

## CUERPO Y TECNOLOGÍA EN EL ARTE CONTEMPORÁNEO

**Teresa Aguilar García**

Universidad Nacional de Educación a Distancia

**Resumen.-** Desde la década de los 60 el cuerpo es el protagonista absoluto de las nuevas corrientes artísticas, convirtiéndose en lugar de reivindicación social. Este texto retoma las primeras performances hechas sobre el cuerpo y llega hasta las que el arte de nuestros días lleva a cabo en conjunción con la tecnología sobre los cuerpos de artistas como Orlan, Stelarc, Marce.Í Antúnez y Kac.

*El monstruo corriente tatuado, ambidextro, hermafrodita y mestizo, ¿qué podría mostrarnos ahora, bajo su piel? Sí, la sangre y la carne. La ciencia habla de órganos, de funciones, de células y de moléculas, para confesar al fin que hace mucho tiempo que no se habla de vida en los laboratorios; pero nunca dice la carne, que justamente designa la mezcla en un lugar concreto del cuerpo, el aquí y ahora de los músculos y de la sangre, de piel y de pelos, de huesos, de nervios y de funciones diversas, que mezcla pues lo que el saber pertinente analiza. Michel Serres, Tiers instruit. (Fragmento leído por Orlan en su sexta operación quirúrgica).*

*El cuerpo ya no ve ni oye el mundo real, sino que percibe la www Un cuerpo parásito que se mueve y responde ópticamente a un espectro sensorial externo y expandido.*  
**Stelarc**

El arte centrado en el cuerpo del artista pretende su rematerialización expresando a través de él las problemáticas sociopolíticas y sexuales: el cuerpo como denuncia de opresión social, sexual, víctima de la contaminación, de su propia vulnerabilidad, manifestación de su carácter orgánico, perecedero, mutilable, blanco de la crueldad, así como de su confluencia con la tecnología y la biología, demostrando eficazmente la tesis foucaultiana del cuerpo como producto de la acción tecnológica del poder.

Una vez que la obra de arte escapa o impugna la representación y abandona el espacio del cuadro y la galería, el cuerpo del artista es el nuevo escenario donde se lleva a cabo el proceso artístico que ha tomado el relevo a la filosofía y la sociología para denunciar las muchas problemáticas que el ser humano engendra en la sociedad occidental y para cuestionar el status que ocupa en ella en conjunción con la tecnología. Los años sesenta son momentos de cambio para el arte, y son muchos los movimientos que toman como lema unir arte y vida y que usan la performance y el happening como medio revolucionario de expresión: Body Art, Arte Feminista, Accionismo Vienés, Fluxus<sup>1</sup>. El nacimiento del arte corporal estuvo unido al deseo del artista de los años sesenta de impugnar el arte representativo por considerarlo ineficaz socialmente y al deseo de unir arte y vida literalmente. "El arte debe cambiar la sociedad". es la máxima de Beuys, quien constituye un hito en el Body Art, así como Manzoni y Burden. En 1965 Joshep Beuys untó con miel su cabeza y la cubrió de pan de oro y puso en su regazo una liebre muerta que desplazó por la galería haciendo que tocara con sus patas las obras intentando explicar al animal el significado del arte. La obra se llamó *Cómo explicarle el arte a una liebre muerta*.

En 1971 Chris Burden realiza *Disparo*, performance en la que se hizo disparar a bocajarro con un rifle y el trozo de carne arrancado del brazo cobra estatuto de escultura. En 1961 Piero Manzoni fabricó 90 latas de 30 gramos de sus propios excrementos.

Se observa entonces la aparición del cuerpo propio como objeto de diseño, de transgresión y de expresión por excelencia, en consonancia con la relevancia que adquiere también en la esfera de la publicidad. Se acentúa el extremo individualismo que se manifiesta a través de las acciones corporales que lo automutilan, lo embadurnan de excrementos o lo hieren, quizá

demostrando la capacidad de resistencia a la uniformación de los cuerpos y su disciplinamiento, encontrando que la actitud del extremo individualismo que inocula el sistema puede funcionar como revulsivo para denunciar sus efectos utilizando su misma arma individualizadora, pero con efectos impugnadores. Se pone en tela de juicio de quien es la propiedad del cuerpo y qué significados alcanzan las acciones que pueden efectuarse sobre él dolorosamente elegidas.

