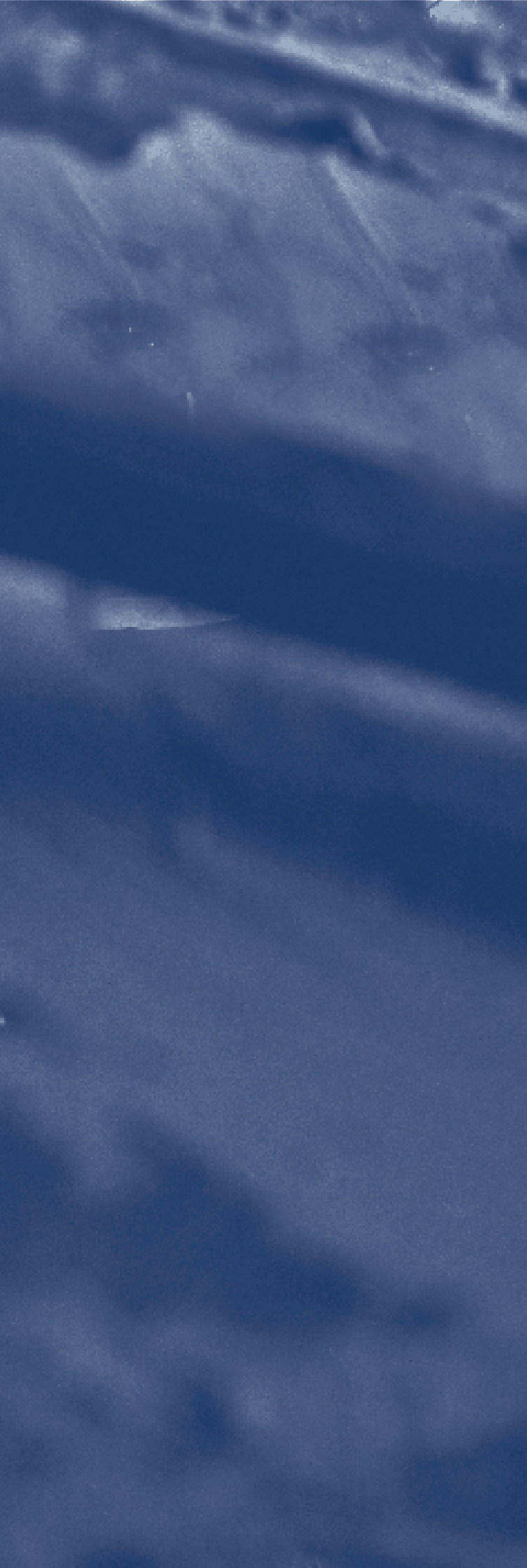




Acciones y
reacciones del
cuerpo proteico



Acciones y reacciones del cuerpo proteico 127

María Covadonga Barreiro Rodríguez-Moldes

Sonia Tourón Estévez

Universidade de Vigo

PALABRAS CLAVE:

cuerpo; prótesis; máquina; posthumano; acción; performance

RESUMEN:

Este artículo aborda, desde el ámbito artístico y en el contexto del arte de acción, aquellas máquinas o artilugios que se suman o añaden al cuerpo y están destinados a expandirlo mecánicamente. De este modo, hablaremos de prótesis como aparatos, piezas o artilugios propuestos para reemplazar de forma parcial o total un órgano o miembro del cuerpo humano, así como de una especie de acoplamiento capaz de transportar este cuerpo a un estado "aumentado". A partir de este planteamiento profundizaremos en el trabajo de diferentes artistas contemporáneos que tratan en su obra los conceptos de prótesis y de mecanismo aplicados desde la perspectiva personal y política del "propio cuerpo", explorando las posibilidades del movimiento y de la acción.

