



**Techné
—Cuerpo
—Virtualidad**

Mariana Grzinic

Techné—cuerpo—virtualidad

Marina Grzinic

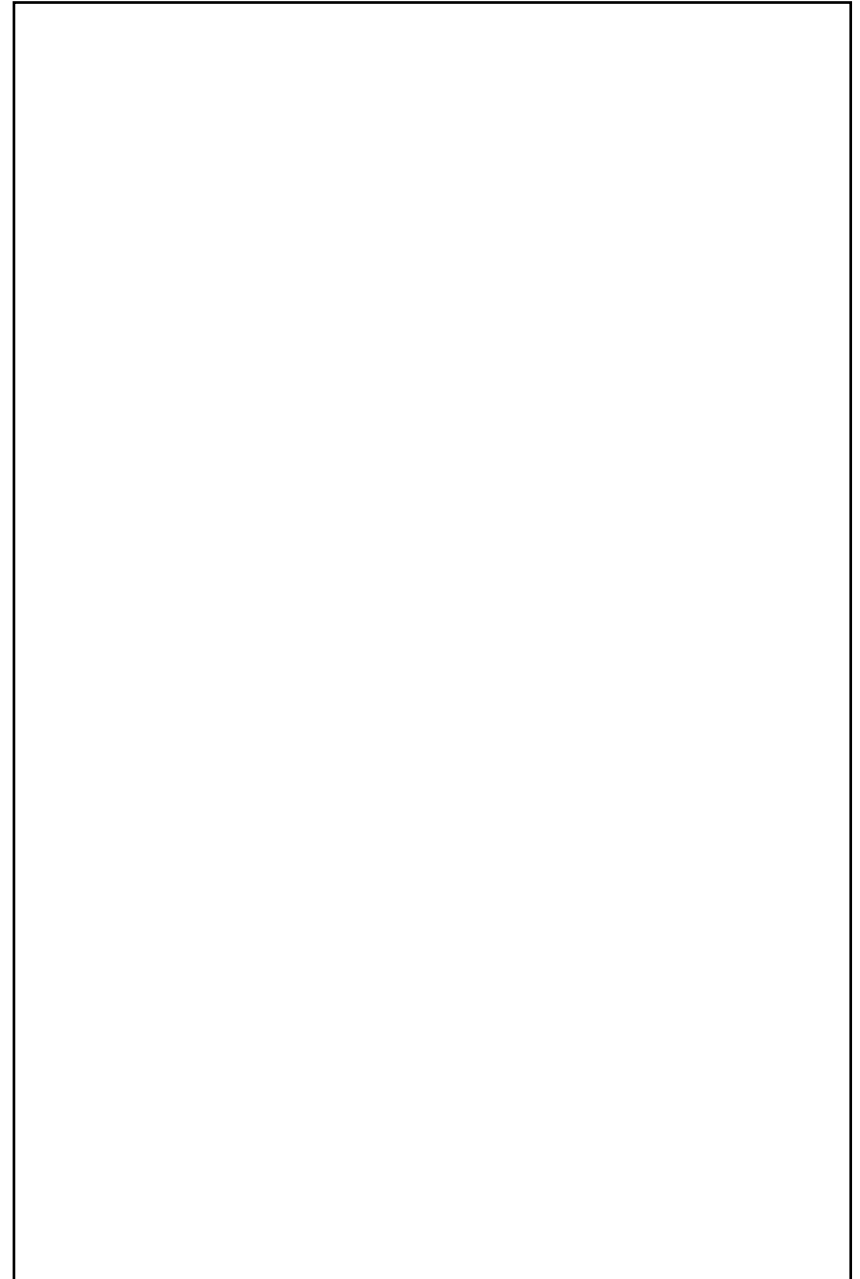
Techné—Cuerpo—Virtualidad
Marina Grzinic

Laboratorio de Investigación en Arte
y Tecnología
Daniel Escamilla, Sofía Ánimas,
Jan Córdova, Jaime Mendoza,
Carolina González

Primera edición, Ciudad de México
Noviembre del 2018
100 ejemplares impresos en riso-
grafía por Can Can Press

Diseño de portada: Gabino Azuela
Diseño editorial: Jackie Crespo

Proyecto Beneficiario del PADID 2017



El año 2000 muestra una idea completamente diferente de lo que habíamos pensado sobre el territorio. La idea del territorio como un espacio puramente geopolítico, y sobre todo como un espacio físico y material, se ha ido. El concepto de territorio es ahora mucho más amplio. Nuestros conceptos, nuestros libros, nuestros trabajos y finalmente, pero sin restarles importancia, nuestros archivos, son ahora los nuevos territorios. Las nuevas contribuciones conceptuales son, por ello, un gesto de expansión y ampliación del territorio mismo.

El territorio se entiende aquí en relación con la maquinaria del capital, lo cual quiere decir que está inherentemente vinculado con los dos procesos fundamentales de economía política y de funcionamiento del capital: la territorialización y la desterritorialización¹. En la primera etapa del capitalismo (si se piensa en la conceptualización de Fredric Jameson) la cuestión del territorio se relacionaba con su aspecto material, geográfico, dependiente de las empresas coloniales. Ahora la plusvalía puede producirse también en un territorio tan desmaterializado como es Internet. El espacio virtual de Internet es un territorio en el cual se invierte dinero, y donde el mercado se vincula a la compra-venta de acciones. Esto implica claramente un cambio en la idea del territorio en relación con el espacio.

Por ello, en vez de hablar sobre la producción del espacio vinculada a las empresas modernas y al espíritu colonialista, es mi opinión que hay que hablar sobre la producción del tiempo en relación con el territorio y el espacio. El espacio ha adquirido una nueva forma desmaterializada, que está ligada al tiempo. El acceso a una percepción tan desmaterializada del espacio como ésta se relaciona intrínsecamente con la cuestión del tiempo, de la velocidad de los módems y del tiempo real, ya que no existe realmente un territorio físico que conquistar, se ha hecho necesario convertir el tiempo en zonas accesibles.

