

## CUERPOS-MÁQUINA EN CONSTRUCTO: ESTÉTICA DE UNA SIMULACIÓN

Victoria Del Valle  
Ignacio de la Sota  
Micaela del Mar Dewey  
Natalí Moraglio  
María Daniela Vilchez  
Lucía Suárez Stanganelli  
Silvina Valesini

Facultad de Bellas Artes, Universidad Nacional de La Plata

### Resumen

El presente trabajo analiza la obra “Constructo”, evaluada en el marco de la cátedra Taller Multimedial IV, de la carrera Licenciatura en Diseño Multimedial de la Facultad de Bellas Artes de la UNLP, en el año 2015.

Abordaremos en esta producción el rol del receptor en la experiencia artística mediada por las nuevas tecnologías, en particular a través de las nociones de simulación y endoestética que propone Claudia Gianetti<sup>1</sup>.

La instalación que nos ocupa busca dar una visión sci-fi sobre el futuro que predicen varios autores a través de conceptos como el de singularidad o transhumanismo. Poniendo en discusión los posibles beneficios y peligros que el impacto de las nuevas tecnologías imprimen en el marco de la vida contemporánea, la obra permite avizorar la superación de algunas de las limitaciones humanas fundamentales, tanto físicas e intelectuales.

En ese marco, la instalación propone fusionar la idea de los cuerpos cyborg con el control que el sistema capitalista ejerce sobre los ciudadanos. En este potencial futuro ficcional que aborda la obra, se prevé que la incorporación de tecnologías en el cuerpo sea algo cotidiano en el mercado y una actividad frecuente para el ser humano.

**Palabras clave:** Simulación – Endoestética - Instalación interactiva

---

1 Claudia Gianetti, en su libro *Estética, ciencia, y tecnología: creaciones electrónicas y numéricas* (Cap1, “Estética de la simulación como Endoestética”) propone a la simulación como un instrumento que permite que se experimente una ilusión como si fuera la realidad, utilizando la estrategia de la virtualización. Por otro lado, la endoestética se construye cuando el interactor desempeña un rol participativo dentro de una obra, compartiendo una experiencia espacio-temporal en el interior del sistema representado.

## Introducción

“Constructo”<sup>2</sup> es una instalación interactiva que se presenta como un artefacto futurista a través del cual se comercializan partes del cuerpo humano. Mediante una consola, que funciona como interfaz, el usuario puede interactuar con la obra a través de una pantalla táctil en la cual se visualizan las diferentes categorías exoesqueléticas para su selección. Estas categorías se proyectan sobre un maniquí que va incorporando las elecciones hechas. Una vez realizada la elección, el usuario podrá, a través de una tarjeta de crédito que forma parte del sistema de la obra, comprar las partes elegidas.

El modo de interacción que la obra propone se puede dividir en tres momentos :

Para comenzar, el usuario debe colocar su dedo índice en el detector de huellas digitales señalado con una luz parpadeante, que forma parte de la consola. Al colocar el dedo, la luz se detiene y en tres segundos el dispositivo toma la foto del rostro del usuario. Esa imagen de su rostro se incrustará en la cara de la figura humana que tiene frente a él (a la que llamaremos avatar o maniquí), dando lugar a una representación personalizada del usuario en la interfaz.



En la consola se mostrará luego un menú de opciones donde el usuario puede elegir distintas partes exoesqueléticas. Cada una de estas opciones le otorgará al avatar una habilidad específica (invisibilidad, fuerza, telequinesis, adherencia, etc), que el usuario podrá seleccionar para luego adquirir pasando una tarjeta de crédito.

Las partes exoesqueléticas entre las que podrá elegir (y por tanto las habilidades entre las que podrá optar) serán las siguientes: PIERNAS (bioquinesis, forsuch, velocity, clastik, grovitokinesis, kinikinesis, magneto, teletransportación). BRAZOS (absor-man,

<sup>2</sup> Ayala, Luciana; Barrantes, Sofía; Fernández, Juliana; Giannini, Gabriel; Trujillo, Cristian; Vilchez, Daniela (2015). Constructo [Instalación interactiva]. La Plata: Cátedra taller de diseño multimedial IV, FBA, UNLP.

aerokinesis, fusión, amnepatía, gravitokinesis, adherencia, fire hands, puño de acero).  
TORSOS (hidroquinesis, freezer, aqua, propulsión, alienmorfismo, hemaiquinesis,  
psónico, petrifica- ción). CASCOS (telequinesis, pyroquinesis, visión rayos x,  
teletransmisión, visión infrarroja, black- mind, voltmen, liquidificación).  
ACCESORIOS/POCIONES (biokinesis, chi, clarividencia, emokine- sis, zoolingüismo,  
super cóctel, virokinesis, sympanikinesis).