Érase que en Londres vivían, no ha medio siglo, un comerciante y un artífice de piernas de palo, famosos ambos: el primero, por sus riquezas, y el segundo, por su rara habilidad en su oficio. Y basta decir que ésta era tal, que aun los de piernas más ágiles y ligeras envidiaban las que solía hacer de madera, hasta el punto de haberse de moda las piernas de palo, con grave perjuicio de las naturales. (De Espronceda, 2006, p. 1.252)

En este artículo nos interesa abordar, de manera específica, aquellas *performances* donde diferentes objetos, máquinas y artefactos se suman o añaden al cuerpo del artista, público o participante de la acción y están destinados a expandirlo de forma mecánica, en la mayor parte de los casos, haciendo referencia a la integración entre el hombre y la máquina derivada de la construcción y aplicación de prótesis.

Podemos hablar de la prótesis, de manera específica, como un aparato, pieza o artilugio destinado a reemplazar de forma parcial o total un órgano o miembro del cuerpo humano, así como una especie de acoplamiento capaz de transportar este cuerpo a un estado "aumentado". Por eso, haciendo una analogía o un intento de confusión entre términos, nos referiremos en este texto a cuerpos protésicos que cambian y se transforman hasta llegar a convertirse en auténticos cuerpos proteicos.

Si intentamos hacer un poco de historia, podemos ver cómo la utilización de dispositivos prostéticos para reparar o aumentar las capacidades prestacionales del cuerpo es una práctica que se viene desarrollando desde hace mucho tiempo: la clásica "pata de palo" ya era utilizada por los cirujanos romanos y griegos durante los siglos VII y VI a. C., si bien la prótesis funcional más antigua de la que se tiene constancia es un dedo del pie realizado en madera y cuero aparecida en Egipto. De cualquier manera, quien más se acercaría a la manera actual de construcción de prótesis sería el francés Ambroise Paré, un cirujano

que trabajó a mediados del siglo XVI diseñando y construyendo toda suerte de miembros artificiales para amputados.

Las prótesis entrarían en la vida cotidiana tras la I Guerra Mundial, después de que decenas de miles de combatientes sufrieran amputaciones de alguna extremidad. Más adelante, la progresiva especialización y creación de nuevos artefactos destinados a completar las carencias o limitaciones de nuestro cuerpo generaría una profusión de prótesis de muy diferentes tipos y funcionalidades (motoras, sensoriales e incluso interactivas).

En este sentido, muchos artistas también han "prolongado" y extendido su cuerpo con elementos protésicos a partir de la utilización de los más diversos materiales y estrategias –desde las soluciones más precarias o cotidianas hasta las más sofisticadas tecnológicamente– para aumentar las capacidades comunicativas del cuerpo, para transformarlo en herramienta o instrumento, o para reflexionar en torno a la búsqueda de una nueva identidad. Hablaremos de artistas, mujeres en muchos casos, que tratan en su obra los conceptos de prótesis y de mecanismo aplicados desde la perspectiva personal y política del "propio cuerpo", de manera que suele ser, en muchos casos, el cuerpo mismo de la artista, biológico o experiencial, el que interviene o posibilita estas piezas donde la creación de nuevos organismos "híbridos" opera más allá de los límites físicos de lo humano.

En este sentido, ña artista brasileña Lygia Clark propondrá, a través de objetos protésicos, derribar los conceptos de creador, creación e incluso espectador, al que intenta convertir no sólo en participante de la obra sino en auténtico productor del hecho artístico. Sus *Objetos relacionales* son elementos diversos con los que este espectador, convertido en "paciente", se somete a peculiares terapias o rituales que lo llevaban a profundizar en aspectos de su personalidad o experiencias pasadas.

Lygia Clark pretende, en suma, profundizar en las capacidades perceptivas del sujeto haciendo que éste llegue a reconocer sus emociones y recuerdos más profundos a través de la utilización de sencillas prótesis con las que construye una acción a menudo grupal, lo que genera intercambios recíprocos y provoca que la obra se convierta en valor experiencial. Así, por ejemplo, en 1968 propone explorar el tacto por medio de unas pelotas de diferentes tamaños, pesos y texturas, bajo el título de *Guantes sensoriales* (1968); en *El yo y el tú: serie ropa-cuerpo-ropa* (1967) una pareja se comunica por medio de un tubo, vestida con una especie de monos con aberturas para poder tocarse el uno al otro e intercambiar sensaciones y en *Diálogo: óculos* (1968) dos juegos de gafas de buceo se encuentran conectados de forma que los participantes establecen contacto visual entre sí excluyendo otros sentidos.