¹ Hardt, Michael and Negri, Antonio, *Empire*, Harvard University Press, Cambridge, 2000.

¿Cómo podemos pensar, además, en la teoría como un territorio? Hoy la teoría es, principalmente, parte del modo informativo que gobierna a las sociedades capitalistas. La teoría no se relaciona con el conocimiento en el sentido estricto, humanístico del término, sino con la información; la eficiencia de la información está también vinculada al tiempo, la velocidad de distribución de la información es, en última instancia, su plusvalía. La teoría es, sobre todo, un asunto de información y de colonización, esto significa que hay una gran batalla librándose dentro de sus límites. Dicha batalla consiste hoy en establecer límites claros en cuanto a quién interpretará, cuándo se interpretará y qué será interpretado. ¿Quién hará la primera interpretación de determinados procesos? ¿Cuáles procesos serán calificados como pioneros? ¿De qué manera se aplicará el proceso de comprensión? Para decirlo con mayor claridad: hay una nueva forma de colonización en el mundo que se lleva a cabo principalmente a través de los procesos de traducción y comprensión. Muchas de las interpolaciones que no provienen de los contextos de Europa Occidental y de Norteamérica no pueden aspirar a ser lecturas teóricas primordiales; la mayoría de los escritos son cuestionados con comentarios insistentes sobre el nivel de claridad, por no utilizarse la escritura de una lengua extranjera en forma suficientemente clara. Finalmente muchas tesis, si no han sido elaboradas en el primer mundo capitalista, son en la mayoría de los casos fuertemente criticadas; se exigen clarificaciones sin fin, los escritores de estas interpretaciones tienen que sujetarse a los más extraños métodos policiacos y su tiempo es consumido y manipulado ilimitadamente, y en la mayoría de los casos, a fin de cuentas, los manuscritos, ensayos, textos, artículos, etc., no se publican por no ser, inunca suficientemente claros ni convincentes!

Techné—cuerpo—virtualidad

Marina Grzinic

La producción del tiempo, como he llamado a esta nueva forma de producción del territorio y de la teoría, del cuerpo y de la mente, está sustituyendo entonces a la anterior producción moderna del espacio (según Henri Lefebvre, quien escribió un libro con este título en 1910). La producción del tiempo es un proceso que involucra la contemporización del tiempo, lo cual quiere decir que el tiempo deja de ser tiempo, de la misma manera que el territorio y el espacio dejaron de serlo antes que él (es por ello que Lefebvre habla de producción y no de “descubrimiento” del espacio), dejaron de ser algo natural, para convertirse en un proceso artificial, constantemente vinculado a los procesos de cambio, producción y modificación. Como lo mencioné al inicio, el hecho de que Internet, como una unidad completamente desmaterializada, se perciba hoy como un nuevo espacio de crucial relevancia para la producción y diseminación de la plusvalía del capital, nos está conduciendo directamente a la construcción artificial de esta noción. ¿Cómo podemos afirmar que Internet es un espacio íntimamente relacionado con el capital? Porque es controlado, censurado, económicamente motivado y sus fronteras son reguladas.

Todo se hizo perfectamente claro después del bombardeo a las Torres Gemelas en Nueva York el día 11 de septiembre de 2001: los servidores de Internet, de lo que se percibía como un espacio de libertad absoluta, se hicieron inaccesibles durante una semana, la bolsa de valores perdió un porcentaje considerable en inversiones y la policía de Internet intensificó el control y el monitoreo de la red. La contemporización del tiempo es un proceso similar, el tiempo no es una dimensión natural que está en sincronía con nuestra percepción psicológica. El tiempo se produce, éste es el sentido de la contemporización. El tiempo se acelera y emergen nuevas categorías temporales (también en relación con la historia, que por el momento sólo puedo resumir como historia a largo plazo, a corto plazo e inmediata) que cambian la percepción de cualquier tipo de información.

Esta contemporización, la producción del tiempo: la forma en que éste se acelera, cambia con el soporte técnico. ¿Cómo? Una de las principales maneras es percibiéndolo en relación con el espacio y eliminando las diferencias entre su mediatización y su percepción psicológica. Ambas se están

convirtiéndolo en una sola cosa. Cada tecnología, y la última es la telepresencia (el acceso a espacios reales a través de Internet, vía las tele-robóticas tele-dirigidas), se usa para disminuir las diferencias entre las medidas temporales. Esto denota que el tiempo es también absolutamente artificial y que se ha acelerado. Ello permite decir que podemos detectar un proceso de tensión constante entre la naturaleza de las herramientas técnicas que permiten la mediatización del tiempo y la experiencia humana del tiempo. Esta tensión es inmediatamente visible en los sistemas de soporte de digitalización de la memoria y en la digitalización de los archivos: nuestra experiencia del tiempo se condensa rápidamente, creando una tensión entre el carácter internacional de las técnicas electrónicas y las realidades corpóreas que integran una buena parte de la vida humana. Está claro también que la futura intervención de la técnica sobre los “ingredientes” genéticos de lo que se percibe como lo humano acelerarán los procesos evolutivos a tal velocidad (¡si sigue siendo este el término correcto!) que las actuales concepciones de la historia, de la herencia, de la memoria y del cuerpo necesitarán ser dramáticamente reorganizadas, si la definición de lo que es “humano” y lo que “no lo es”, no se convierte en el juego monopolístico entre las tecnologías y el capital (Beardsworth). Evitar esta situación será factible únicamente mediante procesos que permitan comprender con la mayor precisión posible la condición radicalmente artificial de la producción del tiempo y del espacio, y los aspectos de la tecnología inherentes a dichas producciones. El tiempo y el espacio son correlativos a la tecnología y al capital, y la identificación de dichas estructuras, por ejemplo, la conexión que guardan la biología y la genética a través de la tecnología, puede ayudar cuando menos a retrasar (nunca a impedir, desafortunadamente) algunas de las futuras catástrofes, y dar a la contingencia un nuevo y poderoso espacio.

