

EL CUERPO COMO OBJETO DE ARTE

Roxana Rodríguez Ortiz (ensayista, literata y filósofa)

Todo lo que está sujeto a nacimiento está sujeto a desaparecer.

Mahāvagga Vinaya Pitaka

El cuerpo humano es una entidad viva cuya estructura y funciones propias le permiten diferenciarse de otros y percibir la realidad de acuerdo al contexto donde se desarrolla. De tal forma, la representación del cuerpo varía considerablemente entre Occidente y Oriente: los primeros la realizan sobre la anatomía, y los segundos sobre la energía que emana del mismo.¹ Es así que a partir de que el cuerpo se convierte en un objeto de conocimiento para Occidente se empieza a venerar como un objeto estético, se representa e incluso se mitifica de generación en generación. El cuerpo tiene tantas acepciones como líneas de investigación, las cuales pueden ser científicas, estéticas, e incluso económicas —el cuerpo como bien de consumo—, y antropológicas. Si se estudian las culturas prehispánicas, desde una postura antropológica, abrir el pecho de una persona y sacarle el corazón para ofrecerlo a sus dioses era todo un rito cuya intención —alimentar el cauce energético que permite el equilibrio de su vida—, en cierto sentido, es similar al de los artistas que trabajan con su cuerpo, pues ellos también sufren un desgarramiento interior —quizá menos sangriento y doloroso, físicamente hablando— que les permite explorarse como entes vivos capaces de generar energía y transmitirla mediante la mutación o transformación de su cuerpo para, encontrar así, el equilibrio entre lo que son y pueden llegar a ser.

En este texto sólo hablaré del cuerpo como objeto de arte, sin embargo me parece importante vincular la parte científica con la estética, debido a que sin el conocimiento de la primera no podríamos hablar de la segunda, en tanto que gracias a las disecciones humanas empezamos a entender el funcionamiento anatómico del cuerpo y, posteriormente, a representarlo de manera objetiva y científica, siguiendo el canon establecido por Occidente, hasta llevarlo a grados de “subversión” estética y moral, como en el caso de las manifestaciones artísticas de mediados del siglo pasado donde el cuerpo, principal protagonista, convive entre la ficción y el terror. De esta forma, los artistas lo reinventa —en muchos casos con el uso de la tecnología— para crear entes monstruosos y robotizados que liberan tanto sus pasiones ocultas como sus miedos y frustraciones internas, a veces en imágenes cargadas de una violencia erótico-sexual como en *Crash* (David Cronenberg); otros de manera ritual como en *The Pillow Book* (Peter Greenaway), o simplemente como una extensión de la computadora: *Matrix* (Andy y Larry Wachowsky).

Si bien es cierto que el cuerpo humano es excesivamente venerado en nuestros días, también lo es el hecho que poco sabemos de él en cuanto a objeto de investigación; por lo cual, el presente trabajo lo dividiré en dos partes: en la primera haré un breve recorrido por la historia (desde la Grecia antigua hasta el Renacimiento), para conocer cómo se dio el descubrimiento anatómico del cuerpo. Posteriormente hablaré de tres manifestaciones artísticas íntimamente relacionadas entre sí: el Body Art, la Nueva Carne y el Cyborg; las cuales comparten características, técnicas de realización y, sobre todo, al cuerpo humano como fuente de inspiración y medio de expresión.

1. El cuerpo como objeto de investigación

Los primeros acercamientos con la anatomía del cuerpo se dieron en Alejandría, en el Bajo Egipto, cuna de la cultura griega, a finales del siglo III antes de nuestra era, cuando por primera vez se diseccionan animales y humanos. Sin embargo, en la antigüedad grecorromana ese conocimiento anatómico se volcó en una exacerbada exaltación por la estética “clásica”, observable tanto en las esculturas monumentales de los dioses, como en las procesiones fállicas en honor a Dionisio; momento a partir del cual los neoplatónicos empiezan a repudiar el cuerpo humano e incluso afirman que este era reflejo de una realidad perfecta que solo existe en el mundo de las ideas —dualidad cartesiana mente/cuerpo, donde necesariamente piensas para existir—.

