

Visiones de un futuro: el cuerpo en construcción

Visions of the Future: the Body in Construction

Soledad Córdoba Guardado

info@soledadcordoba.com

Universidad

Universidad de Zaragoza

Breve biografía

Licenciada en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid (2001). Doctora en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid (2007). Ha disfrutado de becas y estancias en París (Cité Internationale Universitaire), Londres (Tate Britain, The Hyman Kreitman Research Centre), Madrid (Casa de Velázquez) y Barcelona (Hangar, Centre de Producció d'Arts Visuals). Su trayectoria artística está avalada por premios como el de Fotografía de El Cultural o el Premio de Artes Plásticas de la Fundación Universidad Complutense de Madrid. Ha participado en proyectos de innovación docente e impartido cursos como ponente invitada en el Instituto Europeo de Design (Madrid), el Gobierno de Aragón o la Universidad de Zaragoza. Ha colaborado en proyectos culturales del Ministerio de Cultura, de la Presidencia Europea de España en EEUU o del Instituto Cervantes. Su trabajo ha sido presentado en exposiciones individuales y colectivas como el Instituto Cervantes de Chicago, Alburquerque, Círculo de Bellas Artes de Madrid, Espacio Cultural Conde Duque, Museo de Bellas Artes de Oviedo, Centro Niemeyer, la Galería Marlborough (Madrid-Barcelona) o la Galerie Van de Weghe (Amberes). Actualmente es Profesora de Fotografía en la titulación de Bellas Artes de la Universidad de Zaragoza.

Resumen

A lo largo de este texto he ido describiendo miembro tras miembro el cuerpo futuro, a través de un ineluctable recorrido por lo que se ha entendido durante siglos por un postcuerpo que transcenderá al nuestro de carne y hueso.

La representación de este cuerpo ha pasado por las manos del hombre como lugar donde investigar diferentes perspectivas y visiones, desde la creación de

un ser a su imagen y semejanza –recurriendo para ello a la magia, el engaño, la alquimia, la ciencia o la técnica– hasta mejorar el propio cuerpo con la intención de que éste sea superior e invulnerable a la enfermedad y la muerte.

Las cuestiones que surgen de La representación del cuerpo futuro están relacionadas con el acto creativo y el aprendizaje sociocultural. De hecho, una de las principales vías se desarrolla desde la visión inherente a la condición humana, de cómo la humanidad ha ido avanzando gracias a ese deseo desmedido por indagar, especialmente, en los secretos del cuerpo humano.

Palabras clave

Creación, cuerpo, futuro, postfotografía, cyborg, cibercuerpo, humano.

Abstract

Throughout this text, I have described the future body part by part, by embarking on an inevitable journey through what, for centuries, has been known as a postbody, which will transcend our own flesh and blood.

The representation of this body has been used by man as a place of research of the various perspectives and visions, from the creation of a being according to his own image –resorting to the likes of magic, deception, alchemy, science or technical knowledge to achieve this– to the improvement of this own body, up to becoming superior and immune to illness and death.

The questions that arise from The Representation of the Future Body are related to the creative act and to socio-cultural learning. In fact, one of the principal routes develops from the point of view inherent to the human condition, i.e. the way humanity has advanced, thanks to that boundless desire to investigate, especially regarding secrets of the human body.

Keywords

Creation, body, future, postphotography, cyborg, cyberbody, human.

Visiones de un futuro: el cuerpo en construcción

Siempre me ha fascinado la idea de cuerpo desde sus múltiples visiones y cómo las posibles representaciones de éste han sido una constante a lo largo de nuestra existencia. Desde que el ser humano es consciente de su corporeidad, de su fragilidad y caducidad, no ha parado de indagar a través de la mecánica, la tecnología y la ciencia para crear utensilios que suplan sus carencias físicas o incluso con el objetivo de gestar de forma artificial un ser a su imagen y semejanza, con características corporales y mentales superiores, para convertirse en el inmortal receptáculo de su conciencia.

