa. En general, la paleta de colores que emplea Ishida tiende a ser fría y oscura, sólo las pintura de la bahía de Yaizu (donde vivió su infancia) parecen más coloridas pero siempre melancólicas.

Los cyborgs de Ishida son el producto de una sociedad distópica totalmente tecnologizada. Sus pinturas denuncian y critican las costumbres de su tiempo. Se especula que su muerte ocurrida por un accidente de tren en 2005, no fue más que un suicidio, de ser así, Ishida no deseaba convertirse en un ser artificial, el contraste de culturas y su escasa adaptabilidad fueron problemas que “nunca” pudo resolver.



Tetsuya Ishida
Autodecisión

3.4 Reflexiones vinculares entre Tetsuya Ishida y Naief Yehya.

El lenguaje artístico de Tetsuya Ishida, fue su único escape, la única manera de representar lo imposible.

Una de las funciones más importantes tanto de la crítica cultural como del arte de denuncia, es invitar al lector o espectador a reflexionar sobre problemas de índole común a la sociedad actual. El concepto de cyborg, es pues, un problema común entre Ishida y Yehya, pero es sobre todo, una oportunidad para denunciar la forma en la que se inserta y adapta a nuestras vidas, de qué manera lo artificial nos beneficia o perjudica.

La visión de Ishida del concepto de cyborg tiende a ser pesimista, representa las consecuencias sobre todo negativas de cómo la artificialidad no es siempre progreso, sino que puede llevar al aislamiento y automatismo, a una individualidad extrema. Aunque pareciera que su crítica sólo se centra en Japón, los cyborgs estereotipados de sus pinturas, se ajustan fácilmente a otras culturas.

Por otro lado, la percepción del cyborg en Yehya, se mantiene en una constante balanza que a veces se inclina hacia las ventajas y otras veces, hacia las desventajas; su crítica pone las cartas sobre la mesa, presenta lo ocurrido, y lo que podría ocurrir en un ambiente artificial, su visión del cyborg es más extensa en tanto que analiza el concepto desde múltiples puntos de vista, desde la literatura hasta los estudios de ciencia más recientes.

Para poder explicar o plasmar en imagen el concepto de cyborg, Ishida y Yehya recurren a la metáfora, parten de una idea real y la mezclan o la sustituyen por una imaginaria; se pueden ver a los cyborgs de Ishida transformados en un lavabo, pero no es más que la representación del abandono y la aceptación de un entorno insoportable; las pantallas con ojos de Yehya, son computadoras que realizan estudios regulares.

A continuación, se abordará la serie fotográfica *Homo-cyborg*, la cual intenta dialogar entre la pintura de Ishida y la crítica cultura de Yehya y generar un concepto nuevo del cyborg.

Capítulo IV

Presentación de la serie fotográfica *Homo-cyborg*

4. Reflexión entorno a la serie fotográfica Homo-cyborg.

La serie *Homo-cyborg* está conformada por ocho fotografías, algunas de ellas se dividen en grupos de dos imágenes y otras se presentan de manera individual. Las imágenes fueron capturadas con una cámara digital y posteriormente fueron modificadas en un programa de edición de computadora para poder crear los fotomontajes, finalmente se revelaron en un laboratorio fotográfico empleando una técnica antigua denominada cianotipia.

La decisión de utilizar la cianotipia y no otro tipo de técnica se debe al alto contraste y calidad tonal azulosa que brinda dicha técnica, además, el color azul tiende a ser un color frío y por lo tanto, ayuda a crear atmósferas artificiales y despersonalizadas. En cuanto a la decisión por crear fotomontajes, se debe que al momento de capturar a ciertos personajes de las fotografías, había escasez de elementos artificiales obvios en ellos, por lo cual fue necesario mezclar fotografías para poder lograr el resultado esperado: ironizar en torno a los avances tecnológicos.

A continuación, se presentará cada fotografía con su debido análisis conceptual y formal.

Evolución cyborg.

