

EL HOMBRE DILUIDO. EL SER HUMANO ENTRE EL ENGAÑO Y LA DESAPARICIÓN

Luis D. RIVERO MORENO

Universidad de Granada

Resumen

Sometido al frenético ritmo de vida contemporáneo el ser humano se debate entre su desaparición como tal o su redefinición. El avance de las nuevas tecnologías y la necesidad de supervivencia ante una realidad física en crisis han provocado el imparable desarrollo de lo virtual. El doble, la copia, se plantearán así como única vía de salida, convertida ya la realidad en un mero simulacro. Si el mundo y el hombre a día de hoy han demostrado no ser más que representación, el arte deberá ser el principal ámbito de reflexión sobre los mismos.

Palabras clave: Arte contemporáneo, ser humano, realidad virtual, ausencia, cuerpo.

Abstract

Under the hectic speed of contemporary life, the human being struggles between its disappearance and its redefinition. The advances in the technologies and the need for survival in the face of a physical reality in crisis have provoked the unstoppable development of virtual reality. The double, the copy are to be considered the only way out once reality has become a mock. If the world and today's human being have demonstrated to be just a representation, art will become the space for reflection on them.

Keywords: Contemporary Art, Human Being, Virtual Reality, Absence, Body.

Diluir¹. (Del lat. diluĕre). 1. tr. desleír. U. t. c. prnl. 2. tr. Quím. Disminuir la concentración de una disolución añadiendo disolvente.
Diluir². (Del lat. deludĕre). 1. tr. ant. engañar.

INTRODUCCIÓN. AUSENCIA

«El arte sólo ejerce actualmente la magia de su desaparición».
Baudrillard¹

Toda representación es en sí misma la muestra de una imagen de aquello que está ausente, un sustituto formal (en muchas ocasiones copia de un original) de un

¹ BAUDRILLARD, J., *Las estrategias fatales*, Barcelona, Anagrama, 1997, p. 8.

objeto, sujeto o idea. Este supuesto, que da un carácter ontológicamente secundario a la imagen, tiene una profunda raigambre en la cultura occidental ya desde tiempos platónicos. El arte, basado en la representación a través de la imagen, paradójicamente muestra ocultando una hipotética verdad anterior. Y sin embargo, ha procurado la permanencia, fijar lo efímero, plasmar aquello en continuo cambio (la naturaleza); y hacer visible lo metafísico (el concepto). Imágenes y palabras, formas de entendimiento y sustitución de lo real físico, que Joseph Kosuth puso clarívidentemente al descubierto en su obra *Una y tres sillas* (1965), tan sólo enfrentándolas en un mismo contexto a su original².

Más allá del lenguaje, la creación artística ha tratado de fijar en imágenes la memoria, tanto de la historia con mayúsculas como de las personas que han pasado por ella. Ha sido así una huida hacia delante en la que tratar de luchar contra la inevitabilidad de la muerte y el olvido tras ella. La obra (pictórica o escultórica tradicionalmente; hasta llegar a lo tecnológico actual) consigue en casi todos los casos sobrevivir a su creador y a lo en ella retratado, haciéndolo pervivir en el tiempo. Sólo así es posible entender la obsesiva búsqueda de la autorepresentación por parte del hombre a lo largo de la historia (no olvidemos que el arte nació en un contexto mágico-religioso), un modo de dar vida al doble y que ésta se prolongue en él. Por tanto, y a pesar de su presencia física (en un principio en el propio material de la obra, bien sean los pigmentos de una pintura o el mármol de una escultura), toda representación artística remite a una ausencia, a algo más allá de lo que vemos y que no está presente ante el espectador.

Este hecho se ha multiplicado en muchos aspectos en el desarrollo del arte contemporáneo a lo largo de todo el siglo XX y lo que va de XXI³. La ausencia ha ido ganando terreno haciéndose palpable de las formas más diversas: desde la tentativa impresionista de captar lo efímero del instante, su color y su luz; hasta llegar a la desmaterialización total de la tecnología actual, capaz de reducir el mundo a un código binario reproducido en algo tan etéreo como los píxeles que ocupan una pantalla de ordenador. La huida de lo físico parece en este sentido más que clara, en una evolución que ha llevado de la ilusión de la perspectiva renacentista a la ilusión de la inmersión en realidades virtuales; de la ilusión tridimensional a la vivencia de mundos completamente inmateriales. El arte conceptual supuso la otra salida posible a la desmaterialización, reduciendo el arte a la idea, llegando a posibilitar incluso la ausencia física del artista a la hora de materializar la obra, un hecho del que son prueba las exposiciones realizadas por Yoko Ono a partir de órdenes dictadas desde la distancia al espectador⁴.

² En esta conocida obra Kosuth exponía una silla junto a una fotografía de la misma a tamaño natural y su definición extraída del diccionario.

³ Tanto que algunos, como Peter Weibel, no han dudado en llamar a la actual como la «era de la ausencia». WEIBEL, P., «La Era de la Ausencia», en C. Giannetti (ed.), *Arte en la era electrónica*, Barcelona, Associació de Cultura Contemporània l'Angelot, 1997, pp. 101-121.

⁴ Una serie llamada *Instruction Paintings*, comenzada en 1961, en que Yoko Ono invitaba al espectador a realizar diversas acciones. La propia Yoko Ono definirá esta serie de la siguiente ma-

La evolución artística fue así dando pasos tendentes a una desvinculación de lo físico y con ello a una temible lejanía de lo humano (advertida por Ortega en su *Deshumanización del arte*⁵). La pérdida de la figuración en lo abstracto llegó a provocar el vértigo del alejamiento de la realidad, viéndose los retratos del hombre relegados, primero a una imposible maraña de líneas (con los ejemplos de Picasso o Braque como los más claros) y después a su completa desaparición. Corrientes como el minimalismo llegaron más allá, tratando de ofrecer obras que no sólo no hacían referencia a una realidad objetual exterior a ellas, sino que eran ajenas a cualquier intento de expresión personal de sentimientos.

En todo caso, cuando la figura humana continuó utilizándose (siempre lo ha hecho de alguna forma y siempre lo hará) quedó en la mayoría de los casos reducida a una simplificación infantiloides (Miró, Klee) o a una vuelta a lo primitivo que destacaba lo esquemático, formas universales reconocibles por todos y adaptables a todos y cada uno de los seres humanos. Esa reducción al mínimo, la falta de rasgos concretos, no deja de ser otro modo de ausencia, una separación de lo particular físico que hace hincapié en el concepto. Giacometti, imbuido por el estado mental y existencial del hombre tras la II Guerra Mundial, reforzará este hecho en sus archiconocidas figuras humanas, reducidas al mínimo y anoréxicas hasta casi la desmaterialización. En ellas plasmaba su miedo a la desaparición del hombre, el reflejo de nuestra fragilidad. En este contexto existencialista el vacío comenzó a ser muy tenido en cuenta hasta llegar a convertirse en arte, de un modo explícito aunque, obviamente, invisible, como nos transmitió Klein en una galería en París⁶. John Cage al mismo tiempo se atrevía a explorar el silencio, la ausencia de notas en la partitura, para terminar demostrando que incluso en la más absoluta soledad siempre habrá ruido acompañándonos. Sobre ausencias y presencias, y la eterna pregunta del «ser o no ser» será Sartre una de las claves teóricas a consultar gracias a su obra *El ser y la nada*.