Una vez pagada la compra, se muestra en la figura humana cómo todo el exoesqueleto completo se transforma en código binario (01), y finalmente se desvanece hasta que sale físicamente un ticket con la información de bits que ha comprado el usuario. Como resultado del proceso, el usuario obtendrá un mejoramiento en la representación digital de su cuerpo, posibilitado por las tecnologías informáticas a través de una transacción comercial.

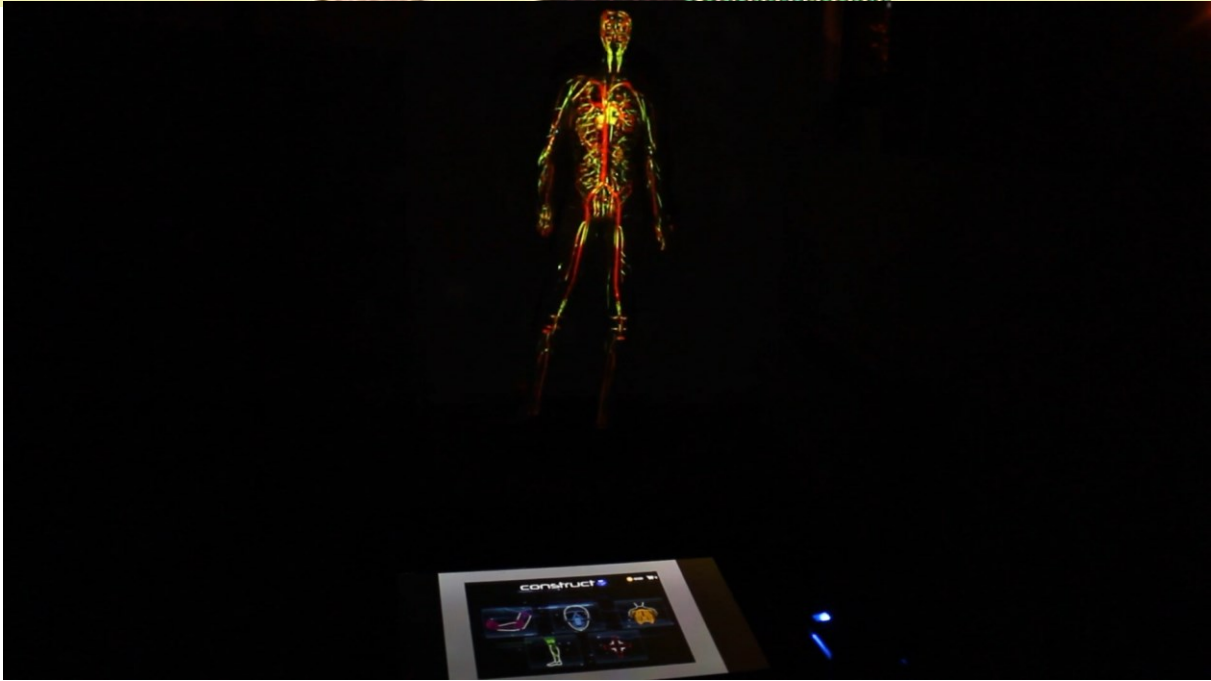


## El cuerpo cyborg en constructo

Esta experiencia se puede inscribir en la categoría de la estética de la participación (Sánchez Vázquez, año: pág), porque en ella el sistema comunicativo (a diferencia de las obras de arte tradicionales que proponen relaciones cerradas y lineales entre productor/obra/público) posee una estructura abierta que implica siempre una relación de coautoría entre público y artista. La experiencia que cada sujeto produzca en la obra será única, de ahí la relevancia de su interacción, de la impronta de su coautoría, fuertemente determinada por su propia subjetividad.

La obra, en este punto, se presenta como una fisura, constituye una manifestación de la posibilidad de otros mundos: el que, en principio, plantean los autores y que luego será apropiado y resignificado en cada experiencia de usuario. En este contexto espacio-temporal construido en la instalación, la búsqueda del perfeccionamiento anatómico se llevará a cabo mediante la inserción de lo cibernético en lo biológico, es decir la simulación de una constitución cyborg del usuario. Pero una simulación fuerte en este sentido, solo será posible en tanto se logre naturalizar la mediación de la interfaz, generando una identificación y involucramiento del interactor en el sistema. (Gianetti, 2005: pág. 92). Una vez que se alcanza ese grado de inmersión, el observador se encuentra habitando simultáneamente dos realidades: la de su conciencia de saber que está participando en una simulación y la de su percepción, que le da la ilusión de estar concretamente adquiriendo facultades superadoras de las capacidades humanas. (Gianetti, 2005: pág. 95). En este mundo simulado, podemos hablar entonces de una experiencia del espectador que adquiere un carácter *endoestético*, donde “la obra se presenta como una simulación de mundo peculiar, como un *endosistema*”. (Gianetti, 2005: 92).