En la Edad Media, debido a la influencia cristiana y a la vida ascética, la situación cambió drásticamente: los medievales cayeron en extremos tales como no bañarse en años, dejar que la piel se les gangrenara, no alimentarse salvo que con migajas de pan e incluso pasar semanas sin acostarse. Era tal el desprecio por el cuerpo que flagelarse se convirtió en una forma de vida. Aunque no todo fue oscurantismo —hubo un intenso desarrollo intelectual en otras áreas—, poco se avanzó en las investigaciones anatómicas, a pesar de que en el siglo XIII se realizaron disecciones, cuyas ilustraciones nada tenían que ver con la anatomía del cuerpo como, por ejemplo, “la idea de que el útero tenía siete cavidades interiores, tres del lado derecho, donde se desarrollaban los fetos varones, tres del lado izquierdo, para las hembras, y una en medio, donde se implantaban los hermafroditas”.²

En el Renacimiento (siglo XV), la disección permitió una observación directa del cadáver; el conocimiento del cuerpo humano se hizo objetivo y científico; y la anatomía, como disciplina científica, se generalizó en toda Europa. Las ilustraciones que del cuerpo eran más fidedignas, como los dibujos de Leonardo da Vinci, y se inventaron (siglo XVII) técnicas para conservar piezas anatómicas (diferentes a las que se realizaban en Egipto). Técnicas que permitían perpetuar la vida de los muertos —por lo menos en imagen— como los fetos y niños embalsamados de Friedrich Ruysch, anatomista holandés, quien los exponía en su casa junto con esqueletos simulando posiciones humanas; así como el uso de cera, todavía empleado en nuestra época, para hacer copias casi idénticas de seres vivos cuyo realismo no deja de impresionarnos.

2. El cuerpo como objeto de arte

Con la visión científica y objetiva del cuerpo humano, las representaciones del mismo toman matices diversos e incluso contrastantes entre las diferentes manifestaciones artísticas donde el cuerpo humano ha sido imitado, representado y, desde hace algunos años, objeto de arte. El cuerpo como representación artística tiene tanta historia como las pinturas del Altamira; sin embargo, el cuerpo como objeto de arte, como protagonista, como ente que experimenta mutaciones y metamorfosis, incluso transgrediendo la realidad, tiene su origen a mediados del siglo pasado —aunque en literatura fantástica estos temas se abordan en Frankenstein (1818), de Mary Shelly—; tiempo en el que, además, se han generado una cantidad de movimientos que veneran al cuerpo en tanto medio de expresión, como en el caso del Body Art, la Nueva Carne y el Cyborg.

A partir de los años sesenta el hombre se obsesiona con la necesidad de mostrarse en vez de ser el mismo, para lo cual se metamorfosea, incluso transgrediendo la estética clásica, y en otros para tratar de imitarla, como el caso de Orlan —a quien podríamos situar en el Carnal Art o Necro Art, pero no abundaré más en ello—, artista francesa que se opera estéticamente para simular un icono femenino de belleza que ella misma ha creado mediante ordenador, copiando obras como la Venus de Boticelli, o la Mona Lisa de Leonardo da Vinci.

En este sentido, la realidad ya no es como la percibimos, sino como la imaginamos, la transformamos y la recreamos, gracias, principalmente, al uso de la tecnología y la cibernética (ciencia interdisciplinaria que estudia el control y la comunicación entre seres vivos y máquinas),³ herramientas indispensables para realizar las mutaciones corporales que hacen del cuerpo humano no solo un monstruo —visualmente hablando— también un ente robotizado.

Body Art

El body art es una manifestación que se desarrolló entre 1960 y 1970, donde el cuerpo ya no se representa o imita sino que él mismo se recrea, a veces de forma violenta, con la finalidad de acceder a una autenticidad que únicamente se logra en vida, para lo cual se necesita la presencia del espectador que lo entienda y lo confirme a través de las sensaciones que genera en éste, ya sea a través de la pintura, la fotografía o el performance. En este sentido, la piel se convierte en el lienzo donde los artistas plasman sus aflicciones o neurosis individuales y colectivas:

*The exponents of body art, by their dressing up, disguising themselves, or even undressing, by their rejoicing or suffering, recovered every fragment of their existence as material to use because it was only through the authenticity of life that they could confront the materials of art and its language.*⁴

Entre los exponentes del body art podemos mencionar a Carolee Schneemann, Arnulf Rainer, Dennis Openheim, y algunos otros que utilizan secuencias fotográficas para darle una estructura narrativa a su trabajo, además de incluir textos que vivifican su acontecer diario, ya sea a través de sus experiencias como de los lugares que habitan. A Peter Greenaway también lo podemos considerar parte de estos aunque en su trabajo “la carne se convierte en material de construcción cinematográfica, casi de escenografía, más allá del tema”,⁵ como en su película *The Pillow Book*.