«El objeto no remite al ser como a una significación: sería imposible, por ejemplo, definir al ser como una presencia, puesto que la ausencia devela también al ser, ya que no estar ahí también es ser».

Jean Paul Sartre⁷

Pero el vacío no es la victoria de la nada, no es la ausencia absoluta, sino que tras él se esconde la huella de lo que hubo, en él se nos aparece «la presencia de

nera: «[...] Las instruction paintings hacen posible explorar lo invisible, el mundo que hay más allá del concepto existente del tiempo y de espacio. Y después, las propias instrucciones desaparecerán o serán olvidadas del todo». Puede consultarse más información al respecto en VV.AA., *Yoko Ono Tajo* [Catálogo de exposición], Mérida, Junta de Extremadura, 2000.

⁵ ORTEGA Y GASSET, J., *La deshumanización del arte*, Madrid, Espasa Calpe, 2003. Una obra crítica con la vanguardia artística que llama la atención sobre la separación de ésta de lo humano a través de lo lúdico y conceptual.

⁶ Concretamente en la Galería Iris Clert en el 1958.

⁷ SARTRE, J., *El ser y la nada: ensayo de ontología fenomenológica*, Madrid, Alianza Editorial, 1989, p. 19.

la ausencia», la impronta de lo que estuvo presente, de lo que ocupó ese espacio y ya no está. Va a ser sin duda el escultor Pablo Serrano el que mejor plasme estos conceptos en su obra, empeñada en un humanismo poético, donde desde una cueva a la bóveda celeste el hombre no hace más que encontrar cobijos sobre los que resguardarse. Lo que abarca nuestro cuerpo, el mundo que nos rodea, lo hace de algún modo patente:

«Así, mi cuerpo es indicado originariamente por los complejos-utensilios y secundariamente por los aparatos destructores. Vivo mi cuerpo en peligro tanto en los aparatos amenazadores como en los instrumentos dóciles. Está doquiera: la bomba que destruye mi casa abarca también mi cuerpo, en tanto que la casa era ya una indicación de mi cuerpo. Pues mi cuerpo se extiende siempre a través del utensilio que utiliza: está en el extremo del bastón en que me apoyo contra el suelo, en el del telescopio que me muestra los astros; en la silla, en toda la casa, pues es mi adaptación a esos utensilios».

Jean Paul Sartre⁸

El juego ilusorio, la prestidigitación, siempre formó parte del arte, y, como en uno de los más conocidos trucos de magia, la creación artística ha sido y es una poderosa herramienta de desaparición gracias a su capacidad de negación de lo real⁹. El problema se amplifica sin embargo al convertirse el mundo actual en un espectáculo, en poco más que la apariencia de la imagen. Las fronteras así se diluyen, la ficción parece ganar terreno a la realidad, lo inmaterial a lo físico, provocando una más que probable desaparición humana. Diluido el hombre en su abandono del cuerpo y su inmersión en lo virtual, su pacto irrevocable con la tecnología nos hace entrever un futuro posthumano, que aún algunos defenderán como punto y a parte y no punto final. Disminuido y autoengañado el hombre se enfrenta más que nunca al reto de la supervivencia a un mundo hostil que le obliga a poner en duda sus límites y someterse a una más que probable redefinición.

1. SIEMPRE NOS QUEDARÁ LA MUERTE...

«[...] Porque al morir, de algún modo el individuo huye. Si el biopoder establece sus puntos de fijación sobre la vida a lo largo de todo su desarrollo, la muerte aparece como aquel momento inefable que, subrepticia y definitivamente, se le escapa. [...]».

Paula Sibilía¹⁰

El tiempo va a ser la referencia clave sobre la que reflexionar el concepto de desaparición. La ausencia de un objeto o una persona en el presente, en el aquí y ahora, no hace más que remitirnos a lo que fue y ya no es, o a lo que estuvo presente y ya no está. Echamos de menos lo que conocimos en un espacio y tiempo

⁸ *Ibídem*, p. 352.

⁹ BAUDRILLARD, J., *El otro por sí mismo*, Barcelona, Anagrama, 1997, p. 61.

¹⁰ SIBILIA, P., *El hombre postorgánico: cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*, Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica de Argentina, 2006, p. 48.

concreto del mismo modo en que en el espacio vacío prefiguramos el silencio que vendrá en el futuro, cuando marchemos nosotros o bien lo hagan antes aquellos a los que queríamos.

El cuerpo, la figura humana viva, inmersa en este ciclo vital-temporal, se descompone y desaparece inevitablemente tras la muerte. Es éste el destino común de toda la raza humana y uno de los resortes fundamentales en la generación de arte y metafísica: el porqué de este final y qué llegará tras él. La creación artística, como comentábamos anteriormente, ha luchado tradicionalmente contra este final prolongando en la memoria la figura del difunto (las máscaras mortuorias, bustos y demás retratos pictóricos o fotográficos así lo hacen ver). Estas imágenes, no obstante, suponían una huida de lo orgánico, de todo aquello que hacía del cuerpo materia corruptible, lo que lo condena al fracaso de la enfermedad y la muerte. Todo ello no hacía sino refrendar la visión platónico-cristiana-cartesiana de rechazo del cuerpo y defensa de la idealidad racional como auténtico atributo humano frente a la imperfección de la viscosidad de la carne y los órganos. Rechazado históricamente el cuerpo, ocultas sus funciones, fluidos y heridas, el arte se encargó de propagar una imagen pura, fría y estetizante de la figura humana, reforzando este pensamiento.

No sería hasta la segunda mitad del siglo XX en que el cuerpo, agudizada su crisis debido a la destrucción masiva de guerras y demás catástrofes, se reivindicara y apareciera explícitamente como herramienta y soporte artístico. *Happening* y *body art* serían los movimientos pioneros en su reivindicación. El cuerpo, más allá de su mera figura, conseguía hacerse así tangible en el arte. Y tras su presencia concreta, hecha carne, llegará con mayor o menor rapidez su posterior ausencia, una ausencia que, no obstante, va a dejar en la mayoría de los casos su impronta en forma de sombra, marca, o huella. La explicitación primera del cuerpo ayudó a que la plasmación de la ausencia fuera aún más perceptible, pudiera rastrearse en pistas concretas.