Techné—cuerpo—virtualidad

Adicionalmente, es importante aquí comprender que sin los dispositivos técnicos, actualmente no podemos re-capturar la experiencia del tiempo: las dimensiones del recuerdo y de la anticipación. Sin técnicas de soporte de la memoria, desde la fotografía hasta el DVD o el CD-ROM de los archivos de la red, la experiencia del pasado tampoco sería posible. La contemporización del tiempo articula precisamente el curso de la vida como un proceso profundamente arraigado en la condición protésica de la nueva tecnología.

Dos obras teatrales representadas en Liubliana, Eslovenia, que quiero exponer, juegan exactamente con los elementos específicos de esta producción del tiempo para explicar los cambios que acontecen en el cuerpo, el territorio, la memoria y la teoría. Estas dos obras que analizaré a lo largo de este artículo no se limitan a describir el nuevo paradigma, sino que desarrollan algunas nociones nuevas gracias a los cambios en el paradigma de espacio-tiempo. Juegan con y en contra de las consecuencias de la lectura del espacio a través del tiempo, y además elaboran ulteriormente la noción de contemporización que efectúa la memoria, que ya no se concibe como un mero archivo.

El primer *performance* que analizaré es el trabajo del director de teatro esloveno Dragan Zivadinov, activo en el campo del teatro y del *performance* desde el inicio de la década de los años ochenta hasta la fecha. Zivadinov, con su compañía teatral llamada *Noordung Cosmokinetic Cabinet Theater* realizó el *performance* de acción *Noordung Biomechanics* en 1999. El nombre de esta compañía teatral proviene de Herman Potocnik Noordung (1892-1929), un pionero esloveno, investigador en el campo de la astrofísica reconocido mundialmente. El segundo *performance* que se analizará, con el título de *Camillo memo 4.0: The Cabinet of Memories—A Donating Tears Session*, es un *performance* de acción híbrida dirigido y producido durante 1999-2000 por Emil Hrvatin. Emil Hrvatin es otro director de teatro y escritor esloveno, cuyo interés por el teatro está muy influido por el trabajo de Jan Faber, acerca del cual Hrvatin, activo a partir de la década de los años noventa, escribió extensamente en publicaciones eslovacas e internacionales.

Marina Grzinic

I. El cuerpo y la biomecánica

En el video de Marina Grzinic y Aina Smid, de 1993, titulado *Transcentrala-nsk (Neue Slowenische Kunst) State In Time*, el director Dragan Zivadinov de Liubliana explica una de sus obras de teatro, concebida como una trayectoria casi imaginaria descrita en el futuro. Al comienzo, en 1993, cuando Zivadinov explicaba su concepción del teatro futuro, sonaba como un mito que paulatinamente se convertiría en realidad.

El 20 de abril de 1995, se estrenará un *performance* en Liubliana, a las 8:00 p.m. Habrá 12 actores en el estreno, todos ellos viven en Liubliana. El tema será William Shakespeare.

La primera repetición se llevará a cabo en el año de 2005, esto es, diez años después, con los mismos actores, a la misma hora, en el mismo lugar, con el mismo vestuario y la misma escenografía. Todo debe hacerse de la misma manera excepto en caso de que alguien muera. El fallecido, entonces, será reemplazado por un símbolo. Según la puesta en escena, allí donde el actor viviente realizaba su tarea, comunicándose verbalmente con los otros actores, será colocado un símbolo. Los parlamentos de las actrices fallecidas serán reemplazados por una melodía que conserva el ritmo del *performance*. Los parlamentos de los actores fallecidos se reemplazarán con ritmos. Los actores vivos actuarán como si los fallecidos estuviesen presentes.

Techné—cuerpo—virtualidad

Marina Grzinic

La segunda repetición se hará en el año de 2015. Se presentará entonces todo el acto. Todos los muertos serán reemplazados por símbolos. La tercera repetición se hará en el 2025, y la cuarta en el 2035. La última repetición tendrá lugar en el año de 2045. Para ese entonces, todos los actores estarán muertos. Yo estaré vivo, y el escenario estará lleno de símbolos.

Lo que es importante entender con esto es que el tiempo se produce con la transgresión de los límites de duración de la vida real y también con el tiempo de vida de los colaboradores de Zivadinov. La importancia de este *performance*, que hasta ahora se ha desarrollado exactamente como se planeó, de manera que estamos esperando el próximo paso en el 2005, es el proceso implícito de producción de tiempo. El tiempo se produce incluso jugando con los límites de vida de los actores/performanceros/bailarines en esta obra. Este proceso se radicalizó en 1999 en el *performance* titulado *Noordung Biomechanics*, del mismo Dragan Zivadinov.

El 15 de diciembre de 1999, el *Noordung Cosmokinetic Cabinet Theater* dirigido por Dragan Zivadinov realizó un proyecto artístico parabólico llamado *Noordung Biomechanics* en la aeronave rusa de entrenamiento de astronautas IL76M-DK, con número de registro RA 78770, en el cielo de Moscú (a 6660 m. de altura); la aeronave fue operada por el centro de entrenamiento de astronautas Yuri Gagarin, que se ubica en Star City, en las afueras de Moscú. El *Noordung Cosmokinetic Cabinet Theater* realizó su obra *Noordung Biomechanics* a una gravedad cero, para investigar los cambios que tienen lugar en el cuerpo humano en una situación teatral sin gravedad. El *performance* de Zivadinov involucraba alrededor de siete actores/acróbatas que por un minuto actuaron a gravedad cero. El público no estaba incluido, pero el *performance* se videograbó. Los actores usaron un vestuario especial, cuyo diseño se basaba en los que se hicieron en la época de las investigaciones teatrales de Meyerhold; y el espacio interior de la aeronave se diseñó como un espacio teatral, decorado con objetos pertenecientes al periodo artístico del constructivismo ruso, que tuvo lugar inmediatamente después de

