

UACM

Universidad Autónoma
de la Ciudad de México

Nada humano me es ajeno

COLEGIO DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES

LICENCIATURA EN FILOSOFÍA E HISTORIA DE LAS IDEAS

**Mercantilización del arte contemporáneo:
resignificación del movimiento artístico cyberpunk
como contracultura**

TRABAJO RECEPCIONAL QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN FILOSOFÍA E HISTORIA DE LAS IDEAS

PRESENTA

Alejandra Rodríguez Guzmán

Director del Trabajo recepcional

Mtra. Verónica Alvarado Hernández Rojas

Ciudad de México, abril de 2022.

SISTEMA BIBLIOTECARIO DE INFORMACIÓN Y DOCUMENTACIÓN



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE LA CIUDAD DE MÉXICO COORDINACIÓN ACADÉMICA

RESTRICCIONES DE USO PARA LAS TESIS DIGITALES

DERECHOS RESERVADOS ©

La presente obra y cada uno de sus elementos está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor; por la Ley de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México, así como lo dispuesto por el Estatuto General Orgánico de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México; del mismo modo por lo establecido en el Acuerdo por el cual se aprueba la Norma mediante la que se Modifican, Adicionan y Derogan Diversas Disposiciones del Estatuto Orgánico de la Universidad de la Ciudad de México, aprobado por el Consejo de Gobierno el 29 de enero de 2002, con el objeto de definir las atribuciones de las diferentes unidades que forman la estructura de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México como organismo público autónomo y lo establecido en el Reglamento de Titulación de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México.

Por lo que el uso de su contenido, así como cada una de las partes que lo integran y que están bajo la tutela de la Ley Federal de Derecho de Autor, obliga a quien haga uso de la presente obra a considerar que solo lo realizará si es para fines educativos, académicos, de investigación o informativos y se compromete a citar esta fuente, así como a su autor ó autores. Por lo tanto, queda prohibida su reproducción total o parcial y cualquier uso diferente a los ya mencionados, los cuales serán reclamados por el titular de los derechos y sancionados conforme a la legislación aplicable.

“Arte” siempre ha sido una palabra para esa cosa que no se puede racionalizar, cuando ves o escuchas algo que te cuesta explicar. Pero esa es su fuerza, por supuesto.

—Urs Fischer

Agradecimientos:

Quiero agradecer especialmente a mi casa de estudios, a la UACM ya que me brindó oportunidades de crecer y llegar a donde nunca imaginé estar. Al igual que a la profesora Verónica Alvarado, por ayudarme y apoyarme a lo largo de no solo en la elaboración de la tesis, sino en toda la carrera con su conocimiento, así como también fueron pilares importantes para mi formación la profesora María del Rosario López Guerrero y Alicia Rodríguez. Agradezco a la academia de Filosofía e Historia de las ideas en general, por todos los años que me alojaron para crecer y poder llegar a este punto.

A mi hermana Amanda por ser una inspiración, por no soltar mi mano y creer en mí cuando pensaba que no podría llegar lejos. Así como también agradezco a mis padres Gloria y Alejandro, ser la principal razón de completar una etapa de mi vida tan importante tanto para mí como para ellos y por ser siempre un modelo de verdadera inspiración para mí, así como también lo es mi hermana mayor Laura.

Debo mucho por su ayuda a mis compañeros y amigos que me acompañaron en el transcurso de todo el trabajo, que, aunque no pongo sus nombres, sabrán que se trata de ellos por lo especial que son en mi vida académica y en lo personal.

Y, por último, le agradezco a una persona, que, a pesar de su presente ausencia en mi vida, a lo largo del proceso formó parte de toda la elaboración de esta tesis, él estuvo presente y fue un pilar importante para no caer en el *no puedo*: este trabajo es lo único que le dedicó por su insistencia, cariño, inspiración, sus anécdotas, relatos, ideas y el consuelo que me regaló en un camino tan importante.

Índice	
Introducción	3
Capítulo 1: Desmoronamiento del arte contemporáneo	16
1.1 Mercantilización del arte contemporáneo	16
1.2 Muerte del arte en la cultura	22
1.3 El arte contemporáneo en la industria cultural	27
Capítulo 2: Muerte del Cyberpunk	32
2.1 ¿Qué es el cybepunk?	32
2.2 Cyberpunk y su etiqueta comercial	34
2.3 H.R. Giger: Alien	38
2.4 Ghost in the Shell	47
2.5 Orlan: la artista, el cuerpo, la obra de arte	54
Capítulo 3. Bohemia en la era digital	68
3.1. Mercado, consumo y contracultura	68
3.2. Cyberpunk en la cibercultura	75
3.3 Movimiento contracultural cyberpunk en la era digital	84
3.4. Bohemia Cyberpunk y mercado del arte	102
Conclusión	111
Referencias	119

Introducción

Para hablar de arte contemporáneo habría que cuestionarse ¿qué es? ¿A qué nos referimos cuando hablamos con el término contemporáneo? ¿O sucede que, simplemente, la palabra contemporáneo se ha puesto de moda? Pues es cierto que el vocablo se ha ido generalizando a tal grado de remplazar la palabra moderno. Sin duda alguna, esto demuestra que las formas de comprender el arte van cambiando, dependiendo del tiempo en el que se encuentre.

Andrea Giunta dice que al recorrer libros buscando encontrar la respuesta a qué es el arte contemporáneo “emergen acuerdos y síntomas que remiten a una situación del arte global” (Giunta, 2014; 8), existen interpretaciones tanto negativas tanto positivas sobre cómo es que se comprende el arte contemporáneo, un claro ejemplo es el video que realizó un profesor de la Prager University; Robert Florczak¹, quien hace una fuerte crítica al arte actual, dudando de su belleza y su profundidad, alegando que fueron reemplazados por lo nuevo, lo diferente y lo feo, y por ende no es comprensible el motivo de los coleccionistas que pagan millones por una obra de arte.

José Jiménez (2002) en la *Teoría del arte* afirma que con la entrada del pop art comenzó el arte contemporáneo. Es bien sabido que el concepto pop es una abreviatura de popular, y, por tanto, los artistas pop dieron un paso importante con sus creaciones, puesto que el ser humano vive en una sociedad construida, una cotidianidad llena de publicidad y una historia. El pop art fue un impulso importante a la construcción de la historia y a la estética del arte contemporáneo, adjudicando al artista Andy Warhol como el creador que

¹Una Pantalla por Lienzo. (21 agosto del 2019) *¿Por qué el Arte Moderno es tan malo? - Robert Florczak Sep (Subtitulado)* [video] <https://www.youtube.com/watch?v=LHZAP0jGkng>

rechazó la utopía estético-social de las vanguardias, él denomina el arte como un negocio y al artista como un hombre de negocios.

El arte se ha convertido en mercancía para socializar, así como lo es un perfume, una bebida, o un carro, y, por tanto, mientras la burbuja del arte contemporáneo exista, las crisis financieras que pueda sufrir un país no afectarán a las ventas del arte, puesto que, el arte contemporáneo es un nuevo instrumento de vanidad.

Y a pesar de afirmar lo anterior, el arte suele ser acusado por el mal uso que se le da al venderlo, y así como unos piensan que el arte contemporáneo ha convertido lo bello en lo feo, Donald Kuspit (2004) dice que hay que ser conscientes que todo arte es capaz de transmutar la fealdad del mundo en belleza, es la sociedad la que ya no está dispuesta a verlo de esa manera y, por ende, se transforman teorías como la de Michaud Yves (2009) y Arthur Danto (2013) sobre la muerte del arte.

Para comenzar a abordar a estos filósofos y sus ideas, es importante considerar la pregunta universal sobre la mercantilización del arte, puesto que saber por qué el arte vale lo que vale, es la premisa principal para emprender a fijar el por qué el arte contemporáneo está siendo desmoronado, ya que, poner en venta una obra de arte es quitarle la sensibilidad estética, pues la sociedad misma, capta una obra de arte como un producto más que como una experiencia sensible.

Por consiguiente, lo que se cuestiona Rubén Muñoz en su publicación *Una reflexión filosófica sobre el arte* (2006) ¿El arte es una necesidad o un lujo?, es una pregunta polémica y necesaria acerca del arte, puesto que es importante saber cómo es visto el arte, si como una necesidad o como un lujo que adorna la vida.

En la presente investigación se discutirá el desmoronamiento del arte contemporáneo sostenida por la teoría del arte de Michaud Yves (2009), para demostrar que el arte contemporáneo es aún un órgano vivo dentro de un sistema capitalista, en la que la industria cultural junto con el mercado del arte son los responsables de su supuesta “muerte” en la contemporaneidad. Inspirándome en el movimiento post-modernista Cyberpunk, un movimiento que utiliza la ciencia ficción, la cual influyó para la inspiración artística y la cultura pop en la era digital. Por tanto, el trabajo se basará en un análisis para resignificar la posición del movimiento artístico cyberpunk como contracultura en una sociedad de consumo guiada por la industria cultural.

Entonces, es pertinente señalar que el filósofo Michaud Yves (2009) opina que el estado actual de lo que se le llama arte ha pasado a un estado gaseoso, ya que el arte contemporáneo ha destruido un discurso tradicional de la historia del arte y el goce de una experiencia estética que solo se podía concebir en un recinto: un museo.

Por eso mismo, sostendré esta tesis con los conceptos de arte contemporáneo de Michaud Yves y de Arthur Danto, aunque no esté en total acuerdo con lo que dicen, pues sostengo que el mal del arte contemporáneo no es si la pérdida de la historia del arte o de la estética tradicional, o de un <<triunfo de la estética>>, sino que, la mercantilización es lo que provoca que hoy día se pueda argumentar desde varios ámbitos una supuesta muerte del arte en una sociedad consumista. Por eso mismo, el principal concepto que traeré del filósofo Yves es el *arte como estado gaseoso*. Al catalogar de esta manera el arte quiere decir que nació una des-estetización del arte en la contemporaneidad, es decir que el arte pierde sus componentes estéticos de placer y belleza, pero con esto no se quiere decir que haya

desaparecido el arte, sino que ahora son mercancías expuestas en museos y galerías que cada día, desde el punto de vista del filósofo, parecen más templos comerciales del arte.

En esta dirección de la crítica del arte contemporáneo, Michaud Yves enuncia que “este mundo es exageradamente bello” (2009; 9) para referir a que ahora la sociedad considera bello un producto bien empaquetado, cuerpos reconstruidos con cirugías, con maquillaje o con tatuajes personalizados, así como también parece bello aquel producto que está detrás de un aparador en un supermercado y es por aquello que el arte contemporáneo entra en ese concepto de belleza, ya que lo bello se ha vuelto imperativo.

Esto lleva a examinar el concepto de industria cultural, pues bien, se sabe que es una noción originada y acuñada por Horkheimer y Adorno, en la cual existe un reclamo por la caída del arte y de la cultura en general. Dentro de la industrialización de la cultura se encuentra una crítica por parte de los pensadores a la política económica del mercado, en la que entra el papel del arte como un disfrute de la multitud.

Es por esto mismo, que los movimientos artísticos son vistos desde la mirada de la industria cultural de la que hablan estos filósofos. Es decir, concuerdo con el filósofo Michaud Yves cuando dice que el arte se ha convertido en un producto de consumo con funciones para el estado, y es por eso mismo que ha sido envuelto en un estado gaseoso que no permite ver con claridad lo que el arte puede compartirnos, y es así como entonces, el arte en ese estado se convierte en un bien de la industria cultural, abriendo cuestiones cómo cuánto vale el arte, ¿Cómo opera el mercado sobre los artistas? ¿En qué momento se convirtió en árbitro del juicio estético? ¿Son la celebridad y el marketing el horizonte final del arte contemporáneo? ¿Se han vuelto los artistas estrategas en comunicación?

En este caso, el cyberpunk, dice Horacio Moreno en su libro *Cyberpunk: Más allá de Matrix* (2003), que la popularización de dicho fenómeno y de sus temas a través de diferentes medios ha provocado que desapareciera el carácter contracultural del cyberpunk, en otras palabras, el cyberpunk como tal es un subgénero de lo que se llama ciencia ficción, sin embargo, lo que lo caracteriza es el panorama de un mundo distópico², cercano a la alta tecnología que es usado como una herramienta de control hacia el pueblo. Sus tramas, hablando en el ámbito de la literatura, suceden en sociedades marcadas por la desigualdad, en las que, paradójicamente la tecnología avanza, pero la calidad de vida de los ciudadanos es deplorable.

Más allá de ser un método de entretenimiento era considerado como un movimiento contracultural, que se formó en las décadas ochenta y noventa, que criticaba la cultura dominante. Horacio Moreno (2003), dice que las obras cyberpunk al influir en la cultura en general se transformaron en gurús, sin embargo, por este giro provocado por la industria cultural, afirma Sterling, B. (citado en Moreno, 2003) que el cyberpunk dejó de ser la voz de la bohemia.

Un fin que tenía el movimiento contracultural era el de desconfiar de la tecnología, por la posibilidad de convertirse en un instrumento de dominación y de alineación, y a pesar de eso, no se puede afirmar con destreza que la tecnológica fuera mala en su totalidad, sino,

² El término fue acuñado a finales del siglo XIX por John Stuart Mill cuando en un discurso en 1868 denunció la política de tierras de Irlanda del gobierno. La apropiación que hizo el ámbito literario al apoderarse del término distopía no cambia su tradición clásica que es el deshumanismo. Es uno de los nombres que se le fue adquirido a la literatura política; muestra en sus páginas un mundo donde existe una negación a una sociedad perfecta y una visión de un futuro <<feliz>> desvanecido. Obras como las que ya conocemos como *1984* o *Un mundo feliz*, son el ejemplo perfecto para describir un futuro distópico, pues nos muestran un mundo lleno de horrores, en el cual, la utopía que suele haber en la sociedad de que el progreso de la ciencia puede ser el camino a una felicidad y libertad asegurados ya no es seguro, ahora, la distopía se caracteriza fundamentalmente por el aspecto que denuncia de los hipotéticos desarrollos perniciosos de la sociedad actual, es decir, la distopía deduce un futuro de pesadilla basándose de la extrapolación de las realidades presentes, (Keller, 1991; 15)

que se admite que puede mejorar ciertos aspectos en cuanto a la calidad de vida, y que la colaboración del cyberpunk es solo es una advertencia que en manos equivocadas podría utilizarse para lo contrario.

En la tesis doctoral *En el peor lugar posible: teoría de lo distópico y su presencia en la narrativa tardofranquista española (1965-1975)*, (2005) de Gabriel Saldias, explica que una sociedad cyberpunk con todas las características que posee, puede prevalecer el sentido de conceptualización postmoderna de la sociedad, es decir, trata una sociedad en la que se ha desestimado aquellos aparatos que utiliza la cultura como el consumo, la industria cultural, el papel omnipresente del mercado, y más. Con el fin de plasmar un mundo que ha sido devorado por su propia materialidad. Es por eso por lo que el cyberpunk adoptó una actitud contracultural, pues esta ideología es la norma del movimiento.

Prosiguiendo con Saldias (2005), en cuanto refiere al cyberpunk dice que “la sociedad cyberpunk, es distópica por definición, pues imagina un universo en donde el capitalismo y la tecnología se han convertido en una sola unidad discursiva con poder y representación tanto política como económica” (Saldias, 2005; 92), en otras palabras, al definir al cyberpunk como un fenómeno distópico, es referirnos a un movimiento que muestra a una sociedad como una pesadilla, en la cual, el ser humano ya no es dueño de su propia humanidad. La comparación que hay del cyberpunk a la de las otras obras distópicas clásicas como lo es el trabajo de Aldous Huxley²³, es que este primero muestra una lucha por la esperanza misma, algo que los clásicos daban por hecho en la construcción de sus personajes. En el cyberpunk,

²³*Un mundo feliz* de Aldous Huxley es la obra distópica más famosa, en la que describe una sociedad futurista en la que todos los individuos son pequeños engranajes de un sistema estrictamente dividido en castas.

existe una decepción frente al mundo moderno, tal decepción lleva al acto de pensar la idea de una esperanza lejana y casi impensable.

Hay que recordar que los creadores de obras cyberpunk no son considerados como influencias sino como aquellos que utilizaban el movimiento para alzar la voz de la bohemia, sin embargo, en *La ética hacker y el espíritu de la era de la información* (2002) de Pekka Himmanen, propone una petición a una ética en el trabajo, él lo llama ética hacker, en el cual pide la eliminación lógica del trabajo, que trata de una privación a los trabajadores en cuanto a horarios, impedimento de creación y a la compra de creaciones sin querer ponerles precio, además el autor difiere del capitalismo y del consumismo, este proceso de privar al trabajador de hacer lo que le apasiona sin costo, esto es mencionado para reiterar lo que Moreno dice sobre los artistas hoy en día del cyberpunk o al menos la mayoría refinan su arte para cobrar para así dejar de ser bohemia, dando entrada a la afirmación de Sterling la cual dice “El cyberpunk ha muerto. Ahora solo quedamos los autores” (citado en Alberich, 2001)

¿Quiénes son la imagen del cyberpunk?, se cuestiona en el ensayo *Estética cyberpunk* (2013) de Ramos & Rodríguez el cual habla del impacto cultural que tiene dicho movimiento en la sociedad, y para esto, cuestionar lo ya dicho es importante ya que los implantes corporales, la literatura o el cine del cyberpunk, son un frente idealista y anarquista contra la sociedad de consumo, como lo son Giger al crear un Alien que va con todo contexto cyberpunk, o *Ghost in the Shell* una animación japonesa que comprende en su totalidad el movimiento u Orlan, una persona que hace una obra de su cuerpo una obra de arte.

A pesar de que H.R Giger, no es considerado un artista del cyberpunk, sus creaciones como experto han dejado a especialistas del movimiento con cierta envidia, en especial por su colaboración en la película Alien. La primera oportunidad del artista que le brinda el

mundo cinematográfico fue la creación de la novela de Frank Herbert. El origen de la película Alien comienza en el año de 1975, lo invitaron a realizar lo que sería el personaje principal, el impacto fue tal por ser pionero en muchas sensibilidades del final del siglo, es decir, por el cyborg y la biomecánica.

Mientras que, la animación japonesa *Ghost in the Shell*, trata una temática cyberpunk la cual discurro importante analizar, por ser es de las primeras obras cyberpunk en Japón transmitido como una animación (anime), sin embargo, con su llegada a cines y televisión abierta ha sido absorbido por la ya dicha industria cultural, convirtiendo a la animación en un movimiento contracultural a un producto de consumo con un fin de entretenimiento. Para analizar lo ya dicho, utilizaré libros como *Pesadillas post-humanistas. El mundo del cine. Cyberpunk japonés (2014)* un artículo de Asiateca.net.

Estoy de acuerdo, con la artista llamada como Orlan cuando caminaba por las calles haciendo performances permanentes con el nombre de Mireille Suzanne Francette Porte, para alegar que la obra de arte también respira, come, se viste y camina, el arte no debe ser reservada para un museo. Esta creadora, más que artista se considera una obra de arte por los cambios que hizo a su cuerpo: cambios drásticos en la cabeza simulando dos cuernos, falta de cejas y el cabello de colores, se considera una obra del movimiento por los cambios que hizo a su cuerpo para finalmente llamarlo arte.

En ensayos como el de José Luis Herrera, en *Filosofía y contracultura (2009)* Se define el concepto contracultura como un paradigma que permite comprender el devenir de expresiones culturales a la sociedad. Para lograr aquello, son involucradas manifestaciones artísticas, científicas, sociales, filosóficas, económicas y políticas, manifestaciones que van en lo contrario de la cultura del sistema y popular. Esto, con el fin de hacer ver la realidad en

la que se vive. La filosofía como tal ha sido una guía por seguir para hablar de la contracultura, ya que desde Sócrates que con su método antisistema hizo una de las primeras manifestaciones contraculturales.

Desde mediados del siglo XX, ha surgido la contracultura con corrientes en la sociedad que buscan combatir al sistema capitalista mediante métodos que sobresalgan de lo común de la cultura, va desde el hipismo hasta movimientos artísticos como lo es el cyberpunk. Estas corrientes se erigieron como contrarias a la lógica del mercado y la sociedad de masas. Sin más, lo que pretendo al mencionar que existe un desvanecimiento de la contracultura no es escribir sobre la historia de la contracultura, sino que, con la ayuda de diversos autores interesados en estudiar la contracultura, analizar el cómo, cuándo y el por qué dicho movimiento ha ido perdiendo interés de la sociedad para convertirse en mercado, como lo es el cyberpunk.

Para esto, utilizaré ensayos como *Contracultura y las marcas* de Mauro Tottit (2015), pues en su escrito expresa de manera concisa cómo es que la industria del mercado encontró una fuente de riqueza en la contracultura, al darse cuenta de lo innovador y el interés que puede generar en los consumidores, el mercado vio una forma de crear nuevas marcas de consumismo.

Rafael Dezcallar (1984) en la revista de estudios políticos con su artículo *Contracultura y tradición cultural* comenta que resulta interesante echar una mirada al movimiento social que nació en Norteamérica durante la década de los sesenta, recalca que en aquel movimiento “se contenía una actitud de protesta contra la sociedad” (Dezcallar, 1984; 209). Al adentrarse a dicho autor se resalta que, al querer hablar de dicho fenómeno

social, se enfrenta con un término muy amplio que por costumbre incluye realidades muy diversas.

La contracultura inició cuando se fundó el hecho de que el ser humano debía ser capaz de comprender e interpretar la cultura, es decir, al querer comprender e interpretar creencias y valores que afectan al individuo y a una sociedad dependiendo del tiempo histórico.

Dice José Herrera (2009):

La contracultura aparece muchas veces sumergida y marginal por la enorme fuerza del imaginario social del sistema que establece creencias, gustos morales, patrones anquilosados, los que a su vez crean modelos de conducto y de comportamientos correctos que originan represiones muchas veces feroces y terribles que no solo pertenecen al pasado. (2009; 74)

En una entrevista a Morales en El País (2018), ha dicho que el acceso a internet y a la información ha nacido con ellos un desinterés a no buscar objetivos contraculturales, porque la sociedad está demasiado fragmentada y no reconoce aquellos ideales.

Es bien sabido que la contracultura trata temas relacionados con el ámbito de la música, o con corrientes artísticas como el dadaísmo, cubismo, surrealismo, también en ámbitos de lo literario. Sin embargo, en este trabajo se verá desde un ámbito relacionado con el mundo digital. Para eso, es importante la mención de libros como *Neuromante* (1997) de William Gibson, porque este libro ha dado una vuelta inesperada a los conocimientos actuales que tenemos. En otras palabras, la literatura cyberpunk, es considerado parte del gremio contracultural por su forma de trascender más allá de la ficción, mostrando con sus creaciones una realidad que vemos lejana e irreal, sin embargo, con los avances tecnológicos de los que disponemos podemos considerar ahora esa irrealidad una verdad y una deshumanización

cercana. El autor William Gibson cuando presenta que la contracultura lleva consigo el cyberpunk se refiere a aquellos que están enganchados con la tecnología, en lo virtual, en la modificación de su cuerpo o tienen constante interacción con elementos tecnológicos, y a pesar de eso, Horacio Moreno (2003), se cuestiona si ¿Es posible considerar hoy al Cyberpunk como una verdadera contracultura?

Así como también, cuestiones como ¿Qué tan libres somos?, ¿Cómo ser un Punk en la era digital? Surgen para continuar y poder concluir. Si bien, sabemos que alegar por libertad es el fin del cyberpunk, por ende, abro el discurso de la era tecnológica. Existen debates sobre si vivir en una era llena de tecnología puede ser progresivo o regresivo para la humanidad. Mark Dery (1998) con su idea de una cibercultura, plantea el problema del cuerpo y la máquina y su coexistencia en una era en la que se cuestiona si esa relación es realidad o fantasía, eso, desarrollado en su obra *Velocidad de escape: la cibercultura en el final del siglo*. (1998). En cambio, existen ideas y teorías en las que retoman esa idea del cuerpo en la cibercultura para decir que por la existencia de esos medios tecnológicos se abre una puerta a alegar sobre una pérdida del cuerpo, lo cual difiere con las ideas de los artistas que se plantean en esta tesis. Para completar el capítulo final, abordaré autores como Mark Dery (1998), Paul Virilio (1999) y Pierre Levy (2007), esto para concluir sobre la tesis principal: ¿aún existe arte vivo que pueda considerarse contracultural en esta cultura capitalista, si tomamos en cuenta que las bohemias pueden actualizarse en un mundo tecnológico?

Entonces, de acuerdo con el filósofo Michaud Yves, lo que provoca la desaparición del arte es su fácil acceso al consumo, a ese proceso él lo llama *el arte en estado gaseoso*, y

es por eso por lo que me infiltré de aquella condición para demostrar que el arte no es un instrumento meramente benefactor para el estado.

Por eso mismo, el filósofo me llevo a pensar en cómo es captado el arte contemporáneo, y cómo es que interactuamos e interpretamos el arte, puesto que, en general es conocido por su capacidad de generar sensaciones, emociones y despertar pasiones, mientras que el arte contemporáneo es blanco de burlas y de rechazo por su falta de precedentes en la historia del arte y en la estética que caracteriza el arte.⁴

El cyberpunk, al ser parte de una industria cultural, el arte y sus movimientos son absorbidos y atados a ser un instrumento de entretenimiento para el estado, entonces, el cyberpunk o, mejor dicho, el movimiento contracultural que lo respaldaba ha desaparecido, sin embargo, hoy, la era digital o cibercultura podría ser un motivo para una resignificación de dicho movimiento con una inclinación a cuestionar el actual estado del arte contemporáneo.

Por tanto, para dar cuenta de la concepción actual del arte contemporáneo y el malestar que lo persigue se decidió hacer un análisis teórico entorno al estado gaseoso del arte de Michaud Yves, por ser desde su creación uno de los argumentos estéticos más significativos del arte contemporáneo. Así como también, explicar desde el punto de vista de las ideas de dos pensadores de la escuela de Frankfurt, a saber, Adorno y Horkheimer. Dicho

⁴ Si hablamos de una definición general y vaga del arte, podríamos definirla como un instrumento hecho para ser bello y admirado, en cambio, conviene señalar que, para los clásicos, en su concepto general el arte es todo lo que se distingue de la Naturaleza; no hay que pasar de largo el hecho de que los griegos a la naturaleza lo consideraban como algo real, mientras que el arte era tenido en cuenta como lo artificial. La mayor parte de los filósofos griegos ponían en relieve a que el arte imitaba de algún modo a la naturaleza, por ende, el arte debe considerarse en un sentido como una cosa bella, ya que, por la manifestación que imita tiene que ser sensible. Y es la definición con la que el arte se ha quedado a tal grado que cualquier otra forma de hacer pareciera salirle de la técnica artística.

desbordamiento o estado del arte contemporáneo como una herramienta para mantener el arte como función del estado, es decir, desde la industria cultural, y, entonces para comprender la importancia del cyberpunk en especial en el mal del arte contemporáneo, la estructura base fue la literatura de William Gibson con *Neuromante* porque aproxima al movimiento a estudiar temas como ciberespacio y la trasgresión del cuerpo, sin embargo, este trabajo no será un estudio totalmente guiado por la literatura, sino que se intenta con ella localizar una relación que tiene el cyberpunk con la era digital y con las estéticas contemporáneas que filósofos como Danto y Yves creen absurdas y sin sentimiento, para así aplicarlo a una ruptura desde la rebeldía que el cyberpunk emana de la industria cultural.

El nivel estructural del trabajo, se desarrolla desde el punto de vista de los artistas para así poder desplegar y comenzar con el análisis teórico para una posible resignificación tanto de una contracultura como del arte contemporáneo en una cibercultura: Tal como lo hizo Giger cuando creó desde sus pinturas y esculturas una técnica desde lo *biomecánico* para abordar temas sobre la invasión de lo mecánico en lo natural. Al igual como lo hizo la cultura japonesa con una de sus obras pioneras *Ghost in the Shell*, para ir desglosando tabúes sobre los cuerpos reconstruidos, y a pesar de que en los comienzos de la serie japonesa, aun se ve como algo ficticio, la artista Orlan, se atrevió a hacerlo realidad trasgrediendo su cuerpo para convertirse en un *cyborg*, sustentándolo con una tesis feminista en la que se desarrollan términos que Donna Haraway explica en *El manifiesto cyborg*, que conllevan a guiar el término cyborg ya a una realidad, para dejarlo pasar de ser ficción.

Capítulo 1: Desmoronamiento del arte contemporáneo

Comprar más, acaparar más, turistar más, gozar más, producir más, tirar más, saturarse más, adquirir, desechar y reemplazar, refleja la mentalidad de un capitalismo que ha introducido su ideología expansionista y desarrollista en un individualismo.

(Farjado, 2009; 25)

1.1 Mercantilización del arte contemporáneo

El arte dio un giro importante cuando Marcel Duchamp (1915) revolucionó su significación, teniendo como base sus obras y que él no ve el arte solo como un producto, sino también como un concepto y un significado, es decir, renunció a continuar trabajando el formato pintura para emprender nuevos rumbos de creación artística, lo que conllevó a asumir una manera distinta de concebir el arte, la producción artística, y una significativa forma de concebir al espectador que, por vez primera se convierte en activo protagonista en la reconstrucción creativa de la obra de arte.

