



Athenea Digital. Revista de Pensamiento e Investigación Social

ISSN: 1578-8946

r.atheneadigital@uab.es

Universitat Autònoma de Barcelona
España

Castro Pinzón, Eduardo; Troncoso, José Luís
La virtualización del cuerpo a través del "Cutting" y Body Art Performance
Athenea Digital. Revista de Pensamiento e Investigación Social, núm. 7, primavera, 2005, p. 0
Universitat Autònoma de Barcelona
Barcelona, España

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=53700720>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica
Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

La virtualización del cuerpo a través del “Cutting” y Body Art Performance.

Eduardo Castro Pinzón y José Luís Troncoso

Universidad Autónoma de Barcelona.

castropinzon@gmail.com / jose Luis.troncoso@gmail.com

Resumen

Hablar de un cuerpo virtualizado es hablar de su problematización y consecuente actualización, una de las principales consecuencias de este proceso de transfiguración del cuerpo estaría marcada por una adjudicación actualizada de un cambio. El cuerpo es simultáneamente un cuerpo-materia prima, modelo físico para la conversión óptico-iconográfica digital, y un cuerpo interfaz, que permite el acceso a la morfogénesis del imaginario del “World Wide Web”. En la actualidad el cuerpo se expresa en función de una virtualización; como muestra encontramos el “Carnal Art o Performance Quirúrgico” de la artista multimedia Orlan, quién usa tecnologías quirúrgicas como medio, a su cuerpo como lugar de transformación y el quirófano como escenario; así mismo encontramos el movimiento “Cutter o Cutting”, fenómeno patológico en el que se hacen cortes, incisiones con navajas o cuchillas dirigidas hacia el propio cuerpo, debido a que no sienten ser personas reales, de modo que sólo a través del dolor y de la presencia de la sangre es posible volver a lo real. El cuerpo permanece actualmente en una constante actualización, desde un campo virtual que renace desde lo real, plasmando un cuerpo globalizado desde la net.

Palabras clave: Cuerpo; Virtual; Realidad Virtual; Real; Performance de arte corporal; Cutter.

Abstract

To speak about a virtualised body is to speak about its problematic and consistent updating; one of the main consequences of this body transfiguration process would be marked by an updated adjudication of a change. The body is simultaneously a body-raw material, physical model for the digital optical-iconographical conversion, and interface body, that allows the access to the morphogenesis of the imaginary of World Wide Web. Currently, the body express itself in function of a virtualisation, as a sample we find the “Carnal Art or Surgical Performance” from the multimedia artist Orlan who uses surgical technologies as a way of expression hr body as a place for transformation a the surgical room as a stage; also there is the “Cutter or Cutting” movement, pathological phenomena, in which people cut themselves, with knives aimed to their own body, due to the fact that they don’t feel themselves as real persons, so this way only though pain and the blood warmth is possible to get back to reality. The body remains currently in a permanent updating, from a virtual field that get born again from reality, shaping a worldwide body from the net.

Keywords: Body; Virtual; Virtual Reality; Real; Body Performance Arts; Cutter; Cutting.

Introducción

¿Nuestro cuerpo se mantiene real una vez virtualizado?, ¿cómo inscribimos discursos en nuestros cuerpos haciendo imagen de éste?, ¿cuerpo interfaz, o cuerpo net? Desde el Body Art Performance y el Cutting se transforman e inscriben los cuerpos vivos en el interactuar on line. Acción virtual que transforma el cuerpo físico-materia, resignificando la imagen discursiva en el ciberespacio; permanencia de luz o penumbra acentuada por una visión fragmentada y digitalizada de ya no un cuerpo físico, si no más bien un cuerpo inmerso en una nueva realidad virtual. Cuerpos cyborg, cuerpos transformados o cuerpos auto-mutilados; presencia de discurso subjetivo colectivizado en la red. El cuerpo moderno ilustrado por los primeros mapas anatómicos de la medicina es transformado por el discurso de la tecnología, dando paso a una constante problematización y actualización generando realidades virtuales.