Nueva Carne

La Nueva Carne hace su aparición a principios de los años ochenta y es una manifestación que, además de combinar elementos del gore y el cyberpunk, invadió el género fantástico en dos vertientes: el terror y la ciencia ficción; la primera, cuya connotación negativa deviene “de una suspensión o trasgresión maligna y particular de esas leyes fijas de la naturaleza que son nuestra única salvaguardia de los espacios insoldables”.⁶ Mientras que el positivismo de la segunda propone “la necesidad de controlar y mejorar la raza humana y sus condiciones de vida, a través del conocimiento científico y su aplicación”.⁷

De esta forma, la literatura fantástica desempeña un papel preponderante en la Nueva Carne, no solo por la influencia de obras como *Frankestein*, de Mary Shelley; *La isla del Dr. Moreau*, de Wells; *La metamorfosis*, de Kafka; entre muchas otras que han transformado el cuerpo y la manera como percibimos la realidad. Sin embargo, la Nueva Carne no puede considerarse como género fantástico (incluso no se le puede clasificar), debido a que todo relato fantástico “debe ser realista, limitando su desviación de la naturaleza al canal sobrenatural elegido, y recordando que el escenario, el tono y los acontecimientos son más importantes a la hora de comunicar lo que se pretende que los personajes y la acción misma”;⁸ mientras que la Nueva Carne “es la metáfora erótico-repulsiva de la metamorfosis del ser humano hacia un estado diferente desde el punto de vista espiritual y, por consiguiente, mental y físico. [...] Es otra respuesta a la crisis del hombre y mujer posmodernos y al fracaso y/o degeneración de las prácticas hedonistas y las doctrinas religiosas y filosóficas que les ofrecían consuelo”.⁹

La identidad de la Nueva Carne se la da el cuerpo y la transformación que con éste se pueda hacer, ya sea mediante la implantación de elementos tecnológicos o simplemente deformando las características del mismo, hasta crear un ente que representa todo lo perverso del ser humano, toda su psicosis, su violencia sexual; es darle rienda suelta a la imaginación, incluso mediante el uso de drogas, para acceder a grados extremos de orgasmo y realización que evocan situaciones impensables en tiempo real e imposibles de concebir, salvo mediante la trasgresión de nosotros mismos:

Yo no sé qué estoy haciendo aquí ni quien soy. Decido actuar con serenidad y a lo mejor consigo orientarme antes que aparezca El Propietario... Así que en lugar de ponerte a gritar “¿Dónde estoy?”, tranquilo y a mirar para saberlo aproximadamente... No estabas allí al Principio. Tampoco estabas allí al Final... Tu conocimiento de lo que está pasando sólo puede ser superficial y relativo... ¿Qué se yo en realidad de este maldito rostro amarillo de joven yonqui subsistiendo gracias al opio en bruto? Traté de decirle: “Uno de estos días te despertarás con el hígado por los suelos”, y de explicarle cómo preparar el opio en bruto para que no fuera veneno puro. Pero sus ojos resbalan sobre mí y no quiere saber nada... y no puedes decirle nada... Un fumador no quiere saber nada, sólo fumar... Y un yonqui, lo mismo... Estrictamente la aguja y a llamarse Andana...¹⁰

Textos como éste de Burroughs, quien hace de la mutación y trasgresión literaria su forma de expresión, influyen fuertemente en el trabajo artístico de David Cronenberg, principal exponente de la Nueva Carne, lo cual se percibe en las mutaciones que sufren sus personajes en películas como Videodrome o El almuerzo desnudo (mismo título que el libro de Burroughs). Además de Cronenberg, también podemos mencionar a David Lynch, cuyo obra más conocida —y significativa— es la película El hombre elefante; a H.R. Giger en pintura; Joel-Peter Witkin en fotografía; Charles Burns por sus viñetas y Clive Baker por sus cuentos.

