

IMÁGENES, CUERPOS Y TECNOLOGÍA: DOS VERSIONES DEL GIRO ICÓNICO

Ana García Varas
Universidad de Zaragoza (España)

Recibido: 15-07-10

Aceptado: 14-09-10

Resumen: Las distintas ideas sobre el cuerpo humano, su naturaleza o su maleabilidad, determinan valoraciones opuestas sobre su relación con lo tecnológico. Dicha relación cristaliza en imágenes. En consecuencia, la noción específica de cuerpo asumida en un estudio de la imagen técnica será fundamental en su apreciación de lo icónico y conformará así de manera determinante la teoría de la imagen correspondiente. De la mano por tanto de la consideración de lo corporal, encontramos dos versiones contrapuestas del giro icónico, dos versiones que no solo definen la relación de imagen y cuerpo, sino que proponen ideas radicalmente diversas sobre la representación.

Palabras-clave: Imagen; cuerpo, tecnología, giro icónico.

Abstract: Different notions of body, of its nature and of its malleability establish opposite evaluations of its relationship to technology. This relationship materializes and takes shape in images. Thus, the specific concept of body assumed in a study of technical images will be fundamental for its assessment on these images, outlining the corresponding pictorial theory. Through the consideration of the body, then, we can frame two confronting versions of the iconic turn. And, as we will see, these versions do not only define the relationship of image and body, but, as a consequence, propose radically different ideas about representation.

Key-words: Image, body, technology, iconic turn.

C'est en prêtant son corps au monde que le peintre change le monde en peinture. Pour comprendre ces transsubstantiations, il faut retrouver le corps opérant et actuel, celui qui ne pas un morceau d'espace, un faisceau de fonctions, qui est un entrelacs de vision et de mouvement (M. Merleau-Ponty, *L'Œil at l'Esprit*¹).

The hollow body becomes a host, not for a self or a soul, but simply for a sculpture (Stelarc, "From Psychobody to Cybersystems. Images as Post-Human Entities"²).

1. Las transformaciones de las últimas dos décadas en el estudio de la cultura que han recibido el nombre de "giro icónico" o "giro pictorial" (o "giro visual" o "giro imaginativo"), en clara referencia por tanto al modelo del giro lingüístico en el pensamiento del siglo XX, no solo enfatizan e insisten en los roles determinantes de la imagen en nuestras sociedades (que también), sino que proponen el espacio icónico como núcleo de análisis privilegiado de las estructuras, ideologías, fobias y ambiciones de nuestras culturas. En este sentido, hacen, por supuesto, referencia al contexto de inundación de imágenes en el que habitamos: andando por la calle, conduciendo en una autopista, sin duda viendo la televisión o sentados frente a un ordenador, las imágenes pasan constantemente de forma vertiginosa junto a nosotros. En la publicidad, en el diseño de cada objeto, en todas las formas de ocio de los centros comerciales, en la arquitectura, en el trazado de las ciudades, pero también en nuestros sueños, en los relatos con los que construimos nuestros planes e identidades, etc., las imágenes conforman gran parte de nuestros significados. Esto se traduce no sólo en la abundancia de fenómenos icónicos, sino en el hecho de que las imágenes nos arrastran, nos rodean y nos sobrepasan sin que con frecuencia sean siquiera objeto de nuestra atención directa. En este contexto, convivimos con la imagen sin, en gran parte de los casos, disponer de las herramientas para descifrarla, manejarla o entenderla y criticarla. Además, y frente a lo sucedido con el lenguaje verbal, sí estudiado y repensado durante siglos, las imágenes apenas han sido objeto de estudio más que en disciplinas muy concretas y restringidas, que por lo general se concentraban en un tipo específico de imagen, tal y como sucede por ejemplo con la historia del arte o con el psicoanálisis.

[1] M. Merleau-Ponty, *L'Œil at l'Esprit*, Paris, Gallimard, 1964, p. 16.

[2] Stelarc, "From Psychobody to Cybersystems. Images as post-human entities", en D. Bell y B. Kennedy (eds.), *The Cybercultures Reader*, London, Routledge, 2000, pp. 561-576, p. 565.

Por todo ello, el primer objetivo declarado del giro icónico sería comprender los mecanismos de sentido de las imágenes.

Junto a dicha aspiración, además, el giro icónico hace hincapié en las imágenes como elementos idóneos de estudio de lo cultural, como cristalizaciones especialmente aptas para rastrear las intersecciones de la representación, el lenguaje, la historia, la imaginación, etc. Así, mientras que la proliferación de imágenes podría ser considerada el germen social del giro icónico, la explicación y la perspectiva fundadas en la exégesis de la imagen serían sus ejes teóricos.