El artista, no solo hizo cuestionar categorías como la belleza con la que se estaba acostumbrado a identificar una obra de arte, sino que también era cuestionable el concepto de artista. Esto hace que el arte contemporáneo sea comprendido en un sentido más reflexivo y exigente.

Pero, ¿cómo se asume o se comprende el término contemporaneidad en el arte?, teniendo en cuenta que el concepto viene del latín *con-tempus* que significa tiempo y que la investigadora Guinta, (2014), dice en su libro *¿Cuándo comienza el arte contemporáneo?*

que este concepto no tiene definición como tal, sino que depende del tiempo histórico en el que se está viviendo; por tanto, este rompimiento realizado por Duchamp, con las estéticas tradicionales y la contemporaneidad, ha abierto cabos para cuestionar si el arte ha progresado, se ha transformado o ha desaparecido la habilidad artística.

Arthur Danto, al querer definir arte, lo entiende desde un punto de vista platónico, pues el filósofo no podía negar que el arte consistía en apariencias. Sin embargo, Danto sostiene que “si algunas obras de arte son mera imitación y otras no, entonces dicho término no pertenece a la definición de lo que se entiende filosóficamente como arte” (Danto, 2013; 9) es decir, movimientos como el pop art, *fluxus* o arte conceptual acabaron con aquel arte imitativo y, por ende, la definición de arte no puede girar en torno a una de las primeras definiciones que es la de Platón. Entonces, ¿se puede alcanzar una definición de arte teniendo en cuenta que no todo puede ser arte?

“El nombre del artista y el título de la obra permitirán encontrarlos con un buscador de internet. Es una forma adicional de asumir la contemporaneidad” (Guinta, 2014; 7) uno de los cambios que aconteció en la primera década del siglo XXI el arte, fue el uso de la tecnología para encontrar, hacer o comprar arte. Sin embargo, parece ser que es más un logro en la tecnología que en el arte, ya que si tenemos en cuenta cuando se dijo que la fotografía reemplazaría a la pintura, apareció un desconcierto en la gente, por lo que se genera la cuestión ¿pero es arte?, dando pie a reacciones irrisorias contra la obra y al artista en la contemporaneidad.

A todo esto ¿qué es lo que establece o cómo se consigue que algo comience a ser arte?, dice Danto, Arthur (2013) que el filósofo George Dickie dictaminó que todo aquel que tenga que ver con el arte, es decir: los artistas, los críticos, los directores de museos, los que

financian y galeristas pueden establecer qué es arte, por lo tanto, el profesor Robert Florczyk en un video *¿Por qué el arte moderno es tan malo?* (2019), dice que estas personas al igual que dictan qué es arte, también son los responsables de que el arte haya sido reemplazado por lo nuevo, diferente y lo feo, como también son culpables que el arte se haya convertido en negocio.

Cabe mencionar que entre el arte antiguo y el arte contemporáneo se crea un constante juego de *paragone*⁵, ya que el arte actual se considera feo, diferente e inclusive ni siquiera se es contemplado como arte por aquel afán de querer compararlo con el arte antiguo o moderno. “El problema estriba en intentar embutir una obra de arte del siglo XXI en el mundo del arte del siglo XVIII” (Danto, 2013; 87). Por ende, es cierto cuando Arthur Danto (2013) dice que se requiere cierto esfuerzo especial para identificar obras de arte con un nulo grado de interés estético, no obstante, la doctora Claudia Mosqueda (2016) reflexiona que tal vez exista un punto final al *paragone* entre el arte contemporáneo con los anteriores; trabajo que le concierne al arte digital, que es soportada por la tecnología, y que por tanto, se crean nuevas formas de construir, de pensar, de imaginar, suponer o sentir el arte, el hacer comparaciones se torna una tarea imposible (Mosqueda, 2016)

⁵ -Leído desde una voz italiana- significa comparación. Arthur Danto (2013) nos explica a grandes rasgos que dicho término “se utilizó en el Renacimiento para proclamar la superioridad de una de las artes sobre las demás” (Danto, 2013; 68). Un ejemplo de aquello fue cuando en los siglos XIX y XX nació una necesidad de comparar y mantener en una jerarquía más alta en cuestión de técnica a la pintura a la fotografía, esto sucedió a pesar de haber catalogado a la fotografía como algo real, mientras que a la pintura como algo imaginativo. Inclusive, cuando un grupo de persona femeninas comenzaron a crear pintura la comparación era notoria al clasificar la creación de arte por el género, tanto que en los años setenta la escultura y la fotografía eran aceptables para las mujeres, y la pintura para los hombres. En cambio, el filósofo Danto, consideró prudente afirmar que el ultimo *paragone* de la historia del arte –antes de comenzar una nueva- fue exactamente la de la pintura y la fotografía, pues ya que después con Warhol y Duchamp el concepto de arte era otro.

Si se considera el arte como aquella técnica que resalta belleza en todo aspecto; es arte aquello que se tardó días en elaborarse, aquello que requiere de una técnica difícil para así poder ser admirada, e inclusive es aquello que tiene un valor monetario. Es así, que se podría decir por ahora que un objeto se convierte en arte cuando se vincula con el dinero, ligado estrechamente con un cierto nivel socioeconómico. Es aquí donde considero que comienza un desmoronamiento del arte, ya que en el documental *¿Qué le da valor al arte?* (Lalulula, 2017) se hace alusión a que el arte desaparece cuando se convierte en el lujo de un comprador, es decir, cuando la obra de arte comienza a ser un objeto de lujo por y para cierta clase social o incluso, como lo dijo ya Carlos Farjado (2009), que existe una *dictadura del mercado*, que es el que causa que algunos artistas contemporáneos ya no encuentren goce en permanecer horas elaborando su obra, sino que, el goce se encuentra en las glorificaciones de su artefacto artístico por el mercado. (Farjado, 2009; 31)

Preguntarse ¿qué es lo bello? Es fundamental para el filósofo Michaud Yves (2007) para mirar de una forma crítica el arte contemporáneo. Él expone que hoy en día todo es bello, desde productos, cuerpos reconstruidos, vestidos en aparadores, perfumes, entre otras banalidades a excepción del arte del cual opina que “todo es bello menos el arte, como si un vapor lo cubriera y se volatiliza como en un *éter estético*” (Yves, 2007; 11). Pero, si esto es así, ¿cómo es entendido el arte contemporáneo?, pues por la afirmación del pensador puede decirse que arte es aquello que es únicamente bello. No obstante, así como hay cambios para percibir la belleza, también los hay en el arte contemporáneo. “Por arte entendemos a aquellos objetos preciosos y raros, antes investigados de un aura, de una aureola, de la cualidad mágica de ser centros de producción de experiencias estéticas únicas.” (Yves, 2007; 10), aunando a que Arthur Danto (2005), dice que la belleza del arte, después de la entrada

al mundo de *Brillo Box* de Andy Warhol, la belleza de una obra ya no es percibida con la primera mirada, y si no se llega a percibir, el filósofo entonces plantea la cuestión: “¿Querría eso decir que estamos ciegos para esa belleza o bien que hemos cometido el error de presuponer que el arte debe ser bello?” (Danto, 2005; 22)

Varios artistas contemporáneos, críticos del arte y coleccionistas del mismo definen con pocas palabras el arte contemporáneo como que éste puede enseñar a ver el mundo de otra manera, igualmente puede ser que el arte contemporáneo no debe seguir siendo lo bello y lo sublime, sino que debe revolucionar y destruir la perfección o simplemente que concebir arte es hacer fortuna. Así como hay muchas formas de poder definir el arte contemporáneo, asimismo es viable cuestionar de forma seria *¿qué es el arte contemporáneo?* y *¿cómo lo entendemos?* si ya sabemos por Yves y por varios artistas que dicho concepto consta de opiniones que caen sobre los temas de la belleza, lo superfluo, y lo mercantil.

El arte ha sido siempre objeto de deseo, de posesión. Pero esa posesión estaba al alcance sólo de los muy poderosos, o de los poderes públicos de distinto signo que permitan un cierto disfrute común de las obras [...] pero ahora la reproducción pone al alcance de cualquiera la imagen de las obras de arte, y con ello convierte el arte, así como todos los bienes de cultura en general en objeto de consumo masivo (Jiménez, 2004; 35)

El origen del mercado del arte surgió por factores como la ambición, el lujo, la acumulación o ya sea por amor al arte. No obstante, hay que tener en cuenta que en la antigüedad y en la edad media ya existían personas con cierto interés por la acción de coleccionar arte, siendo iglesias, reyes y nobles los compradores. Si bien, no se les puede considerar como coleccionistas de arte propiamente, por tanto, el acto de comprar arte no es de la contemporaneidad. Fue en el siglo XVII cuando hubo un alzamiento en la economía en

Europa por la compra de una obra de arte, fue entonces cuando “el arte se convirtió en una nueva forma de exhibir un status social” (Fané, 2019)

En cambio, hoy en día el mercado del arte es todo un mundo en el que participan asesores de arte, multimillonarios, directores de galerías de arte, críticos de arte, amantes del arte, coleccionistas, mismos que concibieron un mundo en el que el arte se envuelve en temas tales como la evasión de impuestos, la protección de los precios del arte y el amor, estableciendo la burbuja del arte contemporáneo y relacionando el arte con un producto de consumo. Incluso las mismas personas que rodean el arte afirman que subastar y comprar arte contemporáneo se ha convertido en protagonista en el mercado del arte, pues su compra y su salida del mercado son más rápida.

Entonces, cabe aclarar que la obra de arte, incluso antes de que el imperio del consumismo lo absorbiera, tiene como función y aspiración a decirnos cómo es el mundo, invitándonos a elaborar un juicio definitivo (López, 2014; 184). Sin embargo, introducir el arte al mundo del mercado conlleva a una distorsión de la función y aspiración del arte de la que Andrés López (2014) expuso, así para guiarlo a un sentido político, trayendo así luchas sociales y las relaciones de clase. Por tanto, aquel que tiene contacto con el arte contemporáneo no experimenta en su totalidad con su función, es decir, que el arte se ve cosificado y no solo el contemporáneo, sino obras maestras tal como *La mona lisa*, las cuales padecen de aquella absorción, pues más de un millón de turistas desfilan alrededor de la obra para presumir que la han visto. Ya lo menciona Don Thompson (2015) que “Hughes, refiriéndose al espectáculo <<La gente no viene a mirar el cuadro, sino a decir que la han visto. El cuadro ha pasado de ser arte a un icono de consumo de masas. >>” (Thompson, 2015; 63)

La obra de arte se ve afectada por instituciones políticas, religiosas y/o mágicas, quedando como un instrumento al servicio de un fin externo al principal poniendo en riesgo el arte contemporáneo, y así se afirma que no brinda lo que el arte de épocas anteriores hace; pues, así como las obras y el artista contemporáneo han cambiado, las estéticas también. Warhol fue uno de los principales creadores de la visión errónea que se tiene del arte contemporáneo, “no es más que el médium de esa gigantesca publicidad que se hace al mundo a través de la técnica” (Baudrillard, 1997;26) el Pop art es movimiento que impuso una nueva manera de ver y hacer arte, por eso Warhol y su rechazo a la estética condujo el arte a ser visto como un negocio, e incluso Jean Baudrillard es citado por varios pensadores para defender la hipótesis de una muerte del arte, pues al afirmar que “es más probable que los artistas modernos creen que producen obras de arte y en verdad hacen otra cosa muy distinta. Objetos fetiches, fetiches desencantados, objetos puramente decorativos” (Martín, 2012; 117) es lo que lleva a pensar entonces el arte como un lujo.

1.2 Muerte del arte en la cultura

Hoy en día vivimos en una sociedad en la que el consumismo forma parte de la vida diaria, es por esto que menciono el movimiento artístico *Pop art* por la idea que insertó Warhol de un mundo cosmopolita controlado por el consumismo.

El Pop art es un movimiento artístico contemporáneo, con el que dice Harold Rosenberg, que el arte se *des-estetiza*, es decir, que pierde sus componentes estéticos: el placer y la belleza. (Yves, 2007; 79). Sin embargo, el arte y los artistas no están solos, no se entienden sin la complacencia del espectador al recibir las obras, las acciones, que luego serán objeto de discernimiento y de juicios, estas actividades les da cuerpo y visibilidad un horizonte estético. (Alzuru, 2013). Así como Yves y Danto anunciaban la muerte del arte en

la contemporaneidad es posible entonces cuestionarse si ¿Será lo mismo con la estética? Ya que, “la estética fue declarada culpable, sea de haber comprometido el arte con las ilusiones de la radicalidad de la modernista o sea de haber arruinado esta radicalidad abriéndole la puerta al *vale todo* de la contemporaneidad” (Alzuru, 2013; 16), lo que es comprensible preguntarlo. Duchamp declaraba que sus *ready-mades* no eran producto de un goce estético, sino de la acción de la indiferencia visual, es decir, una vista fuera del gusto y lejos de la belleza.

Así mismo ocurre con la entrada del arte contemporáneo en general, la obra se desestetiza y por tanto el artista de igual forma cambia su concepto al tema. Andy Warhol junto con sus obras como *Brillo Box* (1964) o *Lata de sopa Campbell* (1964) afirma que el arte debe verse como un negocio y el artista como un hombre de negocios. El impacto de esta afirmación es vigente en el mundo del arte, en especial en el mundo de los coleccionistas de arte, pues en el documental *La burbuja del arte contemporáneo*, poder escuchar al marchante y coleccionista Aby Rosen replicando con un toque personal la afirmación: “el arte se ha convertido en mercancía como muchas otras cosas, se usa para socializar, para dar cierta posición.” (Myescritore video information, 2013) fue la prueba para demostrar la marca de Warhol aún hoy en día.

Defiendo que mirar el arte como un negocio, o como una mercancía, es responsabilidad de la cultura que conlleva la contemporaneidad, pues hay que darse cuenta que el mundo del arte hoy día está rodeado por productos fáciles de considerar mero entretenimiento y no arte.

Dicho de otro modo, el arte antiguo y moderno son reemplazados por dispositivos, los artistas de hoy se apoyan de luces, sonidos, vídeos, objetos y de más para crear sus obras.

Un ejemplo es la obra reciente de James Turrell, *Gathas* (Fig. 1) de la serie *Curved Elliptical Glass*, (2019), donde el uso de la tecnología, así como la holografía y la luz dan la espalda al arte como sustancia palpable, ya no es una obra que pueda rodearse para ser admirada, la obra muestra el cuidadoso control de la iluminación artificial. “Al emplear la luz como medio, los campos saturados de color que el artista crea adquieren una presencia física” (Fundación Jumex, 2019). En cambio, mientras que el mundo del arte contemporáneo se conforma ya por esos dispositivos, la cultura se conforma por marcas, productos de belleza, cirugías estéticas, por la industria de la moda y del gusto (Yves, 2007; p. 14), por lo que el cambio del arte contemporáneo en sus estéticas ha sido afectado por la cultura.

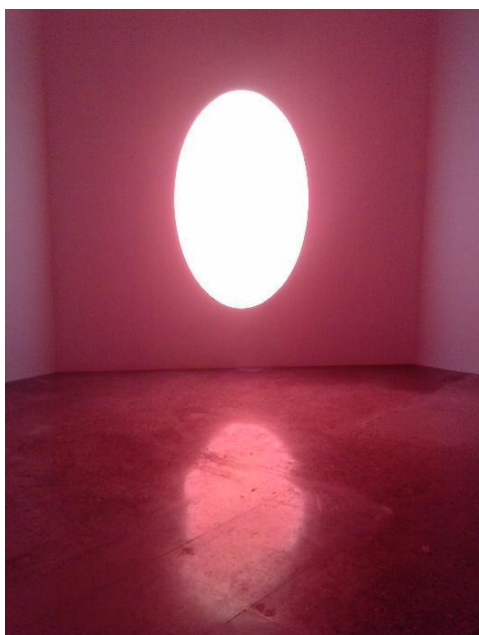


Figura 1. Fotografía de *Bunnicula* (2016).
Exposición de Turrell.

Lo que sucede con el arte contemporáneo según el filósofo Michaud Yves, es que éste sufre de mutaciones que causan su desaparición por dos procesos: la sustitución que se plantea en el párrafo anterior y la inflación del arte que consiste en el abuso y el exceso del arte. Es decir, que se transforma en un medio que trae riqueza y abundancia. Esto último

colabora a la desaparición del arte planteado por el filósofo al familiarizar el arte con el mercado y a los museos como un templo de consumo o como los llama el pensador francés, *templos comerciales del arte*.

Cuando el filósofo francés Michel Yves argumenta en su tesis que el arte ha sido ocultado por un estado gaseoso, se refiere a que en una sociedad donde los productos se realizan especialmente para consumir a grandes masas resulta que la belleza deja de ser exclusiva del arte. La belleza se ve en artículos de consumo, por eso, es sencillo comparar un perfume y una obra de arte, pues ambos se volvieron un instrumento de consumo para la sociedad que padece de una fiebre por el derroche, y esto sucede por lo que explica Andrés López (2014) en un análisis que realizó sobre la mercantilización del arte, basándose en lo que Max Horkheimer decía sobre la sociedad industrializada, la cual dice que posee una estructura que logra quitar al pensamiento una tarea necesaria y genuina: la tarea crítica y como consecuencia el *aura*⁶.

Al momento de analizar el arte contemporáneo se consideraría que al decir que ha desaparecido, se ha esfumado o ha muerto, no se refiere como tal a una muerte simbólica o a una nula historia de la estética, ni que estamos privados del arte, pues no es así, es verdad que algunos coleccionistas se llevan algunas obras y codiciosamente las guardan para una apreciación solitaria, pero a pesar de todo lo anterior, hablamos de una muerte del arte desde una sociedad, una cultura, de “un mundo masificado y enfocado al consumo en el que el arte

⁶ Término del filósofo Walter Benjamín en la que se refiere a que la obra de arte se percibe mediante una esencia que las hace únicas y no es reproducible ni falsificable, al poner aura dentro del concepto coloquial, se refiere a que es la manifestación irrepetible de una lejanía. La obra de arte ha sido siempre susceptible de ser reproducida, sin embargo, a pesar de tener miles de copias, Benjamín Walter (1989) dice que “incluso en la reproducción mejor acabada falta algo: el aquí y el ahora de la obra de arte, su existencia irrepetible en el lugar en que se encuentra” (Walter, 1989; 5). y de acuerdo con el pensador el problema de vivir en la época de la reproducción no es en sí la copia de la obra de arte, es que el aura se atrofia.

ya no está en la cúspide del sistema simbólico de la cultura sino que funge solamente como un elemento de este sistema” (Yves, 2007; 88)

Cuando el arte comenzó a ser un lujo o un instrumento para demostrar un status social, se convirtió en una mercancía cultural, o sea, que con la entrada de subastas de arte contemporáneo de forma inmediata dejó de ser una inspiración, pasó a ser una mercancía. Por tal, cabe preguntarse entonces ¿vender el arte contemporáneo hace el arte?, ¿no estar de acuerdo con vender el arte contemporáneo es sinónimo de rechazar el mismo arte?

La cultura pop (la televisión, los cómics y la publicidad impresa) es lo que subyuga la conciencia y la mente, pues sostengo que no es un error que aquellos medios son la nueva educación de la sociedad. Con esto puedo afirmar que el arte pop, en la que los artistas tomaron prestada la imagen de aquella cultura como desafío directo, los valores programados a través de los medios de comunicación fueron irremediamente absorbidos. El arte pop pudo emplear métodos y materiales del mundo comercial con otro fin, sin embargo, terminó siendo parte del mercado del arte.

Al final, “la cultura es la que se encarga de facilitar y proporcionar actores económicos con las herramientas para compartir mercado, relaciones sociales y contextos de legitimación, codificación y significado del arte” (Valencia, 2014; 18). Un ejemplo de aquello es Warhol y su popularidad entre los compradores, coleccionistas, marchantes, y en las subastas de arte. Entonces ¿qué es del *pop art* ahora que fue víctima de aquella cultura que se encarga de absorber y convertir el arte en productos? Lo mismo sucedió con Marcel Duchamp y el *ready-made*, que consiste en objetos ordinarios que el artista selecciona y modifica, así como lo sufrió el *pop art* y cualquier otra obra de arte contemporáneo, fue denunciada como una estafa o un arte fácil e incluso filósofos afirman que la aparición del

ready made es la causa de que el arte contemporáneo se vulgariza, se trivializa y se populariza. Por supuesto, sostengo que el mal del arte no es en sí mismo el arte, sino que es por el padecimiento de la cultura, por ese afán y facilidad de atraer y convertir cualquier objeto en mercancía.

1.3 El arte contemporáneo en la industria cultural

Los amantes del arte, en especial del contemporáneo, saben que éste debe luchar con la industria cultural, que bien se sabe que termina absorbiendo. Y como bien dice el filósofo Yves (2007) “la industria de la cultura lo devora todo, incluyendo los museos, y Picasso se volvió primero nombre de una creadora de perfumes y cosméticos y después marca de un coche” (16).

Aquí es pertinente cuestionar si ¿El arte lo vemos como algo esencial o como un lujo que adorna la vida y si da cierto prestigio por la influencia de la industria cultural? Si bien, no es mentira que hoy día se relaciona el arte contemporáneo directamente con el mercado del arte, y aunque algunos estudiosos del tema consideran que es un error pensar de ese modo, existen argumentos de artistas como Gabriel Orozco: “todavía hablan del arte como si fuera el diablo [...] el mercado en realidad es otro espacio del arte, como el museo, la calle o la sala de la casa, otro espacio donde circula libremente”⁷. (Orozco, 2006)

Visto de otro modo, “el arte contemporáneo, tal como aquí lo entendemos, simplemente es el arte canalizado a través del mercado del arte” (Pérez, 2012.; 32). El arte que no es medido por el mercado simplemente no es contemporáneo. El arte no tiene precio hasta que se pone en venta, no nace teniendo un valor, debe existir una necesidad por el

⁷ Conversación con el artista Gabriel Orozco por María Minera, 31 de diciembre del 2006. Consultar en <https://letraslibres.com/revista-mexico/conversacion-con-gabriel-orozco/>

objeto para poder determinarle un valor, y es Erick Valencia (2014) quien lo asienta en su ensayo, explicando que el valor de un artista, no es la misma que de un científico, apunta que las necesidades que quiere lograr satisfacer una obra de arte en primera instancia “no es la supervivencia sino que trasciende al ámbito de lo espiritual tanto para quien lo produce como para quien lo consume” (Valencia, 2014; 22) Es decir, la mayoría de las obras contemporáneas son objeto de risa y de rechazo. En cambio, cuando es intercambiada por dinero simboliza una victoria que brinda un goce particular que alimenta aquel espíritu (egocentrismo) del que habla Erick Valencia (2014).

Expertos en el mercado del arte dirán que compararse con el mercado común de productos sería un error, sin embargo, sigue siendo un intercambio comercial, en la que marchantes, galeristas, críticos y multimillonarios por mantener un *status*, una bonita decoración, un lujo, una inversión o ya sea por razones distintas como el amor al arte, pagarían grandes cantidades de dinero. Si los espectadores tenemos suerte, aquellos compradores donarán o prestarán sus obras para poder ser admiradas o sencillamente pueden desaparecer y tener las obras como un adorno o un lujo en un hogar.

Es así como el arte contemporáneo es una víctima más de aquel sistema o de aquella industria cultural como lo hace llamar Adorno y Horkheimer (1988), es la causa de la transformación de obras de arte en objetos al servicio de la comodidad, pues bien, se entiende que la industria cultural crea y a la vez cubre necesidades de los consumidores. Y como bien ya se había mencionado con anterioridad, la industria cultural lo devora todo en una sociedad de masas, en donde el arte solo es una fuente de gratificación para ser consumida.

Si bien, Jean Baudrillard, en su libro *La sociedad de consumo* (2009), dejó en claro que el consumo no solo es una forma de relacionarse con los objetos, también con la

comunidad en general (Cruz, 2014; 302) es decir, cuando alguien compra un perfume, no está comprando el aroma, sino que está comprando un *status*, el objeto deja de ser un producto para pasar a ser una escala social. Es lo que sucedió con la obra de arte cuando Walter Benjamín, al decir que el arte perdió su *aura* gracias a la reproducción técnica de la obra de arte, entró en una era en la que se hicieron presentes los medios de reproducción masiva, y uno de los elementos por lo que sufre una sociedad de consumo son los medios masivos de comunicación producidos y alimentados por la industria cultural, por lo que tienen un gran poder para poder manejar gustos y costumbres. Dicho esto, ¿cuál es el papel de la obra de arte en una sociedad de consumo / capitalista? Tomando en cuenta, que las estéticas van cambiando de acuerdo a su entorno social, cultural e histórico, y que, por tanto, también cabe preguntarnos sobre las condiciones de la existencia del arte contemporáneo.

La industria cultural es decir, la gestión capitalista de las nuevas técnicas artísticas y el nuevo tipo de artistas y públicos ha sabido también integrar en su funcionamiento muchos elementos que fueron propios del arte de esas vanguardias y hacer incluso del arte de la ruptura un arte de la tradición de la ruptura: un arte que retorna a su oficio consagrado en la modernidad realmente existente a la academia restaurada como academia de la no academia, regentada por críticos de arte, galerías y mecenas. (Oliva, 2016; 1)

En este sentido de consumismo-capitalismo, vemos el nacimiento de la construcción de las técnicas de apropiación del arte: medios de comunicación. Carlos Oliva (2016), lo llama reproductibilidad capitalista, dentro de eso la obra de arte se divide por un desenvolvimiento directo e indirecto: directo cuando existe una vivencia estética fuera de aquellas técnicas hechas para el arte; y la indirecta para la vivencia estética deformada por esas mismas técnicas. Si bien, Adorno y Horkheimer (1988) mencionan que la industria cultural es la

transformación de la obra de arte en objeto al servicio de la comodidad. Es así que estas técnicas fueron construidas para preferir el arte indirecto. La radio, las revistas y el cine son los medios que dejaron de ser arte para convertirse en una industria, esto para el único fin que es el consumir para obtener la diversión.

La industria cultural viene de un sistema capitalista que busca el orden y estandarización de productos y pierde el aura del que habla Benjamin Walter. Las masas se encuentran bajo el capitalismo por la reproducción, las obras se venden y son explotadas para consumirse y no para apreciar su totalidad. Es decir, la industria cultural por medio de la transformación del cine, revistas y radio en industrias, ha llevado al arte a ser un servicio de mera comodidad. Por tanto, encontramos no solo con la obra de arte como un status, sino también como una herramienta de la industria que se reproduce y es convertida en un bien de consumo para popularizar y mantener contentos a las masas. Al construir una idea de lo que es el arte contemporáneo, se trivializa para ser más ameno para ser consumido. Entonces ¿el arte sufre una crisis por ser contemporáneo o solo es una víctima más de la industria cultural? Baudrillard (1997), al ejemplificar con la creencia de que al fotografiar algún objeto lo hacemos por gusto propio, dice que es un error en el que caemos, ya que el objeto lo que quiere es ser fotografiado, nosotros solo somos una figura de su puesta escena que es de forma secreta movida por la perversión de la publicidad, es decir, somos manipulados.

Pero entonces ¿intercambiar arte por dinero le hace bien?, ¿es bueno para el arte? Cuando el arte contemporáneo es visto como un negocio, una mercancía para conseguir cierta posición, diversión o para socializar, es cuando se distingue que un museo, una casa de subasta, galerías y ferias de arte, tienen más visitas que un centro comercial. Un experto en arte y economía dice “todo negocio cultural y de entretenimiento intenta establecer una marca

que sea más importante para los consumidores que el producto” (Thompson, 2015; 50). Si bien entonces consiste mucho de la marca que tenga la obra de arte para ser consumida, comprada o admirada en un museo. En algunas ocasiones hemos de notar que las salas de un museo se llenan por el nombre del artista o por el nombre del museo.

Michaud Yves (2007) dice que vivimos en la época del triunfo de la estética, en un mundo en que cualquier objeto puede decirse arte, cada vez se necesita comprar más arte en las subastas para llenar las galerías, los museos y las paredes de los más apasionados; se necesita del arte para embellecer la vida cotidiana por medio de aquel arte convertido en una industria, esto para mantener una demanda en el arte y una comodidad. (Yves, 2007; 151) Como bien ya se dijo, la industria cultural lo devora todo, incluyendo movimientos artísticos que marchantes, coleccionistas, galeristas o las paredes de los museos no contemplan por sus temas, su estética y el carácter que va detrás. A expensas de eso, se han popularizado movimientos como el cyberpunk, un género contracultural creado para prevenir las consecuencias que las tecnologías -que son parte de la industria cultural- podrían utilizar con fines de control social. Mediante su popularización ha llevado a una supuesta absorción del propio sistema que inicialmente denuncian. ¿Es posible hoy considerar el cyberpunk como un movimiento contracultural?