A este respecto el género fotográfico, que podría ser concebido como generador de huellas luminosas de lo presente ante la cámara y el papel fotosensible, se nos aparecerá una y otra vez como medio de documentación de acontecimientos, espacios, cuerpos y objetos ya pasados y, por tanto, ausentes en el momento en que son revisitados, recuerdos de lo que fue (sea eso que fue un feliz día de domingo o la constatación del horror de un campo de concentración de la guerra).

De la ausencia casi fantasmal de lo visible y sin embargo lejano pasamos ahora a la paradójica cercanía de la desaparición de lo físico tangible, del simulacro de la representación fotográfica a la presentación de la realidad del espacio vacío, la captación de la nada. Archiconocidos y tremendamente impactantes son los espacios encontrados en la excavación de la ciudad de Pompeya, dramáticas revelaciones del hueco dejado por un cuerpo tras su muerte y posterior reducción a ceniza, además captando el instante mismo de ésta. Son de alguna manera estos vaciados tumbas accidentales, más expresivas pero no por ello muy alejadas de cualquier otra de cualquier otra época. La vuelta al polvo, el ser primitivo del hombre antes de su creación según la leyenda. Las excavaciones arqueológicas de las diversas latitudes

y culturas nos revelan esas huellas de la presencia humana, hoy vacías pero convertidas en moldes en las formas de las tumbas. Algunos artistas contemporáneos se han lanzado a una vuelta a lo primitivo en esta búsqueda de la esencia humana alcanzable en la reducción a su figura esquemática en una huella que revela nuestra insignificancia en el tiempo y, sin embargo, el poder de evocación del espacio vacío que dejamos a nuestro paso. Una «levedad del ser» que Giuseppe Penone midió presionando su cuerpo contra diferentes elementos naturales, como en *Soffio di foglie (aliento de hojas)* (1979); algo parecido a lo que Ana Mendieta exploraría una y otra vez, dejando su huella en forma de silueta en diversos soportes (tierra, agua) y ayudándose de los elementos naturales, materias básicas de enorme valor simbólico desde la antigüedad (sangre, fuego...). Pablo Serrano había jugado con este concepto y con la violencia asociada a la muerte en su serie «la quema del objeto», donde una estructura de metal contenía objetos de madera que tras ser quemados dejaban su recuerdo en forma de espacio vacío.

Antony Gormley va a ser otro escultor que trabajará de forma brillante con estos conceptos, utilizando tanto la figura humana en relación directa con el espacio que la circunda como el vacío que nos remite a ella de forma inversa. En positivo o negativo, Gormley evoca la ausencia, física o mental, en obras como *Bed* (1981), *Seeds IV* (1993) o *Mother's pride* (1982)¹¹, o en la serie de obras en que en bloques de hormigón se adivina un vacío interno con forma humana.

Algunas de estas obras nos recuerdan de algún modo a los procesos de la escultura tradicional, que nos remiten a la utilización del vacío en los moldes sobre los que luego se plasma la obra definitiva en bronce. En ellas, de forma tanto física como abstracta, los juegos de vacíos y llenos, moldes negativos y resultado final positivo estarían así también presentes.

Es curioso observar cómo nuestra identidad como seres humanos puede ser reducida a una huella, en muchos casos una pequeña porción de lo que somos o fuimos. Si anteriormente veíamos esto en un sentido general y universal, como identidad humana global asumible en una figura esquemática, vemos cómo en el sentido inverso puede reducirse a la identidad personal e intransferible. La huella dactilar lo hace atendiendo a los intereses policiales de identificación, reduciéndonos al irrepetible dato de la impronta de nuestro dedo. Artísticamente pueden buscarse diferentes tipos de huellas del cuerpo y su presencia en diferentes obras: desde las antropometrías de Klein a las pisadas sobre el lienzo de Jackson Pollock, Kazuo Shiraga o algunos miembros del grupo Gutai. Otra manera de evocar la presencia en el mundo, la impronta dejada a nuestro paso, se hará a través de los cambios introducidos en la naturaleza por el hombre. El *land art* de algún modo trata de sensibilizarnos sobre ellos, sobre la acción destructora en nuestro entorno y sobre la capacidad de

¹¹ Obras en que jugará con el vacío de diversas formas: en *Bed* y *Mother's Pride* dejando en negativo sobre una base de pan de molde figuras humanas casi a modo de tumba; en *Seeds IV* amontonando balas que hacen referencia a las muertes por ellas causadas, a las cientos de ausencias provocadas por tan pequeños objetos. Más información en VV.AA., *Antony Gormley*, London, Phaidon, 1995.

supervivencia a largo plazo del mismo, alterado para siempre o no. Richard Long realizará en este sentido una obra de gran sensibilidad y sutileza, remitiendo más a la importancia de los pasos de un hombre que al potencial uso de la ingeniería de forma masiva. «Haciendo camino al andar» Long consigue crear senderos y dejar marcas de todo tipo en muy diferentes contextos geográficos. *Ten mile walk on november* (1967) o *Clearing a path, a six day walk in the hoggar, the Sahara* (1988), serían algunos ejemplos entre las docenas a elegir.

Otros artistas utilizaron los fluidos o excrementos generados por la acción biológica del organismo como plasmación de su existencia: Ana Mendieta simulando la acción violenta ejercida sobre el cuerpo en sus *body tracks* y *body prints* (1974), en que escribiría simbólicamente con su propia sangre. Una denuncia llevada al extremo por Regina José Galindo en *Who can erase the traces?* (2003), poniendo en evidencia la violencia política y la dificultad de olvido de la misma en las huellas de sangre (de otros) que irá dejando en los alrededores de los edificios institucionales de su país, Guatemala.

Duchamp ya había utilizado su semen como materia pictórica en *Paysage faitif* (1946); una actitud escatológica llevada al máximo de la ironía por Manzoni, capaz de vender latas con «mierda de artista» a precio de oro (1961). Hacían hincapié estas actitudes en la tradicional necesidad de autenticar el cuadro, de ofrecer una huella que rubrique la autoría personal de la obra, habitualmente constatada en la firma autógrafa.