Este primer grupo de imágenes, representa los periodos de adaptación hacia una vida más artificial, de manera jerárquica o evolutiva se hallan tres personajes repartidos a lo largo de la imagen, el primero de ellos, situado del lado izquierdo se encuentra sentado en el suelo dando la espalda a los otros dos personajes, cabizbajo y con el rostro contraído rechaza todo progreso artificial; el segundo,

situado en el centro, mantiene una postura más erguida, camina del lado opuesto al primero, ha comenzado a aceptar su irremediable transformación; y finalmente el tercer personaje, ubicado a la derecha, se encuentra totalmente erguido, y es la perfecta representación del cyborg autómatas, es una promesa utópica y sardónica de un futuro artificial en donde el humano ha evolucionado en gran medida y se erige glorioso hacia un futuro prometedor.

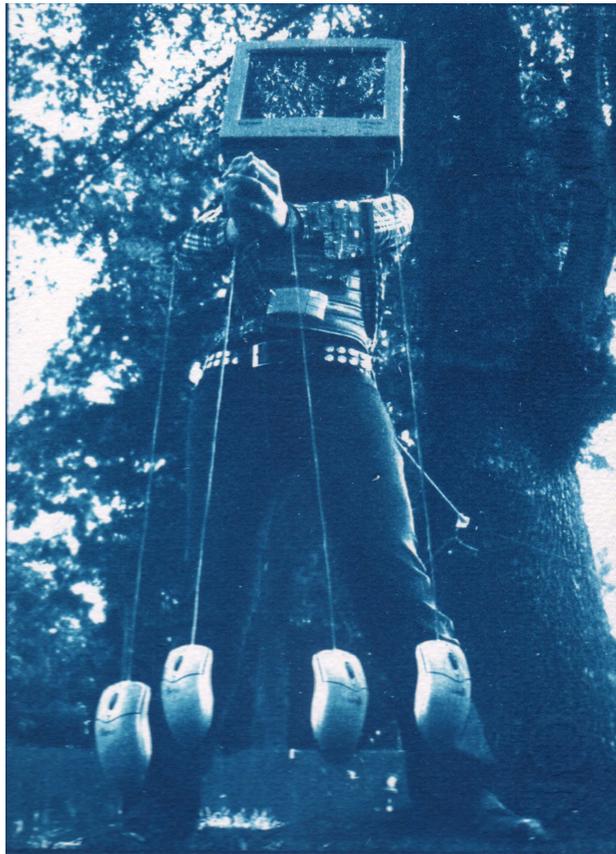


Lilián López
Evolución cyborg, 2013.

Atado

Los tecnócratas están listos para realizar sus tareas, ya cuentan con todos los dispositivos necesarios para ser más rápidos, pueden jactarse de llevar en sus cuerpo los aparatos más modernos y veloces del mercado, pero sobre todo de crear tendencia y levantar envidia en la clase media; el tecnócrata o en palabras de Ishida, *salaryman*, ha rebasado la línea que divide a la herramienta de la dependencia, lo que en un momento facilitó su trabajo, ahora forma parte de su cuerpo.

Atado, es la representación de un tecnócrata atrapado en su propia artificialidad, en sus propios cables que lo envuelven y lo asfixian, es el absurdo de estar siempre un paso adelante aunque de esto dependa sacrificar su existencia. En el mundo exterior es un cyborg vulnerable, sólo se adapta a los lugares cerrados, es el producto de una cadena “utilitaria”.