Un cuerpo protésico es el que propone, en muchas de sus piezas, la artista alemana Rebecca Horn. Marcada por el trauma físico, Horn piensa sus objetos en términos de aislamiento, protección y curación, para lo que construye estructuras y aparatos poéticos –serán armaduras, vendas o prótesis donde aparecen de manera recurrente las plumas– que posibilitan una nueva experiencia sensorial:

Cuernos gigantes, varas gigantes ceñidas a la cabeza, convierten al hombre en un torpe monstruo que se desplaza dificultosamente por el paisaje. De hecho, es la prótesis la que crea el impedimento. Pero

en su fatal acoplamiento con el hombre, se convierte realmente en una parte de su cuerpo. (Mosebach, 2000, p. 100)

Entre sus trabajos protésicos o esculturas personales podemos distinguir dos grupos: por una parte los que investigan la percepción del cuerpo propio mediante su inmovilización –*Cornucopia*, 1970; *Die sanfte Gefangene* (*La dulce prisionera*) que aparece en la película *Die Eintänzer* (*El bailarín*, 1978...)–, y por otra los que exploran la percepción del cuerpo a través del movimiento y del espacio por medio de apéndices y adiciones –*Körperfächer* (*Abanico corporal blanco*, 1972); *Einhorn* (*El unicornio*, 1970)...–.

En esta relación de las prótesis con la movilidad, podemos hablar de la artista Lisa Bufano, a quien a los 21 años le amputaron las piernas desde las rodillas y los dedos de sus manos, a causa de una infección bacteriana. En sus *performances*, donde coreografía el movimiento, utiliza extensiones inspiradas en extremidades de aves o insectos para volver a crearse a sí misma una y otra vez, resignificando su propio cuerpo y sus desplazamientos. Convertidas en dispositivos poéticos, estas prolongaciones de sus miembros son recursos que le permiten explorar y configurar la singularidad y extrañeza de una nueva alteridad.

En el año 2016, el Instituto Henry Moore celebraba una exposición titulada *El cuerpo ampliado: escultura y prótesis* donde se congregaron diferentes obras basadas en estas piezas artificiales o dispositivos que se añaden a los cuerpos mutilados. En esta muestra se exponía una prótesis singular, la "pierna" de la misma Louise Bourgeois (*Louise Bourgeois' Leg*, 2002). Esta obra, donde el artista Stuart Brisley realiza una sátira acerca de la producción del arte, nos remite de forma metonímica –la parte por el todo– a la artista francesa y nos hace recordar sus piezas, así como su performance *A Banquet: A Fashion Show of Body Parts* (1978), donde coreografió un desfile con modelos que caminaban con trajes de látex realizados con protuberancias o formas abultadas, que ella misma

también usaría en una reflexión sobre cómo nos enfrentamos a ser visto por los otros. Son prótesis semitransparentes que nos transmiten una sensación de vulnerabilidad y exposición.

De la misma manera, siguiendo con esta lógica del vestido como "pseudo-prótesis", Atsuko Tanaka realizó una serie de trajes (*Electric Dress*, 1956) contruidos a partir de cables eléctricos, bombillas y tubos pintados con los colores primarios, con los que visibilizaría el recorrido de los sistemas circulatorio y nervioso, evidenciando el interior de su propio cuerpo. Y siguiendo asimismo la estela de esta pieza podemos nombrar *Light Dress* (1967), de Diana Dew, una artista que, en los años 60, creó toda una línea de moda electrónica utilizando diferentes componentes que integraba en las prendas, anticipándose así a lo que hoy conocemos como wearables –aparatos y dispositivos electrónicos "vestibles" que se incorporan en alguna parte de nuestro cuerpo interactuando de forma continua con nosotros y con otros dispositivos con la finalidad de realizar alguna función concreta–.