la Revolución Rusa. El *performance* consistió en una serie de repeticiones de movimientos coreografiados de biomecánica. El *Noordung Biomechanics* de Zivadinov analiza el teatro contemporáneo y el fenómeno del *performance* a través –en relación con o a pesar de– la plétora de nuevos medios tecnológicos y electrónicos. La investigación se desarrolla mediante la intersección del teatro, el cuerpo, la movilidad, la subjetividad y la mecánica, incluye fenómenos sociales más generales y sus realidades y especialmente las teorías contemporáneas sobre los cambios fisiológicos que se producen en el esqueleto humano a gravedad cero. La relación entre todos estos elementos se explica detalladamente más adelante, por lo pronto mencionaré que tiene que ser vista en conexión con la posibilidad de que haya modificaciones en la estructura ósea de la gente que permanece por un periodo más largo de tiempo a gravedad cero, por ejemplo, la relación se vincula con lo que hoy se denomina el vector de Krikalev. Zivadinov examina las conceptualizaciones cinéticas de las nuevas tecnologías y las elabora en términos de simulación, simulacro y de *cyborgs/cibernética/cibernautas*. El paradigma contemporáneo de espacio-tiempo juega un papel central en este Teatro de Biomecánica, como también lo hace el problema del “sujeto” como actor y “performancero” en la era electrónica. Con Zivadinov, el actor se convierte en una terminal, en un punto de destino de numerosas redes, localizadas dentro de una estructura global de redes de datos, en el actual mundo del espacio cibernético. La relación de la gravedad cero con el ciberespacio es tropológica y topológica. ¿Qué quiere decir esto? El ciberespacio es el lugar en el cual el espacio físico tiene un valor cero. A través de Internet puede alcanzarse cualquier espacio –que en este caso es una ecuación matemática, en el cerebro de la computadora; aquí lo que cuenta es sólo el tiempo. La gravedad cero es la situación más completa e implosiva del paradigma del espacio en el ciberespacio. El espacio puede hacerse presente en un solo monitor de computadora o a los ojos de una persona (a través de gafas virtuales). Es por ello que la situación de gravedad cero puede entenderse como una situación física terminal, dado que implica una dimensión cero del espacio. Una condición final, terminal, de una extrapolación del espacio.

Techné—cuerpo—virtualidad

Marina Grzinic

En su libro seminal *Terminal Identity*, Scott Bukatman definió la cultura terminal o el ciberespacio como la era en la cual lo digital ha sustituido a lo táctil. No más conexión con la tierra firme mediante extrapolaciones numéricas, matemáticas. Él argumenta, utilizando los términos de Jean Baudrillard que la acción física en situaciones terminales –¿y qué más puede ser la situación de gravedad cero?– se torna en una estrategia de comunicación, combinando la simulación táctil y la táctica (Baudrillard). El reconocimiento visual y retórico del espacio terminal prepara, por tanto, al sujeto para un compromiso corporal más directo. El único compromiso real es a través de su cuerpo, que es el único espacio posible que resta cuando estamos en el ciberespacio. Pensemos en la realidad virtual: lo que aquí tenemos no es nada más que el espacio en nuestros ojos, una absoluta implosión del espacio, condensada por conexiones de cómputo, directamente hacia nuestro cerebro. Un espacio cerebral que convulsiona al cuerpo hasta llegar al vómito. Esta operación es el compromiso más directo del cuerpo en el espacio, es un proceso similar al del guante invertido. Es la manera de tragar más internamente cualquier exterioridad espacial. El resultado es una convulsión y el proceso de intentar vaciar el estómago, mientras está el cerebro completamente inmerso en el espacio. Más aún, el ciberespacio se funda, o se concentra en el cibernauta. Timothy Leary nos recuerda que: “La palabra persona-cibernética, o cibernauta, nos regresa al significado original de “piloto”, y deja a esta persona autosuficiente en el *loop*.”² La construcción de un nuevo sujeto ciberespacial, por lo tanto, depende de una narración de la percepción, seguida de la cinestesia³, del pilotaje, del distanciamiento móvil, del viajar, del gravitar. Esta es exactamente la recapitulación del desarrollo del sujeto/actor generado mediante el proceso de reconstitución fisiognómica a gravedad cero de Zivadinov. Los actores son aquí astronautas, actúan mientras viajan a través del espacio de gravedad cero. De manera similar a Zivadinov, o viceversa, para consti-

² Leary, Timothy, “The Cyber-Punk: The Individual as Reality Pilot”, *Mississippi Review*, Mississippi, 1988, 252.

³ Bukatman, Scott, *Terminal Identity*, Duke University Press, Durham y Londres, 1993.

tuir el espacio electrónico como un paradigma o una matriz que es susceptible de volverse un acto de comprensión, los escritores como Jean Baudrillard o William Gibson dependen también de metáforas y actos de percepción humana que se fundan en la movilidad.

Facilitemos las cosas explicando en primer lugar por qué el *performance* se refiere enfáticamente a la biomecánica: el *performance* se titula *Noordung Biomechanics*. Ya hablé del primer término, *Noordung*, que es el nombre del pionero de Eslovenia involucrado en astronáutica y en física, y establecí ya una conexión con la biomecánica de Meyerhold. Pero todavía queda mucho por decir.

La biomecánica se refiere a un proceso que combina la vida con la mecánica. Trata del movimiento y de la acción de las fuerzas sobre los cuerpos. El dominio principal de la biomecánica es la fisiología, esto es, la ciencia que estudia las funciones y los procesos vitales de los organismos vivos y los movimientos mecánicos. La biomecánica, tal como fue investigada primero por Leonardo da Vinci (1452-1519), es ahora ampliamente utilizada en la medicina militar. Vsévolod Emilievich Meyerhold (1874-1942), con sus ideas sobre el teatro revolucionario en las que el teatro se percibe como un espacio móvil con elementos constructivistas, introdujo elementos de biomecánica al teatro, como agentes de acción dramáticamente realizadas. Zivadinov tomó exactamente estos elementos de las investigaciones de Meyerhold y los traspuso a sus propias investigaciones durante la década de los años ochenta.