Cyborg

“Sé una mujer”

Nada más ocurrírsele esa extravagante idea, empezó a convertirse en realidad. Lamentablemente, no fue una transformación de cuento de hadas. Ella deseó que su pecho masculino diera lugar a dos mamas, y empezó a hincharse de una manera encantadora, hasta que la piel cedió y se desprendió el esternón. Su pelvis, estirada y a punto de estallar, se rasgó por el centro; desequilibrado, se derrumbó sobre su despacho y la contempló con la cara amarilla por la conmoción. Se chupaba los labios sin parar, a fin de encontrar algo de humedad que le permitiera hablar. Tenía la boca seca y las palabras se le morían antes de nacer. Todo el ruido procedía ahora entre sus piernas: el chorro de sangre y el golpe sordo del intestino.¹¹ Si este fragmento de Jacqueline Ess: su voluntad y su testamento (Clive Barker), escrito en los ochentas, lo leemos en el 2003, quizá nos resulta un tanto obsoleto, pues gracias a los avances científicos, cualquier persona que lo desee puede cambiar de sexo mediante cirugía estética; ya no tenemos que imaginarnos cómo sería la transformación, ahora sabemos cómo se ve un hombre o una mujer que han decidido cambiar de sexo. Entonces, lo que antes no podíamos concebirlo salvo que a través de la fantasía, de la ficción, ahora podemos hacerlo realidad; podemos dar rienda suelta a nuestra imaginación no solo para satisfacer nuestras necesidades, también nuestros deseos, perversiones, insatisfacciones, si no de manera tangible, por lo menos virtual/mente.

¿Cuál es la finalidad última del ser humano cuando la tecnología prácticamente invade todos los terrenos donde se desarrolla, incluso los ético-moral? “En 1960, los científicos Manfred E. Clynes y Nathan S. Kline crearon el término cyborg para definir un hombre ‘mejorado’ que podría sobrevivir en una atmósfera extraterrestre gracias a modificaciones fisiológicas y psicológicas,

obtenidas mediante fármacos y cirugías”,¹² como los personajes de eXistenZ, Terminator, Robocop, Matrix, y algunos más donde la dualidad cartesiana mente/cuerpo cede espacio a la dualidad mente/máquina, dejando al cuerpo solo como armazón que representa físicamente lo humano. Sin embargo, el término cyborg también se utiliza para “cualquier organismo en el que se combina lo evolucionado con lo manufacturado”.¹³

En este sentido, todos somos cyborg desde el momento en que nacemos y empezamos a interactuar con los otros dentro de una cultura; pero como manifestación artística, el cyborg, “producto último del juego con que la posmodernidad afronta el problema de la vida, tiene gran peso en el arte performativo de los setenta y ochenta, en multitud de cuerpos extendidos que anuncian la obsolescencia del interfaz cárnico”.¹⁴ De ahí que figuras como Stelarc (Stelios Arcadio) hagan de la prótesis la extensión no solo del cuerpo también de la mente, lo que permite concebir la realidad de manera virtual, ya no solo percibimos con los sentidos, es más ni siquiera los necesitamos, ahora solo basta “conectarnos” para experimentar otra realidad. Esta concepción del mundo tiene algo de budista en el aspecto de que la mente funciona como otro sentido de percepción más: “Como quiera que aparte de los cinco órganos sensoriales, hay un sexto sentido, que es la mente, seis serán las clases de sensaciones, según sean experimentadas por uno u otro sentido. Tales sensaciones las podemos experimentar como agradables, desagradables o neutras. El sexto sentido que es la mente, se considera también material”.¹⁵

Stelarc ha sido fuertemente criticado —tanto por la medicina y la psicología, como por los artistas del body art— por su concepción del cuerpo: “Ya no tiene sentido considerar al cuerpo como receptáculo del espíritu o del vínculo social, hay que verlo más bien como una estructura por controlar y modificar. El cuerpo no como sujeto sino como objeto, no como objeto de deseo sino como objeto de diseño”.¹⁶ Sin embargo, su ideas de telepresencia han interesado a artistas como Steve Mann, inventor del WearComp (ordenador vestible) y WearCam (cámara vestible), que también trabaja con la idea de ausencia corporal. Lo más destacable del trabajo de Mann lo podemos encontrar en el documental dirigido por Paul Lynch: Cyberman, donde “el sujeto-objeto del documental filma a los documentalistas que lo filman”.¹⁷