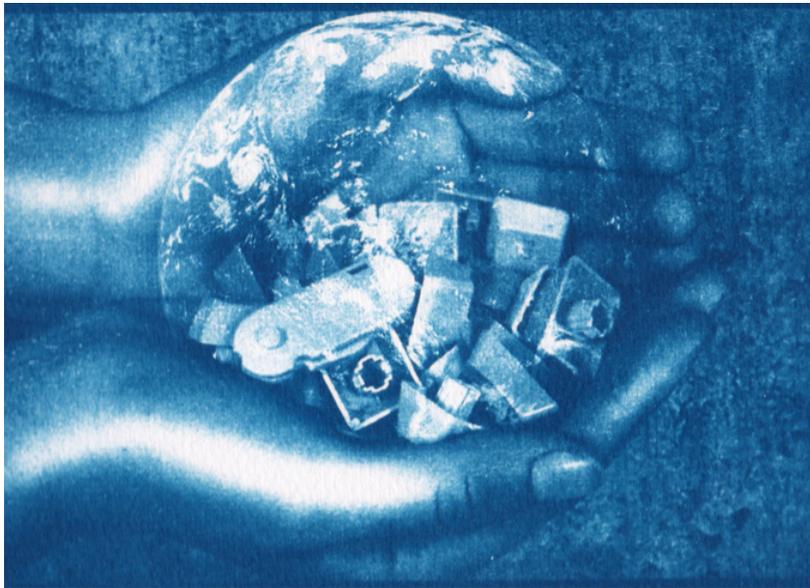


Lilián López
Atado, 2013

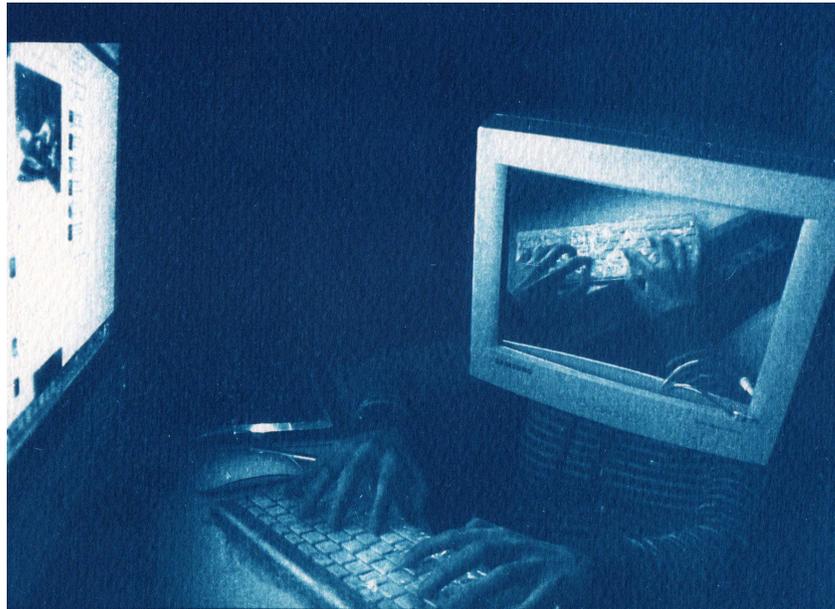
Grupo I: Alta tecnología / Comunicación / Interfase.

Las imágenes que integran el Grupo I giran en torno a la promesa de un conocimiento más amplio y al alcance de la mayoría de las personas a través del uso de plataformas virtuales. En la red, los cyborgs son capaces, a manera extropiana, de vaciar no su mente si no sus ideas y la concepción que tienen o les gustaría tener de ellos mismos, tienen la posibilidad de crear millones de “yos” virtuales utilizando información ficticia o real.