A lo largo de este texto haré una descripción –sin que esto suponga un ejercicio de profundización o análisis, sino más bien una exposición– de las inquietudes que han movido al ser humano a proyectar con sus propias manos un “nuevo ser”. De este modo, he confeccionado un catálogo personal seleccionando aquellas circunstancias o ideas que parten de una visión tan subjetiva como el arte o la literatura y que de alguna forma han influenciado a la ciencia y tecnología. Por este motivo, el artista se vislumbra como un visionario que con su lenguaje e imaginación inspirará estudios científico-técnicos a lo largo de los tiempos. El acto creativo y el aprendizaje sociocultural, han servido para que el hombre se piense a sí mismo como un objeto que puede ser mejorado. Pues mucha

imaginación y ciencia ficción rodean estas “visiones futuras” de un cuerpo, nuestro cuerpo futuro en constante construcción.

- I -

La creación de seres mecánicos se remonta a la literatura de todos los tiempos, de hecho encontramos las primeras leyendas en la mitología clásica. Por ejemplo, el tema de la vida artificial se despliega del mito del dios griego Hefesto al que se le adjudica la creación y posesión de seres mecánicos o la leyenda del titán Prometeo. Pero quizás una de las narraciones que mejor se adapta a las inquietudes del hombre es la de *Pigmalión* (Ovidio 2007, 310-312) de ella extraemos la idea de la animación de lo inerte mediante el acto fecundo del amor y la creación de la mujer perfecta de manos del hombre. Esto último también aparece reflejado en la leyenda de Zeuxis narrada por Plinio el Viejo en su *Historia Natural* (Plinio 2002,64-65). A su vez, Pigmalión iluminó la imaginación romántica, prueba de ello se encuentra en *La obra maestra desconocida* (Balzac 2001, 9-57). Balzac aporta una visión de la problemática del artista como un alquimista que desea que de su obra fluya la vida y es en esta búsqueda de lo absoluto donde el artista experimenta con los límites de la “verdadera creatividad”.

Dentro de esta galería de antigüedades, pero con un enfoque más fantacientífico, la búsqueda de la creación de un ser artificial se localiza en la leyenda judía del *Golem* (Izzi 2000, 207-209) donde se plantea otra forma de transmutación y reanimación de una materia sin vida por medios de los saberes secretos de la cábala. Asimismo, las teorías del alquimista y médico suizo Paracelso (Izzi 2000, 310) sobre la creación *in-vitro*, basada en el cultivo del

semen humano, rememora al *Homúnculo* que aparece en *Fausto* de Goethe.

Es innegable que la imaginación y lo fantástico envuelve este deseo inventor que ha servido para impulsar los estudios científicos de nuestro tiempo. Igualmente, el estímulo creador deviene de la idea de superar los límites de la existencia mortal, el miedo a la muerte hace que se geste en la figura del inventor el propósito de igualarse a Dios. Esta idea tan reveladora ya se apunta en el Prometeo científico que descubrimos en *Frankenstein* o el *moderno Prometeo* (Shelley 2001, 115-353), un texto inspirador sobre el que se asientan los deseos ancestrales del hombre por crear un ser a su imagen y semejanza, describiendo la creación mecánica de la vida, además, profundiza en los límites del hombre y el uso del cuerpo humano como material biológico apto para investigar, construir y recomponer. Como moraleja se plantea la ética de lo científico a través de la responsabilidad del creador hacia su creación. Hoy ya podemos hablar del Frankenstein del siglo XXI, fruto de los avances científicos y médicos –los trasplantes de órganos, de rostro y miembros– son hoy día una realidad que nos permiten mejorar nuestra calidad de vida e incluso alargarla por medio de los avances en biotecnología.

- II -

La inquietud del hombre por los avances tecnológicos unida a la aspiración de imitar la vida es una de las más viejas aventuras culturales. Los autómatas son artefactos que surgen de la unión de arte y tecnología. Estas criaturas artificiales no existirían si la ciencia no hubiese permitido explicar el movimiento retrógrado,

los motores, los principios y leyes de la física, la mecánica e hidráulica, entre otros muchos avances técnicos a lo largo de la humanidad. Así que, el conocimiento técnico y la investigación científica eran los responsables de la fuerza motriz que daba “vida” o etimológicamente animaba, es decir, les prestaba un alma a los autómatas.