En sintonía con estas propuestas nos encontramos con las piezas de ropa de Jana Sterbak, a las que transforma en una suerte de nuevos cuerpos que pueden ser habitados. Los objetos de esta artista son casi siempre mecanismos para ser utilizados de un modo real o ficticio –vestuario, perfumes, mobiliario, estructuras o esqueletos metálicos...–, por lo que la experiencia del espectador, así como el elemento videográfico, adquieren una gran importancia en sus proyectos performativos. *Mando a distancia I (Remote control I*, 1989), donde una mujer suspendida en una enorme estructura o armazón de malla es conducida por la propia *performer* o por otra persona mediante control remoto, es el anhelo de la transformación del cuerpo en una máquina, liberado de las debilidades físicas; aunque, sin embargo, en seguida descubrimos que esta liberación es sólo aparente:

En la obra de Sterbak se han observado varios temas recurrentes: el cuerpo humano y sus "envoltorios", la precaria constitución del sujeto y

la fragilidad de las intersubjetividades, los seres humanos lidiando con artilugios electrónicos y su irónico "control / dependencia" en relación con todo tipo de armazones y andamiajes –desde el más sencillo hasta el más perfeccionado– de los cuales ignoramos si están añadidos y, por lo tanto, se pueden separar o si forman una parte integrante de nuestra condición histórica. (Moser, 2006, p. 29)

Las propuestas de Maribel Doménech también se centran en el vestido experimentando con textiles y tecnología y mezclando la acción de tejer, por su poder narrativo, con materiales que tienen la capacidad de transmitir energía, sonido y luz. Asimismo, relacionado con el sonido y la vestimenta, la neoyorquina Alyce Santoro nos propone un interesante proyecto (*Sonic Fabric*, 2003) a través del cual ha desarrollado diferentes tejidos compuestos por algodón o polyester y cintas de *casette* de audio grabadas y recicladas, con las que construye prendas audibles con las que posteriormente realiza diferentes *performances* y acciones sonoras.

Pero un paso más allá podemos referenciar los trabajos de Di Mainstone, quien realiza prendas que se convierten en auténticas arquitecturas sonoras –es el caso de *Serendipitchord* (2009) o de la espectacular *Human Arp* (2013)–. Sin embargo en *Sharewear* (2008), prescindiendo del sonido, propone dos curiosos vestidos que únicamente funcionan si están juntos, y, más aún, están pensados para ser utilizados por gemelas. De esta manera, al conectar ambos trajes por medio de imanes que se encuentran integrados en el tejido, son capaces de producir diferentes pautas luminosas.

Podemos comprobar cómo en las últimas décadas, con el desarrollo de la biotecnología, la ingeniería biónica o la electrónica molecular, entre otras, las prótesis, convertidas en aparatos o sistemas, se han tornado cada vez más precisas, invisibles y útiles, lo que conlleva la construcción de nuevas generaciones de prótesis cada vez mejores en su capacidad sustitutiva y potenciadora.

En su estudio *Understanding Media: The Extensions of Man* (*Comprender los medios de comunicación: las extensiones del hombre*, 1964), Marshall McLuhan ampliará el concepto de prótesis al entender que los “medios” se transforman precisamente en extensiones del cuerpo humano que responden, por una parte, a los deseos del hombre de interactuar y extralimitarse más allá de las posibilidades de su propio cuerpo, y, por otra, al temor de la amputación de sus miembros.