En el desarrollo de esta presentación queremos esbozar el recorrido del cuerpo-materia al cuerpo-virtual, vislumbrando las transformaciones que demarcan este paso, cabe resaltar que no pretendemos ubicar las fronteras presentes entre estos dos cuerpos, más bien esbozar la presencia de un cuerpo intervenido desde las tecnologías y los discursos subjetivos hechos imagen. De nuestro cuerpo aparece una imagen, y desde ésta es de donde se significa y se construye identidad de cuerpo; el cuerpo materia, cuerpo carne, no es más que un estado en lo real, un volumen con peso; pero es desde la imagen donde se construye, transforma y destruye; claro, no podemos olvidar que dichos cambios son con base en una intervención en el cuerpo físico, lo que resulta claro es que desde la imagen estamos constantemente nombrando y resignificando nuestros cuerpos.

Pensar en los márgenes que separan o quizás que unen cuerpo o imagen no nos interesa en este recorrido, lo que pretendemos es plantear no la dicotomía, más bien la interacción cuerpo-imagen y cómo de ésta se despenden las inscripciones que lo virtualizan. Siguiendo a Michel Foucault en el uso del término "tecnología" más allá de cualquier tecno-determinismo, es dar cabida a la conformación del cuerpo actual desde la intervención de la tecnología. Por consiguiente, quisiéramos destacar las estrategias estéticas desde el arte y desde el cutting en el cuerpo, inscripciones codificadas desde el ámbito de lo privado haciendo voz en lo público creando espacios virtuales.

El cuerpo virtualizado

Partimos de un cuerpo materia, un cuerpo real, y de éste se proyecta una imagen; ya no hablamos de un cuerpo moderno, hablamos de un cuerpo intervenido, hablado y significado desde la instrumentalización técnica. Cabe preguntarnos ¿qué problematizó este cuerpo moderno para que sea intervenido? Enfermedad, dolor, mutilaciones y otras necesidades dieron paso a una construcción conjunta entre técnica y realidad; construcciones que se proyectan y hacen voz en una imagen provista de discurso (información, lenguaje, gramática) de donde se parte a virtualizar, por lo tanto en el discurso se aloja lo que problematiza y se plasma en acción virtualizante. Debemos tener especial cuidado al referirnos al discurso, no estamos sustentando el discurso desde un solo punto de partida, a lo que nos referimos es a las formas de representar y hablar desde la imagen.

Nos referimos a nuestro cuerpo a partir de una imagen que tenemos de éste; soy cuerpo con base en imágenes y representaciones que tenemos, a partir de estas imágenes doy cuenta y hablo de mi cuerpo. Por lo tanto, es desde la imagen que se interviene; como ya nos referimos anteriormente, no

se trata de una simple manipulación de imagen, hablamos de una intervención del cuerpo-materia construyendo imagen, y es desde ésta imagen que se soportan los trabajos de los artistas del Body Art Performance y las inscripciones (cortes) que se practican en el Cutting.

Lo que proyectan estas manifestaciones de transformación, son imágenes de un cuerpo intervenido desde objetos ajenos al cuerpo-materia, desde una instrumentalización externa, dando como resultado una nueva versión modificada y actualizada del cuerpo. "La imagen ortopédica del cuerpo" triunfa como construcción imaginaria, alcanzando un estado virtual y manteniéndose en él, permitiendo una constante performatividad. Entendemos como performatividad, el representar al otro, al cuerpo y más que representar al otro es la auto-representación de nuestro propio cuerpo, bajo un discurso. En la actualización de la imagen se construyen nuevas imágenes, se renombra y se virtualiza, manteniéndose una imagen coherente, organizada y figurada.

Pensemos ahora en el paso del cuerpo-materia a un cuerpo virtual, y cómo se da esta transición, considerando que en este paso existen cambios y reformulaciones que se mantiene inscritos en el cuerpo. Tenemos un cuerpo-materia, que es problematizado, que hace voz y permite enlazar el discurso a la transformación, performatividad y resignificación; dando paso a la virtualización del cuerpo, donde ésta imagen corpórea se encuentra inscrita en el ciberespacio, en la Internet; representando un cuerpo interfaz. Este cambio del cuerpo-materia al cuerpo interfaz no va en una sola dirección, encontrando una doble vía; queremos decir, una vía discursiva y una vía de la imagen. Desde las intervenciones tecnológicas de la medicina se parte del cuerpo interfaz para intervenir el cuerpo-materia, este es un claro ejemplo de la doble direccionalidad del cuerpo virtual al cuerpo materia.

