

**PRESENTACIÓN****NODO «ORGANICIDADES»**

Organicidades: arte, cuerpo y tecnología

Pau Alsina

Fecha de publicación: noviembre del 2006

«Organicidades» hace referencia al papel de lo orgánico, de los organismos vivos, en el contexto de las prácticas artísticas que, mediante la desposesión de la función pragmática de las ciencias de la vida y su recontextualización en su forma estética, caminan en las fronteras entre naturaleza y arte.

Nos referimos a las prácticas artísticas que a lo largo de la historia del arte han explorado estas fértiles interrelaciones, pero especialmente a las nuevas prácticas que conducen literalmente hacia la materialización del ideal de la fusión total entre arte y vida, entendiéndose así como el supremo acto de creación humana. De esta forma, al colapsar la metáfora del arte como un espejo de la vida con la vida misma aparecen las mismas cuestiones que surgen en los contextos científicos y tecnológicos como, por ejemplo, ¿qué significa alterar los procesos naturales de millones de años de evolución de vida? O, mejor, ¿cómo nos pensaremos a nosotros mismos como humanos una vez consigamos diseñar nuestro mapa genético a la carta?

Un creciente número de artistas toma como medios de trabajo plantas, células, genes y otros materiales biológicos. Pasamos de las ecoinstalaciones en un entorno, para mostrar la importancia del medio natural, a la voluntad de reconfiguración del propio cuerpo mediante las posibilidades de modificación, ampliación o extensión aportadas por las tecnociencias.

Por ello, «Organicidades» también hace referencia al papel que toma el cuerpo en tanto en cuanto es atravesado por las tecnologías

de la información y comunicación, así como por las ciencias de la vida y el cruce con las biotecnologías emergentes. Encontramos cuerpos transgredidos, hibridados, fluidos, idealizados, extendidos, monstruosos, digitales o en red, o incluso como software. En las prácticas artísticas que toman el cuerpo como campo de acción es donde emergen las promesas y los miedos asociados tanto al imaginario utópico como a los fatalismos envolventes vinculados a la corporeidad.

Ya en 1965 Ivan Sutherland, en su artículo «The ultimate display», hablaba sobre la potencia de los ordenadores para reformular las reglas comunes de la realidad física y especulaba con que «el último dispositivo será una habitación donde el ordenador pueda controlar la existencia de la materia».¹ La utopía de la descorporeización en la realidad virtual aparece con renovada energía una y otra vez en películas populares como *Tron*, *El cortacésped*, o en *Matrix*, donde los cuerpos obsoletos son sólo pilas energéticas que alimentan al programa maestro que simula la realidad con su software omnipresente.

Podríamos traer a la superficie de nuestra memoria el hecho de que el temor a que los desarrollos tecnológicos asociados a los ordenadores, la inteligencia artificial, la robótica y las nanotecnologías substituyan a la humanidad a través de un proceso evolutivo que pasa de la unión ciborg-ser-humano hasta la completa extinción del ser humano ha estado siempre presente entre nosotros. Y que esta visión posthumana se ha basado en la idea de la no diferencia

1. I. Sutherland (1999), «The ultimate display», en: *Proceedings of the International Federation of Information Processing Congress*, Nueva York, vol 2, pág. 506-508.

entre existencia corporal y simulación computerizada, mecanismo cibernético u organismo biológico, teleología robótica u objetivos humanos.²

Pero la concepción central que alimenta la ideología posthumana es que la información está descorporeizada, una concepción basada en la teoría de la información de Shannon-Weaver donde la información es independiente del contexto, sin conexión necesaria con el significado, sin materialidad alguna. Así podríamos decir que, por un lado, todo parte del problema de cómo el código y el programa se inscriben en la realidad material. Y, paralelamente, por el otro lado, subyace el problema de la comprensión del mecanismo que permite entender cómo los cambios disruptivos en la experiencia corporal son asimilados por el lenguaje, y que investigadores como Humberto Maturana, Francisco Varela, George Lakoff u otros han estudiado. Dos problemas que, aunque no podamos desarrollar convenientemente en este escrito, sí deberíamos poner en relación con el contenido de este monográfico que tenemos entre manos.

Nuestro propósito en este nodo monográfico es pues ofrecer algunas de las claves propuestas por algunos artistas o teóricos como Ionnat Zur, Oron Catts, Jordi Planella, Eugene Thacker, Jaime del Val o María Luisa Palumbo para poder entender cómo el cuerpo y la organicidad misma están modificándose en interacción con las propuestas desarrolladas por las tecnologías digitales y las biotecnologías.

De esta manera, Ionnat Zur y Oron Catts, mediante sus prácticas artísticas que materializan la noción del *cuerpo extendido*, optan por

desestabilizar algunas de las arraigadas percepciones en la clasificación de los seres vivos. Se reexaminan las actuales taxonomías y percepciones jerárquicas de la vida. Así también, en su artículo, Eugene Thacker, centrándose en cuestiones como la biodefensa, así como en el bestiario medieval, explora las relaciones entre animalidad y biotecnología y la forma en que estos desplazamientos afectan la forma en que nos pensamos a nosotros mismos como humanos.

Por otro lado, Jordi Planella nos permite sobrevolar algunas de las epistemologías del cuerpo en las ciencias sociales, los cuerpos deformados, los cuerpos torcidos en la teoría *queer* y la reconstrucción del cuerpo en las sociedades complejas. En su artículo el cuerpo es situado en la dimensión cultural más allá de la dimensión anatómica. A su vez, Jaime del Val, desde su práctica artística vinculada a lo que él denomina *metaformatividad*, revisa el papel que desempeña la formalización del cuerpo y la comunicación no verbal en los nuevos dispositivos biopolíticos. Finalmente, María Luisa Palumbo explora en su artículo la forma en que la arquitectura experimenta su propia forma de verse corpórea, sensible, reactiva, interconectada.

Todos ellos configuran este monográfico que busca reunir diferentes visiones en la aproximación a las organicidades, para contribuir al debate y a la reflexión de aquellos lectores inspirados en las imágenes y las fantasías del cuerpo que están contenidas en las prácticas artísticas vinculadas a las tecnociencias.

Pau Alsina

Coordinador del nodo «Organicidades»

2. N. K. Hayles (1999), *How we became posthuman: virtual bodies in cybernetic, literature and informatics*, Chicago, University of Chicago Press, pág. 3.