Es importante enfatizar también que la palabra “Biomechanics” no aparece en el diccionario *Webster’s New World*, y que sin embargo tiene una fuerte presencia en la tradición rusa, desde el teatro hasta la fisiología. En este contexto puedo afirmar que lo que en el occidente desarrollado se relaciona con la tecnología y la transformación en la terminología de la ingeniería genética, es precisamente eso que los rusos llaman biomecánica. La biomecánica es un acercamiento al movimiento, a la cinesis y a la transformación del cuerpo tanto desde el punto de vista artístico como desde el científico, que también cambia simultáneamente a la tecnología. Lo que quiero decir es que la primera investigación de Meyerhold en el teatro de biomecánica se relacionaba con el actor como acróbata, pero posteriormente esta relación con la cinesis cambió; el estado del cuerpo en gravedad cero (también percibido como un tipo de movimiento y estado biomecánico) mostró que los cambios producidos en el cuerpo tienen un efecto interno profundo. Hoy se sabe que permanecer por un largo periodo de tiempo en gravedad cero (por lo me-

nos un año) tiene como resultado un cambio interno de los huesos y del esqueleto humano. El efecto de todos estos cambios nos lleva a decir que se están realizando nuevos procesos desde el punto de vista de la ingeniería sobre los tejidos óseos. Por ello esta biomecánica del estado tropológico en gravedad cero puede ser vista como revolucionaria y fundamental para los cambios radicales de las estructuras humanas.

Zivadinov distingue entre tres etapas de la biomecánica, según se refiera ésta a lo social, a lo político o a lo psicológico, con sus respectivos mecanismos tecnológicos, referencias políticas y partes del cuerpo. Para Zivadinov, entonces, es posible distinguir entre los siguientes tres periodos de la biomecánica:

1. Biomecánica histórica (hasta el inicio de la Segunda Guerra Mundial).

2. Biomecánica de la tele-presencia (que comenzó durante la Segunda Guerra Mundial. Y yo añadiría que está relacionada con la expansión creciente de la investigación en la tecnología de cohetes espaciales y en astronáutica).

3. Biomecánica cósmica (inaugurada con el proyecto artístico parabólico de Zivadinov, *Noordung Biomechanics*).

Estos niveles que surgen de cambios, son importantes puesto que conectan a la biomecánica con otro nivel de diferenciales, esto es precisamente lo que permite hoy distinguir entre los niveles de influencia ópticos, electrónicos y digitales computacionales, de la tecnología sobre el cuerpo, la memoria y la acción.

La biomecánica histórica puede verse como el periodo de tecnología óptica durante el cual la radio fue el medio más importante, y en el cual el cuerpo de un actor participante en el *performance* biomecánico histórico era el cuerpo de un acróbata. En la biomecánica de la telepresencia, la televisión se convirtió en el aparato central. No es difícil, por lo tanto, ver la conexión entre este periodo de la biomecánica y nuestra era de tecnologías electrónicas y de imágenes. El actor en la tele-presencia cambia, de ser un acróbata, a ser un cuerpo experimental; como posibles ejemplos podemos mencionar, precisamente en este orden, a Cindy Sherman (E.U.A), a *Dumb Type* (Japón), a *Stelarc* (Australia) y a *Orlan* (Canadá).

Quisiera detenerme aquí a explicar estos casos más detalladamente. En el caso de Cindy Sherman, el cuerpo es una pantalla que se usa para hacer todo tipo de cambios, una completa mascarada de la identidad. Cindy Sherman es una conocida artista estadounidense que comenzó copiando y reconstruyendo imágenes filmicas (imágenes estereotípicas de mujeres) y las personificó en fotografías icónicas. Ella usa su cuerpo como una pantalla de proyección y transformación, sin embargo todo se hace a un nivel superficial, nada cambia por dentro, dado que todo se juega frente a una cámara fotográfica usando técnicas de estilística y de maquillaje. Un paso mucho más radical es el que dieron los actores del grupo japonés de *performance Dumb Type*. El actor principal y director era VIH positivo cuando comenzó a trabajar con este grupo. Esto significa que el actor de *Dumb Type* no era un personaje teatral (como es Cindy Sherman) sino un personaje de la vida real: el actor principal de *Dumb Type* era una bomba de sida: él mismo era el recipiente del virus, él era el virus y la forma potencial de enfermedad que nos recordaba constantemente el potencial del virus que espera a convertirse en realidad. Cuando murió se hizo "real", una realización traumática de su situación de vida, aquí tenemos únicamente una transposición

de los roles. Un tercer paso aún más avanzado es aquel que tomó *Sterlac* (proveniente de Australia). *Sterlac* es el cuerpo transformado tecnológicamente, no es sólo un actor superficial, tampoco es un agente vivo (como el personaje de *Dumb Type*) sino un agente consciente, un cuerpo profundamente transformado con tecnología. Él es el *cyborg* potencial (con los músculos manipulados a través de internet). *Sterlac* construyó en su larga carrera artística, por ejemplo, la tercera mano, una prótesis tecnológica, un elemento excedente de su cuerpo. El cuarto caso es el de *Orlan*. *Orlan* es una artista franco canadiense que comenzó a realizar operaciones quirúrgicas en su cuerpo, como en el caso de la cirugía plástica corporal. *Orlan*, en lugar de usar estas cirugías para corregir su cuerpo, las usó para hacer *performances* en su cuerpo. Todo se filmó y se presentó al público en toda su sangrienta crudeza. *Orlan* representa, desde mi punto de vista, una regresión, está un paso atrás de *Sterlac*, es una forma anterior a la del *cyborg*. *Orlan* es el moderno Frankenstein, que considera la cosmología mucho más seriamente que la cosmología.