Uno de los espacios de imágenes más relevantes para el giro icónico ha sido sin duda el generado a través del desarrollo de las tecnologías de producción de imágenes. Desde la aparición de la fotografía hasta las actuales formas de imágenes digitales, así como la multiplicación de posibilidades de transmisión de las mismas, el mundo de la imagen se ha visto radicalmente transformado, con frecuencia en aspectos antes considerados esenciales. Estos cambios han sido reflejados en numerosas teorías de la imagen, teorías que reflexionan sobre las características estéticas, epistemológicas e incluso morales de estas nuevas formas de representación.

La heterogeneidad de estas teorías es su rasgo más destacado, heterogeneidad que comparten con sus objetos de estudio. Sin embargo, al analizarlas detenidamente encontramos un importante nexo de unión que va a determinar, como veremos a continuación, valoraciones opuestas de la imagen y de lo tecnológico y que, como consecuencia, ofrecerá dos perspectivas distintas del giro icónico. Dicho nexo se determina a partir de la noción de cuerpo que cada posición teórica sustenta, ya sea explícita o implícitamente, noción que delimitará e impulsará la perspectiva de análisis en cuestión. De esta forma, la imagen se entiende aquí como huella o escenificación de los presupuestos, prejuicios, sospechas o esperanzas que el cuerpo o los cuerpos suscitan en la cultura. Es decir, en el sentido antes mencionado, la imagen condensa o cristaliza una relación con el cuerpo, y así lo expresan los estudios teóricos de la imagen técnica. Por consiguiente, podemos descubrir dos formas o dos versiones del giro icónico, sostenidas sobre dos nociones opuestas de cuerpo, que mostrarían perspectivas y valoraciones contrarias sobre las imágenes técnicas. Y esto sucede tanto en la teoría como en la propia representación en imágenes: así, nos toparemos en lo que sigue con dichas dos versiones tanto en las filosofías de la imagen técnica analizadas, como en el cine que reflexiona de forma directa sobre la bondad o perversidad de un mundo de imágenes, como es el cine de ciencia ficción.

2. La película de los hermanos Wachowski *Matrix* (1999) es posiblemente una de las más conocidas, manidas y conservadoras películas de ciencia ficción de las últimas décadas. Sin embargo, en su simpleza, representa de

forma paradigmática y estereotipada la crítica clásica al engaño de la imagen técnica.

En *Matrix*, como es sabido, la tecnología en forma de máquina satánica se ha independizado del ser humano y lo ha tiranizado, utilizando para ello la última y mejor forma de propaganda icónica: una realidad alternativa en la que el individuo vive sin ni siquiera ser consciente del engaño. *Matrix* escenifica y lleva al extremo así esa vida en la pantalla que para Baudrillard caracteriza nuestra sociedad; vida en la pantalla, además, donde el sujeto es sólo observador, espectador, porque su cuerpo está siempre en otro lugar, no interviene, no existe. El sujeto de *Matrix* nunca ha tenido contacto con su cuerpo, sólo mira, y es ese mirar el que lo engaña. Esa realidad en imágenes lo pervierte y es la condición de posibilidad de su sometimiento a un poder abstracto, desconocido y sin otra entidad que la perversión moral. Sin duda, la estética de la película encaja en una amplia tradición de la ciencia ficción fascinada por lo originario: el ser humano despierta a la auténtica realidad, en la que todo es gris, hay dolor, trabajo, pero es Auténtico, porque es previo, es natural. Y, fundamentalmente, es lo que dota de sentido a la lucha. Aquello que hace preferible la realidad sucia, fea y sin sabor a la brillante imagen de *Matrix*. Aquello que define al ser humano, originario, puro y sin mezcla, en este caso, sin mezcla con lo tecnológico.

Esta conservadora visión de la tecnología, de la que *Matrix* no es más que el último ejemplo popular dentro del cine de ciencia ficción, se apoya sobre el desprecio del cuerpo. Aquí, el cuerpo, o bien es ignorado o es el lugar del dolor y el sufrimiento. En la realidad (en la “auténtica”), para los que han despertado, es el dolor el que les permite diferenciar y estar alerta; es el sacrificio que lleva consigo el que hace que la verdad tenga valor (y no al revés, en perfecta lógica cristiana). Pero en el otro mundo, en el mundo de las imágenes falsas que ha creado la *matrix*, el cuerpo ni siquiera está presente, es la gran ausencia que convierte al individuo simplemente en un ojo que mira. Y ni siquiera es el ojo físico el que observa, sino exclusivamente la mente.