A través de una comprensión y ejecución distintas a la representación<sup>2</sup>, el arte contemporáneo entiende que la acción suplanta a la representación y es así como surgen las performances, acciones que mantienen una actitud claramente reivindicativa o directamente política. Acciones que reivindican demandas sociales que tienen su mejor forma de expresión a través del arte: desde la reivindicación feminista de Mary Kelly<sup>3</sup> en los 70 y la reivindicación del cuerpo como territorio del arte de Carolee Schneemann<sup>4</sup> que cubre su cuerpo con diversos materiales, hasta las performances de Orlan en los 90, en las que huye de cánones occidentales y quirúrgicamente adopta estéticas precolombinas o mayas.

El Body Art surge desde estas performances artísticas de finales de los sesenta. Gina Pane y su corte en el vientre anticipa las performances quirúrgicas de Orlan quien ya define su trabajo como Arte Carnal. El Arte Carnal puede pensarse como una evolución del Body Art ya que ambos comparten la performance como medio de expresión artística. Ésta es definida por Claudia Giannetti<sup>5</sup> como una acción ritual que consta de tres fundamentos: el carácter crítico-anárquico, la expresión siléptica (apunta a un significado más amplio que el de la propia acción ejecutada) y la utilización del cuerpo como instrumento.

En la década de los setenta se produce un movimiento artístico en Estados Unidos y Europa encuadrable dentro de la corriente feminista, en el que artistas como Orlan, Abramovic o Judy Chicago<sup>6</sup> denuncian el papel de la mujer mediante performances, medio idóneo para contestar y cuestionar construcciones arquetípicas del cuerpo femenino y denunciar problemas relacionados con el género. Marina Abramovic trabaja con el dolor



Carolee Schneemann: *Eye body:36*.  
Transformative Actions. 1963 New York



Gina Pane: *Psyche*. 1974. Galería Stadler. París.

corporal<sup>7</sup> e intenta obviarlo sin el uso de anestesia, a diferencia de Orlan quien manifiesta estar totalmente en contra del dolor. Con ella comparte el gusto por la impugnación del canon estético femenino dominante problematizando el concepto de belleza, y lo expresa en obras como *Art must be beautiful, artist must be beautiful* (1975), en la que se cepilla el pelo con dos peines de metal y concluye cuando se hiere el rostro y se arranca el pelo presa de un ataque tricotilómano. El objetivo es descubrir la fragilidad de nuestra constitución cárnica y al mismo tiempo la capacidad de resistencia. En *Rhythm 0* (1974) la artista se presenta al público con 72 objetos: entre ellos cuchillos, clavos, etc., que se pueden usar contra ella, incluida una pistola que cuando alguien la empuña se acaba la acción. Sus performances posteriores son más explícitas: en *Dissolution* (1997), realiza una acción en la que se azota hasta dejar de sentir dolor.

La artista francesa Orlan comenzó a realizar performances durante la década del '70 con una carga marcadamente feminista y provocadora, con una fuerte crítica al rol de la mujer en la sociedad occidental: en *La Cabeza de Medusa* (1978), un espejo de aumento mostraba su vello púbico cuya mitad estaba pintada en azul mientras que los monitores registraban las cabezas de los espectadores, mientras en *Mise en Scène para una Santa* (1980) encarnó los estereotipos femeninos de la santa y la prostituta en una instalación.

En el periodo de 1965 a 1970 el trabajo de los accionistas vieneses: Günter Brus, Otto Mühl, Rudolf Schwarzkogler y Hermann Nitsch, se concentra en el cuerpo como lugar de protesta social ante una sociedad reaccionaria y reconociendo que el cuerpo es el único medio expresivo y al acuchillarlo o ensuciarlo también se rompe con la tradición de un cuerpo impoluto. Se convierte en el lugar donde se libran las batallas de la vida, retornando a exaltar el aspecto biológico y animal del cuerpo humano frente a consideraciones inmaterialistas, recordándonos que el cuerpo es una materia vulnerable y orgánica. Las acciones de Brus realizadas desde 1964 llevan por título *Autopinturas* y expresan el momento en que la pintura sale del lienzo y se coloca en el cuerpo del artista: éste aparece cubierto de blanco con una raya negra que lo recorre de cabeza a pies, escindido, y se pasea por el centro de Viena.