La construcción del cuerpo a través de la imagen no es una representación, no es una copia; nos referimos a una simulación generada a partir de matrices numéricas, códigos binarios, imagen provista de sentido desde la "net". Con esto damos cuenta de una de las maneras más difundidas de la realidad virtual, del ciberespacio, de la "net".

"...pasamos de una mirada sobre el cuerpo a una codificación del cuerpo" (...) un código binario que podrá ser decodificado, transmitido y tratado por multitud de dispositivos de forma prácticamente instantánea" (Tirado, Doménech y otros. 2002).

Dentro del campo de la realidad virtual situamos el cuerpo-interfaz, cuerpo-imagen, cuerpo virtualizado, trata-miento digital, "codificación del cuerpo interfaz" a través de la imagen en la Web.

Lo real y la realidad virtual

El concepto "Virtual", proviene del latín *Virtus*, (Fuerza, Virtud). Tendría, de esta manera, la virtud de producir un efecto, aunque no lo produzca en el presente. En física lo virtual es aquello que tiene existencia aparente y no real, en filosofía (Bergson) es aquella creación actualizable, y en informática, las posiciones del software.

"...lo virtual es un nuevo espacio que marca nuestro futuro (...) convivencia que lo real y lo irreal mantienen en esa realidad virtual..." (Echeverría, Javier. 2000)

En la virtualización no desaparece lo real, al contrario lo virtual hace parte de lo real, es una manifestación de éste. La realidad virtual de la "net" constituye la simplificación de nuestra

experiencia sensorial trasformándola en una serie digital del 0 y el 1 que admite o bloquea la transmisión de la señal eléctrica. Por otra parte, se genera una experiencia "simulada" de realidad que llega a confundirse con la "auténtica" realidad. Cabe preguntar cual sería el estatus de verdad, si es que existe la "auténtica" realidad. Por lo tanto la realidad virtual es la reafirmación más radical de la imagen. Tras la simulación virtual, queda un vacío que hace que la realidad sea incompleta, y la función de cada interfaz es encubrir esta incompletud. Cuando aparece lo virtual desaparece lo real y éste real se hiper-realiza apareciendo un desierto en lo real. La realidad virtual nace y se construye a partir de lo real, simulándolo y transformándolo.

Actualmente vivimos un mundo virtualizado, es decir, en constante actualización, que demarca la aparición de la realidad virtual, una realidad digitalizada, codificada y programada que reordena nuestro incommensurable mundo aleatorio. Quedado presas nuestras percepciones sensoriales dentro del espectro de lo artificial. La pantalla misma, el interfaz concibe nuestra percepción de referente, es decir, de la realidad exterior.

"Pierre Lévy, nos señala que vivimos en un universo concebido digitalmente, virtual, en el cual las identidades mutables, las bases de datos, la interacción telemática y en especial la realidad virtual conforman un horizonte inagotable de formas de arte y comunicación en constante evolución (1998)"

Para Kant, lo real es lo que percibimos gracias a la pantalla que constituyen las categorías trascendentales; por el contrario, para Hegel, la pantalla nos separa de lo real, generando una idea de lo que es en sí mismo, más allá de la apariencia, de tal manera que la distancia entre apariencia y la cosa siempre es algo ya dado para nosotros. Como consecuencia, si a la realidad le restamos la distorsión de la pantalla, perdemos la realidad misma; por lo tanto la realidad virtual pertenece a la realidad misma.

El Cutting como un síntoma social virtualizado

El Cutting es un fenómeno de características sintomáticas de reciente aparición en la sociedad occidental, especialmente en USA y en menor medida en Europa y en España, calculándose en USA de dos a tres millones de practicantes o "cutters". Consiste básicamente, en provocarse autolesiones o cortes, con cuchillas o navajas, o cualquier elemento capaz de infringir daño al propio cuerpo, no estando relacionado con masoquismo o impulsos suicidas.