El cyborg invade todos nuestros espacios de actuación, no solo como ficción, también como ciencia, ya sea en medicina, física, biología, biogenética, donde ya no solo hablamos de transplantes de órganos, o prótesis para personas sin piernas o brazos; hablamos de que en un futuro se nos implanten chips que aumenten nuestra capacidad de memoria; dispositivos de comunicación intracraneal, u otros que permitan monitorear nuestra salud. En este sentido, el artista cyborg va más allá del cuerpo, ya no comparte la necesidad de mutarse con aquellos del body art o la Nueva Carne, pues aquí la realidad ha sido transgredida, tanto que se ha robotizado; las pasiones y los deseos se han automatizado; ahora lo importante es la reagrupación social: pertenecer a un mundo globalizado, sistemático y capitalista, donde — como dice Darwin— el más fuerte (el más tecnificado) sobrevive. Entonces, el cyborg, al trascender lo artístico y lo científico, empieza a estudiarse desde un punto de vista teórico que combina lo económico y lo social, desde una perspectiva de género, cuyo discurso enfatiza — parafraseando a Haraway— “que las tecnologías son potencialmente represivas o liberadoras según estén en manos de unos o de otros; y que para salvaguardar el control de su cuerpo y de su vida, las mujeres deben abandonar las oposiciones binarias que demonizan la ciencia y la tecnología y glorifican la naturaleza”.¹⁸

Como se puede observar, el cuerpo humano se puede estudiar desde distintas ópticas, incluso como medio de expresión que cada vez cobra más importancia por el hecho de ser un objeto estético y, por lo tanto, un bien de consumo. En este sentido, el presente trabajo es solo un

bosquejo de cómo el uso y la importancia que se le da al mismo varía de generación en generación, con base en nuestras necesidades sociales, culturales, económicas y políticas.

A pesar de que me faltaron muchos temas por mencionar como el auge del cómic, el cual se ha posicionado fuertemente en los últimos años —no solo en Occidente, también en Oriente, principalmente, con las mangas japonesas—, ni abundé en las disciplinas artísticas; puedo asegurar que observar al cuerpo humano como objeto de arte genera sentimientos encontrados, pues estamos acostumbrados a vernos, a vestirnos, a actuar como entes sociales que conviven en un ambiente de felicidad, regocijo y abundancia; por lo que, cuando nos enfrentamos a seres andróginos, seres mutilados, seres monstruosos, seres robotizados, donde nuestros deseos y perversiones inconscientes se manifiestan, no nos queda más que dudar de nuestra existencia en un mundo dual donde lo ficticio se asemeja cada vez más a lo real —¿o será a la inversa?

¿Llegará algún día el momento que nada nos asombre, nada nos sorprenda?, ¿qué pasará cuando agotemos todos los límites? Acaso solo experimentado dolor, sufrimiento, miedo, placer, podemos darnos cuenta de que estamos vivos; solo poniendo a prueba nuestro cuerpo, exponiéndolo ya sea como obra de arte o producto de consumo —¿qué diferencia existe entre un Adonis de piedra y otro que anuncia perfumes?— podemos reafirmar nuestra presencia; presencia que minimizamos cuando se trata de evadir el dolor o el sufrimiento, nunca el placer —a menos que el dolor nos cause placer—. Trascender es lo único que importa, no somos capaces de asumir nuestra inferioridad, mucho menos ante los avances tecnológicos, por eso abusamos de ellos, incluso perdiendo el equilibrio entre lo que somos y lo que deseamos ser. Otras los adaptamos como parte de nuestra vida, los convertimos en una extensión de nuestro cuerpo y, en el mejor de los casos, los aprovechamos para hacernos la vida más llevadera. Supuestamente ahora somos seres poshumanos, gracias a que hemos trasgredido los límites corporales, ¿pero los mentales y emocionales? Adónde nos lleva esta posmodernidad...