Julia Kristeva nos remitió a lo abyecto como ese lugar fronterizo donde la humanidad desaparece, quizás porque ésta a lo largo de la historia se ha caracterizado por tratar de alejarse y ocultar lo orgánico y corruptible, la enfermedad que lleva al deterioro del cuerpo y a su muerte, un elemento a pesar de todo tan real y definitivo del hombre como lo es la vida. Una potente corriente de arte actual no duda, sin embargo, en mostrar estos aspectos más bajos y tradicionalmente velados. David Nebreda se autorretrata mostrándonos de modo simbólico y estetizante su día a día entre la enfermedad mental y la puesta al límite de su cuerpo, extremadamente delgado y sometido a autovejaciones. Rosemberg Sandoval, por otro lado, utilizará en su acción *Mugre* (1999) a un mendigo como herramienta artística a arrastrar por las paredes y suelo de una galería de arte dejando su rastro de suciedad, en una discutible obra que trata de denunciar la incapacidad del «cubo blanco» de acercarse a los problemas sociales para dejar de ser aséptico e inofensivo. Del pincel humano en forma de modelo femenino desnudo de Klein, prototipo de belleza tradicional, pasamos, en contraposición, al marginado, pocas veces sujeto de mirada.

Lo abyecto en última instancia nos llevaría directos a la muerte, al fin de las funciones del organismo que desembocan en su putrefacción y desaparición. No obstante, y a pesar de su aparente crueldad, el ciclo natural hace girar la rueda para que la vida continúe. En la muerte no está el fin, algo que prueba explícitamente Marcel.Í Antúnez en su *Sistema necrosis* (2004), donde a la descomposición de una figura humana realizada en carne (de cerdo y ternera) se sucede la aparición de nueva vida en forma de gusanos.

Sin embargo, y a pesar del inevitable final que es la muerte, aún tras ella se manifiesta el recuerdo de la vida, capaz de almacenarse en forma de objetos, además de en la intangibilidad mental de la memoria. Los vacíos y las ausencias se harán bien perceptibles. Paradójicamente muy personal, a pesar de su producción industrial y seriada, es la ropa vestida por cada cual. Por ello algunos artistas han explorado el carácter evocador de la figura humana en las prendas sin vestir. Aún sin cubrir al cuerpo, su función básica, la visión de la ropa nos remite a la figura que imaginamos bajo ella, e incluso, podría remitirnos a un nivel más cercano y personal a la ausencia de alguien conocido si reconocemos sus prendas concretas y hasta el olor, de perfume o corporal, dejado en ellas. La apertura de un armario nos transportará inmediatamente a los recuerdos de un familiar desaparecido o la pareja con la que rompimos. Sin cuerpo ni maniquí que la rellene, el tejido pasa de convertirse en segunda piel a símbolo sustitutivo del cuerpo. Así lo hará en *Felt suit* de Joseph Beuys (1970). Un paso más dará Helena Almeida, que llegará a utilizar el lienzo como ropaje, «habitándolo» (en la obra *Tela habitada*, 1976), en una mezcla de *body art*, pintura y fotografía. Su cuerpo trasluce tras la tela, para, posteriormente, presionarla y romperla y, finalmente, huir, dejándonos ante una ausencia que alimenta el misterio de lo acontecido, convertido en un hecho casi fantasmal. Pero va a ser Christian Boltanski uno de los artistas contemporáneos que más utilicen la ropa en sus instalaciones, empeñadas en archivar y recuperar los recuerdos de las vidas anónimas que se pierden en el tiempo, y que la historia con mayúsculas no atenderá jamás.

La presentación o representación de parte (o partes) del cuerpo, del fragmento y la mutilación, podrían ser vistas como otra forma de remitirnos a la ausencia, pues de un modo automático como espectadores buscamos consciente o inconscientemente la recomposición de las piezas, haciéndonos una idea de aquello que falta en la estructura habitual del todo. De un modo similarmente activo trabajará nuestro cerebro ante la visión de aquellos espacios que suponemos habitados y aparecen abandonados: La ciudad, la casa o la habitación nos remiten automáticamente a sus ciudadanos e inquilinos. Figuras que imaginamos ausentes por diferentes motivos pero que esperamos de vuelta. Es significativa la inquietud y desasosiego que son capaces de despertarnos estos espacios inhabitados, quizás al ponernos en la alarma de una situación anormal que ha provocado su evacuación. Creados por y para el hombre, estos hábitats artificiales carecen de sentido sin su presencia. Un hecho llevado a su extremo por Juan Muñoz, creador de espacios vacíos o tan sólo contemplados por pequeñas figuras de títeres o tentempiés, donde el silencio multiplica la incomodidad de la atmósfera de lo inhabitado. El escenario sin actores y con un tambor a la espera de ser utilizado de *El apuntador* (1988) es quizás uno de los mejores ejemplos de su obra, capaz de una desmaterialización que, en un extremo, le terminará por llevar hasta la experimentación radiofónica. Joseph Beuys, otro de los pesos pesados del arte contemporáneo, nos ofrece como ejemplo *La habitación del dolor* (1983), espacio hermético realizado en plomo en el que podemos entrar para sentir el completo aislamiento con el mundo externo, a modo de refugio o, incluso,

tumba, Beuys nos da la opción de sumergirnos en la más absoluta soledad y vacío. Y dentro de la habitación encontraremos la cama como el lugar de mayor intimidad, del descanso, del sueño y el sexo, también el lugar en el que tratar la enfermedad y esperar la muerte. A todo ello hace referencia con sutileza Félix González Torres en su fotografía *Sin título* (1991) en que nos muestra una cama vacía donde aún se adivina el hueco dejado por sus ocupantes.

Pero el paradigma de lo que estamos tratando quizás se encuentre en el desarrollo de lo digital, capaz de crear modos de telepresencia (derivados de la fotografía) que no harán más que difuminar aún más al individuo en la ausencia. Mariela Cádiz, en su obra *Levántate* (2002), nos lleva así a la reflexión sobre vida y muerte en la virtualidad de la imagen digital, una imagen en constante descomposición y recomposición. Reducidos a píxeles también existe un peligro de desaparición, quizás aún más inmediato que en el medio físico. La instalación juega además con el simbolismo mortuorio del sarcófago, figura esquemática humana sobre la que se proyecta la imagen de un cuerpo femenino. Éste, en continua metamorfosis, nunca completo ni desaparecido, se contrapone al título de la obra, que sugeriría tal vez la esperanza de renacimiento del cuerpo gracias a la intervención de la tecnología. Pepe Buitrago, por otro lado, llevará al terreno de la investigación artística la técnica de la holografía, una derivación avanzada de la fotografía, en obras como *Nadie es Nadie (él-ella)* (2006), tratando de que la silueta con forma humana llegue a adquirir un carácter tridimensional.