Un modelo comprensivo de este fenómeno, es entenderlo como un síntoma particular, una respuesta a una necesidad en la que el medio de expresión de ello es el propio cuerpo. Autores como, Slavoj Žižek, nos plantean que esta manifestación del síntoma es un impulso generado por la necesidad de "un sentir real", al sentirse el sujeto desconectado de sí mismo, lo que le impiden percibir que "siente".

"Sólo a través del dolor y la tibieza de la sangre se les hace posible volver a conectarse y sentirse "personas reales". Slavoj Žižek."

El Cutting, y otras manifestaciones de auto-lesión, no están confinadas a un grupo particular, pueden ser hombres o mujeres, de cualquier cultura y cualquier edad, aunque en su mayoría son adolescentes quienes se autolesionan. Algunos investigadores sugieren que puede ser una combinación de muchos factores; bajos niveles de serotonina, lo que se puede relacionar con depresión y ansiedad. Incluso los antecedentes familiares pueden jugar un rol importante; de igual

manera los Cutters pueden haber sido desalentados desde niños, respecto a expresar su emoción. Una historia de abuso psicológico y sexual también se podría asociar con estas conductas.

Los Cutters usualmente, no intentan dañarse a sí mismos de modo permanente, sino que muchos dicen que el Cutting los ayuda a aliviar una depresión que incluso los podría conducir al suicidio. Síntoma adictivo donde incluso se "pueden necesitar mas cortes", cada vez más profundos, según pasa el tiempo, para aliviar el dolor que sienten, llegando a los límites de la muerte. Ante este síntoma, donde el dolor es el significante que aproxima a la realidad, encontramos un estado virtual; lo real desaparece quedando un abismo entre el cuerpo y los estados patológicos. Los Cutters, mediante los cortes dirigidos a su propio cuerpo, buscan franquear este abismo, inscripciones dolorosas y huellas en busca de un retorno.

Nos preguntamos, si ¿estos síntomas patológicos subjetivos y su significación en forma de huellas (cortes), se encuentran próximos a una realidad virtual? Resulta extraño plantear que desde el dolor se pueda establecer de nuevo un contacto con la realidad, pero precisamente es ahí donde radica el vínculo entre lo ajeno de lo virtual y lo ausente de lo real. Es desde el cuerpo-materia de donde se pretende con estas manifestaciones vincular lo artificial de lo virtual y lo sensible de lo corporal.

Algunas de las respuestas al preguntar el por qué, desde el dolor se retorna al mundo real, nos dejan al descubierto el panorama que nos plantea el mundo virtualizado, es decir, una realidad digitalizada y programada que reordena las percepciones sensoriales del cuerpo-materia. Igualmente encontramos en el ciberespacio enunciaciones de distintas patologías, como la necrofilia, la zoofilia, y en nuestro análisis el Cutting, expresiones sintomáticas de nuestro tiempo que se salen de la "norma"; vale la pena preguntarnos si estas enunciaciones pertenecen al campo de lo virtual, ya que no sería posible mantenerse en la esfera de lo real.

La relación que queremos establecer entre virtualización del cuerpo y Cutting, radica en la manifestación sintomática que se plantea en la realidad virtual, y en una de sus formas de representarse en la Web; no pretendemos con esto catalogar las patologías en el campo de lo virtual, al contrario, nos resulta atrayente las respuestas de estos Cutters ante su construcción de realidad y el cómo se siente ante ésta.

Body Art Performance

Junto con la aparición de Internet, emerge un nuevo medio de manifestación y expresión. Con la ayuda de las TICs, nace un nuevo género artístico, el Net Art. Dentro de él, y en lo relativo a la utilización del cuerpo como medio de expresión, las Body Performance Arts son la expresión más paradigmática.

