

LA OBRA DE ARTE EN LA ÉPOCA DE SU REPRODUCTIBILIDAD BIOCIBERNÉTICA*

Hasta que tú naciste, los robots no soñaban, no tenían deseos.

Dicho al niño robot David por su diseñador en *Inteligencia Artificial*
(Steven Spielberg, 2000)

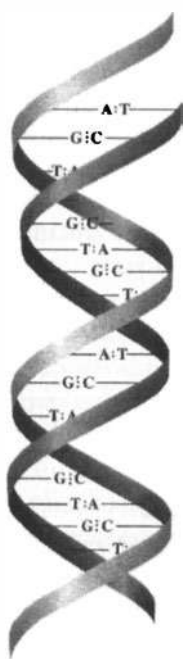
La vida de las imágenes ha tomado un giro decisivo en nuestro tiempo: el más viejo mito sobre la creación de imágenes vivas, la fabricación de un organismo inteligente por medios artificiales y técnicos, se ha convertido ahora en una posibilidad teórica y práctica gracias a las nuevas constelaciones de medios en muy distintos niveles. La convergencia de las tecnologías genéticas y computacionales con las nuevas formas de capital especulativo ha convertido el ciberespacio y el bioespacio (la estructura interna de los organismos) en fronteras para la innovación técnica, la apropiación y la explotación –nuevas formas de objetualidad y territorialidad para una nueva forma de imperio–. Steven Spielberg registra este cambio contando una historia sobre la invención de una imagen que es, de forma casi literal, una “máquina deseante”. David, la respuesta contemporánea a Pinocho, es un niño robot con sueños y deseos, con una (aparentemente) elaborada subjetividad humana. Está programado para amar y demandar amor, una demanda que se convierte en tan obsesiva (está en competencia con su “hermano” real humano por el amor de su madre) que es rechazado y abandonado. A la pregunta “¿qué quieren las imágenes?” la respuesta en este caso está clara: quieren ser amadas y ser “reales”.

*Este capítulo fue escrito a petición de John Harrington, el déan de humanidades de Cooper Union, con ocasión de la toma de posesión de su nuevo presidente en noviembre de 2000. Fue más tarde publicado en la revista *Modernism/Modernity*, una publicación de Johns Hopkins University Press (10, nº 3 [septiembre de 2003]: 481-500).

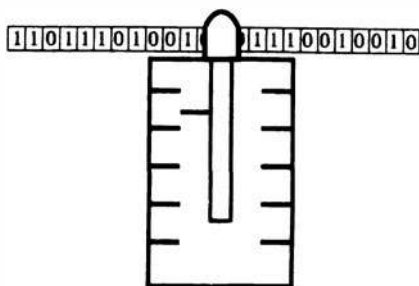
La genialidad de Inteligencia Artificial no está en su narrativa, que está llena de momentos burdos e inverosímiles, sino en su visión de un nuevo mundo y de sus nuevos objetos y medios. David es un perfecto simulacro de un niño fotogénico y adorable. Es encantador y tierno en todos los sentidos. El punto de vista filmico nos anima a identificarnos de arriba abajo con él y a despreciar a su madre por rechazarlo. Aun subrayando la enfermiza y dulce fantasía de la felicidad madre-hijo (¿una resolución utópica del complejo de Edipo?) muestra el horror del doble, del encuentro de uno mismo con su imagen en el espejo reproducida de forma autónoma, el horror que incluso el niño robot es capaz de sentir cuando ve montones de sí mismo duplicados en la línea de montaje, preparados para ser empaquetados para la temporada de compras de Navidad. La fantasía de Inteligencia Artificial, entonces, es una exageración extrema de lo asombroso, de la vieja y familiar fobia o superstición que se lleva a cabo de un modo inesperado. Esta fantasía, por supuesto, estaba ya predicha desde siempre, desde el momento de la creación de Adán del barro rojo del suelo, desde la creación del primer dibujo con la tierra roja del bermellón, desde el moldeado del becerro de oro a partir de la joyería egipcia. En nuestro tiempo, los materiales son sustancias orgánicas, proteínas, células y moléculas de ADN, y los procedimientos de dar forma y moldear son computacionales. Ésta es la era de la reproductibilidad biocibernética, cuando (como suponemos) las imágenes realmente cobran vida y quieren cosas. Lo que sigue es un intento de esbozar una breve descripción de este momento y de evaluar algunas de las prácticas artísticas que lo han acompañado.

Las actuales revoluciones en biología y en informática (identificadas aquí con las imágenes de la doble hélice y de la Máquina de Turing [figs. 92, 93]), y sus implicaciones para la ética y la política generan una batería de nuevas preguntas para las que las artes, las disciplinas humanísticas tradicionales y los modos de racionalidad de la Ilustración parecen estar difícilmente preparados. ¿Qué tiene de bueno siquiera hablar sobre lo humano si una humanista como Katherine Hayles tiene razón al argumentar que vivimos en una era poshumana¹? ¿Qué sentido tiene hacernos las grandes preguntas filosóficas sobre el sentido de la vida cuando parece que estamos a punto de reducir la más antigua

1 Katherine Hayles, *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics* (Chicago: University of Chicago Press, 1999).