La historia del mundo automático está compuesto por una amplia variedad de juguetes mecánicos, ya desde antes del célebre tratado de Al-Jazarí datado del 1315 A.D. –donde se describe la invención del reloj elefante que estaba animado por una multitud de autómatas– se extiende un variopinto muestrario de seres automáticos contruidos por mentes inquietas, pasando por el siglo XVIII con Jacques de Vaucanson (1709-1782), conocido por el realismo de sus famosos humanoides que marcaban el compás, tocaban instrumentos y cantaban, moviendo simultáneamente el cuerpo y respirando. Esta construcción de seres automáticos continúa haciéndose cada vez más sofisticada y perfeccionando sus mecanismos, hasta llegar a finales del siglo XIX e introducirnos en el siglo XX para gestar el robot, que hoy día conocemos de la mano de investigadores y equipos científicos como los actuales Machine Intelligence Laboratory de la Universidad de Cambridge, el Instituto de Tecnología de Massachusetts (MIT), Robotics Institute de la Carnegie Mellon University, la innovadora compañía de ingeniería y robótica Boston Dynamics, la japonesa ASIMO, OLogic, entre otros muchos centros de investigación robótica que hay por el mundo y como ejemplo, vasta con visitar la web EURON¹ (Red de Investigación de robótica Europea) y observar la magnitud de las investigaciones y el desarrollo avanzado para hacer robots cada

vez mejores.

El robot es una realidad innegable, aun así se depositan sobre él los temores y los deseos más arquetípicos. Y es desde la imaginación donde estas ideas se manifiestan, prueba de ello lo encontramos en multitud de narraciones fantacientíficas que se gestaron en el siglo XIX. Los relatos del escritor alemán E.T.A. Hoffmann, tanto en *El hombre de arena* (Hoffmann 2006, 57-92) como en *Los autómatas* (Hoffmann 2006, 178-210) se visualiza la figura del androide como un artefacto inquietante que llenó de asombro su época. La “inquietante extrañeza” que provocaban los mecanismos ocultos de estos seres mecanizados, despertaban una siniestra confusión entre lo conocido y lo desconocido. Esta extrañeza que se ve reflejada en muchas de las obras de lo fantástico, se relaciona con un texto muy paradigmático de Sigmund Freud, publicado en 1919, donde a través del término alemán *Unheimlich*, a pesar de su significado ambiguo, esclarece las fronteras entre lo siniestro y lo fantástico.

De igual modo, el concepto de androide se verá confrontado por la nueva metáfora del cuerpo biológico como máquina orgánica, defendida y teorizada por Julien Offray de la Métrie en *El hombre máquina* (1748). Aún así a finales del siglo XIX se siguen dando particulares puntos de vista sobre este tema, por ejemplo, Villiers de L'Isle Adam en su novela *La Eva futura* (1886), Karol Capek en su obra de teatro R.U.R. (1920) o en el filme *Metrópolis* (1927) de Fritz Lang, hacen uso del androide o robot, perfectamente confeccionado cuya perfección incluso roza la confusión con el ser humano, para depositar todos esos miedos, pues el robot no solo

representa el progreso y el poder de una sociedad en bonanza sino que saca a relucir la parte más descarnada y antihumanista. El miedo del hombre por estar supeditado a la máquina o la crueldad de la sublevación de seres sin alma, son en definitiva, los puntos más temidos de esta enigmática figura.