"...la presencia física "real" es irrelevante, y es reemplazada por el orden visual digital, el cuerpo es simultáneamente un cuerpo materia prima, modelo físico para la conversión óptico iconográfica digital" (Giannetti, Claudia. 1999)

De acuerdo a lo planteado por Remedios Zafra, el arte a través de internet no limita el uso de la red al carácter instrumental y de exposición mediática, sino que se transforma en un nuevo espacio para habitar, donde el arte que le es propio (el denominado "Net Art"), no es ya un arte de objetos, es un arte pensador del medio más que pensado para el medio.

Un arte donde la palabra y su acción plasman un momento en que lo dicho -lo escrito- (como teoría o como práctica artística) esbozan una de las formas más resplandecientes del quehacer artístico actual. El Net Art es un arte de gramáticas sociales, donde el interfaz como nuevo campo de mediación intersubjetiva replantea las nociones de esferas pública y privada, posicionándose en términos de resistencia y deconstrucción, cuestionando y proponiendo nuevas maneras de ser en un espacio (la red) que parece permitir relaciones horizontalizadas.

En este contexto, emerge la artista francesa Orlan, cuyos fundamentos y discursos los entrega a través de su propio cuerpo. Discurso desde el cual postula su libertad frente a los cánones socio históricos preestablecidos en cuanto a las imposiciones y relaciones de género, jerarquía y poder. Para ella, la piel no es más que una vieja caparazón, cuyo diseño puede ser modificado a gusto. Desde 1990 se somete a cirugías plásticas en su rostro, basándose en estereotipos de famosas pinturas de figuras femeninas (La Mona Lisa, Psyche, Diana, Venus, Europa,...).

La cámara registra cada cambio en tiempo real en su rostro, la performance está conectada a sistemas de video y es transmitida simultáneamente a galerías y museos en París, Toronto, Nueva York y otros lugares. La audiencia hace preguntas que ella responde según la operación a la que se somete lo permita. Fotografías, dibujos, pinturas, relicarios llenados con la sangre y grasa de la artista, prolongan el show y su registro en video, "la muerte no la detendrá". Se supone que su cuerpo momificado estará en exhibición en un museo, incluyendo un video set interactivo. Sus acciones sobre su propio cuerpo no se limitan exclusivamente a una reflexión sobre los estándares de belleza imperantes actualmente, sino que emprende directamente contra el concepto de identificación cuerpo y sujeto.

"El arte interactivo se torna posible sobre todo por la utilización de instrumentos tecnológicos, eliminando las barreras exclusivas, liberando la reacción del espectador" (Capucci, Pier Luigi. Por un arte del futuro. Citado en: A arte no século XXI. Domínguez, Diana. 1997)

El vídeo y el trabajo en Internet "*I am Milica Tomic of Belgrad*", presentado por la artista Milica Tomic, por ejemplo, provoca unas sensaciones extrañas y alienadas, usando la tecnología digital, Tomic se presenta radiantemente hermosa y tiene un aura celestial. Entonces empieza a hablar: "I am Milica Tomic. I am a German." Lo repite 65 veces, substituyéndolo cada vez por diferentes lenguas y naciones. "Soy austríaca, soy americana," etc. Con cada frase dicha, aparece una nueva herida, de manera que cuando llega al final, está completamente cubierta de cortes profundos que sangran. Tras las 65 frases, las heridas se cierran, su cuerpo está de nuevo intacto, y vuelta a empezar. Las heridas aparecen espontáneamente, y de inmediato se pone en evidencia de que es sólo la tecnología digital lo que les da vida. No hay nada natural, ni el cuerpo, ni sus cortes profundos, ni los distintos idiomas. Sólo hay esa situación abstracta, esa mecánica y monótona repetición de las metafóricas inscripciones virtuales.

La posesión de una nacionalidad y de una lengua materna son factores importantes que determinan la identidad, y en una época como actual de estados nación (aún no obsoletos), constituyen sentimientos de hogar y de pertenencia al mundo. Pero el anhelo de estas identidades no está tallado en nuestros cuerpos; determina el potencial del deseo que se expresa en un cuerpo sin ninguna imperfección. Sin embargo la realidad también es la de los fantasmas de la nación que mutilan los cuerpos, el sujeto que se articula como un cuerpo contingente, vulnerable y herido, independientemente de si la "propia" nación es o no especialmente sanguinaria. El sujeto, como un fragmento de

uno de estos fantasmas, siempre se ha encontrado ante la paradoja de ser un cuerpo y un símbolo a la vez.