Capítulo 2: Muerte del Cyberpunk

La ciencia ficción y el arte nos preparan para el futuro que viene y han creado por anticipado impactantes imágenes para reflexionar y pensar en el cyborg.

(Arenas, 2005; 551)

2.1 ¿Qué es el cybepunk?

Antes de comenzar a explicar cuál es la relación del cyberpunk con el arte contemporáneo, es prudente dedicarle algunas líneas a definir a grandes rasgos ¿Qué es el cyberpunk? Y para eso comienzo haciendo cuestiones como: ¿mi brazo seguiría siendo mío si lo reemplazo con uno mecánico?, ¿Qué efectos tendrán los implantes en el cuerpo en cuanto a un control de la identidad? y ¿Qué tanto los ciborgs son ya realidad y que tanta ficción? Ya que para poder entender lo que es el cyberpunk, es importante tener en cuenta que antes de que el género comience su auge en la ciencia ficción en los años 80, en donde la máquina y el hombre tenían una interacción gracias a la revolución industrial, existía una esclavitud en donde la clase alta domina a la clase media y es ahí cuando comenzaron autores literarios como Oscar Wilde a escribir sobre mundos distópicos, advirtiendo a la humanidad que el uso de las máquinas puede llegar a ser nuestra propia destrucción.

Isaac Asimov, dice “Cualquier dogma basado primeramente en la fe y el sentimiento, es un arma peligrosa usada sobre los demás, puesto que es imposible garantizar que el arma nunca se vuelva contra el que la emplea”, es decir, que la tecnología es usada como un arma para destruir de ahí nació un escepticismo por los espectadores de la ciencia ficción a la propia tecnología.

En los años 50 es cuando empieza una corriente literaria que son consideradas como las guías de la distopía: Aldous Huxley (1894- 1963) y Oscar Wilde (1854- 1898), a pesar de haber vivido en épocas distintas, aún hoy en día son gurús de la literatura con visiones post-apocalípticas. Ellos en su paginas mostraban mundos monstruosos donde el uso de la tecnología lo manejaban los más altos para dominar a los más bajos.

En los años 60, llegaban escritores como Richard Brautigan para declarar que el humano es más que una máquina destructiva, intenta decirnos que existe una integración del hombre y la naturaleza en donde el medio son las máquinas, agrega al mundo de la historia de la tecnología que la máquina es un modo de liberación, sin embargo Paul Virilio llegó con su libro *El último vehículo* (1990) para proponernos tres modos de movimiento del ser humano: la primera es con los autos, aviones o cualquier medio de transporte, expone que son los medios de movimiento de forma cómoda; la segunda trata de los medio electrónicos, es decir, la televisión, la radios y los periódicos, pues brindan cierta información inmediata sin necesidad de salir de casa a verificar si es verdad o no, es la forma de mostrarnos que vivimos cada día más cerca en aquel mundo distópico del que no introduce el cyberpunk; y por último, el dios del siglo XXI: los medios digitales o el internet, el que hace movernos por el mundo entero, el que permite tener acceso a cualquier cosa, hecho o lugar, el que indica qué podemos hacer, quienes ser y cuándo hacerlo, la distopía se materializa en la tecnología.

Entonces ¿qué es cyberpunk?, es una palabra compuesta que quiere advertirnos sobre la decepción frente al mundo moderno. *Cyber* define el gobierno de sistemas biológicos eléctricos, físicos y sociales, mientras que *punk* es un movimiento contracultural que da la cara para luchar con una actitud de desafío a las normas establecidas, promoviendo un cambio con música. Ese tipo de actitud le permite al artista cyberpunk, buscar su propia voz de una

manera más auténtica y vital. El cyberpunk se convierte en la voz de la bohemia, en el cual se juntaron artistas para “ser la voz de los que no tienen voz”. (Moreno, 2003)

2.2 Cyberpunk y su etiqueta comercial

Y ahora bien, ¿Qué relación tiene el cyberpunk con el anterior análisis del arte contemporáneo? párrafos anteriores me llevaron a cuestionar cuál es la relación del movimiento cyberpunk con dicho malestar cultural del arte contemporáneo, pues sostengo que el mencionado movimiento es aquel órgano vivo existente alrededor de aquel malestar, es por eso la carga contracultural que lleva encima dicho fenómeno, esa carga creó en el ámbito artístico una estética que hoy en día aún prevalece fuera de aquellas cánones que buscan los “amantes” del arte. Para eso es importante recordar que el cyberpunk comenzó su auge en el ambiente de los ochenta siendo un movimiento contracultural. Horacio Moreno (2013) dice que el cyberpunk nació como una expresión de una bohemia literaria, donde sumerge una estética distinta a las otras obras de ciencia ficción, se caracteriza por el ambiente lleno de pesadilla en la que se empapa el protagonista, en la combinación con la alta tecnología con restos del pasado, en las construcciones semidestruidas, la basura en las calles, en la relación de la hipertecnología con la pobreza, el uso de las tecnologías para tener un control sobre la población, y en especial la sustitución de las herramientas por los implantes en el cuerpo. En cambio, cuestionamientos sobre el fenómeno no faltan: ¿Qué es y si realmente solo es un subgénero de la ciencia ficción? Pues ya fue dicho que se basa para crear una definición en hacer alusión a un futuro distópico, lo que generó que se formara una corriente contracultural y estética paralela al propio género.

“El cyberpunk es la expresión artística más depurada de una época o del inconsciente político posmoderno” (Sádaba, 2009, p.79), por eso mismo más que ser un subgénero de la

ciencia ficción llena de invenciones para una obra literaria, es un fenómeno que se convirtió en los años 80 y 90 en un movimiento contracultural en la que queda claro en *El manifiesto cyberpunk* que se buscaba libertad en el pensamiento, en la información y que no pueda ser controlada por el sistema. Para este movimiento el uso de la tecnología es de gran influencia, ya no es usada fuera de nosotros, sino dentro, bajo la piel y en el interior de la mente. “la tecnología como creación que es del hombre, no es mala ni buena, simplemente es lo que el mismo hombre hace de ella, (Moreno, 2003; 39), es por aquello, que el movimiento contracultural con las primeras obras cyberpunk que fueron literarias, manifiestan la inmersión obsesiva hacia la tecnología, y es cuando el movimiento deja de ser ciencia-ficción para pasar a ser realidad-ficción.

En la introducción de *Mirroshades: una antología cyberpunk* de Bruce Sterling (1984), deja claro que “El cyberpunk ha muerto”, expresado de otra forma, a pesar de que aún prevalecen obras icónicas del cyberpunk como lo es la misma antología de Sterling, *Neouromante* (1984) de William Gibson y en el mundo cinematográfico *Blade Runner* (1982) dirigida por Ridley Scott, autores afirman que ha desaparecido el movimiento contracultural, sin embargo, se dice que murió al momento de hacerse efectivo para el sistema, al traspasar la ficción a la realidad. En cambio, “la popularización del cyberpunk y de sus temas a través de diferentes medios ha llevado la desaparición de tal contracultura” (Moreno, 2003; 7)

Retomo lo que Sterling dice sobre la muerte del cyberpunk, para agregar la continuación de la frase: “Ahora solo quedamos los autores” (Alberich, 2001), esto con el fin de cuestionar ¿qué fue lo que pasó? Si seguimos la propuesta de Pekka Himmanen (2015) sobre una ética del trabajo, encontramos que el hacker trabaja no por dinero como usualmente

debe ser la ley natural, sino que, la pasión es la que mueve y describe el trabajo del hacker, en cambio, que esa sea la ética de un hacker no quiere decir que sea exclusivo de uno; tanto en académicos, artesanos o artistas existe una relación por la pasión al trabajo. La lógica del capitalismo y del consumismo se basa en la privación de un trabajador a escoger horarios, métodos y en la creación sin establecer un precio, es decir, al ser creador de un objeto vendible, al hablar de privación se refiere a poner un obstáculo para el trabajador a hacer lo que le apasiona sin costo, por eso mismo, pienso que los creadores de obras cyberpunk en la época de los 80 pudieron ser víctimas de la lógica del capitalismo, por eso mismo, el comercializar el cyberpunk fue el resultado de una privación al movimiento.

El movimiento contracultural fue absorbido por aquel sistema que denunciaba; por la industria cultural, es decir, al lograr popularizar lo que es el cyberpunk, su movimiento contracultural fue lo que desapareció, en cambio, lo que caracterizaba al fenómeno aún seguía vivo dentro el cine y la literatura: “En un mundo en que la sangre capitalista es la información, los tecno rebeldes del cybepunk claman por la liberación de la misma y su libre circulación ajena a cualquier tipo de control” (Moreno, 2003; 95). Al transformar al escritor de la literatura cyberpunk en un gurú, al influir dentro de los paradigmas de la cultura en general, los creadores del fenómeno dejaron de ser contraculturales. Filmes como *Johnny Mnemonic* o *New Rose Hotel* alcanzan a cubrir las expectativas que quería manifestar el cyberpunk pero no es a partir de los años 90 cuando el cine intentaba replicar lo que quería manifestar, sin embargo, solo lograron ser eso; réplicas que reproducen el paradigma estético de lo que fue en su momento un movimiento contracultural

La catadura de sus personajes, sus ideales románticos desgastados o su frialdad calculadora, los acercan sin hesitación alguna al corazón del movimiento literario [...] No se trata, como

muchos han creído interpretar, de mostrar artefactos y maravillas de efectos especiales, sino de reflejar descaradamente y con objetividad clínica la realidad que nos rodea y cuyas falencias se reproducen como un cáncer frente a nuestras asombradas e imposibles miradas. De eso trata el cyberpunk, de eso se trata la bohemia (Moreno, 2003; 75)

El movimiento contracultural se acabó el día en que se transformó en un producto de entretenimiento, en un cliché y cuando la originalidad que aguardaba con sus tópicos se transfiguró en algo común para ser utilizado y satisfacer al consumidor. Pero como tal no ha desaparecido, solo ha sido imitado, evolucionado, clonado y reproducido para finalmente ser una mercancía más. Pasó de ser un movimiento contracultural a una etiqueta comercial, reproduciendo cada vez más su contenido en las pantallas y en las revistas.

Si bien, ya se había dicho párrafos arriba que la historia del arte junto con la estética fueron transformándose al punto de que en el actual siglo XXI salirse de lo bello y lo sublime fue un giro que se atrevió a dar el arte contemporáneo, y así, a pesar de que el arte contemporáneo padece del mal que la misma cultura le asignó; ser un adorno, un estatus social y un producto, aún hay artistas que van en contra de aquella cultura tradicional y que con sus entornos y materiales diluyen de cierta manera el mal del arte contemporáneo; dice Andoni y Arroz en la introducción de *Mirroshades. Una antología del cyberpunk* de Bruce Sterling (1986) que, “el cyberpunk ya no existe como tal, sus autores han seguido otros caminos literarios más personales, siendo ahora los verdaderos creadores de cyberpunk los literarios de internet, o los artistas por ordenador, o los diseñadores de videojuegos, o los críticos culturales” (1986; 5).

Argumenta Michaud Yves que el arte contemporáneo tiene que luchar con la producción industrial de bienes culturales que a menudo lo termina hundiendo (Yves, 2009;

17) que es lo que sucede con artistas que sostengo que son importantes para el fenómeno cyberpunk, ya que logran mantener el método contracultural que manifestaba el género.

La etiqueta con la que se quedó, con la que es alabado y con la que es reproducido hoy en día el cyberpunk, es la de ser solo un subgénero de la ciencia ficción. En cambio, a pesar de ser un producto del ambiente de los ochenta, también es cierto que es un producto definitivo. Tal vez los principales autores dejaron de realizar contenido para el movimiento, pero en la actualidad aún existen artistas que con sus obras han logrado hacer que el género prevalezca; no solo con la literatura pues su función hoy día es la de entretener, sino con artistas que comprueban que aún existen obras que se encuentran fuera del mercado del arte y de la reproducción que persigue al arte contemporáneo y al movimiento contracultural. Los artistas con influencia cyberpunk son la nueva voz de los que no tienen voz.

El cyberpunk, hoy día busca introducirse en la vitalidad de la dimensión del presente, dice McCaffery, que los ciberpunks se presentan a sí mismos como artistas que anuncian una combinación de sueños y pesadillas tecnológicas producidas por las visiones de aquellas primeras generaciones de artistas de la ciencia ficción y de los escritores que crearon formas de usar la tecnología para sus propósitos (Ferrara, 2008; 147)

2.3 H.R. Giger: Alien

Michaud Yves (2007) considera que en el arte se requieren experiencias para todo tipo de predilecciones individuales, en las nuevas estéticas lo que importa no es el contenido de la experiencia, sino la experiencia misma como serie, conjunto o familia de experiencias discontinuas de carácter fluido y placentero, por eso mismo una obra de arte es aceptable por curadores, críticos de arte, directores de galería y en especial por los mercados porque conviene y funciona. Sin embargo, ¿por qué las obras de Giger, un artista con una estética

que demuestra horror en su espacio, no son aceptables para aquella industria y sí para la cultura pop? Es cierto que el objeto artístico es único para cada artista, es distinto en cada caso, pero por el entorno en que gira el arte contemporáneo, esos objetos artísticos se han adaptado a un sistema de mercado o en el caso del autor del *Alien* su carrera fue consumida por el ámbito comercial privándolo de una vida artística como fue la de Andy Warhol o Demian Hirst.

En cambio, por ese desvío en la carrera del artista, fue que Giger ha influido en los menos privilegiados para poder apreciar una obra de arte genuina en sus hogares, por ejemplo, al decir que es un gurú en la cultura pop hace referencia al gran predominio que tiene en el ámbito del tatuaje. Eso fue gracias a la estética biomecánica que creó y el que sería su sello desde sus comienzos hasta ahora. “El influjo de su arte en la cultura cyberpunk lo han convertido en artista de culto para los amantes del cine, del cómic, del tatuaje y, como no, de la pintura o el dibujo” (Arenas, 2005; 602)

Carlos Arenas (2005) dice en su tesis sobre Giger que a pesar de no ser un artista directo del fenómeno cyberpunk, en su trayecto como artista fue creador de todo un repertorio de ilustraciones alienígenas propias del género de la ciencia ficción, envueltas por un mundo biomecánico. Con lo biomecánico, lo que el artista quería hacer ver es esa unión física entre máquina y el cuerpo humano bajo una visión distópica de la realidad. Fue en los años 60 cuando ese interés por lo mecánico comenzó a ser estudiado y representado en especial por diferentes medios artísticos, sin descartar que Descartes (1637) siglos antes coincidió con la idea de que el cuerpo encaja con paradigmas mecánicos. No obstante, su reconocimiento por escribir las primeras páginas sobre el hombre y la máquina para entender el cuerpo como una máquina mejorable no pasa desapercibido. En las obras de Giger se puede notar cómo

entrelaza en el cuerpo humano trozos de metal y maquinaria, lo que mucho después se conocerán por obras literarias o cinematográficas como *ciborgs*.

Al convivir en una sociedad en la cual las imágenes tienen una labor de evocar posibles visiones en este caso del futuro, el arte en la ciencia ficción, va más allá de un apoyo a la literatura de la ciencia ficción, ya que, el arte en la contemporaneidad puede tomar artefactos y darles un fin artístico siempre y cuando funcione, es decir, tal vez el dilema que planteo entre el arte y la ciencia ficción es que la industria del entretenimiento está esbozando una nueva forma de entender el arte y la literatura, por tanto, que artistas como Giger agarren como objeto artístico una estética que conlleve con lo mecánico, hace que funcione como una obra de arte, es decir, es como cualquier otra obra de arte, es traducir ideas y palabras en imágenes persuasivas y convincentes (Arenas, 2005; 548) es por eso mismo que Giger al ser creador de lo repulsivo y lo extravagante construyó varias formas de transmitir al espectador por medio de la ciencia ficción cómo prepararnos para un futuro próximo para pensar y reflexionar en el *ciborg*, el ejemplo más popular es la creación del *Alien* (Fig. 2) visto en la cinta cinematográfica de Ridley Scott.

De acuerdo con autores interesados como Fernando Broncano (2009) y Donna Haraway en el tema del ciborg, puede ser una especie de metáfora para estudiar cierto comportamiento y condición humana, así como también cambia de forma ontológica nuestra manera de ser, dice Fernando Broncano (2009) que “las prótesis que conforman el cuerpo del ciborg no solo restaura funciones orgánicas dañadas como ocurre con las gafas, los audífonos y las extremidades ortopédicas, los marcapasos y las rótulas artificiales: son también a veces creadoras de funciones vitales” (Broncano, 2009; 20) El tema del ciborg o el ideal de un híbrido (hombre- máquina) se acuñó en 1960 por Kline y Clynes quienes

abordan el tema en primer plano en el ámbito de lo científico y en lo médico, y así abrir sus puertas a lo artístico, esto comenzó cuando los médicos utilizando la ciencia de lo robótico construyeron prótesis para aquellos que lo necesitaban, por ejemplo Oscar Pistorius un atleta paralímpico reconocido por correr con prótesis y cumplir con marcas mundiales, a pesar de ser un atleta fuera de ser reconocido como el pionero del ciborg, no obstante sí fue uno de los seres humanos que usaron prótesis mecánicas para un bienestar en cuestión de salud.

En cuanto el arte, “La incorporación de las imágenes, es decir, su absorción corpórea hasta modificar la apariencia corporal, lejos de ser una moda última es, por el contrario, un modo en el que las sociedades han recorrido sus senderos culturales” Broncano, 2009; 83). Tal vez, Sterlac, es de los primeros artistas que cuestiona sobre nuestros órganos y nuestra individualidad, pero por esta ocasión, comenzaremos por hablar de la influencia de Giger al obtener éxito con *Alien* en el área de los tatuajes que de igual manera creó el ciborg estético.

El tipo de ciborg que logró incorporar Giger con *Alien*, no fue uno de reparación o mejora médica o científica, sino a uno con un esquema estético para el cuerpo. Por ejemplo, el artista de tatuajes Greg Kulz dice que “la gente quiere tener control sobre su cuerpo. Aunque no se puede controlar el medio exterior, siempre se puede hacer algo en el interior de uno. Se puede uno hacer una o varias marcas definitivas sobre las cuales nadie tendrá nada que decir” (Dery 1998; 302).



Figura 2. Fotografías de Laura Rodríguez (2019-2020). Exposición Solo con la noche. HR. Giger

La carrera de Giger como escultor de uno de los iconos del ciborg comenzó cuando concibió al *Alien* construido con varias piezas mecánicas como lo son tubos de escape y cables que se unían con partes orgánicas dándole una imagen de un cuerpo vivo y monstruoso con implantes de metal incorporados. En escritos sobre su arte –que por cierto son escasos- lo llegan a reconocer como el nuevo doctor *Frankenstein posmoderno*, por haber construido una criatura utilizando huesos reales de animales y humanos, para conseguir crear a un ser nunca antes visto. Sin embargo, a pesar de ser una obra importante hoy día para continuar con el legado del cyberpunk, sus influencias directas con el fenómeno fueron más bien por obras como la de *Torso* (Fig. 3), de la serie de New York City (1981):

Muestra una enigmática visión futurista del hombre moderno totalmente integrado con circuitos y cables electrónicos y con implantes en su piel, como las vértebras metálicas y otras prótesis mecánicas. Como ya hiciera en *Alien* al mostrar el interior del útero tecnológico, la imagen sugiere un cuerpo penetrado en la tecnología hasta la medida espinal, que parece que mantiene al hombre en esclavitud (Arenas, 2005; 546).



Figura 3. Fotografía de Laura Rodríguez (2019-2020). Exposición Solo con la noche HR. Giger

La preocupación del artista es similar a la del cyberpunk: dicho fenómeno da la vuelta a las herramientas que facilitan el trabajo e introduce brazos mecánicos implantados en el cuerpo humano para expresar una preocupación a un futuro de cierta forma incierta, pero aun así predilecto ya que no es mentira que el uso de la tecnología cada día incita a un mal uso. Terminó entendido como aquel artefacto creado por el ser humano con un fin de progreso, en cuanto a calidad de vida, ciencia, medicina, educación, arte, etc.

Por eso mismo no es casualidad que dos generaciones al plasmar arte con escenarios de pesadilla para alertar a la humanidad no deben pasarse por desapercibido y claro no caer en el error de catalogar un problema como ficción.

Sus ideas como bien ya se mencionaron, no son escritas ni dichas específicamente para el cyberpunk, pero a pesar de eso fueron influyentes para los padres del movimiento como lo fue William Gibson. Giger, al momento de crear *Alien* estuvo de acuerdo en que se abriría las puertas a una nueva sensibilidad estética en la que el cuerpo es el lienzo y lo lleva a crear belleza plástica basada en lo abyecto para construir una obra de arte que conlleve a la alteración del cuerpo humano y así llegar a una corporación ideal. Igor Sádaba (2009) plantea que la decoración en el cuerpo no es algo novedoso, aunque van mutando sus justificaciones públicas y el discurso a ella asociado, entonces, es verdad que lo que fue en una época poblar la piel de objetos, hoy se ha transformado en una tendencia a lo decorativo, a lo que opina Fernando Broncano (2009) que Ernest Gombrich fue el que postuló como una perseverante característica de la cultura popular, la cual, ya se había mencionado párrafos arriba, Giger es

muy influyente. Los tatuajes con estilo biomecánico⁸ no solo son una forma singular de decorar el cuerpo, sino que es el deseo de convertir la piel en una imagen, en este caso en un ciborg, en una obra de arte.

Tal vez filósofos contemporáneos como Michaud Yves o Arthur Danto e inclusive críticos de arte dirán que el tatuaje que influyó Giger carece de antecedentes para ser una obra de arte, sin embargo, no hay que olvidar que lo que ha muerto en la contemporaneidad no es el arte, es el órgano sensible que lo caracteriza lo que lo mantenía vivo, ya que consideramos que las nuevas estéticas por salirse de los cánones de lo bello y lo sublime han provocado que la obra de arte haya desaparecido, en cambio solo ha sido absorbido por una industria que lo devora todo. Si bien, a pesar de eso, dice Carlos Arenas (2005) que algunos tatuadores hallan en las imágenes y el estilo de Giger un atractivo estético que los lleva a una inspiración para crear sus propios parámetros artísticos, esa estética biomecánica que muestra al público con *Alien* aporta de forma significativa al movimiento cyberpunk para comprender importantes manifestaciones del panorama artístico actual.

El tatuaje solo es el inicio de manipular y reinterpretar el cuerpo. Hoy en día el estilo de arte biomecánico es uno de los movimientos de arte del tatuaje contemporáneo más populares, artistas del tatuaje contemporáneo como Guy Aitchison comenzaron sus propios diseños biomecánicos por influencia de Giger, también, en el mundo del arte, por esa fusión

⁸ Es un estilo que el artista Giger creó para sintetizar lo biológico y lo mecánico desde creaciones que él desde joven realizó tras estudios que hizo de diseño. A pesar de ser un artista surrealista por la variedad de temas que puede uno crear con su influencia también se puede ver que el terror y los seres mecánicos con lo orgánico fue que creó este estilo tan peculiar. Esto es lo que define el estilo del artista; partes humanas combinadas con aparatos mecánicos para darles un aspecto monstruoso, lo que parece ser visto como algo repulsivo. La influencia que agarró Giger para crear arte biomecánico es cuando se dio cuenta que la dependencia a la tecnología hace una transformación el cuerpo del ser humano a un cuerpo mecánico, deja de ser carne, humano a pasar a ser unos seres extraños, así como un alien.

de carne y tecnología, naturaleza y metal o lo orgánico y máquina, es que le dio un rostro al miedo de la época y al actual contra la tecnología

Por tanto, lo que se logró con la obra de arte *Alien*, es de suma importancia para el movimiento artístico cyberpunk, pues consiguió construir un atractivo estético que influyó a artistas no solo de los años 80, sino igualmente para algunos contemporáneos.

Siguiendo a Carlos Arenas (2005), dice que “el cyberpunk constituye una tendencia artística que aflora con fuerza en la década de los años ochenta, pero que tiene raíces en la década anterior” (Arenas, 2005; 603), es decir, Giger al hacer *Alien* muestra que elementos mecánicos pueden ser implantados en un cuerpo humano y así hacernos cuestionar lo que tanto deseaba el cyberpunk: ¿Cómo nos relacionamos como seres humanos con la tecnología?, ya que el artista, desde antes del nacimiento del movimiento, alegaba que así como la tecnología puede ser beneficioso, también puede volverse contra nosotros. Por tanto, las obras de Giger, no permanecieron en el abismo del rechazo, puesto que, por ser un artista distinto logró abrir interés no solo en el mundo del tatuaje, también llama la atención de pensadores y de más artistas, en especial de los artistas digitales, ya que, por la nueva brecha tecno-cultural su obra se halla en revaloración por el planteamiento tan cuidadoso que tiene su obra de *Alien* y su serie completa de *biomechanoiden (1969)* “Giger configura durante su trayectoria una nueva anatomía corporal, una arquitectura siniestra del cuerpo, a base de la yuxtaposición de objetos, de formas metamorfoseadas de la simbiosis de superficies orgánicas e inorgánicas” (Arenas et, 2002; 346)

2.4 Ghost in the Shell

Es necesario aclarar que las ideas cyberpunk fueron incrustadas en el occidente por medio de la literatura, mientras que en Japón nació por medio de la música. Durante finales de los setenta y principios de los ochenta Tokyo estaba disfrutando de una vibrante aura *underground*⁹ de música punk, un *ethos* que luego se diversifica en el arte y en el cine, gracias a Sogo Ishii, quien dirigió después de varios éxitos *Burst city* (1982), en donde encapsula y resume lo que fue el movimiento Punk y muestra una estética clave del cyberpunk de Japón: entornos industriales, almacenes abandonados y decadentes salas de calderas con un escenario distópico. (fig.4)



Figura 4. Fuente: Capturas del filme Burst City (1982) de Sogo Ishii

⁹En el *Ensayo psicodélico" sobre el underground* de Rubén Calvo (2014) dice que en español su significado literal es subterráneo, es un término de origen inglés con el que se designa a los movimientos contraculturales que se consideran alternativos, paralelos, contrarios, o ajenos a la cultura oficial, es decir, a la que todos conocemos. La palabra se utilizó por vez primera como un adjetivo aplicado a una subcultura en 1953 para referirse a movimientos de resistencia contra los regímenes represivos. Como consideración, el adjetivo fue aplicado por artistas que no están auspiciados comercialmente por las empresas que explotan el arte, sin embargo, con la llegada de Red, se diría que ya no tiene sentido el movimiento, pues con la tecnología se hace posible acceder con facilidad a cualquier información, ya sea una manifestación artística o una propuesta ideológica.

En cambio, no fue hasta la llegada de *Akira* que fue cuando el cyberpunk japonés logró expandirse en occidente. “Mutación modernidad e inquietudes sociales son moneda importante en el cyberpunk japonés” (Endrino, 2011; 27) al igual que no solo logra mostrar cómo la tecnología corrompe la forma humana, sino también creó una figura perdurable e influyente para los avances del movimiento: *Ghost in the Shell*.

El cyberpunk, como ya bien sabemos comenzó en los años 80, y a pesar de eso el año 1995 fue importante para el cine de aquel género, pues salió en la pantalla grande la animación japonesa *Ghost in the Shell*. La cinta más que una producción de dibujos animados llena de ciencia ficción, es quizás una de las primeras experiencias cinematográficas que capta a fondo el espíritu del cyberpunk, pues es una obra retomada en un ambiente distópico en el que los implantes tecnológicos en el cuerpo que le permiten al ser humano tener una comunicación estrecha con las computadoras.

Tal vez, la obra cinematográfica puede llegar a ser vista con nostalgia como una historia más de lo que fue un movimiento contracultural, sin embargo, no solo se basa en que es una mujer agente encerrada en un cuerpo enteramente cibernético provocando dudas existenciales. Si bien, antes de entrar de lleno a lo que se quiere llegar, es importante saber sobre la historia de Masamune Shirow que inspiró la cinta cinematográfica dirigida por el escritor japonés Mamoru Oshii, se ambienta en una ciudad en la que la tecnología ha dominado a la sociedad conocida. En aquel futuro distópico no muy lejano, los seres humanos acoplan a sus cuerpos partes cibernéticas para mejorar sus capacidades y adaptarse a la Red: la que domina ahora la vida cotidiana. Como bien se decía, la protagonista es llamada como la mayor Motoko Kusanagi, una agente que trabaja en la Sección 9, un grupo de asalta gubernamental con varias misiones, pero en la cinta la de importancia es encontrar y capturar

a un *hacker* conocido como el *Maestro Titiritero*. Más adelante, ella junto con su compañero, al convertir en prioridad la captura de dicho *hacker*, descubren que se trata de un programa informático desarrollado por un ministerio para utilizarlo en labores de espionaje, lo impactante es cuando dicho programa cobra conciencia de sí, y es así como decide formar una nueva entidad fusionándose con la mayor, visto que ella al igual que él ha despertado dudas existenciales. Al final de la cinta, se puede ver como el cometido del programa fue un éxito, Kusagani y el *Maestro Titiritero* se convierten en uno solo, así como también en un nuevo ser.