Dos elementos destacan por tanto dentro de los presupuestos de los que parte la película, elementos que reconoceremos significativamente más adelante en importantes formas de análisis de la imagen técnica: (1) En primer lugar, el mundo de la imagen es presentado en *Matrix* como el opuesto a lo verdadero, a lo auténtico, a lo originario; y (2) en segundo lugar, en ese mundo de imágenes que crea *Matrix*, el cuerpo carece de consistencia real, se distancia tanto del mundo, que desaparece y convierte al sujeto en pura observación, en espectador sin más. Y esta observación y la mirada que conlleva están fundadas en dicha distancia, en la separación insalvable del cuerpo del mundo del sentido.

Ahora bien, lo relevante para el giro icónico es que aquello que encontramos en forma de cine y en narración en imágenes en esa simplista pieza de

la cultura de masas que *Matrix* es, dará forma así mismo a teorías de la imagen técnica que definirán una fuerte posición crítica (y moral) frente a la imagen.

La obra de Paul Virilio es uno de los ejemplos más relevantes de la teoría de las imágenes técnicas en las últimas cuatro décadas. Desde su estudio de la fotografía al de la relación del cine y la guerra, o sus análisis de la información digital en imágenes, Virilio plantea una constante crítica al espacio icónico, en amable correspondencia con – y encontrándose sin duda cómodo dentro de – lo que Martin Jay ha calificado como el “antiocularcentrismo” del pensamiento francés contemporáneo. Desde su obra *Velocidad y política* de 1977, en la que desarrollaba lo que él llama la “lógica de la velocidad”, o “dromología”, Virilio critica la proliferación de la comunicación en tiempo real, especialmente la sostenida en imágenes, por transformar nuestras formas de percepción y de relación con la realidad.

En dicha obra Virilio estudiaba el “momento dromológico” de todo sistema viviente, que constituye a su juicio la cara oculta del poder y la riqueza y que hace referencia a las distintas velocidades de las relaciones establecidas dentro de dicho sistema. De acuerdo con ello, la dromología es fundamentalmente una teoría de los medios, en tanto Virilio considera que cada medio determina una velocidad concreta. Es decir, los medios y sus transformaciones, sus evoluciones y sus cambios serán los puntos de referencia sobre los que articulará una lectura histórica, en concreto, una historia de las velocidades. Esta historia está apoyada en tres importantes revoluciones: la revolución de los transportes del siglo XIX, la revolución de los medios de transmisión del siglo XX, y la próxima revolución de los transplantes. La revolución que determinaría nuestro contexto es la segunda, la revolución de las comunicaciones y de los medios de transmisión electromagnética como la televisión o el vídeo. A partir de la misma, insiste Virilio, se estructuraría un “orden del mundo” totalmente nuevo: aquel que surge con la aparición de una velocidad absoluta, la velocidad de la luz, a la que es transmitida la información a partir de ese momento. La información va a llegar a cualquier lugar automáticamente, y esto hace innecesario el transporte físico, el movimiento de los cuerpos. Gracias a la velocidad de la luz se hace posible el control visual del entorno, entendiendo por tal prácticamente cualquier lugar del mundo real. El tele-control, la simultaneidad y la omnipresencia de nuestros instrumentos y nuestras visiones, van a transformar las condiciones de nuestra percepción.

Virilio hace hincapié repetidamente en la influencia que los desarrollos tecnológicos tienen sobre nuestras relaciones inmediatas con el entorno, sobre la interacción de mundo y cuerpo. Dichas relaciones establecen en realidad el núcleo de su teoría y, a su juicio, han sido pervertidas por máquinas e instrumentos, destruyendo la originaria naturalidad de nuestro ser en el mundo. La causa de todo ello se encuentra en el daño que lo tecnológico causa al sistema perceptivo humano, al propio cuerpo humano. Este cuerpo, así, dejará de

responder naturalmente a las impresiones que le produce el mundo, es decir, dejará de estar integrado en él y en ese sentido, la imagen técnica conforma lo que Virilio llama una nueva “estética de la desaparición”.

En su opinión, en un mundo invadido por imágenes televisivas, por imágenes digitales transmitidas instantáneamente, el espacio se disuelve, los objetos sólo se manifiestan en su desaparición y todo se hace demasiado rápido para la percepción humana³. Las funciones productivas y perceptivas se automatizan, porque son demasiado lentas frente al mundo que el ser humano construye y en el que ha de vivir. Frente a las teorías clásicas de los medios, para Virilio el cuerpo humano no encuentra su prolongación en los medios tecnológicos, sino que su ser más inmediato, su cuerpo, es atacado y finalmente expoliado.

Los medios audiovisuales y la imagen técnica en concreto conformarían por tanto un ámbito nuevo, inhóspito, en el que el mundo que rodea al ser humano se transforma y lo abandona, se diluye en el movimiento y la rapidez para obligarle a responder, a actuar inmediatamente. “La razón se refleja de otra manera”⁴ a su alrededor, dice Virilio, su relación con los objetos de su entorno es nueva, generando nuevas formas de pensamiento y de sensibilidad. “Nuevo” aquí significa amenazante, peligroso para esos cuerpos que Virilio quiere proteger.