Mühl piensa que el arte pictórico es una reminiscencia burguesa, y en su lugar propone acciones como desnudarse y cortarse el pecho y el muslo con una navaja de afeitar y orinar en un vaso que luego bebe al tiempo que unta su cuerpo con heces, para finalmente masturbarse mientras canta el himno nacional austriaco.<sup>8</sup>

Schwarzkogler realiza performances menos drásticas que expresan la desconexión del sujeto con la naturaleza, en ambientes hospitalarios y quirúrgicos que denuncian a la ciencia como cercenadora de la libertad del cuerpo. Los actores que interpretan sus acciones llevan el rostro vendado, sugiriendo la ausencia de identidad y la pintura que recubre esos cuerpos momificados sugiere las heridas sobre sujetos anónimos. Pero su acción más conocida se produce en 1969, cuando se amputa el pene, centímetro a centímetro, mientras un fotógrafo documenta la acción.

En 1972 Herman Nitsch en su acto *Teatro de orgías y misterio*, busca la obra de arte total a través de la crueldad como forma de experiencia. Sus acciones duran varios días y convocan a cientos de personas. La primera acción de Nitsch (1962), junto a Otto Mühlner, consistía en verter sangre sobre su cuerpo crucificado sobre una pared blanca. Al respecto afirmó:

“Nos fascinó el hecho de salir de la superficie del cuadro; ya no se derramaba ni se rociaba color sobre la superficie, sino que se vertía una sustancia coloreada, líquida (concretamente, sangre) sobre un cuerpo vivo que se movía, la sangre chorreaba por el rostro hasta la blusa blanca”.<sup>9</sup>

En la actualidad este tipo de acciones sobre el cuerpo, como las que realiza Zhang Huan, llevan además implícitas lecturas que denuncian el cuerpo de la era de la contaminación o la carne enfrentada a la arquitectura: Zhang Huan (Anyang, Henan, 1965), realizó una performance en la que permanece inmóvil sentado en un servicio público de un área marginada de Beijing durante más de una hora, con el cuerpo bañado en miel y aceite de pez para atraer a los insectos y después se introduce en un río próximo de aguas contaminadas. (*12 Square meters*, 1994). La simbiosis entre reivindicación social, ecología, política y narración, marcan el cuerpo del urbanita transformado en arte. Arte que prescinde de la idea de que el museo es el sitio reservado para él, el desplazamiento físico al interior de la sociedad destrona la idea de un arte elitista. En *65 kgs* (1994), Zhang Huan se suspende en el aire atado por correas y cadenas intentando derribar con su cuerpo el museo Watari de Tokio. Durante una hora deja derramar su propia sangre y sudor sobre un bowl de metal. Esta performance tiene su precedente en la de Terry Fox en los albores del Body Art, *Empuje* (1970), en la que el artista empujaba una pared de ladrillos hasta caer extenuado.

En la actualidad, el cuerpo que el arte contemporáneo contribuye a resaltar se encuentra atravesado de dos instancias antagónicas que lo expresan: exaltando su materialidad o diluyéndola en la evanescencia, pero siempre en conjunción con la tecnología. En la primera tendencia se adscriben el Body Art y el Arte Carnal, anterior en el tiempo a las nuevas tendencias estéticas del Net Art que aparecen con el uso de internet. Esta tendencia trabaja con el concepto de identidad, de cuerpo y de lenguaje utilizando las nuevas posibilidades de la red, el interfaz como nuevo campo de mediación intersubjetiva, pero no utilizando el propio cuerpo real. Sin embargo, muchos autores de Net Art, así como el arte ciberfeminista de Faith Wilding y Critical Art Ensemble, proponen espacios de encuentro y la creación de dispositivos de comunicación y activismo social y artístico.

La contribución de Stelios Arcadiou, Stelarc, al Body Art es extensa, siendo destacable su serie *Suspensiones* que realiza de 1976 a 1988, en las que se agujerea el cuerpo con ganchos que cuelgan<sup>10</sup>.