Cualquier invento o tecnología es una extensión o autoamputación del cuerpo físico, y, como tal extensión, requiere además nuevas relaciones o equilibrios entre los demás órganos y extensiones del cuerpo. (...) Para contemplar, utilizar o percibir cualquier extensión nuestra en su forma tecnológica, primero hay que abrazarla. Escuchar la radio o leer una página impresa supone aceptar estas extensiones de nosotros en el sistema personal y experimentar la “cerrazón” o desplazamiento de la percepción que automáticamente les sigue. Es este abrazo continuo de nuestra propia tecnología en su empleo de cada día lo que nos pone en el papel de Narciso de conciencia subliminal y de entumecimiento hacia la imagen de nosotros mismos. (McLuhan, 2009, pp. 71-72)

En todo caso, el uso de prótesis se extiende de forma gradual pero muy intensa en nuestra época, destinándose no sólo al reemplazamiento de partes corporales afectadas, sino como decimos, cada vez más, al perfeccionamiento de partes funcionales o de partes que hasta ahora ni existían.

Norbert Wiener, teórico de la cibernética, afirmaba que el territorio de las prótesis constituía uno de los campos prácticos de aplicación de los conceptos cibernéticos:

(...) hay una nueva ingeniería de prótesis posible, lo que puede conllevar al diseño de sistemas de naturaleza mixta, que comprendan tanto partes humanas como mecánicas. Sin embargo, esta clase de ingeniería no necesita limitarse al reemplazo de

partes que hayamos perdido. Hay una prótesis de partes que no tenemos y que nunca hemos tenido (Wiener, 1988, p. 58).

No obstante, en la exposición del Instituto Henry Moore que referimos anteriormente, aparecían también los *Adaptives*, los primeros trabajos de mediados de la década de los 70 de Franz West. Eran éstas pequeñas piezas informes realizadas en polyester que el espectador podía agarrar y manipular, adoptando posturas y formas inverosímiles que aludían a comportamientos neuróticos. Pero unos años antes, ya en 1967, Walter Pichler había creado una obra pionera, *TV-Helm* (también conocida como *The portable Living-Room*) un peculiar casco de forma ovalada que permitía al espectador ver en su interior imágenes de vídeo. La intención del artista pasaba por repensar las relaciones de dependencia entre el usuario y la televisión, transformando al espectador en un observador interno del sistema mediante una prótesis o extensión de su propio cuerpo que, en lugar de extender las posibilidades relacionales de su cuerpo, lo mantenía aislado y sin información de lo que ocurría en el exterior. Una segunda versión de esta obra (*Small Room*, 1967) vendría a proponer un casco de dimensiones más reducidas, permitiendo que la pantalla se aproximase más al rostro y anticipando la experiencia multimedia mucho antes de que el mundo virtual fuera explorado.

Vito Acconci, artista pionero de la *performance*, también se acercaría a la prótesis de esta manera, a través de una máscara de esgrima en la que instala diferentes aparatos de emisión y recepción de contenido audiovisual, para cuestionar el control y la influencia que los medios de comunicación ejercen sobre nuestro comportamiento. *Virtual Intelligence Mask* (*Máscara de inteligencia virtual*, 1992) utiliza tres pantallas (dos en su interior, situadas a la altura de los ojos del utilizador, y otra en el exterior, a la altura de la boca) y dos cámaras de vigilancia que siguen direcciones contrarias y pueden girar, de forma que permiten ver el entorno a la persona que lleva la máscara al mismo tiempo que los espectadores

pueden controlar lo éste está viendo y alterar su percepción.

En las obras y artistas que estamos recorriendo a lo largo de este artículo, podemos notar una tendencia creciente a usar un tipo de mecanismos y tecnologías cada vez más complejas, y en este sentido podemos abordar las propuestas de artistas verdaderamente “tecnófilos” que basan su trabajo proteico en la afirmación de las últimas tecnologías y la proclamación de éstas como una salvación a la crisis de lo humano que vivimos en la actualidad. La proliferación de este tipo prótesis hipertecnológicas generan todo tipo de pensamientos fantásticos en torno al destino y futuro de la especie humana donde las fronteras entre el hombre y la máquina se diluyen y se cuestionan antiguos conceptos como la dicotomía clásica entre lo natural y lo artificial o la subjetividad y el entorno.