Y si comenzábamos este apartado con una cita que hacía referencia al biopoder y su capacidad de ejercer presión sobre el cuerpo, vamos de nuevo a recuperar la tesis «foucaultiana» dejando de lado por el momento el desarrollo de lo digital que obvia el cuerpo (¿otro modo quizás de ejercer el biopoder anulando por completo lo físico?) más allá de la imagen. Y recuperamos esta tesis de la mano de la obra de Santiago Sierra, auténtico azote anticapitalista del arte contemporáneo. La obra de Sierra vuelve una y otra vez sobre la capacidad del sistema de disolver la dignidad humana a través del trabajo y los juegos del mercado. Como una pieza más, objeto de consumo, el cuerpo se ve sujeto a su utilización mercantilista, alienado, dominado y esclavizado como fuerza de trabajo bajo un sueldo. Con esas premisas Santiago Sierra nos mostrará a un hombre anónimo, sin voz, de espaldas en muchas ocasiones, y, en otras muchas, directamente oculto o desaparecido tras sus tareas, o, mejor, víctima de ellas. Forzándolo a absurdas e improductivas tareas el trabajador se asume claramente sometido a órdenes que lo reducen a herramienta y lo vejan, haciendo desaparecer su dignidad personal, algo que ejemplificará literalmente el artista en obras como *Enterramiento de 10 trabajadores* (Calambrone, Italia, febrero de 2010) o *586 horas de trabajo* (Cáceres, Plaza de las Veletas, abril de 2004), en que hace visible lo inútil del la obra de arte y la habitual omisión de las relaciones laborales existentes tras su realización. La remuneración llevará a las personas a permanecer ocultas bajo cajas de cartón (Ciudad de Guatemala, agosto de 1999); en el maletero de un coche (Limerick, marzo de 2010); permanecer en un hueco bajo tierra (Helsinki, Finlandia, septiembre de 2001); o hasta metafóricamente cavar sus

propias tumbas (3.000 huecos) en la Dehesa de Montenmedio, Vejer de la Frontera, Cádiz (julio de 2002).

2. SOMOS ESCRITURA

El rechazo humano de su condición orgánica, de poseer un cuerpo frágil y corruptible, se ha sucedido a lo largo de la historia amparado por filosofías de gran calado desde Platón y Aristóteles, el cristianismo o Descartes. Todos estos pensamientos han resaltado una y otra vez la primacía de lo metafísico (en unos casos las ideas, en otros la mente, en otros el alma) frente a lo tangible físico, sujeto a imperfecciones y limitaciones que anclan nuestras aspiraciones como humanos. Otros, no obstante, defienden la importancia de lo corporal, del soporte físico desde el que percibimos la realidad, sentimos y, a través del cual, podemos ejercer y desarrollar nuestro lado racional¹².

¿Pero en dónde residirá fundamentalmente la esencia humana, en el lado físico o el inmaterial? ¿O en el equilibrio entre ambos? Son estas preguntas las que han perseguido al hombre a lo largo de la historia y que quizás debamos dar por irresolubles. Las circunstancias actuales nos obligan a repensar una y otra vez esta eterna cuestión. ¿Reducidos a la insignificancia física seguiremos siendo personas? El maravilloso final de *El increíble hombre menguante* (Jack Arnold, 1957) así lo defiende en una revisitación del cartesianismo más humanista. El film de Jack Arnold nos pone sobre aviso, a pesar de una ingenuidad típica de la alarma nuclear de la Guerra Fría, sobre los peligros de una tecnología que sobrepasa las previsiones humanas y hace peligrar su integridad física. De un modo aún más violento y angustioso nos lo plantea *Johnny cogió su fusil* (Dalton Trumbo, 1971), reducido su protagonista a tullido tras la guerra.

Los últimos decenios del siglo XX e inicios del XXI han hecho multiplicarse estas sospechas. La violencia sigue reinando de una u otra forma mientras las condiciones de vida del planeta se hacen cada vez más inhóspitas. El cambio climático comienza a avisar con sus periódicas catástrofes, mientras la contaminación y el consumo abusivo de la energía y los recursos naturales hacen prever un futuro cuanto menos complicado. Por otro lado la tecnología, aunque incapaz de resolver a corto o medio plazo estos problemas, plantea nuevas perspectivas al futuro de la especie. El aumento de la velocidad de transporte de mercancías, personas e información ha reducido las distancias y abierto nuevas vías políticas, sociales y económicas en un mundo globalizado. Los problemas con las nuevas condiciones de hábitat, tanto en el medio natural como en el medio tecnológico, han hecho surgir corrientes que abogan por la obsolescencia del cuerpo humano. Por un lado se defiende la utilización y alianza con la máquina para la mejora física de las habilidades humanas a través de la prótesis (en un posthuma-

¹² Así lo hace PERA, C., *Pensar desde el cuerpo: ensayo sobre la corporeidad humana*, Madrid, Triacastela, 2005.

nismo¹³ desarrollado también en el área creativa y no sólo científica por artistas como Stelarc y Marcel.lí Antúnez); por el otro la disolución física y la inmersión en la virtualidad de la informática y la realidad virtual (transhumanismo). En ambos casos lo que parece claro es que nos enfrentamos a un futuro en el que el hombre dará irremediamente pasos hacia la «postorganicidad»¹⁴. En este marco se plantean dudas de gran calado: ¿llevarán estos cambios a una redefinición del ser humano, o a su desaparición y sustitución por un nuevo tipo de especie? El Cyborg, un tipo de ser conocido ampliamente por su desarrollo tanto teórico-científico como en la ciencia ficción (literaria y cinematográfica) sería una de las posibles vías de salida a estas preguntas. El Cyborg, de hecho, se encontraría entre la presencia física y la metáfora, entre la carne y el lenguaje¹⁵. Un ser con capacidad de moverse en las redes de información, un nuevo género (de hecho utilizado como base de un nuevo futuro desde una visión feminista) capaz de generar filias y fobias, filosofías confiadas en la liberación del hombre, el desarrollo de su libertad; o bien en su final más oscuro.

Una de las claves a la hora de entender el abismo actual está en entender las posibles consecuencias de uno de los hallazgos científicos más importantes de la historia: el desciframiento del código genético humano al completo, del genoma humano. Este hecho nos pone ante el peligro del entendimiento de la identidad humana desde una posición médico-científica ciertamente reduccionista. ¿Es la identidad humana, su esencia, poco más que un código de información (por muy complejo y fascinante que este sea)? Algunos no dudan en afirmar que el texto ha sido interiorizado por el cuerpo, que nuestra estructura molecular está constituida por un código escrito y que, de este modo, la vida podría ser reducida al lenguaje, a la semántica. Esta tendencia a entender la realidad como pura información está repleta de peligros, pues permitiría al hombre su alteración, le permitiría la copia, la clonación, la exterminación de lo real a manos de la producción de dobles¹⁶. El paso a una nueva época de la «reproductibilidad» no ya del arte (a lo Benjamin), sino de la realidad al completo.