Sin duda alguna *Ghost in the Shell* es la obra que representa al cyberpunk por su logro al plasmar lo abrumadora que puede llegar a ser la tecnología y la existencia de la integración de implantes en la piel (fig.5). Una visión de Leone Enrique Buelvas (2015) -muy ajustada- es que tal tecnología abrumadora que representa la cinta “podría catalogarse, entendiendo a Foucault, como manifestaciones físicas de dispositivos de control¹⁰”. (Buelvas, 2015; 60), ya que *Ghost in the Shell* se enfoca en una estética en donde una sociedad en la que la tecnología y la cibernética están firmemente incorporadas en una lógica de mercado capitalista. Lo que tanto reclama el cyberpunk y lo que plasmó a la perfección la cinta es que “el cuerpo es un armazón perfectible, reutilizable, mercantilizado, sólo pueden poseerlo aquellos que sostengan capital económico, político e informacional” (Ariel, 2015; 112)

¹⁰ En *vigilar y castigar* de Foucault, se ilustra cómo en la sociedad disciplinaria los dispositivos operan sobre el cuerpo de los sujetos para someterlos, a través de discursos que son legitimados por los diferentes actores que constituyen la sociedad; inclusive son los mismos individuos los que legitiman esta condición al someter su cuerpo dentro de las normas establecidas. “El cuerpo está directamente inmerso en un campo político, las relaciones de poder operan sobre él una presa inmediata; lo cercan, lo marcan, lo doman, lo someten a suplicio, lo fuerzan a unos trabajos, lo obligan a unas ceremonias, exigen de él unos signos. Este cerco político del cuerpo va unido, de acuerdo con unas relaciones complejas y recíprocas, a la utilización económica del cuerpo; el cuerpo, en una buena parte, está imbuido de relaciones de poder y de dominación, como fuerza de producción” (Foucault, 2002; 24)



Figura 5. Fuente: captura del filme *Ghost in the Shell* (1995) de Mamoru Oshii

Ya explicado a grandes rasgos, lo qué trata y lo qué consiguió la cinta como una obra reconocida del cyberpunk, cabe cuestionar ¿Qué es lo que aporta *Ghost in the Shell* para ser conocida no como una obra popular del cyberpunk, sino como una obra que prevalece para mantener vivo el arte contemporáneo? Pues bien cabe aclarar que es una animación llamada en Japón como *anime*, el cual David Parada (2012), en su ensayo afirma de forma constante que es una expresión artística que ha sido conocida por los flujos de la Red (Parada, 2012). Se podría analizar desde un ámbito filosófico, ya sea desde un estudio dedicado a la ética, ontológico, o incluso estudiarlo desde el *rizoma* de Gilles Deleuze (1980) como lo hizo con el arte digital¹¹ la doctora Claudia Mosqueda, sin embargo, el estudio es meramente estético y por tanto la pregunta que nos hace David Parada: ¿El manga y el anime son artículos de consumo o una expresión artística? da paso a la investigación.

¹¹ Rizoma se define en la botánica como un órgano vivo que se hace en su propio devenir, es un tallo subterráneo de ciertas plantas vivaces como lo son los lirios, grama o la caña que crece de forma horizontal; de ahí va que la investigadora se basa para decir que todo lo que produce el arte electrónico o digital es flujo, un entramado de muchos centros como una red arterial o un sistema nervioso, al usar como metáfora el Rizoma entendida desde Gilles Deleuze (1980) es su forma de aportar a la filosofía un estudio del arte que no sea desde el ámbito estético como regularme se hace.

De acuerdo con Álvaro Acevedo (2020) el anime como un elemento de la industria cultural y producto estético que es, posee una función capaz de expresar y representar pero también cumple con la función del lucro, “se encuentra circunscrito en la dinámica de la oferta y la demanda con un propósito comercialmente ideológico, que desde lo artístico logra seducir a sus aficionados” (Acevedo, 2020; 10), sin embargo, a pesar de eso, este género que es considerado dentro de un contenido *Pastiche*¹², es ubicado por algunos artistas creadores del contenido como una forma de expresión de manera innovadora, eso para permitir elaborar nuevas formas de entender la realidad y la subjetividad contemporánea: labor que se encarga el arte. (Fig.6)

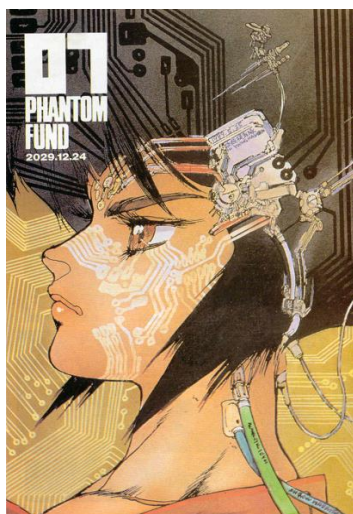


Figura 6. Fuente: escaneo del manga Ghost In the shell Tomo 7 (1989) de Masamure Shirow

Es entendido que varios artistas del género usan la influencia comercial que tiene para expresar de forma artística su disgusto con la sociedad, algo que minuciosamente muestra la cinta cinematográfica del anime *Ghost in the Shell*, y como bien es anotado por Leone Enrique Buelvas (2015), “en el cine cyberpunk a pesar de desarrollarse en los escombros de la modernidad, el sentimiento humano trata de imponerse frente al peso de un sistema que lo aplasta” (Buelvas, 2015; 25). La cinta visualiza literalmente los problemas que trae un mal

¹² Es un recurso artístico en la literatura, pintura y otras expresiones artísticas que reúne varios estilos para dar la impresión de una creación.

uso de tecnología, así como también dirige a un mundo lleno de implantes en el cuerpo, llevándonos a pensar que fuera de la ficción habla sobre la relación máquina-humano que somos metafóricamente.

La animación cinematográfica transporta a cuestionar sobre ¿Cómo nos relacionamos como seres humanos con la tecnología?; ¿Qué es lo que nos hace llamar humanos y qué a las máquinas? Y ¿Qué nos hace humanos si se vive bajo el dominio de los implantes tecnológicos? Por lo que artistas y pensadores contemporáneos, llevados por esa idea de Fernando Broncano (2009) del humano como un ser ciborg y “seres hechos de materiales orgánicos y productos técnicos como el barro, la escritura, el fuego” (Broncano, 2009; 20), han provocado mirar las prótesis como un abrazo al cambio y a una mejoría que enaltece la forma humana (fig.7). Gracias a las cintas como la de *Ghost in the Shell* es que se tiene una idea de lo que es un ciborg, pues de acuerdo con expertos del tema, se entiende de forma general de acuerdo con Igor Sádaba (2009), que ciborg es la integración hombre-máquina. En cambio, a lo largo de la historia del término se ha ido desarrollando a más profundidad.



Figura 7. Fuente: capturas del filme Ghost in the shell (1995) de Mamuro Oshii

Con esas ideas el arte digital hace acto de presencia recogiendo influencias de los años 70 y 80; “estos escultores del cuerpo que celebran la nueva estética de las prótesis ponen en cuestión que el cuerpo sea simplemente la materia orgánica acumulada alrededor de un esqueleto mostrado que es maleable, alterable y recomponible” (Sádaba, 2009; 95), en la cinta, muestran que el cuerpo lleno de prótesis es manejado bajo un sistema capitalista; los cuerpos mecánicos son utilizados para controlar a la humanidad y a pesar de eso, al materializar el mensaje de *Ghost in the Shell*, se logró manejar el tema del cuerpo- máquina como una metáfora para filósofos, artistas, sociólogos, antropólogos y demás.

Al usar implantes nos concebimos como un ser ciborg, un objeto de estudio y/o en una obra de arte; las prótesis se tratan del uso de los anteojos, accesorios, tatuajes, perforaciones o para algunos pensadores es un simple acto de adaptación y una escapatoria a la evolución biológica, en cambio, Fernando Broncano (2009) piensa que “los humanos no están inacabados, al contrario, sus técnicas, sus prótesis, los contextos de artefactos en los que evolucionaron sus ancestros homínidos les construyeron como especie” (Broncano, 2009; 19), por eso mismo *Ghost in the Shell* no solo es una cinta de culto del género cyberpunk, sino que es una oportunidad para artistas contemporáneos para crear obras no para una industria manejada para lucrar en museos, ferias de arte o en subastas, sino para que la obra de arte y el arte en su conjunto se muestre en el cuerpo íntimamente relacionado con la tecnología y la trasgresión, y así adentrarse no solo a nuevas estéticas, sino que abre una propuesta a rechazar el objeto del arte contemporáneo como un objeto mercantil y abrir puertas a que sea un arte inmaterial, es decir, un arte teóricamente imposible de vender.

2.5 Orlan: la artista, el cuerpo, la obra de arte

Al pasar de los años, el cuerpo ha sido el protagonista indiscutiblemente en el sistema de las artes; las primeras representaciones comenzaron desde los descubrimientos rupestres, hasta la representación de escenas bíblicas, inclusive hoy día con Marcel Duchamp se (re) descubre que el cuerpo del artista puede ser una obra de arte y eso desemboca en todas las variedades del arte corporal y de los performances (Yves, 2007; 77), y así cuando el cuerpo no es la obra, también lo son las ideas, los conceptos y las actitudes las que se vuelven arte .

En las nuevas estéticas que se fueron creando en la contemporaneidad, el protagonismo del cuerpo se ha convertido en una obsesión para artistas contemporáneos, así como Matthew Barney y su interés por el cuerpo y el deporte será lo que marcará su carrera como artista, o también puede existir interés así como la de Orlan; su arte por estar fuera de los encasillamientos estéticos invita a cuestionarnos ¿Por qué un hombre cualquiera no puede hacer su vida una obra de arte? o ¿Por qué una determinada lámpara o una cosa pueden ser obras de arte y no puede serlo mi propia vida?.

Si nos detuviéramos a explicar a detalle el interés de los artistas contemporáneos por el cuerpo, saldrían temas que desviarán el principal, en cambio, si seguimos con la premisa de la preocupación del cyberpunk, daremos cuenta que artistas como Sterlac han logrado que el cuerpo-máquina o ciborg se haya llevado desde lo fantástico a lo real. Es decir, la estética del cyberpunk es manejado por los artistas ya no en una obra literaria que se caracteriza por los escenarios llenos de catástrofe, en cambio, ahora aquella imagen distópica es ahora manifestada en los cuerpos de los propios artistas. Estaremos de acuerdo que el cyberpunk no ha sido el principal representante de que se haya descubierto que es imperante modificarse

a sí mismo, de tal forma que reconfiguremos nuestros cuerpos, pero en cambio su estética es la que prevalece para seguir reproduciendo su premisa por medio de artistas.

Sterlac, un artista australiano regala una visión del cuerpo obsoleto desde sus performances, ya no utiliza la ficción para implantar tecnología en su cuerpo. A esto, un escritor, profesor y crítico cultural dice:

Sterlac ha desarrollado una estética protésica en el cual el artista es un guía en la evolución, que extrapola e imagina nuevas trayectorias. Un escultor genético, que reestructura e hipersensibiliza el cuerpo humano, un arquitecto de los espacios interiores del cuerpo, un alquimista de la evolución, provocador de mutaciones y transformador del paisaje humano. (Dery, 1998; 166)

Sterlac al ser reconocido por él mismo como un artista cyberpunk por su preocupación por la tecnoevolución que le depara a la sociedad, logró demostrar que la ficción se hace realidad por medio de la encarnación del hombre-máquina imaginado por William Gibson en *Neuromante* (1997), por escritores del género y por sus ideas adoptadas por la filosofía de la técnica de Marshall McLuhan, Paul Virilio y Jean Baudrillard, apela a que la tecnología es una prolongación para el ser humano, y supone un mantenimiento del cuerpo en un proceso de desaparición. Es decir, que la técnica es superar al hombre, ya que el artista decía que el cuerpo es un embalaje para las máquinas y que la tecnología que invade el cuerpo no es una prótesis reparadora, sino un ornamento estético. Sterlac con esas concepciones en sus obras, logra plasmar en su performance *Escultura en el estómago* la invasión de la tecnología en su cuerpo, en este caso en su estómago deja de ser un órgano vital con funciones digestivas para pasar a ser un ornamento estético, lo mismo con *Suspensions* (fig.8), el cual representó 25 veces entre 1976 a 1988, obra en donde podemos ver como unos ganchos metálicos

atravesaba la piel del artista provocando que su cuerpo quedara suspendido en el aire, con eso cumplió su cometido: agotar físicamente al cuerpo y presentarlo como un objeto para así evidenciar su obsolescencia.



Figura 8. Fuente: Captura del performance Suspensions (2012) de Jonh Doggett-Williams

Lo que Sterlac ofrece con su arte y sus teorías sobre el cuerpo, influyen en la artista Orlan, pues al buscar la liberación del cuerpo físico obsoleto y trascender a un estado de conciencia, presenta que el cuerpo es frágil, poco duradero y muy dependiente a elementos o técnicas que lo mantienen vivo, como es la comida, agua y oxígeno.

El cuerpo mientras se va deteriorando, ya sea por la edad o por alguna enfermedad temprana es muy difícil reemplazar el mal, si bien, dice Sterlac “La forma de nuestros cuerpos fue fijada hace miles de años para unas funciones que ya no necesitamos, mientras que hemos creado otra serie de necesidades para las cuales la fisiología actual de nuestro cuerpo no resulta del todo eficaz” (Dueñas, 2002; 22). Si bien, párrafos anteriores ya habíamos afirmado con Fernando Broncano (2009) que no somos seres inacabados, el ser humano ya no necesita de las técnicas para completarse; ya somos producto de la técnica, por ende, lo que propone

el artista es rediseñar nuestra propia fisiología a través de la tecnología, trasgredir y aumentar el cuerpo mediante prótesis u órganos artificiales, para así superar la evolución que tenía propuesta la biología y así crear un ser mejor adaptado a las necesidades de la cultura creada por el mismo ser humano, y no al entorno natural. En cambio, dice Theodor Adorno (1970) que “El arte podría sobrevivir en una sociedad que se librase de la barbarie de su cultura” (Adorno, 1970; 23), por ende, sostengo que Sterlac quería una libertad en el cuerpo futurista para una mejor adaptación por medio de implantaciones tecnológicas, dejando de lado el entorno en donde va a parar el cuerpo liberado.

Me atrevo a destacar que por las características que muestra el artista se podría catalogar como un artista fiel al arte conceptual, esto es porque el concepto del mismo arte popularizado por Paul Ardenne, es lo que mejor define el trabajo de artistas postauráticos¹³ que ya no tratan de representar la realidad o crear alternativas varias como lo hizo alguna vez el artista Marcel Duchamp, sino que, su fin es interactuar con la realidad existente, convivir con ella en presencia, es decir, que el artista conceptual no se sitúa fuera de la realidad, sino que la experimenta y la vive. Sin embargo, Sterlac no estaba interesado en comunicar conceptos en la realidad del cuerpo, lo que le interesaba mostrar al espectador es la experimentación del cuerpo como concepto. A partir de eso, el ser humano se ha visto muy ligado a ese sentido de la realidad, el impacto con esa relación es tan fuerte que se volvió el objeto central de propuestas artísticas, así como el performance y su subgénero body art.

Y es aquí mismo entonces cuando la artista Orlan tiene protagonismo, pues Sterlac comparte la misma idea con Orlan sobre el cuerpo, ella dice que “El arte es lo que hace que la vida sea más interesante que el propio arte” (Dueñas, 2012; 35), es decir, que el arte debe

¹³ Pérdida del aura de Benjamin Walter.

verse como el medio, no como el fin, se tiene que mirar como un vehículo para alcanzar una experiencia más intensa y cercana a lo real. Artistas con su mismo interés a usar cuerpos como lienzo, tal como la artista feminista Rachel Rosenthal, o David Nebreda, Ana Mendieta, Rudolf Schawarz, Yves Klein, el famoso Piero Manzoni con su idea de que con su firma en cualquier cuerpo puede convertirse en arte o el mismo Sterlac hacen de su arte una escultura pasajera, mientras que Orlan hizo de su arte, de su escultura, de su performance algo permanente con el bisturí. (Fig.9)



Figura 9. Fotografía de Carlos Randa (2020)
Mireille Suzanne Francette Porte, Orlan,
french artist in México

Mireille Suzanne Francette Porte o mejor conocida como Orlan comenzó a crear arte desde los 60 con un impacto que aún prevalece hoy en día, pues es sin duda una de las mejores artistas que cumple la petición de Foucault de convertirnos y crearnos como una obra de arte. Ella logró transformar su cuerpo en una auténtica obra de arte por medio de las cirugías, y el único instrumento fue un bisturí construyendo un nuevo canon estético. Si bien, ya se había mencionado que con la creación de una estética en el mundo del arte fue desechando los encasillamientos que traen consigo las corrientes estéticas. La artista, antes de los noventa trabaja haciendo performances y fotografías, cuestionando sobre la construcción de la imagen de lo femenino occidental, la que se fue construyendo en la historia del arte, y es ahí de donde deviene su premisa para construir su cuerpo una obra de arte.

En cambio, también es destacable mencionar obras que realizó antes de aquello. Orlan en sus obras denuncia su tormento sobre el papel que juega el cuerpo femenino en la historia del arte, fue así que creó *Le Baiser de L'artista* (el beso de la artista), que además de demandar su principal preocupación, también apelaba a que el arte o el artista pueden ser nada más que una simple mercancía (Fig.10). La obra trata sobre ella sentada con una fotografía encima de tamaño natural de su busto desnudo de forma que simulara ser un dispensador automático que daba besos a cambio de monedas y aun lado una figura de ella arreglada de tal forma de convertirse en una santa barroca, la cual podrías colocarle una vela igual a cambio de monedas como sueles hacerlo con un icono religioso; lo que intentó mostrar con eso, es la unión de los dos arquetipos sociales de la mujer occidental, en donde el espectador podía decidir si encender una vela a la santa o pagar por un beso de la artista.



Figura 10. Fuente: captura de Orlan. (2019) de Ceysson & Bénétière

Cuando Michaud Yves afirmó que hoy en día todo es bello a excepción del arte, no estaba tan equivocado. La artista se dio cuenta que esa percepción de belleza era creada por la configuración de los cosméticos, la moda, los perfumes, las cirugías plásticas que además reproducen la idea de belleza femenina y masculina con fines de una estética manipulada, logrando presionar a individuos de forma que la trasgresión a sus cuerpos se haga con la intención de encajar en un canon de belleza preestablecida por la sociedad, eso incluyendo la historia del arte.

Para mí lo que llamamos belleza es el resultado de las presiones ideológicas, sociales, políticas y religiosas que se ejercen sobre el cuerpo y que son diferentes dependiendo del contexto histórico y geográfico. De hecho, he mostrado en mi trabajo, poniendo en perspectiva los diferentes estándares de la belleza en la cultura occidental y las culturas no-occidentales, en diferentes épocas de su historia". (Orlan, 2010)

Al leer a la autora del *manifiesto ciborg*, uno como lector se podría imaginar que Orlan se considera un ciborg definido y estructurado por Donna Haraway (1984); ella define al hombre-máquina como “un organismo cibernético, un híbrido de máquina y organismo, una criatura de realidad social y también de ficción” (Haraway, 1984; 2). La autora apela a favor del ciborg como una ficción de nuestra realidad social y corporal, es un organismo que vive

en un mundo post-genérico, es decir, es un mundo prefabricado, un mundo en el que la artista y la autora se dan cuenta que el cuerpo femenino ya es establecido al igual que un mundo con una conciencia de género, raza o clases sociales forzosamente implantados en nosotros. Tenemos un cuerpo con una historia construida. “El ciborg es una especie de yo personal, postmoderno y colectivo, desmontado y vuelto a montar. Es el yo que las feministas deben codificar” (Haraway, 1984; 47), en otras palabras, la autora, ve al ciborg como un órgano político, pues se dio cuenta que el cuerpo vive bajo las dicotomías ideológicas patriarcales¹⁴, por tanto, el ser humano que es libre de aquellas cargas culturales, sociales y políticas, les permite modificar su cuerpo para así borrar todo rastro de esa identidad biológica y abrir puertas a construir nuevas identidades.

Todo lo anterior influyó en la artista para encarnar el idealismo feminista cibernético de Donna Haraway no de forma tradicional, es decir, insertando tecnología, así como lo vemos en *Ghost in the Shell*, sino modificando su cuerpo a través de la tecnología – o herramienta: término definido por Donna Haraway- para darle una nueva utilidad a nuestros cuerpos. Las unidades cíborgánicas son monstruosas, precisas para ser el mito perfecto para comenzar una resistencia y un reacoplamiento, es por eso que Orlan no duda en ningún momento en usar esas ideas para materializar las palabras de Haraway en su trabajo, convirtió su cuerpo en un arma defensiva contra la biopolítica impuesta sobre el cuerpo de la mujer. Dice Orlan, “Mi trabajo no está en contra de la cirugía estética, sino contra los estándares de belleza, contra los dictados de la ideología dominante que se marcan cada vez más en las carnes femeninas y masculinos” (Dueñas, 2012; 44)

¹⁴ Es importante saber que las dicotomías que incita a mirar Haraway son: la mente y cuerpo, lo animal y lo humano, el organismo y la máquina, lo público y lo privado, la naturaleza y la cultura, los hombres y las mujeres, lo primitivo y lo civilizado.

Si bien, ya a estas alturas es claro que en el cyberpunk dentro de la ficción sus personajes se aferran al cambio de sus cuerpos biológicos por prótesis hechos de tecnología para una mejoría de la forma común del ser humano. A comparación con lo que realizó Giger o la obra cinematográfica, Orlan logró llevar el concepto de ciborg fuera de la ficción a un nivel que Sterlac quería caracterizar; el *carnal art* es lo que nació. A pesar de eso, no descartemos que la modificación del cuerpo en el campo del arte no es precisamente una brecha que abrió el cyberpunk, ha sido una de las primeras expresiones artísticas de la humanidad; esto es, por la constante necesidad del ser humano de buscar mantener una identidad colectiva de su grupo social frente a los demás, así como distinguirse de su grupo como individuo, (Dueñas, 2012; 16), mediante perforaciones, dilataciones o pintura corporal.

En cambio, lo que hace destacar a Orlan a diferencia con Sterlac, es que convirtió el arte en un trabajo de autorretrato en un sentido clásico, solo que la principal herramienta es la tecnología; cortar, abrir, tocar, implantar, coser y cicatrizar partes del cuerpo son actos performáticos, la estrategia llamada *carnal art*.

El *carnal art* en comparación con el *body art*, desde el punto de vista de la artista es transgredir radicalmente el mundo del arte al convertirse en la primera –quizá la única– artista en utilizar la cirugía plástica para hacer su propio autorretrato. Es una estrategia por parte de la artista muy controversial en el arte contemporáneo, ya que suele verse como un arte muy extremista, sin embargo, para ella poner el cuerpo en la interrogaciones de la multitud es uno de sus principales fines para crear este tipo de arte: “un cuerpo que cambia, que se resiste a sufrir; que se niega a tener una identidad como algo fijo e inamovible; que interroga nuestra humanidad en lo más profundo de nuestra carne; un cuerpo desfigurado, refigurado e intervenido textualmente; un cuerpo-clon” (Arcos, 2013; 206)

Es inevitable pensar en Michaud Yves cuando hablaba de las cirugías plásticas como un producto de la industria cultural denominado como algo bello, incluso más que una obra de arte, Orlan, tomando aquello, puede carecer de interés o de belleza en sus performances realizados en un quirófano, pues es evidente y no lo dudo, que las cirugías plásticas han sido banalizadas, en cambio, para suerte del filósofo, Orlan no plantea en sus obras qué es la belleza o lo bello, sino que, utiliza esas categorías construidas para reflexionar con su arte. Apela de manera constante a que la belleza cambia de acuerdo a la época, lo que hoy consideramos como algo feo, en la antigüedad pudo haber sido algo bello y viceversa, también considera, que la belleza es un hecho cultural. Por eso, la artista pretende ajustar los cánones de la belleza para así, crear una nueva concepción de lo se considera bello y junto con esa apropiación implementar la desaparición de la idea de que el cuerpo femenino es un objeto de placer.

Es así como entonces, el *carnal art* nace en su totalidad, pues su proyecto llamado *La Ee-encarnacion de Saint Orlan* (fig.11), la artista se sometió a unas cuantas operaciones para recrear famosas pinturas y esculturas de las mujeres de la historia del arte que llevan con ellas el icono de la belleza femenina. La frente de Mona Lisa de Leonardo Da Vinci; los ojos de Psique del escultor y pintor Gerone; la nariz de Diana atribuida a la escuela de Fontainebleau; la boca de Europa de Broucher y finalmente el mentón de la Venus de Botticelli. Con ese proyecto, reforzó su atribución a la historia del arte desde la estética de la fealdad de Karl Rosenkranz, donde la belleza no es un valor estético en sí en esta época de cibercultura; Orlan no tenía interés alguno de conseguir con aquellas intervenciones un resultado armónico en su rostro, sino al contrario, con ello quería demandar lo absurdo que es implementar un

ideal de belleza, por lo tanto terminó por mostrarnos que la obsesión de una cultura por mantener un canon estético al final solo provoca producir monstruos.



Figura 11. Ilustración por jjinxlustrax de Orlan. (2020)

La estética orlaniana se caracteriza por no seguir ningún canon, sino por reconocer la estructura mutable del género humano; su estética carece de normatividad, es incluyente ya que coexiste con múltiples cánones de belleza, gustos y comportamientos, por ende, lo que Orlan pretende proponer es un arte transgresor con una función social que provoque abrir interrogantes es los espectadores.

¡Hay que modificarlo!, dice Orlan cuando trata de definir lo que es el cuerpo, ya que entiende el cuerpo como una realidad que será modificada. Presenta en sus obras muchos mitos de la literatura, como Frankenstein, en algunas ocasiones la llegaron a comparar con Medusa, en cambio, la comparación más destacable con algún mito fue con el ciborg, pues es el que representa teóricamente su trabajo como artista.

Orlan, además de esculpir su cuerpo con un bisturí con el fin de liberar al cuerpo, – pues algunos llegan a mirarse y no se reconocen–, también su principal herramienta es la tecnología. En 1996 la artista creó una obra llamada *Este es mi cuerpo, este es mi software*, en donde hizo desaparecer su cuerpo creando una cabeza virtual sin cuerpo, este hablaba con la Orlan real y con el público. Para ella, parafrasea Vilode (2007), el cuerpo real estaba obsoleto, por eso podía desaparecer. Todo lo que restaba era el cuerpo cultural, creado por el arte, la ciencia y la tecnología. Lo mejor que puede hacer alguien con libertad en su cuerpo es precisamente blasfemar contra el cuerpo creado por la misma humanidad. También, en su serie *Autorretratos precolombinos* (Fig 12), juega a transformar y cambiar su identidad por medio de un computador, para hibridar y mezclar diferentes rostros con el suyo, para demostrar que el individuo puede cambiar su apariencia drásticamente por medio de la tecnología o para ser más específicos, por simulaciones virtuales.



Figura 12. Fotografías por Vincent Jay de expo Orlan à Saint-Etienne (2007)

Entonces, podemos concluir con Orlan diciendo que la artista es conocida y considerada como una de las primeras figuras ciborg fuera de la ficción, así como también demostró que existe libertad al modificar el cuerpo para construir una identidad y poder reconocernos frente al espejo, eso, por medio de las cirugías plásticas y con la ayuda de la tecnología; al respecto ella dice que “La invención de nosotros mismos, a través de los cambios que la mujer y los mismos hombres se aplican a sus cuerpos, son en mi opinión una libertad extraordinaria, siempre y cuando no se ajusten a los modelos establecidos” (Orlan, 2010)

Cuando Orlan se refiere a *modelos establecidos*, habla del cuerpo que es absorbido por el consumismo, es decir, ya existía desde antes de la era digital un estereotipo de cuerpo perfecto, en la que las cirugías se hacen para mantener una imagen producto del consumismo. Es verdad, que las cirugías hechas para un fin contrario al de Orlan ha existido desde siempre¹⁵, en cambio, ahora, que es una realidad la era digital, los cuerpos contemporáneos se presentan como datos binarios visualizados en imágenes. Dice Victoria Nannini (2020), que estos cuerpos contemporáneos representados y modificados para la esfera digital, se vuelven programables, permeables y aptos para la optimización que consumen moda para ser

¹⁵ No solo en el mundo de la moda y la cultura pop se trasgrede la teoría estética de la transformación que la artista formó, “El dolor no existe ni durante, ni después”, es lo que dice Orlan. Sin embargo, cuando entró el *body art* en escena, algunos artistas no duraron en implementar el dolor, así como Yves Klein y Piero Manzoni, el cual se usa el cuerpo para castigarlo, Orlan no va por ese hilo, pues ella apela al no sufrir con sus cirugías. Incluso, para testimonios con hechos literarios la teoría de Orlan, es en *Neuromante* de William Gibson (1997), cuando el protagonista conduce un diálogo con otro personaje:

-Rivera aflojó el trozo elástico de la sonda quirúrgica y se lo sacó del brazo. –Sí. Es más divertido

- ¿No duele?