Pero no será hasta mediados del siglo XX con la asombrosa revolución informática, cuando el hombre vuelva a soñar con robots, androides y autómatas llenos de inteligencia que inspirarán sentimientos encontrados de amor y repulsa. Es evidente que esta disyuntiva está presente en películas emblemáticas; el cine ha explorado las vertientes más tecnofóbicas y racionalistas – surgidas de una sociedad cada vez más escéptica – dentro del clásico esquema de la confrontación entre la utopía, que ofrecen los avances tecnocientíficos y el derrumbamiento de ésta. De esta confrontación emerge un renacimiento social, un aprendizaje a modo de moraleja que advierte del uso deshumanizado de la ciencia como uno de los motivos por los que en un futuro se extinguirá el ser humano.

En la actualidad, en plena revolución robótica y digital, comprobamos cómo se continúa desarrollando tecnología para crear una criatura mecánica. A este respecto son muy interesantes las reflexiones de Rodney A. Brooks², que ha asegurado que en los próximos cien años, habrá cambios espectaculares en los robots del futuro, ya que tendrán una Inteligencia Artificial tan desarrollada que se les transformará –incluso– en una nueva categoría de seres. En cuanto al arte, la revolución robótica y la digital son tenidas en cuenta por los artistas que utilizan la robótica como un

nuevo medio de creación. Ante nosotros se nos muestran obras construidas con amasijos de cables, sensores y metal chirriante³, abriéndose un campo de investigación cuyo propósito es el de hablar de la imparable máquina de la invención tecnológica y con ello hacer una crítica sobre la irresponsable acumulación de residuos y desechos tecnológicos debida a la rápida obsolescencia de éstos dentro de las sociedades tecnificadas. Como contraste, también están las reacciones que abogan por un consumo más comedido de la tecnología y la creación de ésta a través de los medios de reciclaje o el aprovechamiento más justo de las energías renovables respetuosas con el medio ambiente, como es el caso de la obra de Theo Jansen⁴. También son muchos los artistas que utilizan como herramienta de expresión la tecnología relacionada con la robótica o arte electrónico, enfocando sus investigaciones en el concepto de vida artificial, los ejemplos más novedosos se pueden encontrar en plataformas de lanzamiento de certámenes y festivales de arte electrónico⁵.

- III -

Observamos cómo cada día nuestros cuerpos y mentes están más amenazados por “fuerzas” que proceden de los avances científico-técnicos. Es incuestionable la aplicación de la biotecnología en la medicina, genética, cirugía plástica, prótesis de alta tecnología... Todo esto intensifica el debate sobre una política del cuerpo y la posibilidad de rehacerlo como queramos. A este respecto es de destacar la actual aseveración de Gregory Strock, biofísico, en la que insiste en que “*empezamos a controlar los procesos de la vida y empezamos a controlar nuestro propio futuro evolutivo*”⁶. Forzosamente estos avances han conseguido fusionar organismo y

tecnología configurando un nuevo cuerpo, que se convertirá en la figura más controvertida del imaginario postmoderno: el *cyborg*. Éste se diferencia del robot porque conserva parte del psicocuerpo humano.

El *cyborg* alcanza gran protagonismo en el arte contemporáneo desde los años setenta, en el pensamiento *posthumanista* y en ciertas corrientes feministas. A este nuevo ser –que habita en el imaginario del cine, el arte y la literatura– se le dota de entidades *postorgánicas* más perfectas para hacerle inmortal e –incluso– asexuado. Es importante tener en cuenta lo que dice Donna Haraway (Haraway 1995, 251, 311) que declara –entre otras cosas– que el *cyborg* es una metáfora de lo que nuestra sociedad se está convirtiendo y que de hecho la cultura popular proyecta en el *cyborg* todo lo que somos y lo que podríamos llegar a ser. Bajo esta premisa, no es de extrañar que la euforia desprendida por este nuevo torrente de carne y metal que nos afecta como seres sociales, desencadene visiones originales y, cómo no, aterradoras al ver como nuestro cuerpo se rinde a la tecnología y forma parte de ella para crear una nueva aleación carne/metal.