Como consecuencia de las nuevas tecnologías informáticas, electrónicas o digitales, este tipo de obras están pensadas puntualmente para la acción del receptor, que muta en ejecutante de la obra; esto habilita a explorar y observar las modificaciones de sus comportamientos u operaciones dentro de las posibilidades que el sistema brinda, permitiendo múltiples lecturas. Lo que diferencia las diversas realidades que se entretejen en torno a la obra es, entonces, la forma en que el sujeto percibe y vivencia, transformándose en receptor y operador de información: ya no hablamos de conocimiento o de saberes, sino de operación de datos.

Así como la acción del individuo sobre el endosistema es fundamental para la construcción de este tipo de producciones, lo es también lo que Ana María Domingues llama "teco feedback", que se construye en el diálogo entre sistema interactivo y usuario; ese ida y vuelta configura el sentido fundamental de la obra, dado que en la interacción con el dispositivo (a partir de la introducción de la huella, datos y el propio rostro) se genera la posibilidad de autoconcebirse en transición hacia una identidad cyborg.

El transitar por las obras de arte en general suele constituir una experiencia transformadora, y en este sentido *Constructo* suma a la propuesta lúdica la posibilidad de una instancia posterior de reflexión. Cuando interactuamos en el universo simulado que ofrece la instalación, lo hacemos con las aproximaciones que nos ofrece nuestro propio contexto, donde es sabido que los avances tecnológicos han permitido intervenir en los cuerpos en procura de un perfeccionamiento estético y una funcionalidad más eficiente. En esta dinámica, es imposible evitar ciertos cuestionamientos ¿Acaso no es propio del ser humano intentar trascender la finitud

que lo constituye? ¿Acaso frente a la descripción de la obra no nos vimos tentados a realizar una elección personal de mejoras corporales? Al mismo tiempo no debemos perder de vista el hecho de que la simulación de la adquisición de estas nuevas características para los cuerpos no son gratuitas, generando un paralelismo con las lógicas del capitalismo imperante. Sabemos que hoy, gracias a la ciencia y la tecnología, existen distintas formas de expandir los límites biológicos de los organismos (como son la clonación, el congelamiento de óvulos, la preservación de células madres, entre otros); sin embargo, tanto la producción de conocimientos en estos campos como el acceso a estas posibilidades está siempre condicionado por el poder económico.

### **Conclusión**

A partir del análisis anterior entendemos que las categorías, las temáticas, las concepciones, las nomenclaturas, todo lo que podamos proyectar decir de un futuro lo hacemos desde el presente. Nos resultaría imposible poder abordar de otra manera ese imaginario. Los participantes que intervienen, modifican, y completan la obra aportan su subjetividad en un espacio y tiempo compartido. Su carácter endoestético permite a quienes lo experimentan habitar, con sus referencias socioculturales y cognitivas, un espacio tiempo ficcional. *Constructo* postula la hibridación como una posibilidad concreta dentro de ese futuro distópico que plantea.

Atendiendo a la perspectiva transhumanista es posible interpretar que la obra invita a reflexionar sobre qué tipo de futuro nos espera. El transhumanismo formula que la tecnología puede ser una herramienta positiva si se conserva la capacidad crítica o, por el contrario, puede cegar con una oferta persuasiva y engañosa de quienes utilizan estas posibilidades para sus propios intereses, sin atender al respeto por la humanidad y la naturaleza.

*Constructo* toma, entonces, elementos del propio sistema capitalista y los pone a prueba, arrojando al usuario frente a esta encrucijada en medio de un futuro caótico. De esta manera, propone una visión crítica que obliga a posicionarse y echa luz sobre hacia dónde nos dirigimos.

### **Bibliografía**

- Ayala, L.; Barrantes, S.; Fernández, J.; Giannini, G.; Trujillo, C.; Vilchez, D. (2015).

*Constructo* [Instalación interactiva]. La Plata: Cátedra taller de diseño multimedial IV, FBA, UNLP. Recuperada en <https://vimeo.com/201016541>

- Diéguez, A. “La singularidad tecnológica y el desafío posthumano” Disponible en (<http://roderic.uv.es/bitstream/handle/10550/57755/154-164.pdf?sequence=1>)

-Sánchez Vázquez, A. (2006) “De la estética de la recepción a la estética de la participación”. En: Marchán Fiz, S. (comp.) *Real/Virtual en la estética y la teoría de las artes*. Barcelona, España: Paidós Ibérica.

-Jiménez, J. (2006) *Teoría del arte*. Madrid, España: Tecnos, Madrid

-Giannetti, Claudia (2005) “Estéticas de la simulación como endoestética”. En: Hernández García (comp.). *Estética, ciencia y tecnología. Creaciones electrónicas y numéricas*. Bogotá, Colombia. Editorial Pontificia Universidad Javeriana.

-Gallichio Domínguez, DM. (2011) “Culturas digitales, ciberespacio, génesis y rituales en la vida biocíbrida. En Jiménez, J. (ed.) *Una teoría del arte desde América Latina*. Madrid, España: MEIAC / Turner.