Los ojos brillantes se encontraron con lo de Case

-Claro que duele. Forma parte del asunto ¿no?

-Debe ser agradable- dijo Case, poniéndose de pie. (Gibson, 1997; 68)

exhibidos en un culto al mismo, pero siempre con una posible modificación con influencia del mercado. (Nannini, 2020; 78)

Es común hoy en día, que la modificación del cuerpo se trate de un tema meramente guiado por la moda, es decir, el cyberpunk, sufrió un golpe por parte del consumismo tan grande que conllevó a artistas contemporáneos guiados por el movimiento a no ser apropiados para entrar en un canon estético aceptado por el gremio compuesto por curadores, marchantes, críticos de arte y de más. Sostengo que el rechazo del mercado del arte, provocó que la cultura pop se interesara por la estética que propone el cyberpunk, por ende, el arte creado por influencia de esa estética se vio involucrado en un tema que tiene que ver con el mercado y el consumismo, es por eso, que quiero concluir el capítulo cuestionando ¿Qué es lo que ha pasado con lo contracultural, con la bohemia? Y así, dar entrada al siguiente capítulo, para enfatizar cómo es entendido hoy día la contracultura en la mercadotécnica.

Capítulo 3. Bohemia en la era digital

¡Estoy... pillando en este ridículo pedazo de materia que llaman carne! Quiero ser libre para navegar por la red y violar las máquinas de los demás... ¡larga vida a la nueva carne!

Dery (1998)

3.1. Mercado, consumo y contracultura

Bien sabemos ahora que el cyberpunk, en los años 80 se convirtió -en palabras de los pioneros del género-, en la voz de los que no tienen voz; en la voz de la bohemia, así como también, partió del pesimismo para insertar incertidumbre y miedo a la tecnología, el cual John D. Bernal dice que esa perseverancia de mantener el miedo a la tecnología es por culpa del capitalismo (Carvajal, 2001; 6). La visión que se tiene del movimiento abrió camino a artistas y a la cultura a mostrar el panorama estético de una sociedad futura distópica por el mal uso de la tecnología; visión que aún considera Bruce Sterling vigente, visión que hizo tomar conciencia en algunos jóvenes a tal grado de convertir el movimiento artístico en una corriente contracultural.

Sostengo que el hecho de que los autores de la contracultura del cyberpunk hoy en día ya no crean que éste sea como tal una bohemia para la sociedad, es por la relación que tiene con el mercado y con el consumo, lo que suena irónico pues esa parte de la sociedad es por lo que suele protestar una contracultura. Incluso, Mauro Tottil (2015), a esto se cuestiona ¿Cómo fue posible que el mercado lograra integrar la contracultura a su circuito? (Tottil,

2015; 30), si bien hay que recordar que capítulos anteriores se había mencionado que la industria cultural se encarga de arrastrar consigo todo de su lado.

Contracultura a grandes rasgos, es un paradigma creado en los 70 seguida por manifestaciones artísticas, científicas, filosóficas, económicas y políticas, las cuales son contrarias a la cultura tradicional, es decir, a la cultura del sistema, la que indica qué es malo, qué es bueno, cómo hacer las cosas, cómo seguir tradiciones, cómo se debe vivir y, por ende, lo que hace un movimiento contracultural es abrir formas de ver la realidad y formular interrogantes para introducir enigmas.

La contracultura se funda en el hecho de que el hombre desde siempre fue capaz de una comprensión e interpretación de la cultura y del universo; se puede comprender, interpretar y descifrar creencias y valores dominantes que afectan al individuo y a la sociedad en una época determinada, en este sentido el hombre es el lugar de la hermenéutica. (Herrera, 2009; 74)

A pesar de eso, Rafael Dezcállar (1984), al respecto, dice que el término de contracultura es muy amplio en el que con frecuencia se incluyen realidades diversas. (Dezcállar, 1984; 209); es un término que trae consigo un grado de fines progresivos tanto individuales como colectivos, en cambio, la consecuencia final será la progresiva e inevitable emancipación de más y más personas hasta que haya un momento en el que el sistema ya no pueda seguir funcionando. Después de todo, lo que causa la contracultura al querer abolir con la tecnocracia son cuestiones –pensadas por Theodore Roszak–:

<< ¿Quién tiene derecho a definir el significado de negro y blanco, de masculino y femenino, de joven y viejo, de loco y cuerdo?

¿Qué autoridad nos asigna tales roles?

¿Cuándo nos apoderaremos de nuestras propias vidas, para vivirlas, para hacer con ellas lo que decidamos?>> (Dezcállar, 1984; 216-217)

Fueron precisamente las características antisistema, lo que atrajo a las marcas comerciales a interesarse en los movimientos contraculturales, ya que al tener conocimiento que una contracultura y su significado sobre la libertad de las personas es considerado como contrapuesta a la liberación colectiva, como si ambas estuvieran compitiendo por el mismo objeto y uno tuviera inevitablemente que ser aceptada como prioritaria (Descallar, 1984; 218) identifican una tendencia que pueda sacar provecho al mercado y al consumo; Dicen Joseph Heath y Andrew Potter (2005), que “la mayoría de ellos -los jóvenes en contra de la cultura oficial- no se gastan el dinero en cosas que les sirvan para integrarse, sino en cosas que les permitan diferenciarse de los demás. Se gastan el dinero en bienes que les proporcionen una distinción” (Tottit, 2015; 35) tal y como sucedió con el movimiento cyberpunk de los 80. El conformismo de la sociedad se estaba convirtiendo velozmente en una de las enfermedades más graves de la comunidad, es decir, al estar conformes con lo que el consumismo trae, se produce una especie de simulacro de felicidad que impide apreciar la vida en su totalidad, creando un conformismo.

La contracultura es un movimiento existente desde los tiempos de Sócrates; el filósofo es considerado hoy día como uno de los pioneros de dicho movimiento por su antisistema ateniense que lo llevó a la muerte; lo que sostengo entendible ya que al vivir con todo predeterminado existe un momento en que anhelar libertad no suena tan descabellado.

La literatura ha sido de gran importancia y una buena herramienta para aquellos individuos en contra de una sociedad de control; si bien ya mencionamos que George Orwell

en 1984 intervino con su metáfora del gran hermano¹⁶, Aldous Huxley contribuyó con *Un mundo feliz*, donde desarrolla y plasma una sociedad perfecta, en la cual la tecnología aspira a mantener una comunidad eugenésica, y también existe un ambiente en el que la tristeza se controla por medio de las drogas para mantener una sociedad feliz¹⁷, y si seguimos con la premisa de literatura distópica, Philip K. Dick con *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*¹⁸ Y *Neuromante* (1997) de William Gibson con ayuda de la estética cyberpunk, demuestran en las novelas una sociedad de control en la que se despierta una inquietud, un impulso y un afán de liberar a la sociedad de creencias y así poder avanzar, progresar y revolucionar, después de todo, la repentina disolución del movimiento cyberpunk en los 90 no priva a la actualidad de resurgir un interés por una nueva generación de escritores, artistas y jóvenes interesados a estudiar el género. Roció Ruedas (2008), hace cuestionar: ¿Qué tanto han cambiado las prácticas de los movimientos sociales, sus discursos y organización al entremezclar con la nueva condición tecnológica?

Tal vez, el movimiento contracultural cyberpunk no funcionó y se dejó absorber por el consumismo de la época en la que nació; actualmente vivimos en una era donde domina lo digital, y es lo que principalmente denunciaba el movimiento; un futuro lleno y dominado

¹⁶ En la obra literaria de George Orwell (1980) la metáfora se manifestó por primera vez de la siguiente forma: “Con sus treinta y nueve años y una úlcera de varices por encima del tobillo derecho, subió lentamente, descansando varias veces. En cada descansillo, frente a la puerta del ascensor, el cartel del enorme rostro miraba desde el muro. Era uno de esos dibujos de tal manera que los ojos le siguen a uno adondequiera que esté. EL GRAN HERMANO TE VIGILA, decían las palabras al pie.” (Orwell, 1980; .2)

¹⁷ En el transcurso de la obra, el autor recalca esta idea constantemente de la siguiente forma: “el secreto de la felicidad y la virtud: amar lo que hay obligación de hacer. Tal es el fin de todo acondicionamiento: hacer que cada uno ame el destino social del que no podrá liberarse” (Huxley, 2009; 22)

¹⁸ En la obra literaria cyberpunk comienza con un pequeño epígrafe que muestra el ambiente distópico hablado: “Tras la guerra nuclear, la tierra ha quedado sometida bajo una gran nube de polvo radioactivo. La gente ha emigrado a otros planetas del sistema y se ha llevado a androides que les asisten. Algunos de estos han escapado de la servidumbre y han vuelto ilegalmente a la tierra. Y Rick Deckard, cazador de bonificaciones, es uno de los encargados de acabar con ellos. Pero ¿es justo matar a los humanoides sólo por el hecho de serlo? ¿Cuál es el límite entre la vida artificial y la natural?” (Dick, 2019; 4)

por la tecnología, y hoy día, tal como lo diagnosticó McLuhan con la velocidad electrónica; el mundo de los medios de comunicación y de la tecnología, ha abolido el tiempo y el espacio de la conciencia humana. (Martín, 2012; 57)

Hoy día todos los artículos que tengan que ver con la tecnología se presentan en el mercado como herramientas o accesorios para llevar la vida cotidiana con normalidad, la contracultura cyberpunk se desintegró cuando la publicidad y el marketing fueron fieles seguidores del movimiento. Hoy, después de pasar tiempo de haber proclamado como muerto al cyberpunk, llega la era digital para abrir cuestiones como ¿qué pasó con la contracultura cyberpunk? ¿Se ha vendido al mercado, al sistema?, para responder a eso, sostengo que tomar en cuenta lo que Joseph Heath y Andrew Potter (2004) opinan sobre la contracultura en general, es retomar que “El capitalismo consumista fagocita todas las experiencias humanas auténticas, las transforma en un producto consumible y nos las revende a través de la publicidad y los medios de comunicación” (Heath y Potter, 2004; 15-16), por eso, no es descabellado pensar que, la contracultura con su idea de actuar como un método antisistema, ha divulgado por décadas una base importante del movimiento al consumismo y por ende, la sociedad misma ha ido normalizando y acostumbrando a las ideas rebeldes; y esa así como la gente ya no reacciona con indignación, porque ya sabe de lo que trata el movimiento; es lo que sucedió años atrás con movimientos como el punk, su forma de vestir se fue comercializando cada día más, hasta llegar al punto que hoy día ya parece lo más común en la estética de los jóvenes.

Por tanto, hacerse cuestiones como ¿es posible hoy día una contracultura?, no sacaría del renglón a lo que quiere llegar esta investigación, pues si tomamos en cuenta, que tener la idea de que, si una mayoría se apunta a ser parte de la rebeldía que contrae la contracultura,

ésta se convertiría en cultura a secas, y, por ende, la contracultura dejaría su razón de ser a un lado.

“La idea de contracultura está tan incrustada en nuestro concepto del mundo que influye poderosamente en nuestra vida social y política” (Heath y Potter, 2004; 26), es por eso, que los mismos autores predicán la idea de que la contracultura es solo eso, una idea traída como un mito, pues al definir el movimiento como un equívoco que trae consigo una pseudorebeldía, solo provoca, que las obras y los artistas antes mencionados se vean como unos charlatanes ante la cibercultura.

Es verdad, que la contracultura sufre de un enemigo que es difícil de abolir; no pienso que la mercadotecnia deje de absorber como moda lo que es en principio un movimiento, sin embargo, actúa de forma rápida y segura, y no sostengo un error la afirmación Joseph Heath y Andrew Potter (2004) al arriesgarse a decir que al público puede gustar del capitalismo, y es por eso que la negación a la existencia de una contracultura nace, pues, se cuestionan entonces ¿para qué sirve la contracultura?

Pues yo respondería que para abolir la idea que acuñó Andy Warhol de que el arte es mercado, es dejar a un lado los problemas económicos y políticos que dicen Joseph Heath y Andrew Potter (2004), -el cual entiendo afirman que es la única razón de existir de una contracultura-, para abrir puertas a estudiar, analizar y abrir cuestiones sobre la existencia de la razón de ser del arte contemporáneo, pues sostengo que la contracultura del cyberpunk es la herramienta principal para no ver solo como mercancía el arte, sino que carga consigo un aura viva en la contemporaneidad, es decir, en la era digital. Pues ellos mismos afirman que “la idea de que los artistas deben enfrentarse a la sociedad convencional es todo menos nueva” (Heath y Potter, 2004; 26), tiene un origen y se trata del movimiento romántico que

extendió su influencia a casi todo el arte del siglo XIX, y es por eso, que el cyberpunk , por ser un arte fuera de los cánones estéticos, es el que puede ser considerado como aquel arte que despierte y evite lo más posible ser absorbido por un mercado, pues, sostengo que ha quedado claro que el peligro que conlleva a despertar una subcultura es que entre en la dinámica de las tácticas comercializadoras que confieren principalmente un inevitable carácter de moda efímera en los jóvenes.

Es común pensar que la entrada de un movimiento contracultural trate únicamente de idealizar un comportamiento delictivo, en cambio, sostengo que esa idea viene del consumismo que se apropia de una rebeldía para convertirla en un producto de consumo para las masas populares. Eso, para enfatizar con satisfacción que la contracultura se trata de un mito que han creado las almas con rebeldía efímera. Sin en cambio, divulgar estas ideas de la contracultura, lo veo más como una estrategia para debilitar y desanimar a la mayoría y no permitir que la contracultura se termine de mercantilizar y evitar la fatiga de convertir un acto rebelde en moda consumista. El enemigo principal de este tipo de subculturas, fue, es y será, siempre el fenómeno del mercado, pues, lo que un día proclamaron como rebeldía artistas del cyberpunk al protestar por una estética que conlleva transgredir el cuerpo con prótesis, piercing, tatuajes y de más, hoy, esas características son adueñados y tomados sin permiso alguno por figuras públicas transformando lo que fue alguna vez un bohemio para los que no son escuchados, en una moda de jóvenes aficionados al consumo de lo “nuevo”.

Entonces, podemos considerar que la contracultura creada por el fenómeno cyberpunk –tanto de los 80 y de la contemporaneidad- aportó un estilo digno de llamarse arte, no obstante, por su contribución en la estética es que la cultura de masas se mira como el más beneficiado por la aportación, esto, para dejar a un lado que el objetivo principal de

la creación de la contracultura cyberpunk como arte es transgredir cánones estéticos y artísticos.

3.2. Cyberpunk en la cibercultura

El cyberpunk, es conocido por algunos como un movimiento del pasado, para algunos otros como un género de la ciencia ficción digno de ser consumido, o también cabe la posibilidad que quizá hoy en día ya no atrae la atención porque sus visiones en muchos aspectos han alcanzado a la realidad (Leibrandt, 2007; 6), en cambio como bien dice José Luis Herrera (2009), que toda cultura oficial encierra siempre una contracultura, por ende, hoy al combatir con una cultura digital, el cyberpunk puede ser ese movimiento artístico y además contracultural que predomina con las condiciones de la era. “Los artistas de hoy día, tratan de propuestas estéticas y políticas donde emergen nuevas metáforas, aproximaciones teóricas y prácticas sociales y culturales en el campo de los estudios ciberculturales” (Ruedas, 2008; 16)

De acuerdo con Mark Dery (1998) la cibercultura o la era digital consiste en abandonar el cuerpo tangible, llevándolo a su desvanecimiento para darle entrada a dispositivos como la computadora. En cambio, hoy día, la sociedad ha ido adaptándose a la tecnología a tal grado de ya ser una necesidad y parte de la cotidianidad.

Una era digital empieza a ser considerada y promovida como un espacio que gira en torno al uso libre de información, de construcciones y creatividad de comunidades en línea. Fue en los años 90 cuando se popularizaron las plataformas como *explorer* y se extendieron empleos que tengan que ver con el computador; costumbres que hoy en día son el estilo de

vida, una visión que el cyberpunk introdujo en los 80 y que ahora es posible por la influencia que tiene la tecnología en la cultura actual.

Pedro Prieto (2018), en su artículo nombró el manifiesto punk -el cual no se aleja de ser un antecedente del movimiento contracultural cyberpunk- para presentar cómo ese movimiento “pone en relieve la falta de un espíritu mayéutico capaz de impulsar el avance cultural y alejar las actitudes sociales que han sido heredadas a lo largo de los siglos hasta tomarse caducas en el mundo actual” (Prieto, 2018; 88), es decir, que ya sea un movimiento como el de los punk o cualquier otro movimiento contracultural buscarán un buen desarrollo de la cultura, y la corriente estética cyberpunk puede ser considerada una creación digna que responde al interés por la cibercultura.

El fin de vivir alrededor de tecnología es fundamental para sobrellevar las fragilidades y las limitaciones del ser humano; la tecnología fue creada para hacer del mismo ser humano más rápido, más fuerte, más longevo, más inteligente y hasta más feliz, sin embargo, en la era digital, la tecnología dejó de ser solo una herramienta para fortalecer al ser humano, sino que ya es parte esencial para la cultura y la vida cotidiana; el uso de carros, tiendas en línea, salas de chat, la televisión, incluso los tatuajes, los accesorios como audífonos, teléfonos celulares, lentes de contacto, el uso del internet, audiolibros, libros digitales, son parte de una comunidad que en los 80 se veía lejano o como pura ficción, sin embargo, son cambios en la vida cotidiana y en nuestro cuerpo que alguna vez fueron temidos por la futura distopía que denunciaban y que ahora formamos parte, por tanto, ahora que estamos en ese futuro, buscar una adaptación que busque conciencia de la era actual podría ser la nueva contracultura.

Mark Dery (1998), dice que hemos entrado a una era tecnológica porque recurre en la vida cotidiana temas como la aproximación del hombre y máquina, la sustitución de la

experiencia sensorial por la simulación digital (arte digital, arte telemático, arte cyberpunk, entre otros), el mal uso de la tecnología en manos de espíritus perversos y finalmente cuando se hace notoria la ambivalencia en las máquinas, ya sea como una herramienta de liberación, o, ya sea como instrumentos de control. “El ordenador está revolucionando nuestras vidas intangibles a través de las conexiones electrónicas, pero también está irreversiblemente en nuestras vidas materiales” (Dery, 1998; 14).

Neuromante (1997) a pesar de ser un libro del ámbito de la literatura, es una influencia prevaeciente para el movimiento cyberpunk. Al sumergirnos en la historia, entramos en cuenta que más que ficción, es un libro con una advertencia a la sociedad para cuando el momento en que la tecnología llegue a predominar en la cultura ya estemos listos para que la tecnología sea un retroceso cultural o un avance. El personaje, tras ser descubierto por sus jefes de robar, fue despojado de todo implante que lo ayude a sumergirse en la cibercultura, por lo que entra en una angustia inevitable por la dependencia que la tecnología provoca, no solo al personaje, sino al individuo real:

Un año allí y aún soñaba con el ciberespacio, la esperanza desvaneciéndose cada noche. Toda la cocaína que tomaba, tanto buscarse la vida, tanta chapuza en Night City, y aún veía la matriz durante el sueño: brillantes reticulados de lógica desplegándose sobre aquel incoloro vacío... Ahora el Ensanche era un largo y extraño camino a casa al otro lado del Pacífico, y él no era un operador, ni un vaquero del ciberespacio. Solo un buscavidas más, tratando de arreglárselas. Pero los sueños acudieron en la noche japonesa como vudú en vivo, y lloraba por eso, lloraba en sueños y despertaba solo en la oscuridad, aovillado en la cápsula de algún hotel de ataúdes, con las manos clavadas en el colchón de gomaespuma, tratando de alcanzar la consola que no estaba allí. (Gibson, 1997; 6)

El autor –William Gibson–, como primer paso al comienzo de una era digital, inventó el concepto ciberespacio; término que utilizan pensadores interesados en la cibercultura; en segundo momento, el protagonista de la muy famosa obra, demuestra un desdén al cuerpo, apelando en un momento de la historia que *el cuerpo es carne* (fig.13), e incluso, en sus momentos de dualidad hace cuestiones como *¿Por qué molestarse por la operación cuando basta con llevar el aparatito en el bolsillo? O La operación no había servido. Él todavía estaba allí, todavía de carne.*



Figura 13. Fuente: Escaneo del libro ilustrado *Neuromante* (2012) de William

El término ciberespacio que acuñó William Gibson con sus cuentos y en especial en *Neuromante* (1997), a diferencia del internet y la interacción actual que conocemos con lo tecnológico, el ciberespacio que el escritor describe se realiza de forma interactiva, es decir, el navegar por la Red no es solo tomar un aparato como herramienta para navegar, sino que es posible una interacción más directa por aparatos insertados en el cerebro que logran adentrar a uno al ciberespacio, y no por medio de una pantalla o un teclado, tal como puede apreciarse en el siguiente fragmento:

La matriz tiene sus raíces en las primitivas galerías de juego>>, dijo la voz, <<en los primeros programas gráficos y en la experimentación militar con conexiones craneales.>>. En el Sony,

una guerra espacial bidimensional se desvaneció tras un bosque de helechos matemáticamente generados, demostrando las posibilidades espaciales de las espirales logarítmicas; una secuencia militar pasó en fríos y azules destellos, animales de laboratorio conectados a sistemas de sondeo, cascos enviando señales a circuitos de control de incendios en tanques y aviones de combate. <<El ciberespacio. Una alucinación consensual experimentada diariamente por billones de legítimos operadores, en todas las naciones, por niños a quienes se enseña altos conceptos matemáticos... Una representación gráfica de la información abstraída de los bancos de todos los ordenadores del sistema humano. Una complejidad inimaginable. Líneas de luz clasificadas en el no-espacio de la mente, conglomerados y constelaciones de información. Como las luces de una ciudad que se aleja... (Gibson, 199; 35)

La obra literaria se sitúa en un futuro pronto, y aunque no se especifica el año, es imposible sentirse ajeno a la cercanía; como bien ya se sabe se sitúa en un ambiente en donde la tecnología es avanzada y la realidad virtual es posible a tal grado de mezclarse con el ámbito de la realidad, es decir, un ejemplo es que existe la inteligencia artificial (IA), el cual, en la novela suelen jugar con el destino de los seres humanos mediante implantes cerebrales y otros tipos de modificaciones a sus cuerpos, así buscan documentar sus posibilidades de interacción en el ciberespacio convirtiéndose en componentes de la máquina. Esto podría quedarse como simple ficción, sin embargo, por ser una obra pionera a un género que hoy día es imposible para intelectuales pasar por desapercibido, demuestra en sus páginas llenas de ficción una crítica a la dependencia a las máquinas y un efecto deshumanizante producido por un mundo en el cual la tecnología, la violencia y el sistema capitalista son los elementos que sostienen a la sociedad, es decir, el texto no promete entretener con una visión distópica ajena a suceder, sino que, abre puertas a realizar una teoría social y cultural, a leer e

interpretar la obra desde una perspectiva en donde el panorama no sea tal cual un apocalipsis, sino de un cambio a la cultura y a la sociedad.

Paul Virilio (1999), ante eso dice “Estamos ante un fenómeno de interactividad que puede tender a privar al hombre de su libre albedrío para encadenarlo a un sistema de preguntas-respuestas que no tiene paragón” (Virilio, 1999; 79), en cambio, si tenemos en cuenta el pensamiento del teórico de acuerdo con la tecnología en nuestra era, entonces bien se sabe que la tecnología misma no es la que hace progresar al individuo como cultura, sino que es por el reconocimiento de los accidentes. Es decir, el autor, apela a que el desarrollo de las cosas se efectúa por un ensayo y un error, y una vez identificado el problema por medio de los accidentes es que se puede progresar. Por tanto, la era digital no es más que un ensayo para convivir con la tecnología, y puede ser, que aquel escenario distópico que muestra con tanto interés el cyberpunk sea el error.

En la era digital vivimos alrededor de pantallas de tamaños distintos, anuncios neón promocionando sus servicios de hackers y desbloques de teléfonos, la comunicación se ha vuelto tema principal en la cibercultura, y el arte ha creado nuevas fronteras; con el uso y el poder que tiene la tecnología hacia nosotros se ha incrementado la experimentación en crear nuevas estéticas que encajen con la era del siglo. Al referirnos al cyberpunk Moreno ayuda a completar la idea diciendo:

Como otras expresiones artísticas posmodernas, el cyberpunk está fascinado por la superficie y la textura de la vida diaria, no tanto por su “liviandad” intelectual o estética, sino por la convicción de que los artistas, como cualquier otro ciudadano común no pueden obviar la heterogénea superficie de las actividades cotidianas que son demasiado reales y deben

enfrentarse como tales, como son reales y deben enfrentarse y apropiarse las tecnologías computacionales o cibernéticas que invaden nuestras vidas (Moreno, 2003; 23)

Al momento que el ser humano comprendió que la cultura convive con lo digital, se fueron creando nuevos métodos de comunicación, de mercado, de publicidad y de control. Como bien ya habíamos dicho, las marcas comerciales al entender lo que busca un movimiento, lo absorbe y lo comercializa para fines lucrativos, importando poco que un movimiento contracultural se mercantilice y desaparezca.

El cyberpunk, a pesar de tener artistas vigentes como los ya mencionados en el capítulo anterior, también coexiste con la industria cultural -ya mencionada- que se dedica a complacer las necesidades de los consumidores del movimiento artístico, la estandarización del arte es resultado de un proceso de industrialización alcanzado mediante las tecnologías de comunicación -la radio, el cine, la televisión, la industria discográfica o la industria videografía- que transforman el ritmo de los barrios obreros en los espectáculos modernos (Contreras, 2012; 8). Por ejemplo, reproducciones de aquellos posesos son materiales como Billy Idol en 1993 con su álbum nombrado tal cual como *Cyberpunk*; en el cual juega y aprovecha la estética cyberpunk, dejando a un lado o solo ignorando la carga contracultural que alguna vez tuvo; así como también la cinta cinematográfica sacada el 2017 del director Rupert Sanders; *Ghost in the Shell: Vigilante del futuro*, el cual fomenta aquel “cyberpunk” del que tanto reniegan los pioneros: muestra una estética fuera de la línea que marcaron los fundadores del movimiento contracultural; o Lady Gaga, con su actual estilo, igualando de tal forma que podría acusar de plagio a la artista Orlan, ignorando de manera total la teoría estética que conlleva una trasgresión como lo es *Orlan*, así, logrando fomentar el desinterés por una contracultura y un movimiento artístico vigente.

Esto suele suceder, por el fenómeno que Victoria Nannini (2020) llama *figuras de referencia*. Es un método publicitario que usan las grandes empresas para vender con éxito sus productos, es decir, la cantante antes citada es usada por su influencia en las masas para traer de nuevo lo que es una estética cyberpunk, “los consumidores de moda prefieren comprar indumentaria que ven que está siendo usada por alguien con quien sienten afinidad” (Nannini, 2020; 84).

Estas figuras, son las principales referencias para crear modas ante el consumidor, el cual solo busca una imagen de referencia con la que pueda identificarse en cuanto inspiración para crear imágenes estéticas. Estética, que cambia de acuerdo a las demandas del mercado. En el caso del cyberpunk, el asunto de Lady gaga con Orlan, solo por ser una figura pública, es que logró reproducir el cyberpunk consumista, mientras que la artista, solo en su gremio es que puede representar el fin principal del movimiento.

Rodrigo Donaso (2014), cuando dice que “los parámetros de comercialización de la imagen del punk, es en un sentido donde el mismo movimiento no se ve perjudicado, ya que según los propios actores no hablan del verdadero punk de la calle sino de la marca *Punk*” (Donaso, 2014; 70), ayuda a formular que cuando en el área del espectáculo cuando se habla de la primera artista ciborg, no se habla precisamente de Orlan, sino de la imagen vendida de la primera mujer Cyborg¹⁹, es decir, de Lady gaga, la cantante pop, que mueve masas en el

¹⁹ De acuerdo con un artículo escrito por Lidia Merás (2013), dice que el cine fue la fuente principal para plasmar la idea de ciborg que se tiene gracias a la literatura. En cinematografías como *Blade Runner*, se puede ver esa idea de mujeres ciborg: “Robot moldeado en forma de mujer que representa simultáneamente la seducción de la tecnología y su poderosa amenaza” (Merás, 2013; 11), por tanto, lo que construyó el cine como mujer ciborg, fue implementar dos elementos: uno) que el hombre sea quien engendre a la mujer y, dos), el hecho de que se crea que la mujer construida es más perfecta de lo que naturaleza habría sido capaz de concebir por sí sola.

ámbito de la moda y la comercialización, pero no en el ámbito artístico en la que se intenta regresar a un movimiento contracultural.