La realidad es que estamos cerca de convertirnos en verdaderos *cyborg*, de hecho uno de los primeros en proclamarse el primer cyborg del mundo ha sido Kevin Warwick, este científico británico que en 1988 revolucionó a la comunidad científica internacional al implantarse quirúrgicamente un dispositivo chip en el brazo izquierdo y que en 2002 realizó una serie de experimentos donde un equipo de neurocirujanos crearon una conexión entre su sistema nervioso y un computador. En el 2010 ha afirmado que

*“un día llegaremos a desembarazarnos de nuestro cuerpo y sus necesidades”*⁷ cuando estemos completamente conectados con el silicio. Warwick cree que la robótica cambiará definitivamente nuestras vidas y del mismo modo Rodney A. Brooks lo asevera con una de sus teorías a la que denomina más allá del cyborg. Brooks comienza con la premisa de que nuestra tecnología ha permanecido subdesarrollada durante miles de años. Encontrándonos ahora en el momento en que podemos incorporarla a nuestros cuerpos dejando de ser *“puramente el producto de nuestra herencia genética para convertirnos en un tipo más lamarckiano de especie, constituyendo además la obra de nuestra propia tecnología”* (Brooks, 2003, 273).

Stelarc, uno de los máximos exponentes del Body-art cibernético, anuncia con un entusiasmo desmedido la obsolescencia del interfaz cárnico sobre el que construye su obra teórico/artística (Dery 1995, 166). De hecho, las especulaciones de Stelarc han trascendido al campo de la medicina y la psicología desde donde obtiene una respuesta que contradice sus teorías, pues desde el terreno puramente científico se explica que un cuerpo completamente protésico como el que Stelarc promulga, es una quimera pues el sistema inmunológico se revelaría y las respuestas psicológicas serían imprevisibles. A pesar de estas críticas, la idea de que el ser humano puede ser trascendido por las tecnologías la seguimos observando a lo largo de su trayectoria (Fernández Hermana et al. 1997). En sus *performances* más recientes construye la figura de *cibercuerpo*, en ellas conecta su propio cuerpo a Internet mediante una serie de sensores para que el espectador desde otro lugar del mundo pueda dirigir sus movimientos corporales. A todo esto, hay

que añadir que otro de sus proyectos llevados a cabo dentro de esta línea, ha sido el de adherirse en su brazo una “tercera oreja”⁸ desde la cual a través de unos sensores y un micrófono consigue oír.

La idea de traspasar la barrera de piel que separa las experiencias de un ser humano de las de otro, se encuentra perfectamente expresada en la performance de Sonia Cillari *Sensitive to pleasure*⁹, una performance interactiva en la que el espectador se convierte en el medio para que la artista canalice la reacción física ante su obra, representada por el cuerpo de una mujer desnuda inmóvil (criatura) que es la que interactúa con el espectador pues éste puede tocarla. A través de una antena de ondas radiofónicas situada en una interfaz sensora (un campo electrificado que envía datos de proximidad), el contacto con la “criatura” genera señales que envía a los electrodos conectados a la artista, como respuesta a los estímulos, el cuerpo de la artista se ve sacudido por espasmos.

Una posible lectura que socialmente puede extraerse de estas experiencias cibernéticas anda más cerca de un fascismo oculto tras el nuevo disfraz tecnológico; la posibilidad de que nuestro cuerpo y mente puedan ser controlados y manipulados a miles de kilómetros de distancia por personas que no conocemos, es una realidad posible y terriblemente asfixiante. El que los nuevos avances tecnológicos enfocados para el cuerpo estén plenamente controlados desde otros dispositivos externos, recuerda la realidad que se muestra en *Matrix* (1999). Esta reflexión sobre el control y el dominio del “otro” por medio de la tecnología integrada en nuestro cuerpo, remite de nuevo *Haraway* (Haraway 1995, 253-254) que explica que los implantes electromecánicos no serán en

ningún caso un modo de trascender a las limitaciones del cuerpo humano sino una manera de controlar al ser humano y asegurar la expansión del sistema por parte de quien lo vigila. Del mismo modo, apunta que las tecnologías son potencialmente represivas o liberadoras según estén en manos de unos u otros. Avanzando por este terreno, por ejemplo, en el cine de ciencia-ficción nos encontramos con un amplio imaginario de seres contruidos y mejorados por medio de la biogenética, con sus ventajas y desventajas y por supuesto, visto como un posible futuro, es el caso destacar, entre otras muchas *Gattaca* (1997, Andrew Niccol), *Blade Runner*¹⁰, la saga *Resident Evil*¹¹, *In Time* (2011, Andrew Niccol) o *Nunca me abandones* (Mark Romanek, 2010), entre otras muchas.