Y esta noción de lo corporal es aún más evidente en la tercera revolución que Virilio diagnostica tendrá lugar en la cultura próximamente: la de los trasplantes. Aquí, la tecnología, la máquina, invadirá el último espacio aún no conquistado: el cuerpo, un cuerpo que será desestructurado y que perderá definitivamente su verdadero lugar en el mundo, según Virilio. “Puesto que no podemos escapar de nuestra biosfera natural, colonizamos otro planeta infinitamente más accesible: el del cuerpo sin alma; el cuerpo profanado para una ciencia sin conciencia, que siempre ha profanado el espacio del cuerpo animal, al igual que el de los esclavos o los colonizados de los antiguos reinos”⁵. Esta profanación afectará, de manera desastrosa en su opinión, ya no sólo al lenguaje o al arte, sino a la misma fisiología. La tecnología se interna ahora en el ser humano, lo transforma y construye así *la arquitectura de un nuevo cuerpo*. Virilio acusa de estas perversiones de la naturaleza corporal tanto a la medicina moderna como a la cibernética, que cambia el mundo de imágenes creadas por seres que dibujan su entorno por un mundo de imágenes técnicas

[3] Cf. P. Virilio, *Estética de la desaparición*, Barcelona, Anagrama, 1988.

[4] P. Virilio, *La máquina de visión*, Madrid, Cátedra, 1998, p. 24.

[5] P. Virilio, *Die Eroberung des Körpers. Vom Übermenschen zum überreizten Menschen*, München, Fischer, 1994, p. 124.

que domestican y dominan a la humanidad a través de la manipulación de sus formas de sensibilidad y sus cuerpos.

Como es evidente en lo anterior, el apocalíptico diagnóstico de Virilio sobre el futuro de la percepción y del significado gira alrededor de un elemento central: la sensibilidad originaria y su naturalidad. Todo su argumento está sostenido sobre una idea de cuerpo concreta, particular y extremadamente estática: un cuerpo originario que describiría nuestro originario lugar en la realidad. Un cuerpo natural que definiría relaciones naturales con su entorno, con un tiempo y un espacio propios y dados. Este cuerpo exigiría unas condiciones temporales muy concretas para construir significado, para percibir adecuadamente o verdaderamente frente a lo no adecuado o no verdadero de la percepción en un mundo tecnológico, en un mundo en este caso donde el significado está inscrito en fotografías o en películas de cine. Ahora bien, este “cuerpo límite” negativo de Virilio aparece en su teoría sin justificar, asumido sin más. Una forma de estar en el mundo más, una determinación histórica más, es colocada por Virilio como “frontera natural”.

Este concepto esencialista de cuerpo le sirve a Virilio para naturalizar su argumento, y, radicalizándolo y situándolo en el pedestal de lo previo y lo dado, excluye toda posibilidad de transformación o cambio en el medio inmediato del mismo. Sin embargo, la oposición de cuerpo (o de movimientos corporales) e imagen técnica se da únicamente si entendemos como cuerpo el objeto inalterable dado en una fisiología decimonónica y como imagen técnica el resultado de un mecanismo completamente mecánico, técnico y neutral, ajeno por completo al ámbito humano.

En definitiva, reencontramos aquí de nuevo en la base del argumento filosófico de crítica a la imagen técnica y a la sociedad de las imágenes los dos elementos que *Matrix* ponía en juego y que permanecen en toda una tradición conservadora de crítica a lo icónico, tanto dentro del pensamiento filosófico, como dentro de una parte importante de los relatos y del cine que intentan explicar un mundo aparentemente demasiado poblado de imágenes: (1) En primer lugar, lo “natural” y “originario”, en este caso un cuerpo que no puede ser transformado y cuyas condiciones de percepción se absolutizan en una esencia anquilosada, es el ámbito que se opone al mundo de la imagen. La falsedad de las imágenes únicamente está sostenida sobre la asunción sin justificación de una naturaleza corporal previa inamovible. (2) En segundo lugar, y como condición para lo anterior, esta estructura se sustenta sobre la radical separación epistemológica de cuerpo y mundo, de cuerpo y significado. El cuerpo puede ser defendido como lo previo y lo originario, independiente de determinaciones históricas o tecnológicas, únicamente si se acepta con anterioridad que el sig-

nificado se genera de forma independiente a él, si la distancia que le separa de lo real sólo es atravesada una vez que el sentido ha sido formado.