Lo anterior, facilita entonces cuestionarnos si existe una contracultura en la actualidad, podemos responder de acuerdo a lo ya dicho sobre que cada cultura tiene su contracultura, sin embargo, también puede haber respuestas como la de Grace Morales , la cual concuerda con el párrafo anterior, pues apelar a una sociedad fragmentada por la tecnología, provocando un desinterés y un desconocimiento a los ideales que propone una contracultura, puede entenderse como una inexistencia de una bohemia en la era digital. (Fernández, 2018)

El acceso a internet ha dado poder a permitirnos adentrarnos en la información, a tener a la mano aquel cyberpunk mercantilizado, popular y que no provoca ningún sentido de rebeldía. Tal como lo predecía el cyberpunk, la tecnología se ha convertido en armamento de manipulación, opresión y dominio por grandes corporaciones, e incluso demuestra que vive de forma omnipresente de la cual queda en cada uno aprender a utilizarla sin temor a las construcciones sociales, inclusive, podríamos leer en artículos, periódicos o escuchar por la radio que una contracultura podría aún existir fuera de todo lo que conlleva una era tecnológica, en cambio, ¿Cómo podría sobrevivir una contracultura fuera de una cibercultura, si hoy día el entorno trata de convivir con tecnología?

3.3 Movimiento contracultural cyberpunk en la era digital

En la cibercultura la invasión de la tecnología en la rutina es un tema indiscutible, incluso ya vimos que el cyberpunk se encargó de prevenirnos del destino que indudablemente era inevitable; a pesar de comenzar como ficción, hoy notamos que no faltó nunca una pizca de verosimilitud en *Neuromante* (1997), sin duda alguna la obra literaria no falló en visualizar entre sus páginas una sociedad distópica en donde las emociones quedaban tamizadas por la máquina, y después de todo tampoco falló en cuanto a la realidad para vislumbrar una necesidad de un cambio y de evolución en la sociedad tecnológica; a fin de cuentas la búsqueda de una ruptura con el ambiente creado en *Neuromante* (1997) es el principio de la contracultura del cyberpunk.

Es aún más viable y posible aquella inspiración para comenzar una contracultura en la era digital, pues hoy día, al igual que en las obras pioneras del cyberpunk existen términos como *pseudoemociones cibernéticas*, dando lugar a personas que se encierran y viven en una vía exclusivamente virtual, tal y como lo dice Mark Dery (1998) cuando se refiere a la pérdida del cuerpo físico para entrar al cuerpo digital.

Con la era digital, es posible entonces transfigurar nuevas formas de expresión, de sentir y de interactuar, por ende, los artistas en la Red son más frecuentes cada día, atrayendo a artistas y a espectadores a tal grado de que el arte circule con más libertad por internet para estar a disposición de cualquier usuario que explore el ciberespacio. La presencia del arte se hace cada vez más presente en la Red, y cuando mencionamos la Red, en este caso, se hace referencia a plataformas gratuitas como *Instagram* o *Facebook*. Por tanto mencionar que muchos artistas han sido atraídos por dichas plataformas, en el sentido de explorar y experimentar a través o dentro de la Red (López, 2017; 105), se ha vuelto un giro ya esperado

con la era digital, ya que, es común olvidar cuando algo novedoso aparece, en este tipo de casos, dice Sandra Martorell (2016), que existe dos tipos de seguidores, por un lado los que admiran los trabajos de los artistas sin ninguna inquietud sobre la creación, y por tanto, los que de igual forma se interesan pero opinan sobre la técnica y la obra en sí, por lo que al tener una actitud activa, muchas veces su colaboración ayuda a la creación de obras por los artistas (Martorell, 2016; 229).

Se ha generado una ruptura en los géneros tradicionales del arte: la escultura y la pintura; el fin del nuevo arte o mejor conocido como arte contemporáneo, es experimentar con materiales no tradicionales, es decir, con luces, el espacio, el tiempo y el pensamiento del espectador (Leotteau, 2013; 63), con máquinas, con el cuerpo, etc. Al contrario, con lo tradicional, el arte contemporáneo suele ser interactivo con el espectador para sumergirnos en un mundo creado por el artista, los movimientos corporales, el comportamiento, y la iniciativa del público forman parte de la creación de la obra de arte.

Pareciera ser que el ciberarte abre nuevos métodos para crear una visión utópica sobre la cibercultura, pues el estilo del ciberarte es crear collages electrónicos, mezclas de sonidos, visiones digitales que pulverizan de una vez por todas a los géneros artísticos tradicionales (Farjado, 2014, párr. 9), sin embargo, así como los artistas y el arte logran adaptarse para un progreso, el mercado del arte no puede quedar atrás; con un clic el arte es empacado, enviado a domicilio y sobre todo se hace accesible a todo público.

Cita Don Thompon (2014) a la presidenta Diana Brooks “el mundo del arte se ha vuelto demasiado intimidatorio [...] queremos que nuestra página web sea un lugar amistoso para los posibles millones de personas que nunca han comprado una obra de arte” (Thompon, 2014; 316), con la adaptación de la nueva era, es inevitable que compradores del mundo se

junten de forma online y compren una obra de arte, sin embargo, dentro del gremio existen dudas sobre el método de la era, pues algunos alegan que la compra de arte por medio de internet no es parecido a la experiencia de ver y admirar para determinar de forma justa el costo; “ninguna experiencia online ha conseguido reproducir jamás todo esto, ni ha proporcionado un sustituto adecuado, (Thompson, 2014; 326), entonces, ¿Qué papel tiene el cyberpunk con el mercado del arte contemporáneo en la era digital?

Por ejemplo, sabemos que, con la entrada de una cultura cubierta de tecnología, se vinieron redes sociales como *Instagram*, las cuales varios artistas utilizan, no solo por diversión, es evidente que los artistas que usan la plataforma comprendieron lo que significa trabajar bajo la era digital y por ende lo utilizan como un escaparate en el cual pueden exhibir sus obras y sus métodos de trabajo. Muchos de ellos, llevan consigo la estética del cyberpunk, más su fin no es el atraer conciencia, es decir, artistas de la red como Sougwen Chung (Fig.14) llevan su arte a explorar los modos de interacción entre el ser humano y la máquina, la robótica y las artes plásticas, utiliza diversas técnicas para instalaciones, esculturas y performance, sin embargo, su arte, a pesar de estar vivo en la contemporaneidad no busca una regresión a una contracultura que conlleve a no admirar una obra como una mercancía. Entonces ¿por qué el cyberpunk con su influencia contracultural es el adecuado para demostrar que el arte contemporáneo no es solo mercado?

El cyberpunk, dice María Salvador Cabrerizo (2011) que expone una serie de medios, posibilidades, e incluso preguntas de carácter a un público masificado que apenas es consciente de las ideas que está absorbiendo en el visionado de la que tal vez, solo se trate de su película favorita. (Cabrerizo, 2011; 464) curiosamente, lo que comenzó como un género que mostraba cómo la alta tecnología podía ser subvertida en manos de oportunistas, ya sea por dinero o simplemente por diversión, pasó en 1987 a ser un género cliché, e irónicamente, opina Mark Dery (1998) que mientras el término pierde su significado, para algunos, –para nosotros–, aun se difunde como un virus en la cultura dominante, donde aún sigue extendiéndose. (Dery, 1998; 79-80).



Figura 14. Fuente: Captura de video Solo Humano: Sougwen Chung (2018) de NEW INC

Incluso Chistian Kirtchev (1997) dice:

El cyberpunk tiene una apariencia externa, el carece de movimiento. Los cyberpunks son personas que, comienzan desde lo normal y saben lo que todos conocen, hasta el artista technomaniático, hasta el músico que toca música electrónica, a los superficiales escolares. El cyberpunk ya no es un género de literatura, tampoco es una subcultura ordinaria: El

cyberpunk es en sí misma una nueva cultura, hijo de la nueva era. Una cultura que une todos nuestros intereses comunes y vistos. (Carvajal, 2001; 12)

En la era digital o nueva cultura como lo hizo llamar Christian Kirtchev (1997), la obra de arte tiene una participación más activa y directa con el espectador, en el caso de los artistas de *Instagram*, la participación basta con dar un clic para colaborar, pero una participación por parte del espectador consta de igual manera de interpretar, explorar o de leer, sin embargo, no solo se trata de una participación de una construcción del sentido –como comúnmente se trata el arte anterior al contemporáneo– sino que trata de una coproducción de la obra en sí, puesto que el espectador es llamado a intervenir de forma directa.

A pesar de que esta tesis no trata de hablar del cuerpo, abordarlo cuando se trata del cyberpunk en la era digital se torna una tarea imposible de descartar, pues no hay que olvidar que el cyberpunk habla del miedo actual hacia la tecnología. En el año 80 cuando despertó el movimiento, el miedo trataba de un futuro distópico en la que la tecnología era el centro de vida del ser dominante, el cual hemos llegado con la era digital, por tanto, en la era actual, el miedo actual se desliza por la pérdida del cuerpo físico por el virtual, y es por esa premisa que el arte al considerarse así mismo como un órgano frágil, su temor por ser absorbido por la era digital provoca un desborde en cuanto a su peso ideológico. Por eso mismo no hay que dejar de lado que teóricos del tema abogan que la tecnología es lo contrario a un futuro distópico; al mencionar David Ferrara (2008) al ciborg como la utopía por esperada del ser humano, afirma que no se ha llegado a ser uno “El ciborg todavía no existe. Se trata de una mascarada, de un simulacro y de una -tal vez falsa- promesa” (Ferrara, 2008; 122)

Pero entonces, tenemos que Gibson desde *Neuromante* (1997) planteó el tema del cuerpo como una envoltura, cuerpos que se reconstruyen en clínicas por cirujanos expertos

en implantes avanzados, también, construye la idea de ver el cuerpo con una belleza asequible para el mundo. El cuerpo, en Gibson es la principal herramienta para acceder al mundo digital o al ciberespacio, un punto que si analizamos no es erróneo en la actualidad:

La juventud del Ensanche era barrida por las modas a la velocidad de la luz; subculturas enteras podían surgir de la noche a la mañana, florecer unos pocos meses, y luego desvanecerse por completo [...] una especie de collage; la cara de un muchacho, recortada de otra imagen pegada a la fotografía de una pared cubierta de graffiti. Ojos oscuros, pliegues epicánticos, obvio resultado de la cirugía [...] El cuerpo era casi invisible, un diseño abstracto, una garabateada superficie de ladrillos limpiamente por el moño ceñido. Policarbono mimético (Gibson, 1997; 38)

Así como el cuerpo es tema de analizar en el ámbito gibsoniano, también, como ya bien vimos, es tema de reflexión por expresiones artísticas, es un tema que en la sociedad virtual se redefine, “y en consecuencia moldea la actual y futura concepción corporal, un cuerpo deconstruido de su condición analógica, un cuerpo virtual” (Sierra, 2016; 21)

Al retomar el tema del cuerpo, podemos enfatizar sobre la reflexión del miedo que transmiten las páginas de la obra literaria de *Neuromante* (1997) y *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* para abrir el tema del ciborg, si bien, el cyberpunk en sus inicios mostraba un siglo XXI apocalíptico, influenciando varias mentes a construir ideas positivas o negativas en cuestión con la tecnología, tan solo hay que ver que el movimiento comenzó siendo ficción, y a pesar de ser una obra literaria, *Neuromante* (1997), no deja de ser una lectura crítica y por tanto, trazar temas sobre la existencia de un ciberespacio y de cuerpos atados a la tecnología no resulta ser un tema descabellado hoy día; el término ciborg, gracias a la visión de Donna Haraway con su teoría feminista, no solo el tema se ha convertido en un

tema abordado dentro de la ciencia ficción, sino que, ahora es analizado y estudiado dentro del gremio académico.

Con la entrada de la era digital en la cotidianidad es común pensar en los pros y en el contra. Afirma Leibrandt (2007) que para algunos la era digital, se supone como un progreso en la tecnología, una mayor autodeterminación y un control sobre nuestros cuerpos, en cambio, para otros conlleva una pérdida del mismo y un descontrol en los sentimientos, atrayendo e induciendo como único sentimiento el miedo (Leibrandt, 2007; 5). Es decir, vivimos en un estrecho ambiente en el que el cuerpo es obligado, ya sea voluntario o involuntario, a participar en conjunto con la tecnología. El mundo virtual y el real se mezclan en un grado de complejidad que dificulta la distinción entre una y otra. El resultado de esta forma de vivir crea el ciborg, el ser híbrido que mezcla al humano con la máquina, el ser que tanto mencionan y construyen los artistas mencionados con anterioridad. “Estoy argumentando en favor del ciborg como una ficción que abarca nuestra realidad social y corporal y como un recurso imaginativo sugerente de acoplamientos muy fructíferos” (Haraway, 1984; 6)

En la creación y existencia del ciborg, no es necesario compararlo completamente con los que muestra la ciencia ficción, es como ya lo habíamos mencionado con Fernando Broncano (2009), un ciborg metafórico entendido como ese ser que es compuesto de un cuerpo totalmente construido para ser una máquina visto únicamente en la ciencia ficción, en cambio, ahora ya puede ser posible en una realidad, pues no hay que dejar de lado que el cuerpo del ser humano se encuentra cubierto ya sea con prendas, maquillaje o adornos que enaltezcan la estética del cuerpo para transformarlo, modificarlo de su naturaleza biológica, entonces “¿Cómo no nos va a interesar ya el cyberpunk si, después de la premonitoria Ciencia

ficción, nuestro mundo y nuestro futuro, nosotros mismos, somos, aun sin desearlo, cada vez más cyberpunk?” (Sterling, 1986; 6), estamos ante un cambio tecno-cultural que conlleva la modificación de las nociones tradicionales que tenemos del arte, la ciencia, la técnica, del ser humano, espacio, el tiempo, de la realidad, y hasta del mismo cuerpo, pues le hemos dado entrada a la era en la que la escritura computacional, donde la velocidad del programa y la impresora ha superado a la pluma y a la máquina de escribir.

También, estamos entrando en la era en la que el arte contemporáneo tiene que adaptarse; el arte escapa de los cuadros y de las galerías para representarse en el cuerpo para ser lienzo o para ser la obra “el cuerpo del artista es el nuevo escenario donde se lleva a cabo el proceso artístico que ha tomado el relevo a la filosofía y a la sociología para denunciar las muchas problemáticas que el ser humano engendra en la sociedad” (Aguilar, 2008; 2)

Cabe resaltar que en una charla con el expositor Jorge Velasco (2021) encargado de la ponencia *Ciudades cyberpunk en el imaginario posmoderno*, hizo recordar que el cyberpunk, entre sus tantas cualidades, también aboga y nace del miedo que tiene el ser humano en cuanto a la tecnología; miedo del qué será de la humanidad en manos de la tecnología. En los 80, el cyberpunk surge por el miedo a la destrucción humana y por esa premisa fue que nace cierta rebeldía.

Quisiera retomar con la obra de Philip Dick, el hecho de que esa visión distópica que él mostraba es parecido a la de Aldous Huxley en cuanto al control de las emociones, así como también es comprobable con *Neuromante* (1997) con la entrada del ciborg, es decir, sostengo que es una combinación perfecta para desatar la idea del miedo a la tecnología por el control que puede tener en nosotros, en cuanto a las emociones, ya que, comienza con los

protagonistas discutiendo sobre el aparato que los hace sentir emociones, pues uno de ellos comienza a cuestionarse sobre el por qué una máquina debe establecer lo que siente:

¡No puedo marcar un ajuste que estimula mi corteza cerebral para infundirme el deseo de modificar el ajuste! Si lo que quiero es marcar, lo menos que querré es precisamente eso, porque entonces querría hacerlo, y querer marcar es ahora mismo la necesidad más ajena a mis deseos que puedo imaginar (Dick, 2019; 13)

Al analizar a *Giger*, *Ghost in the Shell*, *Orlan* y a la cibercultura, afirmo la teoría de Paul Virilio (1996) sobre la desaparición del cuerpo en la cibercultura²⁰ y por ende, ya no cabe duda que la angustia actual, -la que comprueba la vigencia del cyberpunk- es el reemplazo del cuerpo por medios tecnológicos, ya que Mark Dery (1998) contribuye diciendo que en “la cibercultura el cuerpo es una membrana permeable cuya integridad es violada y su santidad amenazada por rodillas de aleación de titanio, brazos electrónicos, huesos y venas sintéticos, prótesis de senos, implantes cocleares y caderas artificiales” (Dery, 1998; 254), lo que amenaza la desaparición del cuerpo tal como lo conocemos²¹ por el contemporáneo,

²⁰ “La pérdida o, más exactamente, la decadencia de toda extensión del espacio real en beneficio exclusivo de la ausencia de intervalo de las teletecnologías de tiempo real, conduce inevitablemente a la intrusión intraorgánica de la técnica y sus micromáquinas en el seno viviente.” (Virilio, 1996; 110). El mundo real se ve envuelto con las evanescencias del mundo virtual, así afectando nociones como territorio, espacio y cuerpo.

²¹ Se puede considerar que los primeros rastros para comenzar a distinguir lo que es el cuerpo, comenzó desde la antigüedad con Platón y su dicotomía de cuerpo-espíritu, en la que presenta el espíritu como prisionero del cuerpo, entonces fue así como logró influenciar en las ideas de la edad media bajo la influencia de la iglesia, sobre todo a San Agustín.

Esas influencias del cuerpo y el alma fueron agarradas por la edad media más que nada para argumentar los castigos para la purificación.

En la revolución científica, pensadores como Descartes, Bacon y Galileo, abrieron el panorama de aquella dualidad de espíritu y cuerpo, ofreciendo un nuevo lugar al concepto de cuerpo. Sin embargo, aún existe esa idea de la existencia de un espíritu dentro del cuerpo, la diferencia es que ya no con ideas platónicas, Spinoza (1632- 1677) con su teoría del paralelismo dejó en claro que no existe jerarquía entre ambas.

En el siglo XX, con la mentalidad de desaparecer totalmente la idea platónica y prevalecer la insubordinación creada en la revolución científica, el pensador Merleau-Ponty (1908-1961), afirma que el cuerpo no es, pues un objeto. Y que por tanto no se puede descomponer y recomponer una forma de crear una idea clara sobre el cuerpo, la única forma de conocer los cuerpos es viviéndolos. (Konrath y Cabral, 2013).

“siempre posible de modificación hacia un estadio de lo admirado moralmente por el mercado” (Nanni, 2020; 78).

Es cierto que desde *Neuromante* (1997) el nacimiento de un híbrido ha sido analizado y advertido, pero es en la era digital donde esa premonición pasa a ser una realidad:

La disolución del sujeto en lo virtual (en telépolis), hacia una sociedad en la que la autonomía del self está condicionada por una esfera de lo humano altamente restringida e ilusoria. En este contexto, la interfaz cuerpo-entorno está siendo concebida como un espacio no-cartesiano donde la distinción entre cuerpo y mente, o entre lo virtual y lo material, está evolucionando cada vez más hacia una mayor borrosidad. (Portero y Linares, 2013; 385)

Si nos detenemos a observar el actual estado del cuerpo en la era digital, daremos cuenta que se encuentra envuelto en una realidad con las máquinas y a pesar de que los dispositivos tecnológicos no son materiales biológicos, se vuelven parte del cuerpo. El arte con el uso de las tecnologías digitales, ha logrado imponer y construir una estética concreta. El arte, con ayuda de la tecnología ha sobrepasado los estándares de lo establecido como arte, ha creado estilos que corren al paralelo con la sociedad y las clases sociales; la tecnología, así como el arte digital ha abandonado la propiedad exclusiva de una clase social en específico, esto ha sido posible desde el instante en el que la tecnología se ha liberado para ser accesible a todos.

Entonces ¿Cuál es la real preocupación de la época en cuanto se trata de la tecnología?

Dice José Sánchez (2010) “La preocupación parece radicar en el desplazamiento del cuerpo como física carnal hacia otras representaciones venidas de la tecnología” (Sánchez, 2010;

Sin embargo, en la contemporaneidad, las representaciones sobre el cuerpo radicalizan la lucha contra la memoria del tiempo, se vuelve un cuerpo turista, un cuerpo camaleón, un cuerpo que se modifica y se identifica con el momento. (Konrath y Cabral, 2013)

228), por tanto, se observa entonces la aparición del cuerpo propio como objeto de diseño, de trasgresión y de expresión.

En la visión de Donna Haraway (1984), el ciborg, no solo es el simple acto de implantar tecnología en el cuerpo para mejorar capacidades físicas o perspectivas, pues ella misma dice que ciborgs podemos ser todos los que hemos sido moldeados y conformados por la tecnología (García, 2011; 19), mientras, también existe el individuo lleno de lagunas sobre su cuerpo, es decir, lo bien descrito por Rivière (1996) cuando enfatiza en que el hombre occidental intenta no sentir el cuerpo, olvidarlo lo más posible, en síntesis es que así como hay cuerpos moldeados por la tecnología, también los hay por el desconocimiento. (Konrath Y Cabral, 2013)

Y hoy día, como ya se ha ido planteando, vivimos en una estrecha relación con lo biológico y lo tecnológico. Es decir, la representación del cuerpo perdido por la tecnología es un problema especial de la era digital y del arte, pues, así como es usado en el mundo del arte, también suele abusar de las nuevas tecnologías.

Sin duda alguna, el tema del cuerpo humano ha sido vigente durante la historia del arte, “la representación del cuerpo en distintas etapas del arte manifiesta las claves de la percepción cultural, jerarquías de creencias, ideologías, el sistema de pensamiento y los paradigmas de la época” (Sierra, 2016; 8)

Entonces, Josefina Sierra (2016) con sus palabras quiere decir que actualmente existe una triada entre arte, tecnología y cuerpo que se da bajo dos condiciones: la primera es la apropiación que hace el arte y la tecnología con el cuerpo exaltando la materialidad del mismo, y por el lado contrario es que esa misma apropiación causa la desaparición del cuerpo.

Son las dos corrientes fundamentales que creó la cultura actual, sin embargo, Schilder (1999) considera que el conocimiento de nuestro cuerpo es el resultado de un esfuerzo continuo para llegar a conocimiento organizado del cuerpo, guiado por la experiencia, ensayo y error, esfuerzos y las tentativas, es decir, sabemos poco de nuestro cuerpo cuando se encuentra en un estado estático con el exterior, por tanto, valdría la pena cuestionarnos ¿El conocimiento suplanta a la tecnología o es parte de esa triada que explica Josefina Sierra?

La misma autora Josefina Sierra (2016) dice que el antropólogo Marcel Mauss (1973) señala que la cultura da forma al cuerpo por medio de lo que él llama *técnicas corporales*, haciendo referencia al modo en que de sociedad en sociedad los seres humanos perciben y comprenden sus cuerpos (Sierra, 2016) por tanto cuestionarnos, ¿cómo comprendemos nuestro cuerpo?, es común y posible hoy día en la cibercultura por corrientes actuales del arte que dejaron en claro que el cuerpo es interpretativo, pues “el cuerpo es un mecanismo de expresión, es decir, forma parte de la construcción de significados colectivos” (Sierra, 2016; 20) y por eso mismo, expresamos el mismo cuerpo como portador de sentidos en el que se puede escribir y que por tanto se presta a interpretaciones, y aunado a eso, pensadores aseguran que el concepto de cuerpo se crea por experiencias que corren en la historia y se redefinen en la cultura actual lo cual surge de procesos sociales, y entonces comprendemos que el progreso y desarrollo del cuerpo se cuenta por medio de una historia de la sociedad, pero, no es sino “el arte y la cultura donde se analiza la importancia de la tecnología como visión intracorporal” (Sierra, 2016; 52), es decir, que el arte, en especial el movimiento cyberpunk es el más apto para hacer ver la importancia de la fusión cuerpo-máquina; en palabras distintas, del ciborg, ya que es precisamente el cyberpunk el que se acerca de manera

más familiar a las representaciones del ciborg, incluso más que las teorías posmodernas sobre la tecnología. (Ferrara, 2008; 122)

Sostengo que en la actualidad el miedo por la tecnología consta de lo que provocan las nuevas tecnologías en los cuerpos, pues se hace posible la existencia de un cuerpo capaz de viajar por el ciberespacio y sentar presencia en cualquier parte del mundo sin necesidad de moverse del sitio planta; en el ciberespacio nosotros como individuos nos agrupamos ya sea por intereses comunes o aficiones que llevan a una interacción por las redes sociales, también es posible los implantes, ya sea médicas o para crear nuevas estéticas y teorías sobre el cuerpo en el arte. Al respecto David Channell (1991) dice:

Quando uno de estos aparatos mecánicos se convierte en una parte funcional de un humano, resulta más y más difícil decidir si el objeto asimilado es humano o máquina [...] el ciborg no es solo una combinación ordinaria de humano y máquina, como una persona que usará una herramienta. El ciborg es una relación particular entre un humano y una máquina en el sentido en que la máquina necesita funcionar sin conciencia para cooperar con los controles homeostáticos autónomos del propio cuerpo (Sierra, 2016; 51)

En la cibercultura, por tanto, queda claro que existe una especie de reemplazo del cuerpo físico a uno virtual o lleno de tecnología, es decir, el mundo se invade de una desmaterialización del cuerpo al adaptarse a vivir de teletrabajo, reparaciones del cuerpo por medio de la tecnología, la domótica, etc. Con eso, se declara que el cuerpo deja de ser servible al momento de depender de las prótesis tecnológicas, o al menos es lo que el miedo a nuestra era hace pensar. Pues es cierto cuando la psicóloga Silvia Ons (2018) dice que en la cibercultura existen fallas en el momento de incrustar tecnología en nuestras vidas y en

especial en nuestros cuerpos²², y a pesar de eso también es una realidad que hoy día la estética del ciberpunk ha invadido mentes creativas, en la actualidad artistas vigentes en la era han inventado la forma de prevalecer el ciberpunk que se creía perdido por el mundo capitalista; se ha creado una nueva especie, reviviendo con la tecnología el mito del monstruo del doctor Frankenstein, así como lo hizo Orlan, a comparación con el monstruo literario, la nueva especie a la cual referimos no se ha hecho de pedazos de otros humanos, sino de cables, cromo, metal, cirugías, tatuajes, etc.

La adaptación que hace el artista a la era digital, también repercute en un sentido racional, es decir, “el ser, la verdad, el significado han tomado violentamente el discurso de los mismos artistas. El arte debía ser cualquier cosa menos bella” (Alzuru, 2007; 18). Hay que tomar en cuenta que el sentido de ser de la obra de arte cambia de acuerdo a los tiempos, como, por ejemplo, Cézanne no se propuso alcanzar la belleza que tanto advierte nuestra sociedad de cómo debe ser una obra de arte, sino que busca alcanzar la verdad en la pintura; Baudelaire afirmaba que la belleza debía ser bizarra; para Rilke terrible, y en con la entrada del arte contemporáneo esto se hace más claro, el ciberpunk busca rebeldía en los cuerpos tecnológicos.

La tecnologización de la vida cotidiana, las grandes empresas, la mercantilización, y sobre todo el miedo a las máquinas, son premisas que hemos mantenido del ciberpunk. El pesimismo que existe respecto a la adaptación de la tecnología sigue y seguirá vigente, pues

²² Aquel argumento nació de la aplicación Google Glass: un dispositivo de visualización que se coloca como si fueran anteojos, su función es la simulación de un GPS adosado al cuerpo facilitando los trayectos, entonces Silvia Ons (2018) hizo un análisis con la aplicación para demostrar que la humanidad envuelta por lo virtual se niega a experimentar por sí misma y prefiere que una máquina cree las experiencias, “por mi parte, considero que esto se debe a que actualmente los instrumentos no son tan externos al sujeto como otrora, sino que cada vez están más incorporados a su cuerpo” (Ons, 2018; 37)

no hay que olvidar que, así como tiene sus ventajas, tiene sus contras. A pesar de la existencia de tal pesimismo contra la tecnología, no hay duda que en la cibercultura se es imposible el no usarla -mucho no se ha confirmado- pero la mayoría ha integrado la tecnología en sus vidas diarias, a tal grado de no poder imaginarse un quehacer cotidiano sin el móvil, una computadora y de los implantes, ya sea por salud o por amor al arte.

A pesar de que el cyberpunk se creía un movimiento muerto, en la actualidad, tal como lo expresa Isabella Leibrandt (2007) a través de la llamada cibercultura, la unión de máquina-cuerpo, la sustitución de la experiencia estética por la simulación digital, el mal uso de la tecnología en manos de espíritus perversos o de ideologías subversivas (p, 12) es que no podemos dar por terminado una contracultura. A pesar de la existencia de tecnología en nuestras vidas no quiere decir que asistirá una desintegración del ser humano y, por tanto, tampoco del cuerpo. Al contrario, en la era digital es cuando el cuerpo se resistirá más que nunca a desaparecer, pues, así como lo dice José Eduardo Serrato (2013) “no podemos ignorar que el consumo [...] ha sido usurpado por algunas minorías culturales que las han convertido no solo en medio de expresión, sino también en crítica y reflexión social” (Serrato, 2013; 123). Entonces, la introducción del cuerpo, vista como una cultura minoritaria en la cibercultura crea que se promueva la producción de cuerpos para y con la tecnología, no como una visión de pesadilla y temor al futuro, sino como un medio como lo expone José Eduardo Serrato (2013).