Las nuevas tecnologías nos invitan a superar nuestro orden biológico y la tendencia general aboga por una evolución que se acelera con la fusión con las máquinas para crear al posthumano, con la consecuente disolución definitiva de límites entre lo orgánico y lo mecánico. De esta forma se proponen nuevas entidades híbridas y nuevas categorías ontológicas que se apoyan en el *Cyborg* (*Cybernetic Organism*) como modelo de integración capaz de expandir sus funciones y adaptarse a nuevos entornos, significado en la figura de un hombre determinado por la tecnología –“¿Qué es un cyborg? Tal como fue ideado en un principio, es un hombre corregido en sus defectos y carencias y a la vez potenciado en sus facultades, mediante el empleo y la implantación de tecnología en su cuerpo” (Duque, 2003, p. 167).

De esta manera, en arte:

(...) las nuevas formas híbridas que se crean constantemente rompen las categorías estáticas y sugieren nuevas tecnologías para el cuerpo. El resultado son visiones contemporáneas de cyborgs: personas-máquina ambiciosas e inteligentes. Estas

representaciones del cuerpo, que se sirven de una teatralidad muy elaborada, también muestran cierta ambivalencia contemporánea acerca del cuerpo y su relación con la tecnología: un equilibrio entre la tecnofilia y la tecnofobia. (Warr, 2006, p. 14)

Así, si hablamos de prótesis y situaciones altamente tecnológicas cabe mencionar el trabajo de Stelarc (acrónimo de Stelios Arcadiou), quien piensa que el cuerpo humano es insuficiente y obsoleto, y bajo esta premisa busca explorar y extender el concepto del cuerpo y su relación con la tecnología a través de lo que llama la “interfaz hombre-máquina”, que incorpora internet, sonidos, música, vídeo y ordenadores. La aplicación de sistemas médicos, robóticos y de realidad virtual le han permitido explorar, aumentar y mejorar los parámetros de desarrollo del cuerpo, en lo que se refiere a ampliación de ondas cerebrales, latidos del corazón, flujo sanguíneo y señales musculares. Si bien en sus primeras obras pretendía buscar los límites y la resistencia de su propia corporalidad (*Suspension*, 1976-1989), su proyecto ha pasado a concentrarse en la construcción de lo que podemos considerar como “arquitecturas” tecnológicas para el cuerpo, como es el caso de su *Tercera Mano* (*Third Hand*, 1981).

Podemos referir otras sorprendentes piezas como *Extra Ear* (*Tercera Oreja*, 1999), una prótesis realizada a base de cartílago injertado en el brazo que fue tomando forma de oreja; la *Stomach Sculpture* (*Escultura estomacal*, 1993), un mecanismo que actuaba en la cavidad estomacal emitiendo sonidos, abriéndose y cerrándose, extendiéndose y retrayéndose; o *Muscle Machine* (*Máquina muscular*, 2003), un robot híbrido de cinco metros de diámetro y seis patas que funciona con presión neumática. Numerosos sensores ubicados a la altura de la cadera permiten controlar y dirigir este mecanismo así como variar su velocidad de desplazamiento, de manera que cuando el operador levanta una pierna, éste hace lo propio moviéndose como si de una araña gigante se tratase, o cuando el mismo operador girar el tronco, es capaz de dirigirse hacia la dirección

marcada, siendo la interacción entre el hombre y la máquina muy directa e intuitiva.

Otros muchos artistas trabajan profundizando en la interfaz hombre-máquina explorando las últimas posibilidades tecnológicas, como ocurre con los instrumentos creados por Laetitia Sonami, especialmente sus guantes interactivos (*Lady's Glove*) que permiten transformar de una manera muy sofisticada los movimientos de la mano en sonidos; o con la obra *Inter Dis-Communication Machine* (1993) de Kazuhiko Hachiya, un sistema de intercomunicación de experiencias y percepciones entre dos personas que pretende desdibujar la frontera o separación existente entre el "tú" y el "yo".