Estas primeras manifestaciones del arte corporal han cedido paso a otras que en la actualidad contemplan el cuerpo como interfaz, puerta de conexión con la biología y el lenguaje, como es el caso de Kac, que utiliza la ingeniería genética en su vertiente biosemiótica, expresando la íntima conexión entre organismo y semiótica o denunciando los peligros que una dictadura biológica podría engendrar. Respecto a la instalación *A-Positive*, Kac explica

“Fue un evento dialógico que Ed Bennett y yo llevamos a cabo el 24 de septiembre de 1997, en la Gallery 2 de Chicago, en el contexto de la exposición I.S.E.A. 97. Esta obra analiza la delicada relación entre el cuerpo humano y las nuevas variantes de máquinas híbridas que están apareciendo y que incorporan elementos biológicos, de los cuales obtienen funciones sensoriales o metabólicas. La obra plantea una situación en la que se establece un contacto

físico directo entre un ser humano y un robot a través de una aguja intravenosa conectada a un sistema de tubos transparentes que se retroalimentan entre sí. A esta nueva categoría de robots híbridos biológicos le he dado el nombre de "biobots". Denomino "biorrobótica" el campo dedicado a su estudio y construcción. Con el término "biorrobótica" no pretendo referirme a la aplicación a máquinas de ingeniería de principios biológicos derivados de campos como la etología y la neurobiología. Me refiero concretamente a la creación de robots que incorporan dentro de su propia estructura física elementos biológicos activos y fluidos. Por su utilización de glóbulos rojos humanos, denominamos "phlebot" al biobot creado para "A-positive". En "A-positive", el cuerpo humano proporcionaba al robot nutrientes vitales a través de la donación de sangre; el biobot recibía la sangre humana y extraía de ella el oxígeno suficiente para mantener encendida una llama débil e inestable, símbolo arquetípico de vida. A cambio, el biobot donaba dextrosa al cuerpo humano por vía intravenosa. El modelo conceptual creado por esta instalación se aleja de los contextos convencionales, que presentan a los robots como esclavos que llevan a cabo tareas difíciles, repetitivas o humanamente imposibles; por el contrario, como muestra el evento, el ser humano da su propia sangre al biobot, creando con él un intercambio simbiótico. La situación dialógica creada en "A-positive", a través de cuatro puntos de unión, "conecta" el ser humano al robot casi literalmente, constituyendo un prototipo de red biológica. Una vez extraído el oxígeno y liberado en el interior de la cámara hermética, éste alimenta la minúscula y brillante masa de gas ardiente, la "nano-llama" simbólica. Los seres humanos no somos más dueños de nuestras máquinas de lo que ellas lo son de nosotros. "A-positive" acaba con la metáfora de la esclavitud robótica y hace pensar en un nuevo ecosistema que tenga en cuenta a las nuevas criaturas y dispositivos orgánicos que pueblan nuestro panteón postorgánico. Estas criaturas pueden ser biológicas (clonación), biosintéticas (ingeniería genética), inorgánicas (epistemología androide), algorítmicas (vida artificial) o biobóticas (robótica). Siempre nos hemos preguntado qué pueden hacer las máquinas por nosotros. Ahora podría haber llegado el momento de preguntarnos qué podemos hacer conjuntamente <sup>11</sup>

Otra interfaz con la tecnología, en este caso para denunciar la imperfección del diseño corporal humano y su deseable implementación tecnológica, es el caso de Stelarc. En la performance que realiza en 1982, *Manos escritoras*, el artista utiliza un tercer brazo mecánico acoplado a uno de los dos anatómicos y garabatea con los tres la palabra Evolución en la pared de la galería. En España el catalán Marcel·lí Antúnez constituye otro ejemplo de investigación sobre la interfaz humano-máquina:

“En *Epizoo* los temas del control, la prótesis y la fragmentación biológica se intensifican en la medida en que el artista usa su propio cuerpo como objeto de la manipulación. Al vestir el exoesqueleto con mecanismos neumáticos y adaptar los dispositivos a su nariz, nalgas, pecho, boca y orejas, Antúnez se convierte en una extraña figura ciborgiana. Estos mecanismos pueden ser activados a través del ordenador mediante un sistema de relés y electroválvulas. En la pantalla del ordenador y a través de una gran pantalla el espectador puede ver una serie de infografías animadas que aluden a la figura del artista y que sugieren los puntos del cuerpo que el usuario puede manipular. Son imágenes entre lo grotesco y lo monstruoso, que mezclan ficción y realidad, crueldad e ironía, erotismo y obscenidad, empleadas como interfaz entre artista y público”. <sup>12</sup>