La computadora es para *Zivadinov*, la "televisión inteligente", es la ruta hacia la tercera etapa. La biomecánica cósmica implica las políticas de la máquina digital: la trayectoria que va de la televisión lineal sonora, a la forma viviente tridimensional en un espacio con gravedad cero. El *Noordung Biomechanics Theater* se trata de la ciencia del movimiento y de la acción de las fuerzas sobre los cuerpos. El proyecto trata sobre diferentes cuerpos en mundos paralelos. Cuerpos físicos, cuerpos sexuales, cuerpos sociales, cuerpos mediáticos y cuerpos políticos. Cada territorio produce un cuerpo-frontera. En la biomecánica cósmica, el cambio va desde el músculo hasta el esqueleto. *Sergei Krikalev*, quien estuvo más de un año en el cosmos en un ambiente de gravedad cero, lo mostró claramente: él experimentó, según *Zivadinov*, cambios en los huesos y en la estructura esquelética. En la biomecánica cósmica, los actores son cosmonautas. Y como argumenta *Zivadinov*, a gravedad cero la biomecánica no es ya una cuestión de psicodinámica, sino una cuestión de vectores espaciales. Es por esto que *Zivadinov* habla del vector de *Krikalev*. Y la explicación es la siguiente: en un ambiente de gravedad cero en general

(y matizando, como una potencialidad en *Noordung Biomechanics*), el cuerpo lleva consigo la posibilidad de transformación. En vez de discutir la simple psicodinámica, necesitamos pensar en los cuerpos como vectores. ¿Cuerpos como vectores? ¿El vector de Krikalev? Cualquier animal transmisor de un organismo patógeno es llamado un vector. Los vectores son portadores. La masa, la velocidad y la aceleración son las dimensiones vectoriales típicas que se caracterizan por la orientación, la trayectoria y la suma. El cuerpo comienza a funcionar como un vector cuando está en gravedad cero; gana la absoluta suma de la intensidad. La transformación del esqueleto del actor es potencialmente la transformación de la biomecánica: el tejido interno de los huesos utilizado como alimento o fertilizante. Estos cambios se describen por medio de algoritmos –algoritmos de los cambios en los huesos humanos en gravedad cero. Un algoritmo es cualquier forma particular de resolver un cierto tipo de problema matemático, así como la *VIDA* es un programa de cómputo muy sencillo, esto es una broma en relación con un juego de computadora– programa que comienza con la siguiente implicación: la *VIDA* es un programa de cómputo muy simple. Por lo tanto, es posible decir que “la vida” es simplemente un algoritmo especial, relacionado con una serie de extrapolaciones computarizadas, que implica nuevamente el carácter absolutamente artificial de la vida. Esto no es la desaparición de la vida, sino la artificialización de sus parámetros. Más aún, en términos generales, lo que sucede en gravedad cero puede describirse de la siguiente manera: la fuerza de gravedad jala todos los cuerpos de la Tierra hacia el centro. En el ambiente de gravedad cero, la fuerza por medio de la cual toda masa atrae y es atraída por cualquier otra es igual a cero. En esta condición se hallan, por ejemplo, los satélites artificiales –objetos puestos artificialmente en órbita alrededor de la Tierra– y los astronautas, así como todos los objetos en una nave espacial. Por el efecto de la fuerza centrífuga, producto de la rotación, los cuerpos se alejan del centro de rotación, y por lo tanto la fuerza de gravedad de la Tierra se anula. Los cuerpos dentro de la

nave espacial, así como los objetos, desde una pizca de polvo hasta una gota de agua, carecen de peso. Los fluidos, entonces, no fluyen, y esto puede resultar problemático tanto si se piensa en orinar, como si se piensa en el combustible de la nave. Es interesante que en 1966 se afirmaba comúnmente que la investigación sobre el comportamiento y la vida en gravedad cero había mostrado la ausencia de efectos fisiológicos y biológicos en el cuerpo humano.

Para concluir la primera parte de este trabajo, puedo destacar dos puntos importantes:

1. En *Noordung Biomechanics* se desarrolla un nuevo acercamiento al *performance* y al teatro, exactamente porque el proyecto se realizó en gravedad cero, una situación ciberespacial. Tal como sucede en el ciberespacio, el espacio tiene una dimensión cero, todo depende del tiempo. No obstante que el ciberespacio no sea equivalente a un espacio con gravedad cero, ambos desarrollan rasgos muy similares. En gravedad cero, en *Noordung Biomechanics* tanto el teatro como el *performance* se encuentran con una especie de frontera, que puede denominarse como “lo real”. Si pensamos en el teatro como un espacio simbólico (en el cual el actor representa), y en el *performance* como el proceso conectado con la realidad (en el cual el actor articula su propia realidad no mediada), entonces el *Noordung Biomechanics*, en el cual el actor se transforma en un astronauta es la realidad del teatro y del *performance*. La falta de profundidad es la frontera de los cuerpos “reales” que invaden el espacio de gravedad cero.

2. Al principio de este relato propuse un nuevo paradigma: la producción del tiempo en lugar de la producción del espacio. Esto es exactamente lo que tenemos aquí. E incluso más, puesto que implica una rearticulación política del espacio en la Tierra. De tal manera que lo que hoy tenemos en la llamada situación mundial, es en realidad que ciertos espacios en el mundo pueden ser fácilmente olvidados. Dependiendo del tiempo, tener la posibilidad de acceder a cualquier lugar de la Tierra, mediante Internet, por ejemplo, ser restringidos únicamente por las rápidas conexiones de nuestros módems,

nos da la falsa sensación de que todo espacio está al alcance de nuestras manos, y de que tener acceso a él depende únicamente de nuestro tiempo; estando en tiempo real. Parece hoy que tener acceso a cualquier lugar de la Tierra es sólo una cuestión de tiempo. Por lo tanto, ciertos lugares y territorios están simplemente desapareciendo. Como Europa del Este y África, por ejemplo, Asia. Esta es una característica general del ver el espacio a través del tiempo. Zivadinov juega también esta carta, es posible entender el *Noordung Biomechanics* como la rearticulación de esta situación. Para decirlo en pocas palabras, si ciertos espacios se están convirtiendo en cero, son borrados de nuestra visibilidad, como por ejemplo Europa del Este, con su historia específica, entonces hacer visible esta posición cero es sólo posible en gravedad cero, fuera del mundo: iposición (histórica) cero en gravedad cero!