Las heridas de Tomic, resultado directo de sus palabras, revelan que cada representación sobre la identidad que le obligan a realizar se convierte en un malentendido. Y aún así, a través de su mimetismo histórico de deseo de identidad nacional con su de-construcción simultánea a través de sus profundas heridas, no rechaza a priori su deseo de identidad (nacional). Al contrario, este deseo se lo toma muy en serio, tanto en relación a lo que constituye su subjetividad como a sus poderes productivos traumático-fatales y lo amplía, como si se tratara de un acto ritual de vociferar el malentendido hasta lo absurdo. Su reducción a mujer con nombre propio y sujeto de una entidad de estado nación queda de manifiesto; por tanto, su actuación de lo sintomático que se convierte en herida, es una llamada para participar también, como observadores, en este proceso mimético y a identificarnos con su papel de vulnerabilidad total y de transformarlo en algo poderoso.

A modo de conclusión

Los cuerpos, las identidades, los espacios y las tecnologías se representan como construcciones mediáticas y discursivas, representadas desde la imagen; estos campos llegan a involucrarse recíprocamente en el espectro de la realidad virtual. Sin desconocer que existe un referente desde lo real de éstos.

Como resultado de la virtualización, vivimos en una época en la cual se redefine la naturaleza humana, el cuerpo ya no significa lo mismo, estamos ante la construcción inter-subjetiva del ciberespacio; tanto Habermas y Derrida están de acuerdo en que el sujeto cartesiano debe ser deconstruido dando paso a una dialéctica subjetiva más amplia.

Hablar de un cuerpo virtualizado es hablar de su problematización y consecuente actualización, una de las principales consecuencias de este proceso de transfiguración del cuerpo estaría marcada por una adjudicación actualizada de un cambio. El cuerpo es simultáneamente un cuerpo-materia prima, modelo físico para la conversión óptico-iconográfica digital, y un cuerpo interfaz, que permite el acceso a la morfogénesis del imaginario del "World Wide Web".

En la actualidad el cuerpo se expresa en función de una virtualización permanente y en una constante actualización, desde un campo virtual que renace desde lo real, plasmando un cuerpo globalizado desde la net.

Referencias

- Domínguez, Diana (organizadora). (1997). *A arte no século XXI, La humanización de las tecnologías*. Editora Unesp. Sao Paulo. Brasil.
- Echeverría, Javier. (2000). *Un mundo virtual*. Nuevas Ediciones de Bolsillo S.L. Barcelona España.
- Foucault, Michel. (1966). *El nacimiento de la clínica*. Siglo XXI. Madrid.

Giannetti, Claudia. (1999). Entre el humanismo y el posthumanismo. Intervención en el debate: "Feminismo, arte y tecnología". Organizado por: Instituto Francés de Barcelona, el día 26 de mayo.

Ihde, Don. (2004). *Los cuerpos en la tecnología. Nuevas tecnologías: nuevas ideas acerca de nuestro cuerpo*. Editorial UOC. Barcelona.

Le Breton, David. Contemporary Obsolescence of the body. <http://www.body-art.net>

Lévy, Pierre. *¿Qué es lo virtual?* Paidós Multimedia 10. Barcelona España. 1998.

Orlan. <http://www.orlan.net>

Sollfrank, Cornelia. The truth about cyberfeminism. Habitaren(punto)net. www.2-red.net/habitar/castell/textos.html

Tirado, Francisco Javier., Doménech, Miquel., López, Daniel y Causa, Alexis. (2000). La muerte de la clínica y la virtualización del cuerpo. Simposio 4: Ciudadanos de silicio, ciudadanos del ciberespacio: ¿un nuevo campo social para las identidades colectivas?. *IX Congrés d'Antropologia*. FAAEE Barcelona.

Tomic, Milica. (1999) . www.milicatomic.com

Zafra, Remedios. HABITARES REVERSIBLES (de la mujer, el arte e Internet). Habitaren(punto)net. www.2-red.net/habitar/castell/textos.html.