De esta manera, y dada dicha distancia entre cuerpo y mundo, el significado de la imagen aparecería de forma totalmente independiente de la corporalidad: en la pura observación. Es decir, este segundo elemento, el alejamiento de cuerpo y realidad, determina una estructura epistemológica en la que el significado de la imagen sólo surge después de distanciarse de lo corporal, para colocarse así *frente* a ello (como clásica representación). De acuerdo con ello el significado icónico pertenecería a un orden cualitativamente distinto, alejado del cuerpo, y por lo tanto, sólo podría llegar de nuevo a éste desde otra realidad: literalmente, como sucede en *Matrix*, o desde el ajeno mundo de la tecnología para Virilio. Y es precisa y paradójicamente esta extrañeza y esa distancia, presupuesta desde el principio, la que hace de la imagen una amenaza a la integridad natural del cuerpo.

Tal distancia es evidente, como veíamos, en *Matrix*: el cuerpo es ajeno a la construcción de sentido en tal extremo que vive en otra realidad, que es encerrado en un campo de cápsulas y únicamente sobrevive para generar energía. La mente, por completo independiente, es la receptora de un mundo de imágenes; el individuo es pura observación sin cuerpo. Pero también está presente en Virilio: éste asume como hemos visto un cuerpo originario, que no puede o no debe ser modificado o transformado por el mundo, por lo real, aquí por lo tecnológico. Un cuerpo que preexiste a su relación con el otro y con el mundo, que se define por su origen y no en el juego de interacciones, determinaciones y significados en un entorno. El significado siempre llega en la obra de Virilio a un cuerpo ya formado y cerrado, a un cuerpo que en un caso extremo ha de ser tan respetado y aislado que podría vivir en una cápsula, ajeno al mundo real y ajeno al significado. El espectador de cine en Virilio, pero también el que mira y usa fotografías o el que maneja imágenes digitales, son definidos por unas condiciones previas naturales de percepción y desde su distante configuración observan.

Tal esquema responde a la perfección al modelo del espectador que mira y entiende que recorre la epistemología moderna. La consideración de la mente como el teatro o la escena en el que las ideas (o imágenes) representan el mundo, va de la mano del olvido del cuerpo en la generación y determinación del significado. La expresión “perspectivismo cartesiano” es utilizada por Martin Jay⁶, como es sabido, para caracterizar el régimen escópico dominante en la modernidad, vinculando así el pensamiento de Descartes y sus seguidores (seguidores que, como señala Ian Hacking⁷, serían todos los que asumen

[6] Cf. M. Jay, *Downcast Eyes*, Berkeley, Univ. of California Press, 1993, p. 69 y sig.

[7] I. Hacking, *Why does Language Matter to Philosophy?*, Cambridge, Cambridge Univ. Press, 1975, p. 31.

un modelo visual semejante, más allá del racionalismo) con la posición de un pintor perspectivista que utiliza la cámara oscura para reproducir su observación del mundo. En la perspectiva central la visión ha sido racionalizada en observación, el espacio humano en espacio matemático. Y tanto de ese espacio como de esa visión, como del modelo de filosofía que Descartes representa, ha sido excluido el cuerpo.

Por supuesto, no es únicamente la obra de Descartes la que define la visión en estos términos. Tal y como señala Rorty⁸, su concepción serviría de base a toda la epistemología moderna: in ir más lejos, al empirismo británico y a las ideas definidas como imágenes en el teatro de la mente de Hume. Salvando sus diferencias (en la obra de Hume las imágenes y las ideas surgen de las impresiones, sí, pero siguen siendo copias visuales de los objetos y el cuerpo está ausente en su definición), el sujeto es el observador que maneja imágenes que son reflejo de los objetos y a través de ellas se relaciona con la realidad. Y en la construcción del sentido y del significado, en la mirada sobre el mundo y en la teoría de la imagen resultante, el cuerpo no está presente.

Tal modelo es el que disocia la realidad en dos mundos y pone de un lado los signos y de otro los significados, de un lado lo aparente situado en el espacio y el tiempo, y de otro la esencia, por encima de situaciones concretas. Este modelo es el que separa lo sensible y lo inteligible, sentidos y sentido, y subordina los primeros a los segundos. Coloca al ser humano como sujeto, como espíritu, tan lejos de las cosas, que necesita intermediarios que le pongan en relación con ellas. Los sentidos son así las ventanas del espíritu, y la imagen, o los textos, aquellas instancias materiales que abren el camino de la interpretación. La hermeneutización del sentido es el gesto que transforma la materialidad opaca en medio transparente y que se produce tanto en la interpretación clásica de textos como en la imagen propia de la perspectiva central, imagen que es realmente una ventana a través de la que un ojo racional, independiente ya de su cuerpo, observa.