Techné—cuerpo—virtualidad

II. El cuerpo, la memoria y el tiempo

En esta segunda parte de mi trabajo, me gustaría desarrollar el paradigma inicial de espacio-tiempo, y mi propuesta de ver el espacio a través del tiempo. Este giro afecta también la forma de constitución de las memorias. Lo que podemos aprender del proyecto que sigue es que la memoria es una cuestión de tiempo, un proceso de temporización, y no simplemente un archivo; la constitución de la memoria no es posible sin tecnología. La digitalización y cualquier tecnología es un soporte de la memoria, es la herramienta protésica que le permite a la memoria ser efectiva.

Camillo memo 4.0: The Cabinet of Memories—A Donating Tears Session, es un *performance* de acción híbrida, una instalación *tableau vivant*, o simplemente una obra de teatro para un visitante/usuario/participante a la vez. Fue dirigido y producido en 1999-2000 por Emil Hrvatin, un director de teatro de Liubliana, buscando la reapropiación de la idea de la memoria por sí misma en la era de la contemporaneidad del cuerpo fluido. *The Cabinet of Memories* se originó en las ideas del maestro renacentista italiano del arte de la memoria, Giulio Camillo (1480-1544).

En *The Cabinet of Memories*, el visitante/participante/recuperador de la memoria, tiene la posibilidad de entrar en tres cuartos/cajas/armarios: de memoria individual, de memoria colectiva y, si ninguna de estas dos funciona, se le pide al participante que entre en el gabinete de la memoria fisiológica.

En el gabinete de la memoria individual, un cuarto/caja/armario (de 1x1.2x2 m), recubierto de satén azul celeste, en el que sólo hay un espejo en la pared opuesta a la puerta de entrada a la caja. La puerta de la caja se cierra poco tiempo después de que uno de los participantes expresa su deseo de participar, y cuando ella/él se encuentra a sí misma/o sola/o, puede pasar sola/o dentro del gabinete tanto tiempo como desee. Las memorias que aquí se recolectan son las más va-

Marina Grzinic

lios, y el participante es distinguido con un certificado dorado. Pero aquí uno podría preguntarse, con razón, ¿cómo estar seguro de que ella/él tuvo éxito en recolectar sus memorias? Hrvatin ha implementado un dispositivo, tubos de ensayo especiales, con la forma de anteojos piramidales, en los cuales se recolectan las lágrimas de los ojos del visitante; si la donación de lágrimas es exitosa, el participante recibe un certificado dorado.

El acto de re-invencción de la memoria se conecta con llorar, con los fluidos del cuerpo, por ello, el participante tiene que probar el éxito de su recuperación de memorias llorando. En el gabinete de la memoria individual, la donación de lágrimas que se (re)colectan en los anteojos -tubos de ensayo, se premia con el certificado dorado. El premio es la prueba de la eficiencia para capturar memorias sin la necesidad de una prótesis, ya que no hay ayuda extra en la caja azul celeste. Para facilitar el proceso de memorización, sólo se permite usar un espejo, quizá para mirar profundamente dentro de los ojos y de la imaginación.

Pero si no funcionamos en el gabinete de la memoria individual –las lágrimas no salen– entonces es posible acceder al gabinete de la memoria colectiva. Los gabinetes de memoria colectiva difieren, como Hrvatin ha dicho, de situación en situación, de comunidad en comunidad, y las memorias tienen que ser inducidas siempre desde el exterior. Las memorias colectivas necesitan trayectorias, iconos, emblemas, signos en el tiempo y en el espacio. En el gabinete de la memoria colectiva, tales recuerdos se inducen con la ayuda de la televisión y de imágenes filmicas. Y, quién conoce mejor esta diferencia entre las memorias individuales y colectivas que los europeos del este, con su historia de escenificación excesiva del espíritu colectivo: los desfiles socialistas, las grandes conmemoraciones colectivas, las emociones forzadas (o tal vez no forzadas) con la muerte de algún dictador. En el espacio de la memoria colectiva, las películas y la televisión evocan sentimientos diferentes: sentimentales, trágicos, jubilosos, gozosos y tristes. Tocando la pantalla de televisión en el gabinete, el visitante puede elegir entre los siguientes iconos, emblemas o narrativas de las memorias colectivas:

—Partido de fútbol entre Croacia y Alemania que terminó con un marcador de 3–0 a favor de Croacia.

—Niños muriendo de hambre en Sudán.

—Éxodo en Vokavar, de la guerra en Croacia (1992-1994).

—Éxodo de Srebrenica, de la guerra entre Bosnia y Herzegovina (1993-1996).

—Muerte de Tito en 1980.

Y así en adelante.