La biotecnología aspira a desentrañar el lenguaje que conforma la vida. Recién descubierto alfabéticamente, aún no es dominado al completo en su gramática y ortografía, algo que no impide pensar que se llegue a este conocimiento mayor en un futuro más o menos inmediato. El desarrollo biotecnológico permite atisbar un futuro en el que el ser humano sea el propio gestor de sus condiciones físico-biológicas, un futuro donde el azar deje paso a la autoconstrucción, a la toma de decisiones sobre

¹³ Sobre el posthumanismo es recomendable la lectura HAYLES, N. K., *How we became posthuman: virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics*, Chicago, The University of Chicago Press, 1999.

¹⁴ Como nos anuncia el antes citado libro de SIBILIA, P., *op. cit.*

¹⁵ Pues «el mundo puede ser leído como un problema de códigos, pura información, y el sistema biótico que es el individuo, como un componente más del sistema. [...]». AGUILAR GARCÍA, T., *Ontología cyborg: el cuerpo en la nueva sociedad tecnológica*, Barcelona, Gedisa, 2008, p. 14.

¹⁶ *Ibidem*, pp. 27-29 y 45.

la constitución de nuestros cuerpos, todo bajo el pretexto de la mejora de las condiciones y esperanza de vida (curación de enfermedades, reemplazo de órganos, etc.). Se cumpliría así el ansiado sueño humano del automodelado (de orígenes prometeicos), aunque éste parezca llevar de nuevo al triunfo del biopoder, pues es éste a través de sus directrices de mercado, el que parece dominar una política tendente a la privatización, comercialización y patentización de las modificaciones genéticas, llevando a una nueva escala su capacidad de dominio sobre el cuerpo y la vida¹⁷.

Así, bajo un inicial optimismo al respecto, se esconden un sinfín de ángulos muertos, de precipicios que asustan y de los que resulta enormemente difícil prever su profundidad. La alteración y manipulación genética abre incógnitas de muchos tipos, en primer lugar sobre las consecuencias que podría tener en la biodiversidad y en la compatibilidad (o no) de los cambios introducidos en los ciclos naturales. En segundo lugar el peligro del control en la utilización de estos avances, previsiblemente al servicio del interés privado y comercial, lo que haría suponer una sociedad donde la represión y las diferencias de clase se multiplicarían y harían palpables ya desde antes de nuestro propio nacimiento. Reducidos a ADN parecemos comparecer al final del alma y a la imposibilidad de la metáfora sobre el cuerpo¹⁸.

Se producen a día de hoy situaciones de gran complejidad derivadas de los estudios científicos biogenéticos. Una de las paradojas producidas como consecuencia del cultivo de células y tejidos en laboratorio sería la de los «organismos semivivos», un tipo de seres ubicados en un extraño limbo que podríamos oponer al pensamiento de Artaud y su idea de un «cuerpo sin órganos». Nos encontraríamos en ellos con la creación de un tipo de vida ajena y paralela al cuerpo, a la espera de ser incluida en uno de ellos¹⁹. El arte se nos aparece en estos ámbitos como elemento cultural capaz de la reflexión, capaz de sacar a la luz pública estas dificultosas cuestiones, que por su propia complejidad no son discutidas ni conocidas por la mayor parte de la sociedad, viéndose ceñido su conocimiento a un reducido grupo de expertos. Oron Catts e Ionat Zurr son una pareja de artistas que trabajan en este ambiguo ámbito situado entre el cuerpo extendido y la ausencia del mismo, entre lo orgánico puro (la carne autónoma), lo visceral en su sentido más directo, y el asepticismo científico del laboratorio.

«El cuerpo es el cuerpo. Está solo. Y no tiene necesidad de órganos. El cuerpo nunca es un organismo. Los organismos son los enemigos del cuerpo».

Antonin Artaud

Esta ausencia de cuerpo no hace sino prepararnos para una ausencia tal vez mayor que será la de la reducción del hombre a la pura información que antes comentábamos, al código genético inscrito/escrito en nuestras células, y a la posible

¹⁷ SIBILIA, P., *op. cit.*, pp. 135-164.

¹⁸ BAUDRILLARD, J., *El otro por sí mismo...*, p. 44.

¹⁹ Nacida de hecho de la posibilidad de crear órganos de modo artificial con el objetivo de servir para futuros trasplantes a aquellos pacientes que los necesitaran.

descarga de la información acumulada en nuestro cerebro en dispositivos informáticos. Desde los años 90 asistimos a la crisis definitiva de lo físico, a una época devoradora que algunos no han dudado en calificar «flesh-eating nineties»²⁰.

3. EL ENGAÑO. FLOTANDO EN LA NADA

«Lo verdadero es un momento de lo falso».

Guy Debord²¹

Si la duda sobre la existencia era el inicio del racionalismo como base sobre la que parte el pensamiento y, de algún modo, la esencia humana; esta misma duda va a ser la precursora de la crisis de la realidad y, como derivación, del cuerpo. Es ella la que llevó al hombre a la creación del arte, de figuras y paisajes que imitan lo real, creando el doble, que llegará a ser aún más real que lo real²². Llegado el desarrollo tecnológico actual la duda existencial se convertirá en duda sobre la realidad al completo, no ya sólo en el sentido metafísico expresado en tantas obras de filosofía desde la antigüedad, sino aún más en la dificultad cada vez mayor, también en un sentido plenamente sensorial, de distinción entre el original encontrado y la copia producida a su semejanza.

Y es que quizás con la intención primera de protegernos de lo real²³, un contexto en ocasiones inexplicable y cruel, el hombre ha creado una espiral ilusoria de difícil escapatoria. Si el mundo se ha tornado hostil, violento, un hábitat complicado para nuestro débil cuerpo, la solución se ha situado en la creación de simulacros y avatares que los habitan. Consecuencia de la desterritorialización, del avance de la seguridad de los «no-lugares», lo físico ha ido siendo abandonado por lo virtual, territorios asépticos en los que sumergirnos. La realidad es ahora virtual y el consumo de lo virtual permite al hombre la huida, la desaparición del yo-único por uno esquizofrénico, moldeable e intercambiable. La superficialidad de la máscara ha triunfado ocultándonos cualquier posibilidad de cercioramiento de verdad, y, aún más, cualquier posibilidad de verdad. Convertido el mundo en teatro (a la calderoniana), en plató televisivo constante (a lo Gran Hermano), el espectáculo ha terminado por triunfar sin remedio, convirtiendo la realidad en simulacro. Y si el simulacro se caracteriza por algo es por su existencia plena como tal, el simulacro no es copia de ningún referente anterior, es apariencia en sí misma, pero una apariencia que es la única realidad posible. No hablamos ya de una imitación ni reiteración, ni siquiera de una parodia, sino de la suplantación de lo real por los signos de lo real²⁴. Cuando lo virtual se hace real ya no existe lo real.