Este esquema epistemológico y la consideración del cuerpo, o más bien, la desconsideración para con el mismo, llega como hemos visto al pensamiento de las últimas décadas. La crítica a la falsedad y manipulación de la imagen de Virilio y de gran parte de la teoría de los medios reciente asume una noción de cuerpo natural que ha de ser protegido y para ello colocado a tal distancia del mundo que es excluido de la conformación de sentido.

3. Sin embargo, encontramos así mismo perspectivas sobre de la sociedad de las imágenes muy distintas a esta, y con ellas, otra versión del giro

[8] “En el esquema cartesiano el entendimiento inspecciona entidades que siguen el modelo de las imágenes retinianas (...). En su concepción, que serviría de base a toda la epistemología moderna, son *representaciones* lo que hay en la mente (R. Rorty, *Philosophy and the Mirror of Nature*, Princeton Univ. Press, 1979, p. 50).

icónico. Y un ejemplo en imágenes es el que proporciona *eXistenZ*, la película que David Cronenberg realizó en el mismo año de *Matrix*, 1999.

La protagonista de *eXistenZ* crea un nuevo juego de realidad virtual en el que los participantes se conectan a un módem de origen animal, procedente de la manipulación genética de huevos de anfibio, a través de un cordón umbilical que se une a su propia espina dorsal. El juego y su transporte a una realidad virtual son creados por las emociones y la energía mental del propio jugador, y desembocarán en un ámbito sin criterios finales, donde no se puede distinguir absolutamente entre lo real y lo creado, donde no existe una realidad auténtica y definitiva. Esto es, las distintas realidades que surcan *eXistenZ*, construidas por supuesto en imágenes, provienen de la íntima interacción del mundo, en este caso el mundo constituido por lo tecnológico, con el cuerpo de los protagonistas. Los módems están integrados en sus cuerpos, forman cordones umbilicales que los unen a la realidad o a las realidades. Y así mismo y en segundo lugar, *eXistenZ* no defiende una verdad última, sino que es el cuerpo y su interacción con lo tecnológico el que define los contextos, las narrativas y las distintas imágenes del mundo, todas ellas presentadas como epistemológicamente (aunque no éticamente) equivalentes.

eXistenZ desarrolla así nociones de la visión, de las imágenes y del cuerpo opuestas a las de *Matrix*: frente a los cuerpos encapsulados y aislados de ésta, los cuerpos de los jugadores de *eXistenZ* están conectados al mundo (aquí lo tecnológico) a través de cordones umbilicales; frente a la esclavitud en la realidad falsa de imágenes, tenemos el juego voluntario en la pluralidad de realidades; frente a tiranía de la máquina, encontramos la simbiosis biológica con el entorno. En definitiva, frente a la distancia del cuerpo y de la imagen, de la naturaleza originaria y de la falsedad icónica en *Matrix*, *eXistenZ* ofrece una narración abierta de las posibilidades en la creación de imágenes y significados plurales a través de la interacción de cuerpo y mundo.

Así mismo, frente a la crítica de las imágenes como máscaras que manipulan y falsean cuerpos o entornos naturales y originarios, la obra de pensadores como Merleau-Ponty, Bernhard Waldenfels o Hans Belting abre caminos alternativos para otra versión del estudio de la imagen.

Merleau-Ponty presenta al final de su vida en *El ojo y el espíritu*⁹ y en la inconclusa obra *Lo visible y lo invisible*¹⁰ un pensamiento de la imagen en el que significado de la misma es inseparable de su inscripción corporal, inseparable tanto del cuerpo del sujeto como del objeto: “Mi cuerpo móvil cuenta en el mundo visible, forma parte de él”¹¹, dice en *El ojo y el espíritu*. Y volviendo al comienzo: “Es prestando su cuerpo al mundo que el pintor cambia el mundo

[9] M. Merleau-Ponty, *L'Œil at l'Esprit*, Paris, Gallimard, 1964.

[10] M. Merleau-Ponty, *Le Visible et L'Invisible*, Paris, Gallimard, 1964.

[11] M. Merleau-Ponty, *L'Œil at l'Esprit*, Paris, Gallimard, 1964, p. 15.

en pintura. Para comprender esas transustanciaciones hay que reencontrar el cuerpo operante y actual, que no es un pedazo de espacio, un cúmulo de funciones, sino un entrelazado de visión y movimiento”. Por todo ello, afirma Merleau-Ponty, no es posible entender la visión “como una operación que levantaría ante el espíritu un cuadro o una representación del mundo (...), un mundo de la idealidad”¹².

