

Cuerpo y tecnología en el cine y en el arte contemporáneo: David Cronenberg, Shinya Tsukamoto, Stelarc

Monika Keska
Universidad de Granada

La visión de la tecnología en el cine y arte contemporáneo ha cambiado de carácter en los últimos años. Al contrario de aquella larga lista de robots asesinos y ordenadores perversos que habíamos visto durante décadas en el cine de ciencia ficción, la tecnología empieza a ser vista como una parte esencial de nuestras vidas. En la obra de directores como David Cronenberg o Shinya Tsukamoto llega incluso a formar parte del cuerpo humano. El artista australiano Stelarc va incluso más lejos experimentando las interacciones entre su propio cuerpo y máquinas -prótesis. A pesar del cierto aire siniestro y perverso que tienen este tipo de obras son en realidad una perfecta representación simbólica del mundo en que vivimos.

David Cronenberg en sus películas combina su fascinación por la máquina y los aspectos más tenebrosos de la mente humana. En *Crash* el eje de la acción fue una especie de fetichismo y atracción sexual que los protagonistas sentían por los automóviles.

Las connotaciones eróticas relacionadas con la máquina son frecuentes en la obra de Cronenberg. En *Videodrome* y en *Existenz* los cuerpos de los protagonistas son literalmente penetrados por los aparatos emblemáticos de la revolución tecnológica en el momento en que fueron rodadas. En *Videodrome* (1982) es una cinta que el protagonista se introduce en una brecha que se le abre en su propio cuerpo, convirtiéndose de este modo en un reproductor de video humano. La propia cinta parece cobrar vida, respira y se retuerce al ser introducida en el vientre del protagonista. En *Existenz*, Cronenberg repite esta idea, esta vez es un videojuego muy realista que se enchufa al propio cuerpo del jugador. En ambas ocasiones la fusión entre cuerpo y tecnología tiene carácter de penetración del hombre por la máquina. Fruto de esta unión es la confusión entre mundo real y virtual que experimentan los protagonistas de las dos películas.

El cineasta y actor japonés, Shinya Tsukamoto, a menudo ha sido comparado con David Cronenberg por su fascinación por las relaciones entre hombre y máquina, sobre en sus dos primeras películas: *Tetsuo I* y *Tetsuo II*. *Tetsuo I* fue el debut de Tsukamoto rodado con muy poco presupuesto, narra una repentina metamorfosis física de un empleado de oficina en una máquina. El protagonista al principio no comprende el proceso de transformación de su cuerpo pero finalmente acaba aceptando su nuevo organismo. Igual que en las películas de Cronenberg esta fusión entre cuerpo y tecnología conlleva unas evocaciones eróticas, quizás más directas en el caso del japo-

* KESKA, Monika: "Cuerpo y tecnología en el cine y en el arte contemporáneo: David Cronenberg, Shinya Tsukamoto, Stelarc", en *Boletín de Arte*, nº 29, Departamento de Historia del Arte, Universidad de Málaga, 2008, págs. 553-557.



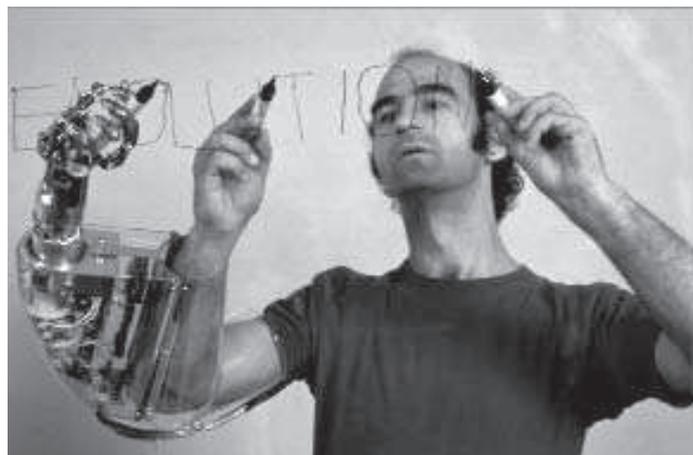
1. DAVID CRONENBERG, *Videodrome*.

nés. Basta recordar la escena en la que el pene del protagonista se convierte en un taladro. La película tuvo un éxito inesperado y a Tsukamoto se le ofreció una oportunidad de rodarla otra vez con mayor presupuesto. *Tetsuo II* presenta la misma estructura narrativa y el eje de la acción otra vez es la transformación del personaje, esta vez en un arma, lo cual recuerda algunas escenas de *Videodrome* de Cronenberg. Aparece el motivo de la venganza, muy frecuente en el nuevo cine japonés y coreano (la trilogía de la venganza de Park Chan-Wook), ya que la metamorfosis del hombre se inicia tras el asesinato de su hijo por una banda de secuestradores. En ambas versiones de *Tetsuo* el protagonista transformado se convierte en una especie nueva, un híbrido entre hombre y máquina predestinado a la conquista de la civilización.