²⁰ Obra de Arthur Kroker.

²¹ DEBORD, G., *Comentarios sobre la sociedad del espectáculo*, Barcelona, Anagrama, 1990, p. 65.

²² ROSSET, C., *Lo real y su doble: ensayo sobre la ilusión*, Barcelona, Tusquets, 1993, pp. 80 y ss.

²³ *Ibidem*, p. 113.

²⁴ BAUDRILLARD, J., *Cultura y simulacro*, Barcelona, Kairós, 2001, p. 11.

Virilio no dudará en retratar nuestro tiempo como el de «la estética de la desaparición»²⁵, un período en que la velocidad ha conseguido acabar con el espacio, provocando la desubicación, el trastorno destopificador. Incluso el único lugar capaz de remitirnos a un contacto físico, real: la ciudad, se ve en peligro debido al triunfo del no-lugar, del centro comercial y el aeropuerto, y, aún más, del desarrollo de una «Telépolis» que sobre la base de las redes de comunicación nos permite solucionar nuestras necesidades desde la distancia de nuestro sillón.

En el caso de que aún mantengamos la importancia de lo físico en nuestra rutina diaria, ésta se ve alterada por el espectáculo. La monitorización de todo consigue hacernos desaparecer en la imagen del vídeo. Nuestra imagen en circuito cerrado, justificada por la necesidad de una seguridad que atenúe el miedo dominante, se convierte en una prueba mayor de nuestro devenir que el propio devenir en sí mismo. El cuerpo se convierte en imagen, de ahí que si aún se le da importancia sea tan sólo desde el punto de vista estético. Si tenemos un cuerpo es para utilizarlo como pared de graffiti, como espacio de consumo sobre el que colgar nuestras adquisiciones estéticas: *piercings*, tatuajes, operaciones de cirugía que alteran facciones y curvas... Quizás esta obsesión por exhibirnos no sea más que el último y desesperado intento de «poder ser», la esperanza de sentirnos aún tangibles. Pero si lo físico tiene tan sólo valor como imagen, no parece que haya más salida posible que la desaparición física del cuerpo. Convertido nuestro cuerpo en objeto de consumo debemos admitir que será consumido y llegará su fecha de caducidad, convirtiéndonos en desecho. Olvidado el aquí y ahora por la telepresencia, el espacio público cederá su puesto al espejismo de la imagen pública²⁶. De ahí deriva la importancia de la fotografía, y de ésta colgada en las redes sociales virtuales de internet. No somos nosotros más allá de lo que mostramos en las imágenes «subidas» a Facebook o Twitter, por lo que procedemos a una construcción a la carta de nuestra personalidad, o a la posibilidad del intercambio esquizofrénico de varias de ellas.

«Estoy seguro de que voy a mirarme en el espejo y no veré nada. La gente está siempre llamándome espejo, y si un espejo mira dentro de otro espejo, ¿que habrá que ver?».

Andy Warhol²⁷

Esta esquizofrenia de lo virtual que permite introducirnos en variados roles por un tiempo más o menos limitado se ve aún más potenciado en la utilización del videojuego. Y el paradigma de la utilización de avatares no ya para la entrada en mundos fantásticos o situaciones extremas (desde convertirse en jugador de fútbol en un mundial hasta luchar en imposibles guerras cósmicas) sino para la recreación de la rutina del día a día lo encontramos en *Los Sims*, el juego basado en la

²⁵ VIRILIO, P., *Estética de la desaparición*, Barcelona, Anagrama, 1998. Consultar también a este respecto VIRILIO, P., *El arte del motor: aceleración y realidad virtual*, Buenos Aires, Manantial, 1996.

²⁶ VIRILIO, P., *El ciber mundo, la política de lo peor*, Madrid, Cátedra, 2005, pp. 46-48.

²⁷ Citado en ALARCÓ, P. y WARNER, M. (eds.), *El espejo y la máscara: el retrato en el siglo de Picasso* [catálogo de exposición], Madrid, Fundación Colección Thyssen-Bornemisza, 2007, p. 299.

«manutención» de la vida diaria de personajes previamente creados por nosotros mismos. Desgraciadamente es nuestra vida la que cada vez más se parece a la de los personajes del videojuego, siendo nosotros al mismo tiempo usuarios-controladores y víctimas de esa supuesta libertad de acción. Si la libertad de acción del videojuego está sujeta a los algoritmos que estructuran las posibilidades internas del programa, nuestra libertad de acción en la vida real se ve reducida a los algoritmos marcados por el mercado y los medios de comunicación, capaces de reducir nuestra capacidad de decisión al consumo de horas y productos previamente estudiados, fabricados y ofrecidos, aún dejándonos una vía mental que permita la ilusoria creencia de que somos libres en nuestras decisiones (compras). Pero todo esto, esta metamorfosis constante, esta esquizofrénica forma del vivir en el otro, no sería más que otro modo de desaparecer, pues desaparecer es dispersarse en las apariencias²⁸.

Y es que como veíamos anteriormente el descubrimiento del código genético no hizo sino corroborar la capacidad de adaptación del hombre a lo informático, poniendo aún más fácil teórica y prácticamente nuestra inmersión en la virtualidad. Si todo se reduce a códigos (genéticos o binarios) la correspondencia matemática parece más que factible. Las realidades, o al menos, la esencia de las mismas, no estarían pues en lo visible físico, sino en las operaciones y las sucesiones numéricas tras ellas, como nos enseñó *Matrix* (Andy y Larry Wachowski, 1999) en sus cascadas de «ceros y unos». Y el cuerpo, ayudado por su esencia matemática y sus interfaces directas con la máquina, se desintegra e incorpora sin mayores problemas a la virtualidad: desde *Tron* (Steven Lisberger, 1982) o *Nivel 13 (The thirteenth floor)*, Josef Rusnak, 1999) a *Existenz* (David Cronenberg, 1999) hemos observado esta capacidad de inmersión total en realidades virtuales, con un cuerpo reducido a mera herramienta en hibernación. Si, como decíamos más arriba, somos escritura, podríamos formar parte de una novela, o, aún mejor, ser una ecuación más de las que componen los códigos numéricos de la programación informática. La capacidad de autogeneración, recombinación y continuación automática a partir de unas reglas preprogramadas explicaría la interactividad posible que crea la ilusión de libertad de movimientos en el videojuego, del mismo modo que la explicaría en nuestra realidad.