En el contexto español, los espectáculos "mecatrónicos" (mecánicos + electrónicos) planteados por Marcel.lí (antiguo componente de la Fura dels Baus), también recrean esta especie de simbiote posthumano mediado por la tecnología. Obras paradigmáticas suyas son las *performances Afasia* (1998), donde el artista está provisto de una interfaz robótica externa (*dreskeleton*) que traduce el lenguaje del texto de la Odisea de Homero en una acción escénica con pantallas, robots y música, o *Epizoo* (1994), donde a través de una ortopedia robótica y de una interfaz gráfica, los espectadores controlan el cuerpo del propio artista y eligen la parte a accionar, provocando en muchas ocasiones dolor y desafiando su resistencia. La *performance Requiem* (1999), consistente en un exoesqueleto neumático, Marcel.lí transportará la idea de prótesis hasta sus últimas consecuencias al mantener los movimientos mecánicos del cuerpo y la apariencia de vida aún después de la muerte.

También en el estado español, la propuesta de Quimera Rosa se nutre de diferentes referentes, como el surrealismo, el cyberpunk y las prácticas sexuales no convencionales para realizar, a través de su trabajo *Sexus 3 aka La Violinista* (2014), una *performance* donde el sonido es generado en directo mediante prótesis electrónicas integradas en ropa

utilizada en prácticas de BDSM. Este colectivo, que se define como un "laboratorio de experimentos", declara en su presentación:

La sexualidad es la herramienta de reproducción de una especie que se instituye culturalmente como animal, cuando puede ser la principal herramienta creadora de una especie que se reconozca como cyborg. Somos quimeras y las quimeras existen. Mezcla de carne, plástico, datos, moléculas, silicona, máquina... Nuestra naturaleza es la prótesis. (Quimera Rosa, 2008)

En el contexto gallego más próximo, es destacable el trabajo de la artista María Castellanos, centrado también en investigar cómo la tecnología puede ayudar a superar las limitaciones sensoriales del cuerpo humano. En *performances* como *Corporalidad* (2013), como si de una relectura del cuento de Andersen "El traje nuevo del emperador" se tratase, construye dos vestidos: uno de ellos de un material plástico transparente a la luz infrarroja, pero opaco a la visión humana, y el segundo con unos LED infrarrojos integrados que se encienden al enganchar las partes que lo componen. Si los espectadores miran los trajes a través de unos monitores, verán que el primer vestido es completamente transparente, pero, sin embargo, el segundo se hace perceptible, ya que el ojo humano es incapaz de percibir la luz infrarroja que los LED emiten. Obras más recientes, como *Symbiotic interaction* (2017) o *Environment Dress* (2015), no hacen sino incidir en el desarrollo de interfaces tecnológicas corporales capaces de reaccionar ante los cambios del entorno.

Según el cirujano y catedrático español Cristóbal Pera, en la cirugía del siglo XXI las prótesis serán el paradigma mediante el cual el cuerpo humano se irá transformando en máquina o artilugio. Por este motivo, a tenor de lo que hemos visto a lo largo de esta comunicación, ya no podemos pensar al hombre sin una máquina, ni dejar de preocuparnos por la advertencia que nos brinda Donna Haraway:

Las máquinas de este fin de siglo han convertido en ambigua la diferencia entre lo natural y artificial, entre el cuerpo y la mente, entre el desarrollo personal y el planeado desde el exterior y otras muchas distinciones que solían aplicarse a los organismos y a las máquinas. Las nuestras están inquietantemente vivas y, nosotros, atterradoramente inertes. (Haraway, 1995, p. 258)

Más aún, como epílogo, podemos avanzar una nueva situación que se dibuja claramente con la obra de Eduardo Kac *Telepresence Garment*, presentada en el año 1995 –si bien Kac ya había inventado lo que denominó como “arte de la telepresencia” en 1986 a través de la creación de un robot operado a control remoto que se exhibió en “*Brasil High Tech*”–. *Telepresence Garment* es un traje de color negro realizado en tejido sintético elástico capaz de cubrir completamente el cuerpo, que cuenta con una cámara situada a la altura del ojo izquierdo y con un receptor de audio en el oído derecho. Fue usado por el propio Kac en 1996, en la IV Bienal de San Petersburgo durante el evento “Ornitórrinco en el Sahara” en una conexión entre Chicago y San Petersburgo en la que dos participantes remotos interactuaban en un tercer espacio a través, también, de un tercer cuerpo. Desde Chicago era controlado, como si de un “avatar” se tratase, el cuerpo que vestía el traje de telepresencia, interactuando a su vez con un robot situado en la misma habitación, y que estaba controlado desde San Petersburgo.