Marcel Li, *Epizoo*. 1994



Stelarc, *Manos escritoras*. 1982

Y finalmente, denunciando los usos que la medicina tecnológica efectúa al servicio de un canon corporal impuesto mediáticamente encontramos a Orlan, quien convierte la sala de operaciones en su propio estudio, del cual surgieron numerosos trabajos (diseños de sangre, relicarios, textos, fotos, videos e instalaciones). Denuncia las presiones sociales ejercidas sobre el cuerpo y, en particular, el cuerpo femenino y emplea su propio cuerpo como "un espacio de debate público". En la década de los noventa comienza a trabajar con su cuerpo mediante operaciones quirúrgicas con las que adopta rasgos físicos que contravienen y critican los cánones estéticos occidentales. Tal y como dice en su *Manifiesto del Arte Carnal*, se diferencia del Body Art porque no está interesado en el resultado de la intervención plástica, sino en el propio proceso (las retransmisiones de sus intervenciones por satélite y la lectura de textos filosóficos de Artaud o Freud mientras ocurre), el espectáculo y el discurso del cuerpo modificado que ha llegado a ser un lugar de debate público. Y lo define como: un autorretrato en el sentido clásico, pero realizado a través de las posibilidades de la tecnología. El ateísmo es el primer punto del manifiesto, después de haber definido su significado y haberlo distinguido del Body Art, cuyo lema es:

“¡El Arte Carnal no hereda la tradición cristiana, la resiste! El Arte Carnal ilumina el rechazo cristiano del cuerpo del placer y expone su debilidad a la cara del descubrimiento científico. El Arte Carnal repudia la tradición del sufrimiento y del martirio, resituándolo, más que cambiándolo, reforzándolo más que disminuyéndolo. El Arte Carnal no es automutilación. El Arte Carnal transforma el cuerpo en lenguaje, invirtiendo la idea bíblica de la palabra hecha carne; la carne hecha palabra. Sólo la voz de Orlan permanece inalterable”.<sup>13</sup>

A este respecto el Body Art y el Arte Carnal constituyen un ejemplo claro de la disolución del museo en la sociedad, confluyendo en esta manifestación la reivindicación del artesano ejecutor sobre la carne, manifestación primitiva que colma el deseo de marcar y la idea de un arte generalizado, imperecedero en los cuerpos expositores, nuevos museos individualizados.

Todas estas tendencias que remarcan la carnalidad del espacio físico corporal y sus posibilidades de trasgresión en aras de expresar la condición ontológica del ser humano, chocan con aquellas otras prácticas que eluden la carnalidad y sin embargo proyectan también una idea de cuerpo reconstruido en el ciberespacio como un cuerpo múltiple hipertextual y disgregado, un no-cuerpo que sin embargo puede ser movido a miles de kilómetros sin que intervenga la voluntad de hacerlo por parte de su propietario (Stelarc)

El Body Art y también el Land Art<sup>14</sup> reivindican lo mismo: el cuerpo territorial y el cuerpo animal como lugares para ser marcados. Ambos constituyen la resistencia al nuevo arte generado por las tecnologías de la información, el Net Art, en el que la noción de lugar desaparece, es un arte deslocalizado. Localizado y matérico son las características de ambas tendencias que resisten frente al arte deslocalizado de los media y de la red. Hay proyectos en la red, de Web Art<sup>15</sup>, que también trabajan sobre el concepto identidad invitando a los internautas a conectar sus cámaras a la red y filmar partes de sus cuerpos u otros que formarán un cuerpo virtual, híbrido, mutante y fragmentado: Body Whithout Organs<sup>16</sup> o Bodies© Incorporated<sup>17</sup> en la que a un cuerpo virtual construido con miembros de edades, sexos y tamaños diversos, se le atribuye una voz, datos personales e instrucciones de manejo.

De esta manera el cuerpo ausente de internet toma una significación fantasmal que Stelarc subraya en trabajos como *Ping Body* y *Telépolis* (1995), una performance realizada y transmitida por y para Internet. Así lograron acceder a distancia a un cuerpo en Luxemburgo y accionarlo, utilizando el sistema de estimulación muscular de pantalla táctil interconectado. Unos links de RDSI (Red Digital de Servicios Integrados) permitían que el cuerpo viese el rostro de la persona que lo estaba moviendo, mientras los programadores podían observar su coreografía a distancia. Stelarc afirma con estas performances: “El cuerpo no como lugar de inscripción, sino como medio para la manifestación de agentes remotos”.