- IV -

El cuerpo humano siempre ha sido y seguirá siendo un lugar para la experimentación, debido a la necesidad constante de conocer y acceder a manipular sus límites. Y es que, hoy día, existen múltiples posibilidades de trascender a nuestro cuerpo, o al menos, reconstruirlo. Después de haber sometido el cuerpo a la fusión con el metal y de generar prótesis que hacen que éste se expanda, nos acercarnos a un tema también de candente actualidad y que igualmente “violenta” al cuerpo, pero sin que se produzca necesariamente ninguna aleación: las nuevas tecnologías que transforman tanto física como virtualmente el cuerpo y cuyo resultado es un cuerpo idealizado, remodelado, reconstruido, rediseñado y ensoñado.

La construcción del ideal de belleza en la actualidad se concibe desde varias perspectivas, una de ellas tiene que ver con los numerosos

e innovadores avances tecnológicos, que afectan directamente a la imagen del cuerpo, es decir, las nuevas herramientas de manipulación y construcción de la imagen virtual, el retoque digital o *postfotografía*. Y otra, sería la del cuerpo agredido por la cirugía estética.

El “cuerpo ideal” pregonado desde los medios de comunicación y publicitarios es, muchas de las veces, una imagen virtual que somete a brutales carnicerías, problemas físicos y psicológicos a todo aquel que intenta alcanzarlo. Y es que la visión idílica del cuerpo es fruto de un peligroso juego de persuasión que incide, sin escrúpulos, en el miedo atávico del hombre hacia la muerte y a la necesidad de ser eternamente joven. De hecho, el problema de que nuestra sociedad no asimile la vejez es una de las consecuencias más peligrosas de dicho ataque. Esta idea de “cuerpo agredido” ha preocupado a muchos artistas, ya desde el inicio de los años noventa han ido surgiendo discursos estéticos y prácticas artísticas que, en unos casos, revisan el arte corporal de los años sesenta y setenta y, en otros, han efectuado planteamientos completamente nuevos sobre el cuerpo donde se tienen en cuenta los descubrimientos científicos-técnicos, el concepto de la belleza femenina difundido por los medios de comunicación y el acceso a ella mediante la cirugía o la realidad virtual. Un ejemplo claro que representa muchas de estas inquietudes, lo encontramos en la controvertida obra de la artista francesa Orlan¹². Ésta utiliza su cuerpo como medio y soporte de su obra. Gran parte de su trabajo ha consistido en interrogarse sobre la situación del cuerpo femenino sometido a las presiones sociales. A través de sus *performances* quirúrgicas busca alterar las concepciones de belleza vigentes, a la vez que

funcionan como metáfora de la metamorfosis. El acto de Orlan de experimentar físicamente estas intervenciones desvela, de algún modo, el deseo oculto de autocorregirse hasta conseguir ser la criatura soñada.

Desde una práctica menos carnal, la *postfotografía* (Gonzalo 2004) surge de una sociedad *hipermediatizada* y es considerada como una nueva fórmula utilizada para: reconstruir, rediseñar y remodelar el cuerpo pero desde una perspectiva indolora y totalmente limpia. También nos ofrece la posibilidad de crear ese *postcuerpo* perseguido a lo largo de nuestra historia. Por este motivo, no es de extrañar que el artista actual esté muy sensibilizado con el mundo de la moda, la publicidad y con los *mass media* en general, experimentando así con los límites de todos estos campos desdibujándolos y proveyendo de nuevos lenguajes al arte actual.