Tiene un tiempo que cuando recién salían los medios digitales, el cuerpo digital se trataba solo de la elaboración de avatares que conlleva a realizar estéticamente una figura virtual lo más parecido a nosotros, respecto a eso, Verónica Perales (2011) dice que el cuerpo digital tenía cierto límite, “El cuerpo digital respondía perfectamente a la imagen de avatar,

es decir a la de una representación gráfica que sirve para identificarnos en un espacio virtual (Perales, 2011; 131). Hoy, podemos decir que el cuerpo digital ya sobrepasó aquella proyección de avatares, ahora, nuestro cuerpo digital se compone de cada proyección e interacción con lo tecnológico.

Con aquella idea de que el avatar solo es una simulación de nosotros, podría confundirse y relacionarse lo virtual con lo irreal, en cambio, Eduardo Castro y José Luis Troncoso (2015), dicen que la virtualización no es necesario un igual a la desaparición de lo real, al contrario, lo virtual hace parte de lo real en la era digital. “la realidad virtual nace y se construye a partir de lo real simulando y transformándolo” (Castro y Troncoso, 2015; 4)

Incluso, José Sánchez (2010), se refiere a la paradoja del cuerpo virtual con el cuerpo espiritual, diciendo que el cuerpo digital es entendido como una estructura tecnológica que conlleva toda una contradicción con una presencia y una ausencia, con esto, quiere llegar a que el cuerpo en la virtualidad encuentra nuevos espacios de proyección, no se trata de un cuerpo ausente en la realidad, sino al contrario, el cuerpo virtual se arriesga a encontrar nuevos sentidos de ser.

En la obra de Dick, *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*, los anhelos de los personajes por criar androides como animales de carne y hueso, es una aproximación a un deseo de no terminan con la carne por un cuerpo hecho de tecnología, el personaje principal llega decir “Nada habría sido menos cortés que preguntar << ¿esa oveja es auténtica?>>. Hubiera sido peor muestra de mala educación que inquirir si la dentadura, o el pelo o los órganos internos de alguien eran auténticos” (Dick, 2019; 14). Incluso en la obra de Gibson, el personaje principal se encuentra con esas paradojas cuando tiene que convivir

completamente con cuerpos hecho por inteligencia artificial, se da cuenta que, no es lo mismo un cuerpo real en el ciberespacio, que un cuerpo creado por un espacio digital:

-No, quiero decir: no es humana, y no hay modo de saber cómo actuara. Yo tampoco soy humano, pero reacciono como tal ¿Entiendes?

-Un segundo – dijo Case- ¿Tienes sensaciones, o no?

-Bueno, parece como si las tuviera, muchacho, pero en realidad sólo soy un puñado de ROM. Es una de esas... mmm, cuestiones filosóficas, supongo... [...] – pero no creas que te puedo escribir un poema, ¿me explico? (Gibson, 1997; 83)

Bien ya sabemos que *Neuromante* (1997) comenzó siendo una obra literaria, así como las de los literatos Poe, Verne o Wells, los cuales comparten con Gibson el sueño –utópico o distópico– de ver el futuro del ser humano deslindando de lo mágico y de la superstición abriéndose camino al momento de vivir entre la tecnología, y de esta manera, en la era de la tecno-cultura, se abren posibilidades teóricas que el cyberpunk se encargaría de transformarla en la revolución contracultural.

Coincidiendo con David Ferrara (2008), aquella bohemia que despertó el cyberpunk en los ochenta con su bombardeo verbal y visual con un futuro distópico, ahora pasa a formar parte de un movimiento cultural, estético y artístico que retroalimenta al siglo XXI, a través de artistas como Orlan, Giger, Sterlac, y así como también artistas que siguen y promueven movimientos como el *bioart*, arte transgénico, *bodyart*, arte interactivo, *ciberart*, etc. Por lo tanto, mientras exista un cuerpo construido tras una teoría cyberpunk que provoque la eliminación de todo recuerdo natural y cultural, las ideas contraculturales del cyberpunk seguirán vigentes. Es decir, ya José Eduardo Serrato (2013), había planteado con la cuestión “¿Las culturas mediáticas y las nuevas tecnologías de la globalización han tramado una nueva

contracultura? (Serrato, 2013; 123). Por lo que estoy de acuerdo con el autor, pues lo que propongo con la mención de cuerpos contruidos, es la entrada de una contracultura que vaya de las manos con la era digital y con la estética cyberpunk.

Hablar del cuerpo en la era digital es hablar de su problematización y consecuente cambio. Hoy el cuerpo se expresa en función de una virtualización permanente y su constante actualización, es decir de cambios desde lo virtual que renace desde lo real, plasmando un cuerpo globalizado desde lo tecnológico (Castro y Troncoso, 2005; 7). Lo que sucedió con artistas y/o gurús de la era digital fue que imaginaron, diseñaron y adoptaron la tecnología para renovar el cuerpo, mediante una estética que el cyberpunk brindó en los años ochenta y que ahora, puede ser posible retomarlo, no desde un estudio en donde la estética significa solamente lo bello, sino, que desde esa visión en la que el cyberpunk apunta que la contracultura es el método artístico que llevará a cierta libertad, buscada de igual manera por los creadores y consumidores del cyberpunk en los 80.

En *El manifiesto cyberpunk* de Cristian Kirtchev (1997), es una lectura importante para entender los cambios constantes del cuerpo en la era digital. Es una lectura obligatoria para tener mejor comprensión de las raíces ideológicas de las tecnologías actuales. Pues ahí, queda claro el cómo es que el arte guiado de una estética cyberpunk, es una forma de resistir ante la industria cultural. Dice lo siguiente:

Nosotros luchamos para liberar la información. Nosotros combatimos por la libertad de expresión y de prensa. Por la libertad de expresar nuestros pensamientos libremente, sin ser perseguidos por el sistema. [...] La red es la que nos ayuda a expandir nuestros pensamientos libremente. [...] Algunos intentan encontrar su propio mundo, el mundo cyberpunk, y encontrándolo, construyen su mundo. Construyen sus pensamientos que cambian la realidad,

se entregan a estos y viven en un mundo virtual. Los inventos, crean la realidad. (Kirtchev, 1997)

Retomo el manifiesto, y la idea de libertad que tanto atañe el cyberpunk para la cibercultura, con el fin de desarrollar y concluir el cómo se entiende lo digital para enfrentar la realidad. Pues, no hay que olvidar, que vivimos en el apogeo en que la tecnología es la principal herramienta para construir una vida social, escolar, laborar, así como también se construyen nuevas teorías, estudios, pensamientos, arte, y de más. Eso, lo tenía muy en claro artistas como Sterlac, Orlan y los pioneros y antepasados del cyberpunk, pues “la libertad más importante es la de modificar el propio cuerpo” (Ballesteros en Gutiérrez, 2017; 86)

Por tanto, concuerdo con Verónica Perales (2011), cuando dice que para ser libres necesitamos liberarnos de todos los condicionamientos culturales y sociales que nos convierten en víctimas (p.142).Las obras cyberpunk, no deberían ser solo una visión sin esperanza, sino lo contrario, tal como lo plantea Dick (2019) en *¿Pueden los androides soñar con ovejas electrónicas?*: “Tal vez, a pesar de sus deformaciones, la Tierra siga siendo un lugar familiar, algo a lo que aferrarse” (Dick, 2019; 21) Por ende, propongo que ahora que vivimos en el apogeo de la era digital, la regresión del cyberpunk puede ser punto clave para completar lo que la contracultura de los 80 dejó inconcluso.

3.4. Bohemia Cyberpunk y mercado del arte

Sostengo que para finalizar sería prudente comentar que el cyberpunk de los 80, tiene un brillo melancólico por razones como los que la escritora Mariana Rodríguez (2018) señala: el cyberpunk, “fue parido por una generación de autores anglosajones -mayoritariamente hombres blancos, heterosexuales, educados y clase acomodada- (Rodríguez, 2018; 42), traigo a colación ciertas características para comenzar una comparación con el mercado del arte, y

recordar que a lo largo de la investigación, el arte contemporáneo es absorbido por la clase que puede pagar por una obra de arte, y por tanto, con las palabras de la académica, quiero decir que hasta el mismo arte -incluyendo el cyberpunk- es creado por ese gremio.

En cambio, obras llegaron a crear una contracultura que se cree que se quedó en esos tiempos para ya no regresar. “El punk -derivación de la palabra cyberpunk- al igual que Warhol, abrazaba todo lo que la gente culta y los hippies detestaban: el plástico, la comida chatarra, las películas clasificación B, la mercadotecnia, hacer dinero. (Rodríguez, 2018; 42), en cambio, a pesar de ser acuñado por el artista perfecto para encajar, la tecnofobia ha sido de ayuda para no ser consumido del todo, es decir, la cultura pop puede absorberlo, pero mientras el miedo a la tecnología prevalezca, artistas aún pueden crearlo como bohemia. Es decir, para el ser humano, el legado que dejó el cyberpunk, es decir, la cibercultura, ya es imposible dejarlo de lado, pues las clases en línea, bibliotecas virtuales, e inclusive los museos virtuales se hacen presentes. La cultura ha encontrado en la tecnología las posibilidades para la creación y resistencia como una forma de reformatear e intervenir la realidad (Rodríguez, 2018; 46)

En la era digital, el mercado del arte tiene una participación casi nula, la interacción es únicamente para hacer compras por internet²³ o reuniones para los que se encuentran lejos.

²³ En el 2008 el mercado del arte tuvo una recaída en sus ventas por lo que creó una crisis financiera, por eso mismo, galerías y casas de subasta comenzaron a buscar nuevos métodos para salir de esa crisis, por eso mismo, la creación de plataformas es que era su única opción. La globalización del mercado del arte es un factor adicional que conduce a explorar las posibilidades de negocio en Internet: las grandes galerías, que han buscado ampliar mercados abriendo sucursales en otros países, pueden llegar ahora a nuevos clientes de forma más sostenible y en ocasiones más efectiva a través de una plataforma online. (Waelder, 2016; 40). Sin embargo, a pesar de existir infinidad de plataformas para mostrar y vender arte, no ha beneficiado particularmente al arte digital, salvo contadas excepciones. Desde el 2010, el arte contemporáneo en el internet, es el auge y la relación que tiene con la cibercultura y su forma de integrar el arte digital en el mercado del arte, inclusive en plataformas como Amazon se vende arte. Lo único que provocó es el alza de la subestimación del arte contemporáneo, al igual que el aumento del ego de los compradores, pues también ya es posible mostrar la colección de un comprador por internet. A eso, le llaman los expertos como marco

“En el mundo del arte, la relación con las nuevas tecnologías ha generado fricciones y distanciamientos, así como puntuales y entusiastas formas de reconocimiento, a lo largo de las últimas cinco décadas” (Waelder, 2016; 38). Existe un rechazo por las obras hechas por el ordenador desde principios de los años 70, inclusive, me atrevo a comentar que es por el tema de la belleza, que abordan filósofos como Yves, e incluso Enrique Dussel con la idea de que estamos acostumbrados a una belleza implantada por lo eurocéntrico, y por lo tanto lo que este fuera del canon dado se considera feo. Pau Waelder (2016) cita a la galerista Wolf Lieser (2010), la cual dice que, durante años, los artistas que realizan arte con una computadora es algo casi degradante. Esto, por seguir la estética y premisa del cyberpunk, pues desde que las computadoras eran grandes y estorbosas se veía ya la idea distópica de un reemplazo del cuerpo por una máquina. Es decir, no es descabellado mirar que el arte contemporáneo, hecho por medios digitales es más cercano a estudios académicos que al mercado del arte.

Un ensayista llamado Syd Krochmalny (2018), expone de manera breve que el arte se hace de un valor monetario y uno social por ciertas cualidades, por ejemplo, que el artista, de acuerdo con su posición y su trayectoria es que se hace de un valor como una marca; también, por el material, dimensiones y técnicas de la obra; la circulación de la obra en instituciones como ferias, museos, exhibiciones y más; y, por último, por los curadores importantes por los que han pasado. Por ende, el arte digital es rechazado por el gremio del mercado del arte pues, no cumple con las premisas para ponerle un valor como con una obra clásica.

digital, y, dice Pau Waelder (2016) que una japonesa fue la primera en adquirir un espacio para crear su marco con su colección.

Ha decir verdad, la ruptura o el rechazo ha provocado que el arte digital le cueste encontrar un reconocimiento como la tienen las pinturas o las esculturas, sin embargo, sostengo que las nuevas estéticas; la estética que ha traído en teoría el cyberpunk puede ser posible si se ve con un criterio fuera del arte clásico. Es decir, el cyberpunk, muestra una estética basada en una contracultura que presenta un mundo en el que puede ser posible abrir puertas a nuevos criterios de belleza, en la que es posible el nacimiento de una sensibilidad que, desde esta perspectiva Sontag (2016), dice que puede haber belleza en una máquina o hasta en un problema matemático (Prieto, 2018; 111).

En otros términos, como ya lo he expuesto con anterioridad, el arte contemporáneo es difícil de ser aceptado como tal por su falta de técnica, belleza, o sensibilidad, y es por eso mismo que para poder llamarse en su totalidad arte hace falta mirar con otros ojos lo que traen las nuevas estéticas de la era. En primera, hay que aceptar los nuevos métodos con los que se admira una obra de arte y los museos, cada día la forma de relacionarse con una obra tiene de por medio la tecnología; con luces, sonidos e interactividad, son los nuevos modelos que traen las nuevas estéticas.

Incluso, ahora no es tan descabellado pensar en un futuro en el que el ciberespacio ya es parte de nuestra vida diaria, pues nuestra situación actual llevó una adaptación en la que la tecnología es fundamental. En los comienzos de los 2000, una autora, hacía cuestionar e imaginar cómo sería si nuestra relación con la tecnología fuera más íntima de lo que era. Lo decía de la siguiente forma:

Diseñemos en nuestras mentes, escenarios donde podremos realizar visitas virtuales, de inmersión total, en ambientes tridimensionales; entornos donde se interactúe con obras u objetos artísticos y, por qué no, con sus creadores. A esas alturas del futuro, seguramente, la

tecnología nos permitirá compartir la experiencia en tiempo real con otros (as) visitantes.

(Regil, 2006; 1)

En lo que no se equivocó. Por el ambiente en la que nos vimos necesarios a estar, fue que la educación, lo laboral, y la interacción social, se vio obligada al uso de las tecnologías e incluso a crear métodos para no perder conexión, actividades y costumbres, e incluso el arte, no se quedó atrás. Así como lo predijo la autora, los museos, las obras de arte, las subastas, y hasta la creación del arte se vieron en la necesidad de adaptarse a ese escenario apocalíptico que pintó el cyberpunk y las obras distópicas en los 80.

Por tanto, es cierto y concuerdo con opiniones que el cyberpunk ha desaparecido, que no necesitamos más el pesimismo del él, ni las nuevas visiones sobre el futuro, pues ya no es comestible que ya vivimos en ese futuro, por eso sostengo que artistas y obras que mencioné son de importancia para una construcción sana del arte contemporáneo fuera del rechazo del mercado del arte. Es decir, la contracultura, -que ya no es la misma que de los años 80- con la que carga hoy las obras del movimiento, (la trasgresión del cuerpo) son en las que necesitamos enfocarnos para no tachar el arte contemporáneo como mercado, sin duda alguna, desde los marchantes, hasta la cultura pop, es donde el cyberpunk o mejor dicho la bohemia, es en donde debe cuidarse, es decir, sostengo que la poca popularización y la tecnofobia es lo que hará prevalecer una parte del arte contemporáneo.

Opiniones que vienen desde expertos como Peter Bürger (1974), se aportan pensamientos que van desde una visión del arte como un función a la sociedad, en otros términos, el arte es principal funcionaria para que en la sociedad exista una representación y canalización de las costumbres consumistas que nuestra cultura ha inculcado mediante la industria cultural, y lo hace mediante un discurso a favor de libertad, fraternidad, solidaridad,

revolución y entre otros, (Agosto, 2015; 964), en cambio, diría, que en la era digital, es más bien función de las estéticas que deben sobrellevar al arte contemporáneo a una cultura fuera del comercio e introducirla de forma distinta a la vida social y cultural.

Sin embargo, la intolerancia que existe cuando se trata de las nuevas estéticas tiene un papel importante en el mercado del arte, ante eso, Bourdieu, dice que “la intolerancia estética puede ser terriblemente violenta. La versión a los estilos de vida diferente del propio es quizá una de las barreras más insalvables entre clases sociales” (Heath y Potter, 2004; 144). Es decir, cuando se habla de consumismo, existen ciertas características en los consumidores que se basa en el conformismo, eso, en el mercado común, pero en el del arte, el deseo de sobresalir, de portar con una distinción es lo que provoca esta intolerancia hacia las estéticas nuevas que han aportado artistas con la teoría cyberpunk. En el mundo del mercado del arte, el cyberpunk no funciona como en el mercado común, donde se consume moda, estilo, y prestigio con amistades cercanas. La venta de obras de arte se basa en el gusto popular del gremio, y es por eso que Joseph Heath y Andrew Potter (2004) se preguntan y responden lo siguiente:

¿El gusto popular ha mejorado?, por supuesto que no, cuando un estilo artístico ha mejorado se populariza, como sucedió con el grupo de los siete en Canadá²⁴ o Salvador Dalí en Estados

²⁴ El Grupo de los siete fue fundado por Vicent Filloi Roig, Joan Genoves, Vicent Gómez García, Joan Llorens Riera, Josep Masia, Ricardo Hueso y Vicente Castellano, en 1950. Se trataba de un grupo de jóvenes con aspiraciones que no pretendían un fin lucrativo, sino al contrario, su principal fin era la de “superarse como artistas en un ambiente adverso, hacer de sus tertulias instrumentos útiles para la cultura, para lo cual invitaban a pintores y artistas consagrados, también mediante la organización de conferencias” (Sánchez del Toro, 2017; 127). Al pasar del tiempo, se vio con éxito un progreso en sus obras expuestas, por lo que ya era imposible pasar por desapercibidos por los espectadores, es decir, lo que comenzó como un proyecto para beneficiar a la cultura en general, resultó siendo motivo de su disolución temprana en 1954, pues “es entendible que la sociedad valenciana de los años cincuenta recibiera esta muestra con agrado, como una iniciativa entrañable, frente a otras muestras que pudiesen ser menos entendidas por presentar obras de carácter más rompedor e innovador que no llegase a ser descodificado por el público” (Sánchez del Toro, 2012; 130)

Unidos, los árbitros de la elegancia estética automáticamente lo bajan de categoría” (Heath y Potter, 2004; 144-145)

Con esto, quiero dar a comprender que, en el mercado del arte, los que deciden qué es lo que debe ser subastado, exhibido y lo que no, son los “conocedores” es decir, los críticos, marchantes, compradores, ya que, comercializar el arte con la cultura popular, le quita cierto prestigio, por eso, las obras de Giger lo ven imposible de entrar en el mercado del arte, porque entra en otro tipo de mercado, con eso quiero decir que existe una escasa consideración hacia el arte de Giger, se compensa por su omnipresente influencia en la cibercultura: en los videojuegos, en los tatuajes y por supuesto es citado como fuente de inspiración en el cyberpunk, y por tanto, ese tipo de estética no entra en el mercado del arte.

Desde que Joseph Heath y Andrew Potter (2004), advirtieron en su obra que “la técnica es lo que usa la máquina para incrustar sus valores en la sociedad, creando lo que Ellul llamaba el hombre-máquina. Este proceso acabará afectando a todos los aspectos de la sociedad, desde la política y la economía hasta la educación, la medicina y la vida familiar” (Heath y Potter, 2004; 331), por más miedo que exista a una sociedad como la del gran hermano de 1984,²⁵ la tecnología se ha vuelto más que una herramienta, pues, ya hay una

²⁵ En la obra, se puede observar un mundo desde los ojos de Winston, un hombre que trabaja en un edificio en el que puede observar lo lúgubre que es el Londres en el que vive: “En Londres solo había otros tres edificios del mismo aspecto y tamaño. Éstos aplastan de tal manera la arquitectura de los alrededores que desde el techo de las Casas de Victoria se podían distinguir, a la vez, los cuatro edificios. [...] El Ministerio de la Verdad, que se dedicaba a las noticias, a los espectáculos, la educación y las bellas artes. El Ministerio de la Paz, para los asuntos de guerra. El Ministerio del Amor, encargado de mantener la ley y el orden. Y el Ministerio de la abundancia, al que corresponden los asuntos económicos. [...] El Ministerio del Amor era terrorífico, ni siquiera se había acercado a medio kilómetro de él. Era imposible entrar allí a no ser por un asunto oficial y en ese caso había que pasar por un laberinto de caminos rodeados de alambre espinoso, puertas de acero y ocultos nidos de ametralladoras. Incluso las calles que conducían a sus salidas extremas, estaban muy vigiladas, con caras de gorila y uniformes negros armados con porras” (Orwell, 1980; 3). La existencia de aquellos ministerios era una especie de control que funcionaba con el miedo, el cual inculcan con el constante recordatorio del GRAN HERMANO, con las mañanas rutinarias donde mostraban lo que le sucedía a aquel que contradecía a la dictadura del GRAN HERMANO. Es decir, se basa en una sociedad controlada por el miedo a un icono y a las consecuencias.

dependencia hacia ella, la cual no fue forzada, sino necesaria, por ende, hoy en día es inevitable no ser parte del gremio del cyberpunk.

Incluso, me veo en la necesidad de hacer mención que el mercado del arte, así como otras cosas que conllevan la vida cotidiana, tuvieron que acceder por la pandemia actual en la que vivimos hoy, pues, el mercado del arte ha sufrido mucho durante los meses de pandemia, fue ahí cuando las ferias del arte y las subastas es que dieron un giro inesperado al meterse de lleno a lo digital. Sin embargo, ¿está funcionando?, es decir, dejando a un lado el estudio estético realizado, ¿funciona para prevalecer con el mal del arte contemporáneo en general? Pues hay que tomar en cuenta, que de acuerdo a un estudio que realizó Itziar Narro (2020) sobre el mercado del arte en la pandemia, dice que “esta gigantesca industria se mueve gracias a los viajes, las ferias, las inauguraciones y las exposiciones que se organizan por todo el mundo y que han sufrido un frenazo radical con la irrupción por el COVID-19” (Narro, 2020; 3) por eso mismo, entonces, ha sufrido un deterioro pues hay que tomar en cuenta que en la era digital es fácil tener acceso al mundo por medio del acceso al ciberespacio.

Es verdad que por lo nuevo que es la situación es que la espera a ver qué tan dispuestos están los compradores de arte a gastar en una obra que solo pueden examinar por lo digital para poder adquirirla no sea lejano, ya que, los mismos consumidores de arte, saben que el mercado actúa de una forma cruel para el que consume, pues, dentro de ese mundo nada puede petrificarse, se crean condiciones donde lo que ya no se vende se desecha y pierde valor monetario, por ende, el marchante tiene que ver la manera de mantener vivo el mercado de arte en la cibercultura, y es por eso mismo que no veo lejano un triunfo por parte del mercado del arte, pues lo menciono una vez más, la industria cultural tiene el mando

necesario para poder absorber lo que le beneficie. Sin embargo, aún está en un veremos de ese supuesto triunfo.

Conclusión.

¿Cuál es la razón de la existencia del arte fuera de la esfera del consumo?, es la pregunta que realizo para culminar con la investigación que cierro por ahora, las orientaciones de mi directora fue de gran apoyo para lograr demostrar la presencia de artistas contemporáneos que se atrevieron a des-estetizar el arte, saliendo de la raya convencional de lo bello y lo sublime, creando nuevas estéticas de las cuales los marchantes, coleccionistas, curadores de arte, críticos y demás aprovecharon para crear una burbuja del arte contemporáneo, llevándolo a ser una mercancía, un producto, llevando el arte a una era de reproductibilidad, sin olvidar y sin dejar de recalcar que el arte como lujo/producto/estatus ha sido siempre un vicio y/o un capricho de los benefactores de un círculo en específico.

Cabe la pena retomar que la cultura aparentemente está llena de objetos y sentidos superfluos, es decir, televisión, moda, entretenimiento, o tal como dice Michaud Yves, cuerpos reconstruidos, cirugías, pasarelas, marcas, productos y belleza por doquier. Por tanto, el arte contemporáneo al ser parte de la cultura superflua ha sufrido mutaciones que modifican su forma de presentarse en el mundo. Pues sostengo que el arte tiene como función inspirar al mundo real, -no siempre tiene que ser bello, no por lo menos en el sentido de lo vendible, hegemónico o preestablecido -, y por tanto utilizamos en gran medida la filosofía de Michaud Yves, pues introduce e ilustra con sus palabras una advertencia a lo que hoy día es nuestra cultura y nuestro arte; podemos decir ahora que el arte tiene la tarea de destacar entre tanta belleza, por ende, sus estéticas deben ir modificándose, pues el mercado, el consumo y el marchante busca lo bello, lo raro, lo extravagante para así poder apoderarse y venderlo como un perfume, un carro, ropa, etc,

Mientras que, el espectador, ir a los museos de arte contemporáneo y cuestionar “¡Pues vaya! ¿Y eso es arte?”, es una pregunta que Duchamp puso sobre la mesa, ya que ser un artista importante para la entrada del arte no como un producto visual, sino como una idea, es el responsable, de que hoy día, una obra se busque y se interprete por las ideas. Es decir, bien ya sabemos cuál es la búsqueda última de un marchante en el arte contemporáneo, pero ¿qué es lo que busca el espectador que entra a los museos con deseos de encontrar qué?, pues Duchamp, al ser pionero del arte contemporáneo, creó *Desnudo bajando de una escalera de 1912 (fig.15)*, en ella muestra la idea del movimiento no desde la retina -esto se sabe por la técnica inusual que utilizó en la obra- sino desde el cerebro, desde el pensamiento., y por ende, cuestiones comenzaron a abrirse sobre qué es belleza y cómo debe mirarse una obra de arte en la contemporaneidad, por lo tanto, ¿qué es lo que busca un espectador en el arte contemporáneo?, basándome en las opiniones de Duchamp, entonces puedo sustentar que buscan ideas que los lleven a preguntas y no a respuestas.



Figura 15. Fuente: Imagen de Desnudo bajando una escalera no. 2 de Marcel Duchamp, editado por xennex. (2017) de <https://uploads5.wikiart.org/images/marcel-duchamp/nude-descending-a-staircase-no-2-1912.jpg!Large.jpg>

Entonces, hacer remembranza de cuando Michaud Yves (2007) habla sobre la belleza y que está por todas partes menos en el arte actual, me hace recordar que la colaboración de la industria cultural para que el arte sea un servicio a la comodidad es punto clave para afirmar que el arte y los artistas se hacen importantes únicamente cuando se convierten en nombres de marcas o imagen de algún producto consumible. Eso en el caso de la reproducción técnica de la que ilustra Walter Benjamín, pero en el mercado grande en donde se venden las obras originales suele suceder algo similar; el arte contemporáneo deja de ser un objeto de burla cuando su valor monetario es lo suficiente para tener valor social.

Si bien, no hay que dejar de lado que el capitalismo es el encargado de diseñar y fomentar en la cultura que la mercancía tiene que ser bello para que el precio de la belleza tenga un valor, y por ende el arte se convirtió en un instrumento de embellecimiento y estatus social. Sin embargo, los artistas que consiguieron mantener viva la estética del cyberpunk, lograron establecerse fuera de ese canon que el capitalismo dicta, pues por más valor monetario que pueda tener la belleza que muestra no entra en los estándares de los marchantes, compradores y coleccionistas, es decir, el arte cyberpunk no entra en la estética canon para ser colgado en paredes de museos o en los hogares de los coleccionistas.

Junto con autores como Gibson con *Neuromante*, Dick con *¿sueñan los androides con ovejas eléctricas?* O incluso con teóricos como Horacio Moreno, se demostró que el cyberpunk por su extravagancia logró llamar la atención de grandes masas, provocando que desapareciera no el material artístico cyberpunk, sino la carga contracultural con la que fue creado. El artista, así como el arte contemporáneo alcanza su autonomía estética y es por eso mismo el filósofo Michaud Yves habla de un triunfo de la estética, sin embargo, aun con esa libertad estética es imposible prevalecer sin una dependencia del mercado para poder

reproducirse como profesionales. El filósofo muestra un panorama desolador para el arte contemporáneo, “los melancólicos y los conservadores pueden seguir diciendo que no es arte, que es cualquier cosa: negocio, cultura de masas, turismo, tiempo libre, acción cultural y ¿Qué más? Tienen razón” (Yves, 2007; 152), pues así pareciera ser, ya que, hay que ser conscientes que existen artistas que anhelan ser parte del mercado del arte, en cambio, hoy vemos que también existen artistas con un fin lejos de vender su arte a un marchante.