En *Ping Body* (1996) el cuerpo no es incitado por otros cuerpos en otros lugares, sino que la propia actividad de internet coreografía y compone la performance. Activado por los datos de internet, el cuerpo es enviado como información e imágenes a una página web para que pueda ser visto por personas que estén en cualquier otro lugar.

Este proceso de desmaterialización en el arte se aleja de la intención primitiva del arte exclusivamente matérico y escrito, el trazado en lo material: pinturas rupestres y tatuajes y llega hasta la difusa imagen virtual no marcada en una superficie inalterable. Lo que ha sido llamado “movimiento de retribalización del planeta” parece asumir la posición de lo humano en lo humano que ya es vestigio, la reinención de lo humano a través de la carne y su manipulación escrita, evidenciando el soporte físico sobre la mente inmaterial. Lo accesible es el cuerpo que puede modificarse como forma de expresión para ser leído por otros.

Entre el Body Art y la cibercultura se abre una brecha que va desde la rematerialización del cuerpo hasta el odio al cuerpo. Tal y como expresa Dery

“la oposición entre la carne mortal y pesada (carne en el argot ciber) por un lado, y el cuerpo etéreo de información – el yo descarnado- por otro, es uno de los dualismos fundamentales de la cibercultura”. (1998: 272)

Algunos cibernautas aborrecen su cuerpo y retornan a un misticismo maquínico<sup>18</sup> que identifica el cuerpo como la cárcel del espíritu, lugar abyecto que los ancla en una realidad terrenal de la que abominan, prefiriendo navegar en un mar de silicio evanescente

“ ¡ Estoy... pillado en este ridículo pedazo de materia que llaman carne! Quiero ser libre para navegar por la red y violar las máquinas de los demás... ¡Larga vida a la nueva carne! ¡Que se joda la antigua! “ ( Dery, 1998, 273)

El nuevo dualismo instaurado entre la carne y el ciberespacio está lejos de la aspiración de Haraway para quien la reinención de una nueva naturaleza humana pasa por la desestabilización de las parejas binarias asociadas al pensamiento blanco occidental, tales como mente/ cuerpo, yo/otro, hombre/mujer, cultura/naturaleza, etc. La persistencia del modelo dualista de sujeto tiene su base en la consideración de la omnipotencia de la conciencia sobre un cuerpo pensado exclusivamente como soporte de aquella, y los modelos del ciber mundo que hacen abstracción de la conciencia física o la idea de una percepción no corporalizada.

Sin embargo, la rematerialización del cuerpo se lleva a cabo por los artistas multimedia Orlan y Stelarc quienes reconocen al mismo tiempo su obsolescencia.

---

Notas

(<sup>1</sup>) "Fluxus" es un movimiento artístico de las décadas 60 y 70 que reaccionó contra las formas tradicionales de arte, incorporando el vídeo, la poesía, los objetos encontrados y las performances. Knizak, Ono y Palk son representantes de este movimiento.