Lo que sólo fue ficción e imaginación de sus creadores en el caso de las películas de Cronenberg y Tsukamoto, el artista australiano Stelarc trata de poner en práctica - convertirse en un *cyborg*: mitad-hombre, mitad-máquina - un concepto creado por el escritor de ciencia ficción Stanisław Lem. Stelarc vivió durante muchos años en Japón y quizás aquella realidad de un país fascinado por la electrónica y las nuevas tecnologías le había empujado a experimentar en sus propias carnes la fusión entre el cuerpo humano y la máquina, en el sentido exacto. En sus performance explora los límites de la resistencia del organismo (y también de la sensibilidad del público). Realizó infinidad de empresas más o menos descabelladas: llegó a colgarse desde una grúa a 30 metros de altura, sujeto solamente con unos ganchos que le perforaban la piel, se introdujo una cámara en el estómago. Hace dos años con la ayuda de unos científicos australianos clonó su propia oreja con el fin de implantarla en su cuerpo, aunque finalmente los médicos se negaron a realizarlo. Colaboró en numerosos proyectos con escuelas politécnicas y departamentos de robótica de

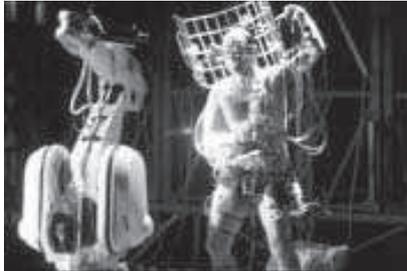


2. SHINYA TSUKAMOTO, *Tetsuo I*,
3. STELARC, *Third arm*.



diversas universidades de todo el mundo y, quizás, éstas son las obras más interesantes dentro de su algo desconcertante trayectoria artística.

Uno de sus proyectos de mayor importancia fueron las dos versiones del hexápodo realizadas en colaboración con los científicos de la Universidad de Sussex. La máquina consistía en una especie de andador en forma de araña gigantesca, en cuyo centro se colocaba el artista que dirigía los pasos del hexápodo mediante palancas y sensores que captaban sus propios movimientos. Su afán por convertirse en un cyborg le hizo experimentar en sus performance con varios artilugios adosados a su cuerpo. *Third hand* y *Extended arm* fueron dos proyectos muy similares que consistían en conectar una mano robótica al brazo de Stelarc controlada por las estimulaciones musculares recibidas del muslo y del abdomen. Al mismo tiempo la verdadera mano izquierda de Stelarc estaba estimulada mediante descar-

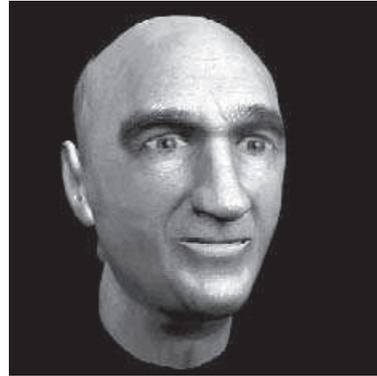


4. STELARC, *Robot arm.*
5. STELARC, *Muscle machine.*

gas eléctricas por control remoto. De este modo el artista podía controlar su extremidad artificial, pero no la real. En *Robot arm* se utilizó un tercer brazo robótico y sensores colocados sobre las extremidades de Stelarc que captaban sus movimientos y las transmitían a un robot que reproducía las coreografías.

Amplified body es un complicado programa informático, una especie de control remoto del cuerpo humano mediante estimulaciones musculares y descargas eléctricas. La performance consistía en una extraña coreografía compuesta por movimientos controlados por el artista e involuntarios. *Exoskeleton* es una forma aún más compleja, de hecho se trataba de un esqueleto exterior robótico de unos 600 Kg. de peso. Aunque no suele hacerlo, Stelarc se vio obligado a actuar vestido, ya que existía riesgo de electrocución si no llevara un uniforme especial. El *exoesqueleto* ofrecía mayor libertad y diversidad de los movimientos, consistía en una estructura adosada al torso, manos y pies de artista y esta provisto de unos sensores magnéticos que captaban el movimiento de su cuerpo, reproducido luego por el exoesqueleto.

Por suerte, no todas las obras de Stelarc suponen un peligro para su vida y salud, experimenta también con proyectos virtuales, como *Prosthetic head*. Es una animación tridimensional de la cabeza del artista en tamaño superior al natural, capaz de comunicarse con el público. El proyecto consistía en escanear las facciones y la mímica de Stelarc y crear un diccionario para la comunicación con los visi-



6. STELARC. *Prosthetic head.*¹

tantes. La cabeza canta, recita poemas cada vez que alguien se lo pida, responde a las preguntas, generalmente de manera poco educada e intenta flirtear con las presentes, toda una exhibición de su más que peculiar sentido de humor.

Pese a cierto aire de feria del que se podría acusar a Stelarc, su obra constituye un importante reto en el campo de las relaciones entre las tendencias artísticas contemporáneas y las nuevas tecnologías, desde luego difícilmente imitable. Las performance del australiano suponen un encuentro único entre la ciencia y el arte contemporáneo, tanto desde el punto de vista del arte, como del de la robótica.

BIBLIOGRAFÍA.

www.stelarc.va.com.au

GUASCH, A. M^a: *El arte último del siglo XX. Del posminimalismo a lo multicultural*, Madrid, Alianza Editorial, 2001.

RUSH, M.: *New media in late 20th-century art*, Londres, Thames & Hudson, 1999.

VV.AA.: *Art of the 20th century*, Colonia, Taschen, 1998.