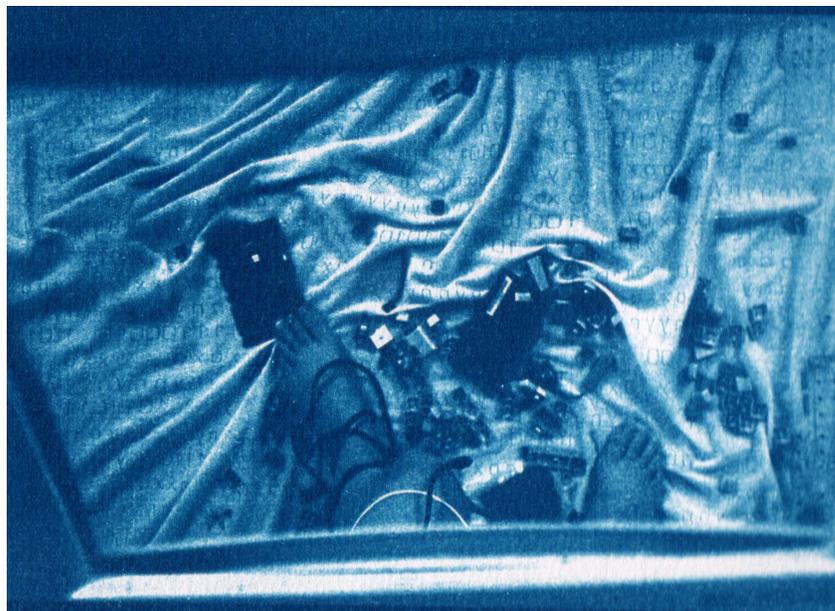
Los cyborgs sumergidos en el mundo virtual, se valen de diversos dispositivos tecnológicos (antes creados para los tecnócratas) para mantenerse al tanto de lo que ocurre en el mundo virtual y ficticio; los cyborgs se encuentran frecuentemente conectados con otros cyborgs, aunque irónicamente esa conexión está creando distancia real. Dentro de la virtualidad, todo queda reducido a códigos binarios y a pixeles que componen la identidad de cada usuario. La virtualidad está cobrando un papel muy importante para el desempeño de ciertas actividades que antes demandaban más tiempo de realización.



Lilián López
Alta tecnología, 2013



Lilián López
Comunicación, 2013

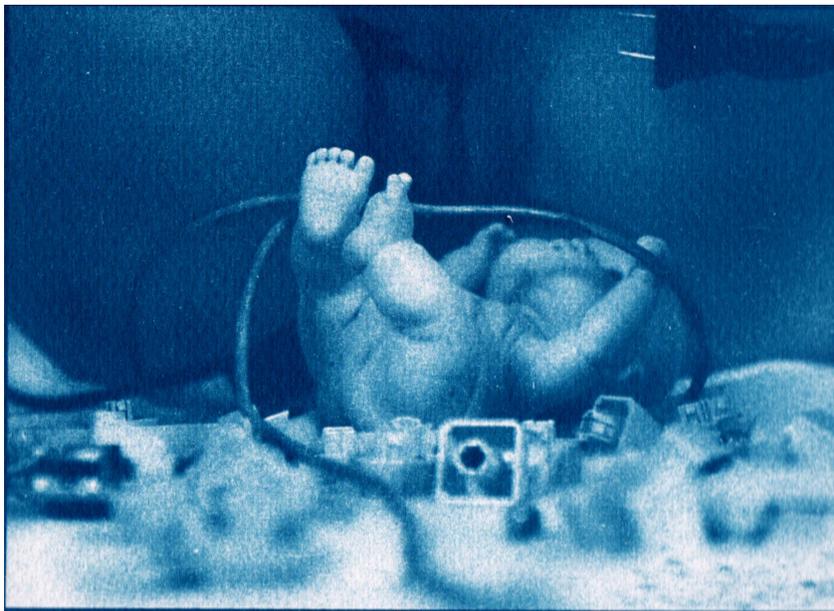


Lilián López
Interfase, 2013

Grupo II: De las entrañas del vientre materno I y II

Las fotografías comprendidas en el Grupo II, hacen alusión a cómo la capacidad biológica puede ser mejorada mediante la utilización de diferentes procedimientos médicos, ahora, las mujeres pueden elegir tener hijos cuando antes no podían, a través de la renta de vientres, la inseminación artificial o al sometimiento de medicación hormonal. Las futuras madres, conscientes o no, se adaptan a las nuevas formas de concebir un hijo, perfeccionan, corrigen y rediseñan todos los “errores” que la naturaleza podría causarles.

No obstante, muchas de estas mejoras físicas sólo están al alcance de quien pueda costearlas y que pueda colocarse un escalón más arriba del menos afortunado. *De las entrañas del vientre materno I y II* es a manera sardónica una representación artificial de los que se hayan en los escalones más altos, de los futuros bebés más evolucionados y por ende, con más oportunidades para poder adaptarse más rápido a un mundo que cambia todo el tiempo.



Lilián López

*De las entrañas del vientre
materno I, 2013*



Lilián López
*De las entrañas del
vientre materno II, 2013*

Artefacto.