- V -

El ser humano se ha transformado a medida que la tecnología ha ido evolucionando utilizándola para conseguir ser cada vez más eficiente.

El “cuerpo en construcción” avanza entorno a las creativas previsiones *postfuturistas* sobre lo que acontecerá a nuestros cuerpos y mentes, algunas de ellas probablemente ya estén conviviendo con nosotros y otras son todavía extravagantes predicciones. A todo lo expuesto hasta el momento hay que destacar otra de las posibilidades, la de que nuestra mente exista sin un cuerpo orgánico, pues lo único que se necesitará será transferir nuestra conciencia *-mind uploading*¹³ a un computador para

viajar por las redes de la información sin límites (Brostrom 2005). Al igual que Stelarc, los transhumanistas sugieren la extensión de las capacidades del ser humano, mejorándolo hasta conseguir que evolucione a un ser posthumano (Moravec, 1988). Por eso la *realidad virtual* se verá como una nueva forma de vida, para que nuestro nuevo cuerpo pueda habitar en el *ciberespacio*. Este nuevo cuerpo es el cibercuerpo promulgado por el movimiento *cyberpunk* encabezado por William Gibson y el mismo que se ha visto proyectado por Kevin Warwick.

Hasta este punto podemos ver cómo la tecnología crea una imagen del cuerpo que ya no es una entidad orgánica sino un *cuerpo conceptual* infinitamente manipulable. La reflexión final que podemos extraer a modo de interrogante es que, de momento, la realidad todavía no supera a la ficción aunque compite muy duramente con ella, por eso la idea de un *postcuerpo* creado desde la infotecnología abre la posibilidad de que el ser humano deje de ser –al menos virtualmente– una especie anémica y mortal. Todo esto nos demuestra que la humanidad ha ido avanzando gracias a ese deseo desmedido por indagar, especialmente, en los secretos del cuerpo humano. Aunque de momento de lo que podemos estar seguros es que nuestro cuerpo/mente es lo único que verdaderamente poseemos.

Notas

1. EURON (Red de Investigación de Robótica Europea), en: <http://www.euron.org/> (consultado 16-05-2012).
2. Rodney A. Brooks es el director del laboratorio de Inteligencia Artificial del Instituto Tecnológico de Massachussets (MIT) y profesor emérito de Robótica en Panasonic. Desempeña además los cargos de presidente y jefe de tecnología de iRobot Corporation (antes IS Robotics). En su página web, Rodney A. Brooks, <http://people.csail.mit.edu/brooks/index.html> (consultado el 10-04-2012).
3. Entre los que cabe destacar el robot K-456 de Nam June Paik y Suhya Abe (1964), Squat de Tom Shannon (1966) y The Senster de Edward Ihnatowicz (1969-70). 1980 Mark Pauline fundó "Survival Research Laboratories" (SRL) un híbrido entre performances, música y maquinarias, los robots de Chico MacMurtrie que recuerdan a los altos y torpes arquetipos creados en los setenta por el Bread and Puppet Theater o las invenciones cinéticas con maquinarias recicladas de Jean Tinguely.
4. En su página web, Theo Jansen <http://www.strandbeest.com/index.php> (consultado el 12-04-2012). Jansen lleva desde 1990 dedicado a crear una nueva forma de vida artificial, las Strandbeest (las bestias de la playa), esculturas robóticas que tienen el aspecto de insectos gigantes o esqueletos de animales prehistóricos con material de reciclaje.
5. Entre ellos el certamen internacional de Arte y Vida Artificial (VIDA), el Festival Internacional de Vídeo/Arte/Electrónica (VAE) en Perú, el 404 Festival de Arte & Tecnología de Rosario (Argentina), CyberFest de St. Petersburg (Rusia), RE-NEW Digital Arts Festival de Copenhague y así un largo etcétera.
6. Entrevista a Gregory Stock por Eduard Punset en REDES: <http://www.rtve.es/television/20110922/redisenaremos-seres-humanos/463288.shtml> (consultado el 15-06-2012)
7. Entrevista a Kevin Warwick por Eduard Punset en REDES: <http://www.rtve.es/television/20101128/cerebros-maquinas-conectados/375993.shtml> (consultado el 15-06-2012)
8. Página web del artista: http://stelarc.org/_swf
9. Blog de Netherlands Media Art Institute, Sensitive to pleasure (ambisonic cube and electric pulses interfaces): <http://nimk.nl/blog/sensitivetopleasure/>
10. SCOTT, Ridley, director de la película Blade Runner (1982) inspirada en la novela del escritor de ciencia ficción Philip K. Dick (1928-1982) ¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas? publicada en 1968.
11. Resident Evil 1 (2002), 4 (2010) y 5 (2012) dirigidas por Paul W. Anderson. Resident Evil 2 (2004) dirigida por Alexander Witt, Resident Evil 3 (2007) dirigida por Russell Mulcahy. Film inspirado del videojuego japonés homónimo.
12. <http://www.orlan.net/>
13. Definición extraída de