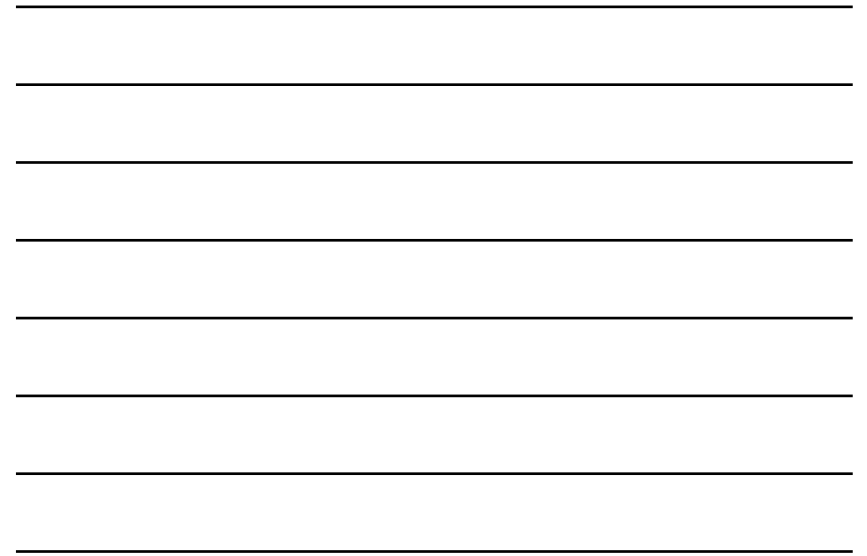
Las memorias colectivas son una forma de masturbación con una prótesis. El participante entra en el gabinete de la memoria colectiva, la puerta se cierra y ella/él trata de ganarse el premio del certificado plateado. Si este segundo intento falla también, entonces se le pide al participante que entre en el gabinete purgatorio: el gabinete de la memoria fisiológica. Aquí, Hrvatin tiene un método seguro para purgar las lágrimas del visitante: untar suavemente una rebanada de cebolla bajo la nariz es la mejor manera de estar en sincronía con nuestros recuerdos. La memoria, como un acto fisiológico en el gabinete de la memoria fisiológica, también es premiada, pero sólo con una constancia de participación, un papel sin valor. La conexión de los gabinetes con el paraíso, el infierno y el purgatorio, es una conexión que nos permite pensar en la memoria también como una construcción tropológica. Esto significa que es posible relacionar la memoria con procesos metonímicos y metafóricos, y también con diferentes actos sexuales, por ejemplo con la masturbación, con el llanto, con tocar y untar, y con desear. El resultado de estas conexiones sirve para mostrar que hoy el proceso de memorización es profundamente artificial, es decir tiene un carácter protésico.

Los tres gabinetes pueden percibirse como tres etapas de memorización y de temporización: el purgatorio es el gabinete de la memoria fisiológica, pero el infierno no es el gabinete de la memoria colectiva, sin importar que tan enfáticas

sean las imágenes colectivas; el verdadero infierno es el gabinete de la memoria individual. Es difícil arreglárselas con las propias memorias en soledad. La rebanada de cebolla es una bendición y también una bofetada en el rostro, nos permite despertar a la realidad del dolor (o quizá del placer, quién sabe) que nos permitirá sobrellevar de manera más fácil el horror de nuestras memorias más profundamente secretas.

Cada gabinete es una matriz específica de tiempo, y no un archivo. Los gabinetes de la memoria individual y de la memoria colectiva producen la experiencia de un punto muerto, pasajero en el tiempo. En el gabinete de la memoria individual, este punto muerto, se ve como una extensión del tiempo. El tiempo se percibe como un profundo viaje hacia el interior del propio cuerpo, el verse reflejado a sí mismo, una inmersión. En el gabinete de la memoria colectiva, el tiempo es un proceso de condensación. Todas las memorias tienen que ser condensadas, verificadas, purgadas en la forma de imágenes de video, una proyección de una situación, una proyección de una fina rebanada de una historia previamente mediada. En el espacio fisiológico, el tiempo es una acción puramente dinámica, una "frotación". En los tres gabinetes, la cuestión del espacio es reemplazada por el tiempo: la memoria como un proceso de incremento de tres zonas temporales diferentes, una mezcla de espacio real y de flujo de información.

Finalmente, me gustaría señalar que los cambios en el paradigma de espacio-tiempo están profundamente relacionados con la tecnología; la posibilidad de pensar en la posmodernidad sobre el espacio leído a través del tiempo, y no al revés, se debe también a Internet y a la nueva tecnología de medios. Ellas desarrollan una articulación del espacio que está sobre determinada. Pero, si estamos en Internet, en una situación de realidad virtual, o frente a una pantalla de televisión, todo lo que importa es el tiempo: el tiempo real. La tecnología ha afectado también a la memoria y ha conectado a la memoria con el tiempo y la tecnología, en vez del espacio. La memoria es vista como un aumento del tiempo, y no como un montaje en el espacio.



Directorio
Centro Nacional de las Artes

Ricardo Calderón Figueroa | Director General
Cristina Barragán Gutiérrez | Directora General Adjunta
Magdalena Mas Fuentes | Directora de Desarrollo Académico
Irma Ortega Osnaya | Directora de Difusión y Desarrollo de Públicos
Adriana Casas Mandujano | Directora del Centro Multimedia

Bibliografía

1. Baudrillard, Jean, *Simulations*, Semiotext(e), Nueva York, 1983.
2. Beardsworth, Richard, *Derrida & The Political*, Routledge, Londres y Nueva York, 1996.
3. Bukatman, Scott, *Terminal Identity*, Duke University Press, Durham y Londres, 1993.
4. Grzanic, Marina, *Fiction Reconstructed: Eastern Europe, Post Socialism and the Retro-Avant-Garde*. Edition Selene en colaboración con Springerin, Viena, 2000.
5. Hardt, Michael and Negri, Antonio, *Empire*, Harvard University Press, Cambridge, 2000.
6. Leary, Timothy, "The Cyber-Punk: The Individual as Reality Pilot", *Mississippi Review*, Mississippi, 1988, 252-65.
7. Žižek, Slavoj, *The Indivisible Remainder*, Verso, Londres y Nueva York, 1996.

Primera edición
Ciudad de México,
Noviembre del 2018
100 ejemplares
Impresos en risografía

CULTURA
SECRETARÍA DE CULTURA



ENART