Anteriormente al hablar del tecnócrata, nos referíamos a aquel individuo que ha dejado la herramienta tecnológica para convertirla en parte de su vida, sin embargo, el tecnócrata no es el único cyborg que ha tomado esta decisión, las grandes corporaciones han puesto a la venta los mismos dispositivos tecnológicos al alcance de las clases medias, se trata de una jugada mercantil que beneficia al comprador, otorgándole mayor estatus social a través de objetos de moda innecesarios, prescindiendo claramente está, de las largas y molestas jornadas laborales a las que se somete el tecnócrata.

Artefacto representa al cyborg de la clase media, transformado en el propio objeto comprado (siempre de manera metafórica), el cual, ha optado por *desechar* el envase de la carne y en su desesperación por estar inmerso en esa

contemporaneidad latente de rapidez y abundancia, se halla al límite humano que lo divide de las concepciones posthumanistas y extropianistas.



Lilián López
Artefacto, 2013

Para concluir este capítulo, cabe mencionar que tanto la investigación como la producción antes presentados continúan ampliándose de manera personal, p aún sigo realizando producción en torno al tema, pero esta vez desde las impresiones digitales impresas sobre vidrio, en cuanto a la parte teórica, he decidido acercarme más a la literatura cyberpunk de William Gibson y Pat Cadigan.

Conclusiones.

Como ya mencioné, el cyborg es un organismo cibernético, un individuo en parte humano y en parte artificial, que ha optado por integrar la tecnología a su cuerpo y a su estilo de vida. Pude enriquecer el concepto de cyborg no sólo desde la perspectiva de la crítica cultural y la pintura, sino desde su origen en la ciencia y su salto de lo médico a lo cotidiano, además, fue de gran importancia, para la comprensión del concepto, conocer de qué manera se desenvuelve el cyborg en otras áreas del arte tales como el cine, el performance o la escultura.

Logré visualizar los puntos de convergencia entre el trabajo de Ishida y Yehya, realizando primero un análisis general de la crítica de Yehya y sustrayendo después las metáforas o palabras clave que pudieran crear un vínculo con las pinturas de Ishida. Para poder concretar tal vínculo, fue necesario ahondar en la vida de Ishida, conocer su pasado ayudó a la comprensión de su obra, su escasa adaptabilidad al estilo de vida de Tokio fue el detonante principal para su elección de ciertos temas. Tanto Ishida como Yehya parten de las mismas preocupaciones: cómo se adapta el ser humano ante la tecnología.

La realización de la serie fotográfica *Homo-cyborg* es el resultado personal de una reinterpretación visual del cyborg a través del empleo de metáforas, a diferencia de las distópicas pinturas de Ishida, *Homo-cyborg* es la representación de un punto medio entre la realidad y la ironía, de la utopía y el ridículo. No obstante, en cuanto a concepto se refiere, *Homo-cyborg* sigue la misma línea crítica objetiva de Yehya, que guarda un balance entre las consecuencias negativas y positivas de la artificialidad.

La investigación y la producción visual de la figura del cyborg, pueden ser apreciados desde la perspectiva fotográfica, dado que el tema es recurrente en campos diversos como la literatura, el cine animado japonés (mecánico), la crítica o la pintura, es escaso en el ámbito fotográfico y específicamente hablando en el

subgénero de la fotografía, el fotomontaje, por tal motivo, la figura del cyborg se enriquece y al mismo tiempo se expande hacia nuevos campos visuales.

Personalmente, considero que una de las funciones del arte es la de generar una reflexión crítica de nuestra sociedad, por tal motivo, considero que la investigación y la producción presentadas son una advertencia de lo que está ocurriendo en nuestra cotidianidad. Ciertamente es que la investigación ayudará a los interesados a conocer más del tema, pero también es una representación de algo en lo que todos nos hallamos inmersos y que al ser parte de nuestra vida pasamos por desapercibido.