Los artistas que trabajan actualmente con las herramientas de su tiempo combinan tecnologías de lo visible y lo invisible, configurando entornos sintéticos y telepresenciales en los que las fronteras físicas desaparecen, en parte, en favor de la navegación virtual a distancia. Está emergiendo una nueva estética como resultado de la sinergia de nuevos elementos no formales, como la coexistencia en espacios reales y virtuales, la navegación telerrobótica, la sincronía de acciones, el control remoto a tiempo real, el control compartido de telerrobots y la colaboración a través de las redes. La instalación de telepresencia

Ornitórrinco in Eden integró todos estos elementos simultáneamente. (Kac, 1996)

Y es así como, el uso de maquinaria y tecnología avanzadas trasciende la idea de prótesis con la que comenzamos este artículo y posibilita nuevas configuraciones del cuerpo y del espacio que, en la actualidad, tienden hacia la disolución de ambos conceptos. En esta inercia tecnológica, la desmaterialización de la obra de arte se gesta como un procedimiento lógico en un mundo digital y virtual que amenaza con mediar, de manera definitiva, nuestra experiencia de lo real.

* Este artículo toma como base la investigación realizada para la Tesis Doctoral “Máquinas poéticas y artefactos. Mecánicas del movimiento en la práctica artística contemporánea (Actitudes/Utopías)”, dirigida por la Dra. Yolanda Herranz Pascual, y ha sido desarrollado en estos momentos con el apoyo del CEAA, Centro de Estudios Arnaldo Araújo (financiado por fondos nacionais através da FCT – Fundação para a Ciência e a Tecnologia, I.P., no âmbito do projeto UID/EAT/04041/2019).

Acciones y reacciones del cuerpo proteico.
María Covadonga Barreiro Rodríguez-Moldes Sonia Tourón Estévez

Publicado en: Fugas e interferencias / IV International Performance, Art Conference ; dirección Marta Pol Rigau, Carlos Tejo. Vigo : Servizo de Publicacións da Universidade de Vigo, 2019, págs. 126-135, ISBN 978-84-8158-876-7

Bibliografía

De Espronceda, J. (2006). *Obras Completas*. Madrid: Cátedra.

Duque, F. (2003). De cyborgs, superhombres y otras exageraciones. En D. Hernández Sánchez (Ed.), *Arte, cuerpo y tecnología*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.

Haraway, D. (1995) *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*. Madrid: Cátedra.

Kac, E. (1996) *Ornitorrinco y Rara Avis. El arte de la telepresencia en Internet*. Recuperado de <http://www.ekac.org/telepresencia.html>

McLuhan, M. (2009) *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Barcelona: Paidós.

Mosebach, M. (2000). Del objeto en movimiento a la imagen en movimiento. Rebecca Horn y el cine. En VVAA. *Rebecca Horn*. Santiago de Compostela: Centro Gallego de Arte Contemporáneo.

Moser, W. (2006). Difracciones barrocas en la obra de Jana Sterback.

En VVAA. *Jana Sterbak. De la performance al video*, Vitoria: Artium, Centro-Museo Vasco de Arte Contemporáneo.

Quimera Rosa. (2008). Presentación [versión 7.0]. Recuperado de <http://laquimerarosa.blogspot.com>

Warr, Tracey (Ed.). (2006). *El cuerpo del artista*, Phaidon, Nueva York.

Wiener, N. (1988). *Dios y Golem, S.A.* México: Siglo XXI Editores.