<http://www.transhumanism.org/index.php/MTA/languages/C44Mind>. Mind uploading consiste en realizar un escaneo del cerebro humano para transferirlo a un nuevo soporte (computadora o el cerebro implementado en software) para conservar nuestra conciencia e identidad como una vía de trascender a la muerte.

Referencias

- > Asimov, Isaac 2004. *Yo, Robot*. Barcelona: Edhasa.
- > Balzac, Honoré de. 2001. *La obra maestra desconocida*. Madrid: Visor Libros.
- > Bostrom, Nick. 2005. "Transhumanism values". *Ethical Issues for the 21st Century, review of Contemporary Philosophy*, Vol. 4, Oxford University. <http://www.nickbostrom.com/ethics/values.html> (Consultado el 26 de mayo de 2012)
- > Brooks, Rodney A. 2003. *Cuerpos y Máquinas. De los robots humanos a los hombres robot*. Barcelona: Sine Qua Non.
- > Cronenberg, David y Rodley, Chris. 2000. *Cronenberg por Cronenberg*. Barcelona: Alba, Col. A Trayectos nº 15.
- > Dery, Mark. 1995. *Velocidad de escape*. Madrid: Siruela.
- > Fernández Hermana, Luis Ángel. 2011. "Entrevista a Stelarc". *Revista en.red. ando*, http://www.lafh.info/articleViewPage.php?art_ID=513_ (Consultada el 20 de septiembre de 2011)
- > Gonzalo Prieto, Pilar. 2004. *Zombis, castrados, mantis y deformes. Notas para una exploración de la postfotografía*. Murcia: Asociación murciana de críticos de arte nº 1.
- > Haraway, Donna. 1995. *Ciencia, cyborgs y mujeres*. Madrid: Feminismos, Cátedra.
- > Hoffmann, Ernest Theodor Amadeus. 2006. *Cuentos, I*. Madrid: Alianza Editorial.
- > Izzi, Massimo. 2000. *Diccionario ilustrado de los monstruos. Ángeles, diablos, ogros, dragones, sirenas y otras criaturas del imaginario*. Barcelona: Alejandría.
- > MIT Computer Science and Artificial Intelligence Laboratory. Publications of Rodney Allen Brooks, CSAIL.

<http://people.csail.mit.edu/brooks/publications.html>_

(Consultado el 10 abril de 2012).

- >Moravec, Hans. 1988. *Mind Children: The Future of Robot and Human Intelligence*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.
- >Navarro, Antonio José, ed. 2002. *La Nueva Carne. Una estética perversa del cuerpo*. Madrid: Valdemar.
- >Ovidio Nasón, Publio. 2007. *Metamorfosis*. Madrid: Alianza Editorial, S.A.
- >Plinio Secundo, Cayo. 2002. *Historia natural: libro XXXV*. Madrid: Cátedra Col. Letras Universales.
- >Shelley, Mary W. 2001. *Frankenstein o El moderno Prometeo*. Madrid: Cátedra.