Roxana Rodríguez Ortiz.
Barcelona 2003

1 “En el cuerpo hay 72.000 canales sutiles, y tres principales: el canal central que discurre paralelo a la columna vertebral, y los canales derecho e izquierdo, a ambos lados de la columna. Los canales derecho e izquierdo se enroscan en torno al central en varios puntos formando una serie de ‘nudos’. A lo largo del canal central hay situados varios puntos, los chakras o centros de energía, de los cuales irradian canales como las varillas de paraguas”. Sogyal Rimpoché, *El libro tibetano de la vida y la muerte*, España, Urano, 1994, pág. 302.

2 Francisco González Crusi, “Una historia del cuerpo”, en *Letras Libres*, México, enero de 2003.

3 Naief Yehya, “Apuntes para una historia de la poshumanidad”, en *Letras Libres*, México, enero de 2003.

4 Loredana Parmesani, *Art of the Twentieth Century. Movements, Theories, Schools and Tendencies 1900-2000*, Italiy, Skira, 2000, pag. 86.

5 Pilar Pedraza, “Teratología y Nueva Carne”, texto incluido en *La Nueva Carne, una estética perversa del cuerpo*, España, Valdemar, 2002, pág. 44.

6 Howard Lovcraft, *El horror en la literatura*, Madrid, Alianza, 1984, pág. 11.

7 Jesús Palacios, “Nueva Carne / Vicios Viejos, una arqueología libertinaje de la Nueva Carne”, incluido en *La Nueva Carne, una estética perversa del cuerpo*, España, Valdemar, 2002, pág. 20.

8 Cito del texto de David Roas, “La amenaza de lo fantástico”, incluido en *Teorías de lo fantástico*, Madrid, Arco/Libros, 2002, pág. 25.

- 9 Carlos A. Cuellar en el "Nuevo sexo, nueva carne. Erotismo, pornografía y nueva carne", incluido en *La Nueva Carne, una estética perversa del cuerpo*, España, Valdemar, 2002, pág. 196.
- 10 William Burroughs, *El almuerzo desnudo*, España, Anagrama, 2002, pág, 219.
- 11 Cito del texto de Antonio José Navarro, "Sufrir es gozar: La Nueva Carne según Clive Barker", incluido en *La Nueva Carne, una estética perversa del cuerpo*, España, Valdemar, 2002, pág. 231.
- 12 Naief Yehya, "Apuntes para una historia de la poshumanidad", en *Letras Libres*, México, enero de 2003.
- 13 op. cit.
- 14 Jordi Sánchez Navarro, "Delirios metálicos. Morfologías limítrofes del cuerpo en la cyberficción", texto incluido en *La Nueva Carne, una estética perversa del cuerpo*, España, Valdemar, 2002, pág. 76.
- 15 Ramiro A. Calle, *La genuina enseñanza del Buda*, Buenos Aires, Kier, 1980. pag. 44.
- 16 Citado en el texto de Jordi Sánchez Navarro, "Delirios metálicos. Morfologías limítrofes del cuerpo en la cyberficción", incluido en *La Nueva Carne, una estética perversa del cuerpo*, España, Valdemar, 2002, pág. 78.
- 17 op.cit. pag. 80
- 18 op. cit. pág, 85.

BIBLIOGRAFÍA

- BURROUGHS, William, *El almuerzo desnudo*, España, Anagrama, 2002.
- CALLE, Ramiro, *La genuina enseñanza del Buda*, Buenos Aires, Kier, 1980.
- GONZÁLEZ, Francisco, "Una historia del cuerpo", en *Letras Libres*, México, enero de 2003.
- LOVCRAFT, Howard, *El horror en la literatura*, Madrid, Alianza, 1984.
- NAVARRO, Antonio José (ed), *La Nueva Carne, una estética perversa del cuerpo*, España, Valdemar, 2002.
- PARMESANI, Loredana, *Art of the Twentieth Century. Movements, Theories, Schools and Tendencies 1990-2000*, Italy, Skira, 2000.
- READ, Herbert, *A Concise History of Modern Painting*, Singapore, Thames and Hudson, 1997.
- ROAS, David (ed), *Teorías de lo fantástico*, Madrid, Arco/libros, 2001.
- RYMPOCHE, Sogyal, *El libro tibetano de la vida y la muerte*, España, Urano, 1994.
- YEHYA, Naief, "Apuntes para una historia de la poshumanidad", en *Letras Libres*, México, enero de 2003.