El que ve no puede apropiarse de lo que ve porque él mismo está sumergido en lo visible por su cuerpo. En primer lugar, porque ve y es visible a la vez: su cuerpo le dota del carácter paradójico que acompañará a la visión y que impide el alejamiento. El sujeto es indisolublemente vidente y visto, y tal carácter está enraizado en su corporalidad. Y en segundo lugar, porque lo que ve es conformado tanto por los ojos como por el cuerpo: por supuesto es el movimiento del cuerpo el que hace que comprendamos el espacio, no sólo el ojo. Es decir, es nuestra experiencia corporal en el mundo la que determina cómo y qué vemos, pero además, y como señala Hans Belting¹³, el significado de las imágenes se crea en el hueco de nuestros huesos, en la juntura de las extremidades, en la intersección de nuestros sentidos.

Todo ello habla en contra de una idea de la representación como algo “ahí fuera”, en un escenario frente y ajeno al observador, idea que si bien es aparentemente desechada, resulta añorada y asumida con frecuencia en las críticas a la imagen. Frente a ello, en la obra de Merleau-Ponty o en la de Belting el cuerpo no se aleja del significado, no se entiende sin él. Estas posiciones inspiran así otras teorías de la imagen técnica, teorías en las que tanto la corporalidad como las valoraciones de lo icónico reciben una consideración muy distinta a las de las críticas que acabamos de ver.

Esto sucede de manera especialmente clara en la obra de Vilém Flusser: su pensamiento, dedicado casi por entero a las culturas y los significados de las imágenes, está marcado por una importante influencia de la fenomenología y esta influencia, aunque pocas veces presentada de forma explícita, es especialmente relevante para los trabajos que publica en la última década de su vida. Sus análisis de las tecno-imágenes están repartidos en múltiples ensayos que estudian la historia de la imagen, su relación con la tecnología o su lugar en la cultura contemporánea, pero en todos ellos el cuerpo es uno de los elementos clave. En concreto, esto es evidente en su obra *Gestos*: en ella se concentra precisamente en la creación de imágenes como resultado de movimientos corporales, movimientos que dejarían así su huella en el sentido icónico. Y

[12] *Ibid.*, p. 16.

[13] H. Belting, “Blickwechsel mit Bildern. Die Bildfrage als Körperfrage“, en H. Belting (ed.), *Bilderfragen. Die Bildwissenschaften im Aufbruch*, München, Wilhem Fink Verlag, 2007, pp. 49-76. Traducido en H. Belting, „Cruce de miradas con las imágenes. La pregunta por la imagen como pregunta por el cuerpo“, en A. García Varas (ed.), *Filosofía de la imagen*, Salamanca, Ediciones Univ. Salamanca, 2011.

cada uno de dichos gestos definirá una forma de imagen: el gesto fotográfico, el gesto cinematográfico, los gestos de las imágenes digitales, etc.

Flusser define un gesto como “un movimiento del cuerpo o de una herramienta relacionada con él que expresa una determinada intención, y para el que no hay una explicación causal satisfactoria”¹⁴. Se trata por tanto de un movimiento corporal de naturaleza simbólica, movimiento que podremos descifrar no mecánicamente, no a través de una teoría general, dado que no se desarrolla causalmente, pero sí mediante el conocimiento de un cierto código en el que se articula. Los gestos simbolizan así intenciones humanas, es decir, unas determinadas formas de relación con el mundo, y por ello, descifrar gestos nos llevaría a comprender ciertas estructuras de tal relación: “la hipótesis de la que aquí se parte consiste en que la observación de gestos nos permite “decodificar” la manera en la que existimos en el mundo”¹⁵.

Dichos gestos por tanto van a poner en continuidad los tres elementos que nos interesan: cuerpo, tecnología e imagen. De esta forma, para explicar el surgimiento de cada una de las clases de tecno-imágenes, Flusser presenta una descripción fenomenológica de los movimientos y los comportamientos corporales que llevamos a cabo con cada uno de los aparatos técnicos que producen las imágenes, movimientos y comportamientos que tendrán lugar según una estructura lúdica, con forma de juegos¹⁶. Así, su teoría de la fotografía (desde la que desarrollará el estudio del resto de imágenes técnicas) se centra en el juego del fotógrafo con la cámara y el modelo, un juego que tiene lugar en los movimientos del que busca la imagen, movimientos en los que los tres están unidos y en los que, tanto fotógrafo como objeto fotográfico están, según afirma Flusser, *dentro* de la cámara. Esta actitud es característica de nuestro ser-en-el-mundo: nos encontramos *dentro* del mundo y lo vemos.

Es decir, la vinculación con lo tecnológico no viene después de nuestra presencia corporal en la realidad, ni nuestro cuerpo es independiente de la imagen fotográfica producida por la cámara. Todos estos elementos, para Flusser, integran la fotografía, que consiste no en el resultado final como simple huella de todo el proceso colocada ante un observador, sino en el gesto que une movimiento corporal, intención, símbolo, cámara e imagen.