(<sup>2</sup>) En el Body Art el arte no sólo sale del museo y se coloca en la carne viva, superficie que sustituye el soporte tradicional, sino que además reclama una disolución del espacio artístico o su reinención, abriendo a una nueva era representativa que ha superado la disyunción artista/medio o interior/ exterior. Así surgen las instalaciones, idea que toma el espacio de la galería en su totalidad como lugar que sustituye al limitado espacio del cuadro, los grandes formatos apuntaban en esa dirección, la de salirse de la "ventana representativa del lienzo". En las instalaciones lo representado se sirve de diferentes medios (vídeo, objetos, pintura, cuerpos humanos) para llevar a cabo la ampliación del espacio artístico y del espacio de lo representado que es sustituido directamente por el objeto real. Las posibilidades de una representación que no representa, sino que muestra, sugiere e invita a penetrar en el universo que el artista quiere explicar, son amplias, nace el recurso y el regocijo en la sinestesia, apostando por la amalgama de sonidos, efectos visuales y táctiles que mejor reflejan el universo total de las realidades reproducibles en salas de museo, de las ideas o conceptos ( arte conceptual) o del deseo reduccionista de captar la esencia del arte a través de la mínima expresión (arte minimal). El espacio antes reducido del lienzo y ampliado por las instalaciones, permite llevar a cabo disposiciones con objetos naturales dispersos en un espacio cúbico. La representación se hace tridimensional y se aleja tanto de la pintura como de la escultura tradicional. De la primera en tanto que la pintura se usa como medio no exclusivo combinable con el objeto puro, reducida a la esencia del pigmento o color puro o simplemente se omite como medio artístico en beneficio de la exposición real del objeto que antes era representado mediante técnicas pictóricas. Y de la escultura porque ya no aparece como objeto único también reproductor del orden real a través de materiales que había que moldear ( madera, bronce, etc), sino que estos materiales y su disposición en el escenario de la sala despararraman la idea de realidad objetivada. La idea de representación, de reproducción de un orden real o soñado, deja paso a la idea por sí misma y la forma de transmitirla es lo ahora llamado arte. Así, artistas conceptuales prescindirán del proceso de elaboración de su obra centrándose en el concepto que pretenden explicar y llegan a encargar el proceso artístico a artesanos (carpinteros, etc) que llevan a cabo la idea del artista. La vieja idea de arte como proceso desaparece parangonándose a actividades exclusivamente intelectuales como la filosofía. El arte piensa y por eso la rapidez para demostrar el concepto es el valor en alza que sobrenada la sucia tarea del proceso de elaboración, valor por el que antes se cotizaba el objeto artístico en la complejidad y tiempo de elaboración. Ahora lo cotizable es lo efímero y la simplicidad en el proceso de reflejar la idea del artista que usa una imaginería variada en la que el proceso no se centra en la transformación del objeto sino en la disposición significativa del objeto en el escenario; aquí el arte se teatraliza, la galería ya no es el espacio neutro invadido por las representaciones limitadas espacialmente por un marco, sino el escenario en el que el artista acampa con una idea. El carácter cambiante y mutable de lo representado (caballos en una sala, una escultura de hielo) refleja perfectamente lo efímero del arte, que ya no aspira a la eternidad del trazo y de la huella.

(<sup>3</sup>) En *Post-Partum document* (1977) la artista documenta gráficamente su experiencia de la maternidad en relación con las presiones laborales.

(<sup>4</sup>) En *Cuerpo ojo* (1963), la artista tumbada cubierta de pintura y serpientes, representa la estatua de una diosa griega. En *Interior Scroll* de 1975, la norteamericana Carolee Schneeman se paró desnuda frente al público para extraer de su vagina un pedazo de papel y leer el texto *Espacio vílvico*, cuyo tema era la abstracción del cuerpo femenino.

(<sup>5</sup>) (1995) "Metaformance" en Giannetti C.(ed), *Media Culture*. ACCLAngelot: Barcelona

(<sup>6</sup>) En sus obras las actividades que tradicionalmente se han imputado a la mujer, coser, planchar, etc., son elevadas al status de arte. *The dinner party* (1979).

(<sup>7</sup>) David Nebreda es un artista y enfermo de esquizofrenia paranoide, muy conocido en Francia y mucho menos en España, que vive aislado en un pequeño piso madrileño. Es vegetariano desde hace treinta años, practica el ayuno, la abstinencia sexual y se somete a extenuantes ejercicios físicos. Su trabajo fotográfico constituye otro desafío al dolor y la privación física, se autolesiona mediante pinchazos, quemaduras y llagas, en total soledad. En sus fotografías, llenas de tenebrismo, por lo que recuerdan a los cuadros de Caravaggio, aparece desnudo, cadavérico, con la piel pegada a los huesos y lacerado. Completamente aislado David Nebreda crea autorretratos y dibujos pintados con su sangre en los que refleja su propio suplicio, cuidando hasta el último detalle la iluminación y decoración de su mundo sin salida, intentando dramáticamente evidenciar la vulnerabilidad y la mortalidad del cuerpo para reafirmarse en su identidad.

(<sup>8</sup>) La acción se desarrolla en 1966 dentro del programa político llamado Zock en un festival en el que participó junto con Brus y el escritor Wiener, en el que realizaron distintas performances y que acabó con la disolución del grupo detenidos bajo la acusación de degradar el estado austriaco.