Inspirarse de Giger con el *Alien*, la famosa historia cinematográfica *Ghost in the Shell* y finalmente con *Orlan* para demostrar que artistas aún con las líneas de los pioneros de que el cyberpunk ha muerto han hecho que su contracultura y por lo tanto el arte contemporáneo prevalezcan en la actualidad con sus ideas que no solo abren puertas a un análisis como el que realicé, sino, también en otros contextos académicos. También, al considerar el pensamiento de tales artistas, ha ayudado a poner sobre la mesa el hecho de que el arte contemporáneo no es solo aquello de lo que lo acusan: infantil, bárbaro, basura, *kitsch*, etc. El propio Enrique Dussel (2018), en su muy reciente ensayo *hipótesis sobre una estética de la liberación*, lo aborda desde un punto de vista que el pensamiento eurocéntrico es el que ha causado que la belleza en el arte sea esencial para catalogar una obra y que el campo económico tiene prioridad en la estética, al respecto dice que “El capitalismo, la belleza diseñada de la mercancía que se expone en el mercado es ya un buen ejemplo. La mercancía diseñada por artistas encandila al posible comprador y parece embellecerse al sujeto mismo que usa un bello auto” (Dussel, 2018; 17)

A decir verdad, el fin de esta tesis no es la de intentar definir lo que es arte para así poder incluir a Orlan dentro del concepto. Pero a pesar de eso, me atrevo a decir que definir arte parte de un a priori, es decir, una historia bajo el dominio de cada cultura. Y es por

aquello, que ya varios pensadores se han dedicado a escribir y a expresarse sobre lo que piensan del arte contemporáneo. Si bien, soy consciente que el pensamiento de Michaud Yves y Arthtur Danto fueron los principales para la construcción de la tesis, sin embargo, también soy consciente que faltaron fundamentos que no afectaron directamente a la investigación, pero que pueden ser considerados para abrir puertas a nuevas investigaciones; de hecho, el creador del manifiesto Hamparte, el cual es un escrito que ha ido girando alrededor de los estudios del arte contemporáneo, en la que en el primer punto llamó mi atención pues decir que “Si uno o varios objetos fabricados en serie y que, además están a la venta en el mercado común son presentados como obra de arte hamparte”²⁶. -Y hay que aclarar en primera instancia, que el mismo autor del manifiesto, no hace uso de la palabra como un insulto; es una manera de definir las obras que cumplen con las premisas expuestas y analizadas por él mismo-. En suma, una vez más hablamos que el mercado es el responsable de que el arte de hoy día no quiera ser aceptado, solo por el simple hecho de ser vendido, ya sea en el mercado popular o en los mercados del arte.

Por eso mismo, desde el principio sin dudar tomé el arte cyberpunk para abolir con la idea de que todo el arte contemporáneo carece de aura, pues su alma rebelde es el que me llevo a pensar que mientras existan unos cuantos que consuman arte sin el fin de convertirlo en mercado y llevar consigo mismos una contracultura, el arte no ha desaparecido, así como tampoco el cyberpunk. Es decir, sostengo que la mayor aportación que puede hacer la presente tesis es cuestionarnos: ¿Qué aporta o qué trata de demostrar la contracultura cyberpunk en la contemporaneidad?, el arte fue su mayor arma para adentrarse en la estética

²⁶ Antonio García Villarán (10 junio del 2018) *Manifiesto Hamparte ¿qué es arte y qué no es arte? Definición y ejemplos*. [video]. <https://www.youtube.com/watch?v=XHtfmngQ7aA>

y formular nuevas formas de ver el arte: la trasgresión del cuerpo, y quizá la entrada de la era digital fue fundamental para abolir la idea de la muerte del arte contemporáneo. Pues, académicos que al igual que yo, escribieron sobre el cyberpunk no como un género de la ciencia ficción, sino como un estudio de nuestro futuro y en este caso de nuestra contemporaneidad. En los tiempos en el que fue creado el movimiento, era marginado por el tipo de público que llamaba su atención para reproducirse, en otras palabras, a jóvenes con fanatismo a las computadoras y los cómics, sin embargo, hoy día ya es un tema en espacios académicos por el dado crecimiento que ha tenido en artistas, y consumidores de aquel arte, también por su poca difusión y popularización.

Lo anterior lo menciono para llevar a esta conclusión a retomar con el fin de abrir un debate para futuras investigaciones la pregunta ¿Cómo podría sobrevivir una contracultura fuera de una cibercultura, si hoy día el entorno trata de convivir con la tecnología?, resulta difícil imaginarlo pues durante la investigación observamos que aquellos gurús que ilustraron el cómo sería el futuro, lo pintaron como un panorama catastrófico en la que reinaría una vista de pesadilla, y aunado a lo que sucede en la actualidad, se hace más difícil pensar que pueda existir una contracultura que conviva con la tecnología.

Veo oportuno tratar de contestar a la cuestión con visiones que Giger nos dejó, ya que varios pensadores concuerdan que la perfecta fusión entre la naturaleza y la tecnología se puede hallar en Giger, pues el artista con su aportación con los paisajes biomecánicos se puede descubrir tantos otros mundos como una visión de nuestro propio mundo que en ese tiempo se miraba como una propuesta del futuro, y en cambio ahora que vivimos en ese futuro con enfoques surrealistas, también con la entrada de la era digital, los habitantes biomecanoides -no necesariamente vistos como él enseñó, es decir como un *Alien*-, hacen

entrada en la actualidad como un ser humano o ciborg adaptado a ese paisaje apocalíptico o surreal.

Hoy día, existen autores como Joseph Heath y Andrew Potter (2004) para establecer la idea de que el término de contracultura solo es un instrumento para guiar a los jóvenes a una falsa rebeldía, y si analizamos a iconos del medio de la cultura pop como Lady Gaga, no tendríamos muchos fundamentos para contradecir a los autores. Hago una vez más mención de la cantante pop, para abrir debate y una continua investigación a la cuestión, pues ella al ser reconocida por sus seguidores y por el medio como la primera mujer ciborg, Orlan queda opacada por la cultura pop, por lo que veo ahí un triunfo por parte de dicha cultura.

El propósito de hacer mención de lo anterior es para abrir puertas a cuestiones como ¿Lady Gaga al ser reconocida como la primera mujer ciborg fuera de la ciencia ficción se convierte en un icono contracultural? y ¿es por eso que los autores ven lejos la existencia del concepto?; u Orlan, al ser un icónico poco conocido dentro del gremio del arte ¿Es el verdadero icono femenino de la contracultura de nuestra época?, ya que, Orlan hizo de una realidad replicar lo que pensábamos que solo existiría en la ciencia ficción, si bien, diríamos que fue Sterlac el primer artista que logró que el ciborg saliera de las páginas literarias o del cine, no obstante, concuerdo con Lidia Merás (2013) cuando dice que “La fijación por el estudio del ciborg masculino en detrimento del femenino habría que atribuir, en buena medida, a la abundante representación del primero en la ciencia ficción contemporánea” (Merás, 2013; 9), es por eso mismo, que escoger a la artista fue para mí darle un mérito que merece, pues, al ir estudiando el tema del ciborg, en gran medida me fui dando cuenta que el papel del ciborg en la ficción casi todas las ciborgs han sido, de alguna u otra manera representaciones de feminidad diseñadas para agradar a los hombres. Por eso, sostengo que

Orlan, puede llegar a ser una representación viva de una contracultura en la era digital. Ya que, plasmar la imagen del ciborg que dejó el cine es más sencillo que realizar toda una filosofía detrás de las transgresiones corporales.

Por tanto, es definitivo que en los artistas y en las obras mencionadas a lo largo de la investigación se ha logrado demostrar que existe poco interés en cuanto a su trabajo y a su fin, no es necesariamente porque Michaud Yves tenga razón al decir que el arte ha desaparecido, sino por los cánones estéticos a los que estamos acostumbrados, aunado al mercado, al consumo, y la industria cultural que absorbe dependiendo nuestras necesidades, sin embargo, así como hoy día en la era digital ya es poco común temer por lo que pueda producir la tecnología, los artistas de la era con ayuda de la tecnología pueden hacer una regresión de una contracultura que se daba por desaparecida. Así como la contracultura que prevaleció en los 80, la de ahora corre el mismo riesgo, pues concuerdo con Francisco Enríquez (2019) cuando dice que es verdadera la existencia de una actitud ambivalente hacia el arte: “el arte se nos antoja al mismo tiempo rígido e irrisorio; aburrido y aristocratizante” (Enríquez, 2019; 15), es decir, solo se afirma la presencia del arte bajo la custodia y cuidado de la industria cultural, aquella industria que reproduce el arte como un artículo de vanidad y ocio, y por ende, facilita la idea de la efectividad de un fin del arte.

Referencias

- Acevedo Álvaro. (2020). *El animé como lienzo para analizar las tensiones entre prácticas epistémicas ancestrales y tecnocientíficas*. *Utopía Y Praxis Latinoamericana*. 25 (89). 211-226
- Adorno Theodor (2004). *Teoría estética*. Ediciones Akal, Madrid.
- Agosto Sonia. (2015). *Repensar la función social del arte en la era digital: Fabricio Calazza*. Serbiluz. 31 (1). 963-973. Recuperado de <http://redalyc.org/articulo.oa?id=31043005053>
- Aguilar Teresa. (2008). *Cuerpo y tecnología en el arte contemporáneo*. *Nomadas; revista crítica de ciencias sociales y jurídicas*. 1 (17), 69 - 77. Recuperado de <https://revistas.ucm.es/index.php/NOMA/article/view/NOMA0808120069A>
- Alberich Jordi. (2001) *¿Qué fue del cyberpunk?* En cultura digital. Recuperado de <Http://mosaic.vuc.edu/2001/12/articulo>
- Alzuru, Pedro. (2007) *Ensayos en estética contemporánea*. COLECCION: Ensayos. Venezuela.
- Arcos Ricardo. (2013). *Orlan: El cuerpo un lugar de discusión pública*. *Nomadas (Col)*, (38). 205-216
- Arenas Carlos. (2004). *El mundo de Giger*. (Tesis doctoral) Universidad de Valencia, España.
- (2022). H.R. Giger: Visiones de la nueva carne. En Navarro, J. *La Nueva carne. Una estética perversa del cuerpo*. [325-365]. Valdemar, España.
- Arias Ólger. (2011). *Hacia una nueva configuración del cuerpo humano en el arte*. en *El Artista* (8). [69-87]. Recuperado de. <http://redalyc.org/articulo.oa?id=87420931005>

- Ariel Gerardo. (2015) *Ghost in the Shell: Nueva carne viejas dolencias*. Revista Quetion. 1(47). 111-118.
- Baudrillard Jean. (1997). *El complot del arte. Ilusión y desilusión estéticas*. Ascheriit. Argentina.
- Baudrillard Jean (2009). *La sociedad de consumo. Sus mitos, sus estructuras*. Siglo XXI, Madrid, España.
- Benjamin Walter. (1989). *La obra de arte en la época de la reproductibilidad técnica*. Taurus. Buenos Aires.
- Broncano Fernando. (2012). *La melancolía del ciborg*. Herder Editorial.
- Buevas, Leone Enrique. (2015). *Deus ex machina: representaciones de la ciudad futura en el animé de ciencia ficción*. (Tesis para maestría) Universidad Andina Simón Bolívar.
- Britto Luis (1990). *El imperio contracultural del Rock a la postmodernidad*. Nueva sociedad, Buenos Aires.
- Busquet Jordin. (2017). *Los nuevos escenarios de la cultura en la era digital*. Editorial UOC, Barcelona.
- Cabrerizo María Salvador (2011). *Distopía y deshumanización en el arte contemporáneo en el arte último: El cyberpunk. Un viaje a través del cine*. (Tesis de grado) Universidad de Granada.
- Carvajal Álvaro. (2001). *El cyberpunk: crítica a la tecnología informática*. Revista comunicación. 4 (11).4-12
- Castro, Eduardo y Troncoso., José Luis. (2005). *La virtualización del cuerpo a través del ¿Cutting? y Body Art Performance*. en [Athenea Digital: Revista de Pensamiento e Investigación Social](#). 1(7). [-8] DOI: DOI:[10.5565/rev/athenea.198](#)

- Contreras, Fernando (2012) *La obra de arte en la era digital*. Revista Telos, (91) [2-14]
- Danto Arthur. (1995). *El fin del arte*. En El pasante, no.22 y 23, revista trimestral, Madrid, Editorial Siruela, recuperado en <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4377693>
- (2013) *¿Qué es el arte?* Paidós. Buenos Aires.
- Dery Mark. (1998). *Velocidad de escape: La cibercultura en el final del siglo*. Siruela, España.
- Dezcallar Rafael (1984). *Contracultura y tradición cultural*. En revista de estudios políticos (37), [209-238]. Recuperado de dialnet.unirioja.es/servlet
- Diéguez, Antonio. (agosto, 2021). *Trashumanismo: La búsqueda tecnológica del mejoramiento humano*. Trabajo presentado de Colectivo Transdisciplinario de ciencias sociales, México
- Dick Philipk. (1968) *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* Titivillus. Universidad de Zaragoza.
- Domínguez, María Jesús. (2012) *¿Muerte o sublimidad del arte?* En Daimon Revista Internacional de Filosofía, (57), 151-165.
- Donoso, Rodrigo. (2014). *Cómo la estética del Movimiento contracultural Punk, es cooptado y funcionalidad por el sistema cultural hegemónico*. Tesis de licenciatura. Pontificia Universidad católica de ecuador. Recuperado de asiateca.net/2011/12/28/pesadilla-post-humanas-en-el-mundo-del-cine-cyberpunk-japones-i/
- Dueñas Jorge (2012). *El cuerpo máquina. Ciborgs en el arte contemporáneo*. (Tesis de maestría) Universidad Autónoma de Madrid

- Edrino, Jorge. (2011). *Pesadillas post-humanas: El mundo del cine cyberpunk Japonés*. En Asiatega cine asiático. Recuperado de asiatega.net/2011/12/28
- Enríquez, Francisco. (2019). *¡Gore, porno y snuff! Ensayos sobre desviaciones del cine*. Sultana del Lago. Venezuela.
- Fané, Lourdes. (2019). *Los orígenes del mercado del arte*. Manifiesto de arte. Recuperado en: manifiestodearte.com/los-origenes-del-mercado-del-arte/
- Farjado Carlos (2014). *Hacia una estética de la cibercultura*. Revista Literarios. 48 (48). Recuperado en www.ucm.es/inf/especulo/numero10/est_cibe.
- Farjado Carlos. (2009). *El arte en el umbral. Estética y cultura del mercado*. Cuadernos de Lingüística Hispánica, 14. 23-34
- Ferrara David. (2008) *El cuerpo humano entre el arte y los medios de masas en el tramo del siglo XX al XXI*. (Tesis doctoral) Universidad politécnica de Valencia.
- Fernández, Elsa. (28 de Julio del 2018). *¿Existe hoy la contracultura?* En El país. Edición México. Recuperado de elpais.com/cultura/2018/babella1532701477_214017.html
- García, Fernando. (2012). *Cultura, subcultura, contracultura “Movida” y cambio social (1975-1985)* Coetánea. Actos de congreso internacional de Historia de nuestro tiempo. Universidad de la Roja.
- García, Hernán. (2018). *Texto y contexto de cyberpunk mexicano en la década del noventa*. Alambiqu. Revista académica de ciencia ficción y fantasía, Jornal académica de ficción científica y fantasía. 152 (5).
- García, Silvia Susana., y Belén, Paola Sabrina. (2011). *¿Arte o mercancía?* In VIII Jornadas Nacionales de Investigación en Arte en Argentina (La Plata, 2011).
- Gibson William (1997). *Neuromante (1997)*. Minitauro, México

- Giunta, Andrea. (2014) *¿Cuándo empieza el arte contemporáneo?* Fundación ArteBa. Argentina
- Graw, Isabelle. (2013). *¿Cuánto vale el arte? Mercado, especulación y cultura de la celebridad.* Mardulce. Buenos Aires
- Gutiérrez, Camilo. (2017). *Tecno-especies/ Anto-factas: El humano transitorio occidental y sus prácticas sociales y culturales.* Universidad Pedagógica Nacional, Colombia.
- Gutiérrez Paulo. (2008) *Orlan: Un cuerpo propio.* Revista de estudios de género. III (28). 270-293
- Haraway Donna. (1984). *Manifestó ciborg. El sueño irónico de un lenguaje común para las mujeres en el circuito integrado.* Recuperado en https://xenero.webs.uvigo.es/profesorado/beatriz_suarez/ciborg.pdf
- Heath., Joseph. y Potter, Andrew. (2004). *Rebelarse vende. El negocio de la contracultura.* Taurus. Torrelaguna, Madrid, España.
- Herrera José Luis. (2009). *Filosofía y contracultura.* Quaderns de filosofia i ciència, 39 (2009), 73-82
- Himanen Pekka. *La ética hacker y el espíritu de la era de la información.* Destino. Madrid, España
- Horkheimer, Max y Adorno, Theodor. (1969). *La industria cultural y sociedad de masas,* Caracas, Monte Ávila.
- Huxley, Aldous. (2009). *Un mundo feliz.* Nuevo Talento, México.
- Jiménez, José. (2002). *Teoría del arte.* Tecnos, México.
- Kirtchev, Chistian. (1997). *Manifiesto cyberpunk.* [Entrada de blog] Recuperado de <https://www.lexia.com.ar/cyberpunks.html>

- Konrath. Magale, Cabral, Sueli. (2013) *Concepciones modernas del cuerpo: la dicotomía inversa*. Efdportes.com. revista digital. (128). [1]. Recuperado de <https://www.efdeportes.com/efd128/concepciones-modernas-del-cuerpo-la-dicotomia-inversa.htm>
- Krochmalhy, Syd (2018). *El arte contemporáneo más acá de la burbuja*. Academia:edu/3676024.
- Kuspit, Donald. (2006). *El fin del arte* (Vol. 18). Ediciones Akal.
- Lalulula, (11 de abril del 2017). *¿Qué le da valor al arte?* (Archivo de video). Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=iOKRglwxlNs>
- Levy Pierre. (2007). *La cibercultura: la cultura de la sociedad digital*. Anthopos, Mexico
- Leibrandt, Isabella. (2007). *El ciborg: las tecnologías como extensión del humano en la ciencia ficción y realidad*. Revista Digital universitaria. 9 (8). [2-12]. Recuperado de <http://www.revista.unam.mx/vol8/num9/art73/int7>
- Leotteau Fabián. (2013). *La estética digital en el ciberespacio*. En Arte y diseño. 11 (2). [64-69]
- López, Andrés. (2014) *La obra de arte como mercancía*. En Revista Gestión y Desarrollo, (11), [181-190]
- López Marta (2017). *Arte, vida y redes sociales de internet: El artista en los inicios del siglo XXI: nuevos paradigmas*. (Tesis doctoral) Universidad de Vigo.
- Martorell Sandra (2016). *Las redes sociales como medio de promoción de la práctica artística*. Opción, 8 (32). 225-243.

- Merás Lidia. (2013). *Replicantes o sumisas: El ciborg femenino desde Blade Runner*. Revista de letras y ficción audiovisual. 4 (2014). 7-33
- Mota, Erick. (2011). *El cyberpunk, una deconstrucción de la realidad. Apuntes sobre un posible "neo-ciber-punk cubano"*.
- Moreno, Horacio (2003). *Cyberpunk: más allá de Matrix*. Circulo latino. Barcelona
- Mosqueda Claudia. (2016). *Rizoma: Imagen y antiestructura del arte digital*. Un año de diseñarte. UAM-A. 1. 139
- Muñoz Rubén. (2006). *Una reflexión filosófica sobre el arte*. En Revista de filosofía.
- Myescritoire video information, (29/10/2017) *La gran burbuja del arte contemporáneo*. (Archivo de video). Recuperado en: <https://www.youtube.com/watch?v=k5uCizKc5NE>
- Thémata. 206 (36), [239-254]
- Nannini, Victoria. (2020). *Cuerpos (semi) vestidos y subjetividades de la moda en l esfera digital*. deSignis, (32). [73-89] DOI. <https://doi.org/10.35659/designis.13> Federación Latinoamérica de semiótica.
- Narro, Itziar (2020). *El mercado del arte se refugia en lo digital*. AD.Revista.
- Ocaranza, Jorge Octavio. (marzo 2021). *Ciudades cyberpunk en el imaginario posmoderno*. Trabajo presentado en Seminario permanente Cine, ciudad y arquitectura.
- Oliva, Carlos. (13 de marzo de 2016). *Arte y experiencia estética: entre la revolución y el mercantilismo*. La Jornada. Recuperado de <https://radiocalpulalpan.com/cultura-y-espectaculos/1288-arte-y-experiencia-estetica-entre-la-revolucion-y-el-mercantilismo.html>

- Ons Silvia. (2018). *El cuerpo pornográfico. Marcas y adiciones*. Paidós. Argentina
- Orwel Orwel. (1980). *1984*. Salvat Editores. Edición electrónica de utopía.
- Parada, David. (2012) *Manga-animé: Una expresión artística que subjetiva al otaku*. (Tesis de licenciatura)
- Pla, Adrià Harillo (2015). *El mercado del arte. Una ruptura*. La Albolafia: Revista de Humanidades y Cultura, (4), 155-166.
- Perales, Verónica (2011). *DIGITAL CORP(S) Identidad y ciberespacio*. ICONO 14, Revista de comunicación y tecnologías emergentes, 9 (1). 129-144. Recuperado el 20 de agosto del 2021. ISSN: disponible en: www.redalyc.org/articulo.oa?id=55255684009
- Pérez Gonzalo. (2012). *El capitalismo como enfermedad y el arte contemporáneo como síntoma*. Cuadernos de educación artística. Revista de arte, educación e investigación, 1, 30-43.
- Prada Juan Martín (2012). *Otro tiempo para el arte. Cuestiones y comentarios del arte actual*. Sendema. Valencia.
- Prieto Pedro. (2018). *De la estética cyberpunk al vaporware: Un estudio de las prácticas digitales contemporáneas*. Tsantsa: Revista de investigaciones artísticas. 6 (2018).
- Psarra, Afroditi. (2004). *Cyberpunk y arte de los nuevos medios: performance y arte digital*. (Tesis doctoral) Universidad Complutense de Madrid.
- Regil, Laura. (2006). *Museos virtuales. Nuevos balcones digitales*. Reencuentro. Análisis de problemas Universitarios. 0 (46). Recuperado el 17 de agosto del 2021. ISSN: 0188-168X, de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=34004605>

- Rodríguez, Edgar Giovanni. (2017). *La inmanencia de "Puppet master". Hacia unos estudios sociales posthumanos*. Nomadas. (COI),(47). 123-135. Recuperado el 12 de octubre de 2020 en www.Redalyc.org/articulo.oa?id=105/105154034007
- Rodríguez, Mariana. (2018). *¿Qué le ocurrió a los esperanzados monstruos de la razón? Apuntes para el estudio de un post-cyberpunk latinoamericano*. Revista arbitraria de artes visuales. 41 (41). 38-47
- Roszak, Theodore. (1977) *El nacimiento de una contracultura. Reflexiones sobre la sociedad tecnocrática y su oposición juvenil*. Editorial kairós. Barcelona.
- Ruedas Rocío. (2008). *Cibercultura: Metáforas, prácticas sociales y colectivos en Red*. Nómadas (COI), 8 (28). 8-20. Recuperado de www.redalyc.org/articulo.oa?id=105116292002
- Ruíz, Juan Ignacio (2006). *La obra de arte: objeto simbólico y mercancía*. En *Imafronte*, (18). [105-113]. Recuperado de revistas.um.es/imafronte/
- Ruiz Nacho. (2011). *La obra del arte como objeto de intercambio. Procesos y estructuras del mercado del arte*. Centro cultural de España en Guatemala. Guatemala.
- Sádaba, Igor. (2009). *Cyborg. Sueños y pesadillas de las tecnologías*. Ediciones Península. Barcelona
- Sánchez José. (2010). *Cuerpo y tecnología. La virtualidad como espacio de acción contemporánea*. Argumentos. 23(62). 227-244.
- Sánchez del Toro, José Manuel. (2017). *Vicente Castellano y su participación en los renovadores grupos: los siete y Parpalló*. Revista Anual de Historia del arte. Liño 23. 125-138.
- Schilder, Paul. (1999). *Imagen y apariencia del cuerpo humano. Estudio sobre las energías constructivas de la psique*. Ediciones Paidós. Buenos Aires.

- Serrato, José Eduardo. (2013). *Algunas reflexiones sobre el cyberpunk en México como género popular y de culto*. En Revista Pucara. 25. 119-138
- Sierra, Josefina. (2016). *El cuerpo virtual*. En Universidad Siglo 21 Recuperado de repertorio.uesiglo21.edu.ar/bits.streem/handle.
- Sterling, Bruce. (1998). *Mirrorshades*. Una antología cyberpunk, Madrid.
- Thompson Don, (2015). *La supermodelo y la caja de brillo. Los estresijos de la industria del arte contemporáneo*. Ariel. Barcelona.
- Torrents Alba. (2017). *El anime como dispositivo pensante: Un cuerpo, tecnología e identidad*. (Tesis doctoral) UNC. Universidad Nacional de Córdoba.
- Tottil, Mauro. (2015). *Contracultura y las marcas. La penetración de las marcas en una cultura anti-mercado*. (Trabajo de grado). Universidad nacional de la Matanza.
- Valencia, Erick. (2014). *Historia cronológica de la pintura*. Recuperado de <https://docplayer.es/25278121-Historia-cronologica-de-la-pintura.html>
- Vilodre, Silvana.,y Souza, Edvaldo., (19 de junio de 2017) *La estética de los cuerpos mutantes en las obras de Sterlac, Orlan y Gunter Von Hagens*. Universidad de Zulia. 23 (54). 114-131.
- Viral Spiral. (09/06/2019). *¿Qué #Q\$! es el cybepunk?* (Archivo de video). Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=1EvDmsggFU0>
- Virilo Paul. (1999). *El cibermundo, la política de lo peor*. Teorema, Madrid.
- Waelder, Pau. (2016). *El mercado del arte en la era del acceso*. ANUARIO AC/E DE CULTURA DIGITAL. Recuperado el 4 de agosto del 2021 en https://www.accioncultural.es/media/Default%20Files/activ/2016/Publi/anuario2016/3_mercadoArte.pdf

Worringer, Wilhelm. (1956). *Problemática del arte contemporáneo*. Editorial Nueva visión.

Buenos Aires.

Yáñez, Guillermo. (2008). *Apuntes para una estética de lo digital*. ENFOCARTE. COM.

Arte y cultura en la red.

Yves Michaud. (2009). *El arte en estado gaseoso: Ensayo sobre el triunfo de la estética*.

FCE, México

Referencias de las imágenes

Aranda, Carlos. (2020). *Mireille Suzanne Francette Porte, Orlan, French artista in Mexico*.

[Fotografía]. Recuperado de unsplash.com/potos/TvE9RJYCKXc

Ceysson & Bénétière (2019). *Orlan Ceysson & Bénétière*. [Captura]. Recuperado de

<https://www.youtube.com/watch?v=vQgWYQBkNBk&t=239s>

Bunnicula (2016). *Turrell*. [Fotografía]. Recuperado de [flickr.com/potos/bunnicula](https://www.flickr.com/potos/bunnicula)

Doggett, J. (2012) *Sterlac ear on arm Suspension*. [Captura]. Recuperado de

[youtube.com/watch?v=QAhagdSBATM&t=155](https://www.youtube.com/watch?v=QAhagdSBATM&t=155)

Jay, V. (2007). Expo Orlan à Saint-Etienne. [Fotografía]. Recuperado de

<https://www.flickr.com/photos/madebyjay/513890569/>

Jinxlustrax. (2020). Orlan. [Ilustración]. Recuperado de

<https://www.instagram.com/p/CE5dGCAPbwu/>

Mamuro, Oshii. (1995). *Ghost in the Shell*. [Captura]. Recuperado de [https://gnula.io/ver-](https://gnula.io/ver-ghost-in-the-shell-1995-online-gratis-espanol-latino/)

[ghost-in-the-shell-1995-online-gratis-espanol-latino/](https://gnula.io/ver-ghost-in-the-shell-1995-online-gratis-espanol-latino/)

Masamure Shirow, (1989). *Ghost in the Shell*. [Escaneo]. México: Panini

NEW INC (2018). *Solo Humano: Sougwen Chung*. [Captura]. Recuperado de

<https://www.youtube.com/watch?v=YUVgGxS4u7M>

Rodríguez, Ana Laura. (2020). *Alien*. [Fotografía] México: Solo con la Noche HR. Giger

- (2020). *Torso*. [Fotografía]. México: Solo con la noche. HR. Giger

Sogo, Ishii. (1982). *Burst City*. [Captura]. Japón, Toei estudio.

William Gibson. (2012) *William Gibson's Neuromancer: The Graphic Novel*

[Escaneo]. Epic Comics, México

Xennex (2017) *Desnudo bajando una escalera no. 2* [Imagen]. Recuperado

<https://www.wikiart.org/>