Esta misma posición integradora de cuerpo, tecnología e imagen es la que tenemos en obras artísticas tan relevantes para la investigación sobre la relación de los tres elementos como son, por ejemplo, las del artista australiano Stelarc, para quien el cuerpo, su propio cuerpo, es el lugar donde se encuentran lo tecnológico y el mundo. Stelarc, dentro de la amplísima tradición artística

[14] V. Flusser, *Gesten. Versuch einer Phänomenologie*, Frankfurt a.M., Fischer, 1994, p. 190.

[15] *Ibid.*, p. 193.

[16] Para un análisis en detalle de la relación de técnica e imagen en la obra de Flusser, ver A. García Varas, “Mediaciones técnicas de la imagen: la determinación del significado de la fotografía”, en *Taula. Revista*

que utiliza el cuerpo como núcleo de su trabajo (y de la que él, en su relación con la tecnología, es uno de los representantes más destacados en las últimas dos décadas), busca los límites de lo corporal a través de la *incorporación* al mismo de aparatos. No es este el lugar para desarrollar un estudio sobre los muy complejos y ricos resultados del trabajo artístico sobre el cuerpo y la tecnología, pero valga la obra de Stelarc como ejemplo paradigmático de dichas investigaciones. Una de sus *performances*, “Tercera mano”, incluía la integración de un tercer brazo de diseño tecnológico y en otra de ellas controlaba un enorme aparato de seis patas que le permitía andar, su “Exo-esqueleto”, a través de los movimientos de su brazo, convirtiendo su cuerpo así en un *híbrido* de naturaleza y tecnología. Este hecho es aún más evidente en su “Oreja en el brazo”, obra en la que le fue implantada una oreja creada con cartílago humano en su brazo izquierdo y que aún conserva en la actualidad.

Así mismo, en “Carne fractal” Stelarc permite a una audiencia conectada a su cuerpo a través de Internet mover sus músculos, impulsados por electrodos. Al respecto de esta obra, Stelarc afirma: “Considérese un cuerpo que puede transferir su conciencia y acción hacia otros cuerpos o fragmentos de cuerpos en otros lugares. Una entidad operadora alternativa que está distribuida espacialmente, pero conectada electrónicamente (...). No se trata de un cuerpo fragmentado, sino de una multiplicidad de cuerpos y partes de cuerpos incitándose y guiándose a distancia entre sí”¹⁷.

El *cyborg* que, como señalara Donna Haraway en su clásico manifiesto¹⁸, es “un organismo cibernético, un híbrido de máquina y organismo, una criatura tanto de la realidad social como de la ficción”, deja de ser una amenaza para mostrar nuevas imágenes de lo humano, nuevos deseos y nuevas formas de relación y de creación. Según señala Gary Hall al respecto de Stelarc “lo que muestran estas investigaciones sobre cómo diferentes desarrollos en la tecnología (en la robótica, en Internet, en los sistemas de realidad virtual, en el instrumental y los procedimientos médicos) alteran nuestra concepción de lo humano y del cuerpo humano, es la manera en la que la tecnología escapa al control de los que la inventan para producir cambios y posibilidades previstos y no previstos, y con ello, para producir un futuro para el yo, lo humano, el cuerpo y la tecnología que no puede ser ni programado ni previsto”¹⁹.

En definitiva, tanto estas teorías como estas prácticas nos ofrecen no solo una idea muy distinta de la relación del cuerpo con lo tecnológico, abierta y

[17] Stelarc, “Visiones parásitas. Experiencias alternantes, íntimas e involuntarias”, en Claudia Giannetti (ed.), *Ars Telematica. Telecomunicación, Internet y Ciberespacio*, Barcelona, ACC L’Angelot, 1997.

[18] D. Haraway, “A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century”, en D. Haraway, *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*, New York; Routledge, 1991, pp.149-181.

[19] G. Hall, ‘Para-site’, en J. Zylinska (ed.), *The Cyborg Experiments: The Extensions of the Body*

cambiante, sino así mismo presentan una teoría de la imagen donde la misma no puede sin más ser entendida como el resultado del reflejo de lo real dado, el deshecho último y final colocado frente a la mirada del sujeto, sino que las imágenes son, como vemos en esa otra (y principal) versión del giro icónico, en las obras de Merleau-Ponty, Belting, Flusser o en los trabajos de Stelarc, Haraway, etc., formas de intervención, desde lo corporal, en lo real.

in the Media Age, London and New York, Continuum, 2002, pp. 139-140.

Thémata. Revista de Filosofía N° 46 (2012 - Segundo semestre) pp.: 717-730.