(<sup>9</sup>) Citado por Mancebo, J.A. en "El cuerpo satánico. Políticas de representación del cuerpo en el arte contemporáneo". En Blanco y Miñambres, 2002

(<sup>10</sup>) En 1980, *Sentado/balanceándose: performance para piedras suspendidas*, flotaba en el aire en una galería de Tokio compensando su peso con una corona de piedras que oscilaba lentamente. *Suspensión sobre mar: performance para olas y viento* (1981), en la que se balanceaba peligrosamente sobre el océano. En *Suspensión sobre calle* (1984) se desliza de un edificio (4º piso) a otro en el East Village de Nueva York; y en *Suspensión sobre ciudad* (1985) se cuelga de una grúa a 70 metros por encima del Teatro de Copenhague.

(11) (1999) Eduardo Kac: "Emergencia de la biotelemática y la biorrobótica: Integración de la biología, el procesamiento de información, redes y robótica " MECAD \Media Centre d'Art i Disseny, 1999.

(<sup>12</sup>) Claudia Giannetti: "Del cuerpo mecánico al cuerpo virtual". [http://www.mecad.org/e-journal/numero 8/art\\_6.htm](http://www.mecad.org/e-journal/numero%208/art_6.htm)

(<sup>13</sup>) El Manifiesto puede consultarse en: [http://www.cicv.fr/creation artistique/online/orlan/manifeste/carnal.html](http://www.cicv.fr/creation%20artistique/online/orlan/manifeste/carnal.html)



(<sup>14</sup>) Otra ampliación de la sala de la arte es el Land Art, que al igual que el Body Art ha prescindido de la idea de un espacio específico para mostrar el arte y ha colocado las expresiones artísticas en el objeto real, cuerpo o paisaje, enterrando definitivamente la dicotomía entre el objeto y la representación del objeto. Cuando Christo despliega kilómetros de tela sobre un paisaje de costa, en realidad está tapando el objeto mismo a la mirada, está indicando cómo la realidad física no necesita ser reproducida sino velada, es decir, ya no puede tampoco representarse a sí misma, sino que la propia representación oculta la realidad susceptible de ser representada. El paisaje velado por grandes extensiones de tela plástica nos habla también de cómo la tecnología cubre la piel de lo natural que ha perdido la capacidad para ser representado. El Land Art puede ser considerado el último intento de apegarse al territorio, a la materia física de la tierra utilizando marcas sobre ella, exactamente igual que en el arte prehistórico. El artista de Land Art opta por modificar el paisaje directamente, muy lejos de un Condillac en la representación fiel de una naturaleza realista y más cerca del artista primitivo creador de petroglifos. El artista de Land Art no reproduce miméticamente una naturaleza para placer de los sentidos que evocan el paraíso intacto, representado para ser deleitado eternamente, sino que se sumerge en el paisaje y lo hoyea. Las modificaciones del paisaje de Robert Smithson, retornan a la idea primitiva del arte prehistórico como la acción que pretende dejar huella, marcar el entorno con leves modificaciones. Este propósito guía también al arte corporal, una manifestación que supera lo representativo y todo el entramado que lo sustentaba, galerías, artistas singularizados, exposiciones, reproducción y difusión a través del museo. Tanto en el Land Art como en el Body Art, el sujeto asume o encuentra su posición de objeto y el artista lo modifica directamente, obviando la representación, pantalla que lo separaba del sujeto. Un caminito de piedras sobre un campo, supone un intento de dejar huella directamente sobre el paisaje, de marcarlo como única forma de sublimación posible cuando el individuo ha perdido el contacto con el medio natural. Una reinención de la naturaleza que objetualiza el objeto ante la ausencia de una representación que satisfaga al conocimiento. Subsumida la barrera o pantalla de lo que debe ser expresado o cómo debe ser expresado, el objeto de la representación, cuerpo o espacio, se deja modificar para demostrar que todo predicado sobre un sujeto era pura pantalla. No se pretende hacer de la subjetivación lo objetivo codificable, vieja empresa que abandonó la figuración realista, atravesó el cubismo y resto de istmos, la abstracción y el concepto, para acabar desistiendo de las superficies de representación que han acabado convirtiéndose en medios, como en el caso del Net Art, la suave autopista de la información en la que el arte informático diluye sus barreras.

(<sup>15</sup>) Giannetti, C. "Ars telemática". p.154.

(<sup>16</sup>) <<http://www.plexus.org/artlab/fpu-intro.html>>

(<sup>17</sup>) <<http://www.arts.ucsb.edu/bodiesinc/>>

(<sup>18</sup>) El cibernauta místico se considera a sí mismo y a los otros como entidad inmaterial sin cuerpo físico, máquina mística.