Por otro lado, en cuanto a la elección del tema de la figura de cyborg, surgió cuatro años atrás, cuando cursaba el tercer semestre de la carrera, había leído un libro de Yehya que llegó a mis manos por casualidad en una venta de libros que estaban próximos a ser quemados, el libro era *Pornografía, sexo mediatizado y pánico moral*, Yehya realizaba una crítica histórica de la pornografía dedicando un apartado a la sexualidad virtual, fue allí cuando encontré por primera vez el concepto de cyborg aplicado a la gente común.

Poco tiempo después, mi hermano estaba realizando una investigación en torno a los bioartefactos y fue él quien recurrió a otro libro de Yehya titulado *El cuerpo transformado y nuestra descendencia cyborg* (que posteriormente se convertiría en mi base principal para el desarrollo de la investigación), cuando finalmente terminó su investigación me cedió el libro para que lo leyera, pues él sabía que me gustaba la manera en la que Yehya realizaba su crítica social, al leer el libro, decidí realizar una serie de dibujos para un trabajo final de la asignatura de Dibujo, el tema me pareció tan interesante, que a lo largo de la carrera seguí produciendo piezas con el mismo tema.

Al cursar el taller de fotografía, aprendí las técnicas antiguas, y supe que tanto la cianotipia por su coloración azul y su alto contraste como el fotomontaje

digital, me servirían bastante bien para realizar una serie con más estructura (pues ya había probado con el dibujo, animaciones, dibujo digital y fotomontajes al estilo dadaísta –creados desde fotografías ya existentes a manera de ready made fotográficos). Si iba a crear fotografías con un tema en específico, también debía realizar una investigación más amplia para enriquecer la futura producción, por tal motivo decidí llevar el tema del cyborg a una investigación más completa.

Finalmente, mi decisión de investigar y producir en torno a la figura del cyborg de manera más formal, me fue de gran ayuda para poder visualizar la estructura teórica y práctica de proyectos futuros, y también, para impulsarme a seguir desarrollando el tema desde otras técnicas y diferentes campos de investigación.

Fuentes de Información

Libros.

ADES Down, *Fotomontaje*, Barcelona: Ed. GG, 1997, págs. 176

BAÑUELOS Jacob, *Fotomontaje*, Madrid: Ed. Cátedra, 2008, págs. 375

BENJAMIN Walter, *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, México: Ed. Ítaca, 2003, págs.127

BENJAMIN Walter, *Breve historia de la fotografía*, Madrid: Ed. Casimiro Libros, 2011, págs. 64

DERY Mark, *Velocidad de escape. La cibercultura en el final del siglo*, Madrid: Ed. Siruela, 1998, págs. 397

KURZWEIL Ray, *La era de las máquinas espirituales. Cuando las computadoras humanas, exceden la inteligencia humana*, Barcelona: Ed. Palnet. 1999, págs. 528

MORAVEC Hans, *Hijos de la mente: el futuro de la inteligencia robótica y humana*, Cambridge: Universidad de Harvard, 1995, págs. 224

MORIN Edgar, *El cine o el hombre imaginario*, Barcelona: Ed. Seix Barral, 1972, págs. 291

TAUSK Petr, *Historia de la fotografía en el siglo XX: de la fotografía artística al periodismo gráfico*, Barcelona: Ed. GG, págs. 294

YEHYA Naief, *El cuerpo transformado. Cyborgs en nuestra descendencia tecnológica en la realidad y en la ciencia ficción*, México: Ed. Paidós, 2008, págs. 229

Películas.

ORIACH Stéphan, *Carnal art*, Francia: Documental, 2001, 74min.

OTHOMO Katsuhiro, *Akira*, Japón: Animación-ciencia ficción, 1988, 124 min.

TSUKAMOTO Shinya, *Tetsuo: el hombre de hierro*, Japón: Thriller-ciencia ficción,1993, 70 min.

Páginas de internet.

BREA José Luis, *Pequeña historia (de los usos artísticos) de la fotografía (tres hitos recientes)*: http://antroposmoderno.com/antro-articulo.php?id_articulo=1252

CALATAYUD Adriana, *Reflexiones sobre mi trabajo*:

<http://adrianacalatayud.net/UnaReflexion.pdf>

www.naiefyehya.net