Nos encontraríamos así ante un cuerpo «[...] remapeado, remodelado, en sus procesos sensoriales y mentales con modificaciones en su capacidad de procesar y generar informaciones. En realidad no fue el cuerpo del hombre el que cambió sino su capacidad de procesar informaciones al estar conectado con las máquinas. La tierra parece haber cambiado de tamaño, el cuerpo ha sido amplificado y nuestros sentidos digitalizados, la carne desencarnada, el pensamiento expandido en memorias exteriores al cuerpo. [...]»²⁹.

La realidad virtual provoca la negación del aquí y ahora, una huida del cuerpo que nos transporta a espacios y lugares inmateriales y diseñados con mayor o mejor

²⁸ BAUDRILLARD, J., *El otro por sí mismo...*, pp. 39 y ss.

²⁹ DOMINGUES, D., «La caja de Pandora y las tramas de la vida en las redes telemáticas», en VV.AA., *Arte y pensamientos en la era tecnológica*, Bilbao, Universidad del País Vasco, 2004, p. 63.

ingenio y con un mejor o peor guión, gráficos, «jugabilidad»... Ello nos lleva al éxtasis, la hipérbole de lo real, la desaparición a través del emborrachamiento: «*la presencia no se borra ante el vacío, se borra ante un redoblamiento de presencia que borra la oposición de la presencia y de la ausencia*»³⁰. Y todo ello no lleva más que a la creación de una sociedad donde domina un nuevo tipo de masa, una masa difusa fácilmente controlable, pues está aislada más que nunca en puntos incomunicados, en individuos incapaces de la relación social si no es bajo el amparo de la ausencia física. La desaparición del cuerpo, la inmersión en lo virtual, genera también la desaparición de lo social, de la conciencia de grupo, una de las bases de la evolución humana ante el resto de especies. Asistimos a la disolución política de la especie humana debido al hecho de «*estar más cerca del que está lejos que del que se encuentra al lado [...]*»³¹. O, en palabras de Baudrillard: «*[...] se tiende a la desintegración de la comunidad de los presentes en beneficio de la de los ausentes*»³². La identidad colectiva ya no es posible, viéndose suprimida ante el avance de la individualización extrema ofrecida por el desarrollo tecnológico. El antiquísimo deseo de liberación del cuerpo y del peso, el deseo de ingravidez, de expansión de horizontes en busca de un más allá donde flotar sin el anclaje de lo físico se ha visto alimentado por la tecnología, viéndose el hombre incapaz de negarse a un placer tan añorado.

En una sociedad dominada por la virtualidad hasta la lucha y el activismo político se ha visto descorporalizado, apareciendo para ello una nueva figura: el *hacker*.

«*lo real no es imposible, sino cada vez más artificial*»³³.

EPÍLOGO. LA META ES EL FIN

¿Y si resulta que el fin (meta) de la humanidad es acabar con aquello que se tuvo como la esencia de lo humano? ¿Y si la única posibilidad de supervivencia es el abandono de lo humano? ¿Debe el hombre disminuir la concentración de su disolución hasta desaparecer por completo? ¿Somos hombres más allá de lo orgánico, de la materia, del cuerpo? ¿Podremos habitar un tiempo sin espacio?

Toda esta deriva que venimos adivinando está llevando al ser humano a uno de los momentos más delicados de su historia. El desarrollo de la sociedad hiper-tecnológica y postcapitalista nos ha hecho caer en una poderosa inercia de la que parece difícil encontrar escapatoria y que no hace sino conducir al hombre al abismo de su desaparición, una desaparición múltiple o, mejor dicho, consecuencia de múltiples causas y de un gran número de frentes abiertos.

³⁰ BAUDRILLARD, J., *Las estrategias fatales...*, p. 9.

³¹ VIRILIO, P., *El cibermundo, la política de lo peor...*, p. 48.

³² BAUDRILLARD, J., *Cultura y simulacro...*, p. 48.

³³ DELEUZE, G. y GUATTARI, F., *El Anti-Edipo: Capitalismo y esquizofrenia*, Barcelona, Paidós, 1995, p. 41.

El escenario apocalíptico parece ser revisitado una y otra vez desde el anuncio Nietzscheano del fin del hombre tras la declaración de la muerte de dios. La implacable «topía» que siempre fue el cuerpo³⁴ parece querer disolverse en distopías y utopías, en sueños de disolución de lo físico que trasciendan nuestros límites y nos conviertan en eternos.

«Yo creo que, después de todo, es contra él [el cuerpo] y como para borrarlo que se concibieron todas esas utopías. El prestigio de la utopía, su belleza, la maravilla de la utopía, ¿a qué se deben? La utopía es un lugar fuera de todo lugar, pero es un lugar en donde habré de tener un cuerpo sin cuerpo; un cuerpo que será bello, límpido, transparente, luminoso, veloz, de una potencia colosal, con duración infinita, desatado, protegido, siempre transfigurado. Y es muy probable que la utopía primera, aquella que es más difícil de desarraigar del corazón de los hombres sea precisamente la utopía de un cuerpo incorporeal. El país de las hadas, el país de los duendes, de los genios, de los magos, pues bien, es el país en el que los cuerpos se transportan tan rápido como la luz, es el país maravilloso en el que las heridas se curan instantáneamente con un bálsamo maravilloso; el país en el que uno puede caer desde una montaña y levantarse vivo; es el país en el que uno es invisible cuando quiere, y visible cuando así lo desea. Si existe un país maravilloso es, claro está, para que en él yo sea príncipe azul, y que todos los lindos gomosos se vuelvan feos y peludos como puercoespines. [...] Y así es como mi cuerpo, en virtud de todas esas utopías, ha desaparecido. Desapareció como la flama de una vela a la que se le sopla. El alma, las tumbas, los genios y las hadas han echado mano sobre él, lo han hecho desaparecer en un parpadeo, han soplado sobre su pesantez, su fealdad, y me lo han restituido deslumbrante y eterno».

Foucault³⁵

How to dissappear completely

Radiohead (Letra: Thom Yorke)

That there, that's not me
I go where I please
I walk through walls
I float down the Liffey

I'm not here
This isn't happening
I'm not here, I'm not here

In a little while
I'll be gone
The moment's already passed
Yeah, it's gone

³⁴ «Mi cuerpo es lo contrario de una utopía: es aquello que nunca acontece bajo otro cielo. Es el lugar absoluto, el pequeño fragmento de espacio con el cual me hago, estrictamente, cuerpo. Mi cuerpo, implacable topía». FOUCAULT, M., «El cuerpo utópico», Conferencia radiofónica extraída de la web de la revista *Fractal*: <http://www.fractal.com.mx/RevistaFractal48MichelFoucault.html> (consultada el 25 de julio de 2011).

³⁵ *Ibidem*.

I'm not here
This isn't happening
I'm not here, I'm not here

Strobe lights and blown speakers
Fireworks and hurricanes

I'm not here
This isn't happening
I'm not here, I'm not here...