92. Doble hélice. Digital Media Laboratory, University of Chicago.



93. Máquina de Turing. Digital Media Laboratory, University of Chicago.

pregunta sobre la metafísica a lo que el filósofo Giorgio Agamben ha llamado “nuda vida”, una cuestión de medios técnicos, un proceso químico calculable²? ¿Y qué hay del antiguo misterio en torno a la muerte en un tiempo de *neomorts*, de comas extendidos indefinidamente y de trasplantes de órganos? ¿Es ahora la muerte un mero problema que se solucionará con la ingeniería y que decidirán los abogados? ¿Cuál es la estructura del conocimiento científico y técnico en sí? ¿Es una colección de sentencias y proposiciones lógicamente validadas o un sistema discursivo que se autocorriges? ¿O está plagado de imágenes, metáforas y fantasías que cobran vida por sí mismas y que convierten el sueño del dominio racional absoluto en una pesadilla de confusión y de incontrollables efectos colaterales? ¿Hasta qué punto las innovaciones técnicas en biología e informática tan ampliamente pregonadas no son sino proyecciones míticas o síntomas, más que causas determinantes? Y, sobre todo, ¿quién está en posición de reflexionar sobre estas preguntas, o más bien, qué disciplinas tienen las herramientas para poner en orden estas cuestiones? ¿Apelamos a los artistas o a los filósofos, a los antropólogos o a los historiadores del arte, o nos volvemos hacia los partidarios de las formaciones híbridas, como los “estudios culturales”? ¿Con-

2 Giorgio Agamben, *Homo Sacer: Sovereign Power and Bare Life* (Stanford, California: Stanford University Press, 1998).

fiamos en los ingenieros genéticos y en los hackers informáticos para reflexionar sobre el significado ético y político de su trabajo? ¿O nos volvemos hacia el nuevo campo llamado bioética, una profesión que requiere menos credenciales de las que esperamos de un peluquero y que corre el riesgo de convertirse en parte del aparato publicitario de las corporaciones cuyo comportamiento se supone que controlan –por ejemplo, la Comisión Presidencial de Bioética de George W. Bush, un frente para la reafirmación de la devoción cristiana más tradicional y de las fobias sobre el proceso reproductivo³–?

Me gustaría poder prometer respuestas claras e inequívocas a estas preguntas, una colección de tesis dialécticas del tipo de las del manifiesto de Walter Benjamin de 1935, “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica”. Todo lo que puedo ofrecer, desafortunadamente, es un objeto para una investigación, el concepto de “reproducción biocibernética”. Las preguntas, entonces, son las siguientes: ¿Qué es la reproducción biocibernética? ¿Qué se está haciendo con ella a través de las prácticas críticas y artísticas, y qué se podría hacer?

En primer lugar, una definición. La reproducción biocibernética es, en su sentido más estricto, la combinación de la tecnología informática y de la ciencia biológica que hace posible la clonación y la ingeniería genética. En un sentido más amplio, se refiere a los nuevos medios técnicos y a las estructuras de la economía política que están transformando las condiciones de todos los organismos vivos de este planeta. La biocibernética oscila, entonces, desde los más grandiosos planes para ingeniar un nuevo mundo mejor de perfectos ciborgs, hasta la habitual escena de los gimnasios americanos, donde los clientes obesos y de mediana edad sudan y forcejean mientras están cablea-

3 Véase, por ejemplo, Leon Kass's “Testimony Presented to the National Bioethics Advisory Commission”, 14 de marzo de 1997, Washington D. C. (<http://www.all.org/abac/clontx04.htm>, 21 de mayo de 2003), para una muestra de los razonamientos en contra de la clonación humana: “La repugnancia es a menudo la portadora emocional de la sabiduría profunda, más allá del completo poder de la razón para articularlo. ¿Puede alguien realmente dar un argumento completamente apropiado para el horror del incesto padre-hija (aunque sea con consentimiento) o practicar sexo con animales o comer carne humana, o incluso sólo violar o matar a otro ser humano? ¿Podría el fracaso al dar una justificación racional completa para la repulsión ante estas prácticas hacer esa repulsión éticamente sospechosa? En absoluto. Desde mi punto de vista, nuestra repugnancia ante la clonación humana pertenece a esta categoría”.

dos a un número indefinido de monitores digitales que registran sus signos vitales y demás estadísticas vitales —especialmente el número de calorías consumidas—. No es sólo la escena del prístino laboratorio poblado de técnicos de bata blanca y de medios electrónicamente controlados, sino el mundo del puesto de ordenadores desordenado y caótico, de los virus destructivos y del síndrome del túnel carpiano.

Eso es por lo que adopto el término *biocibernética*, polisilábico y casi un trabalenguas, antes que el más compacto *cibernética* para basar en este concepto una tensión dialéctica fundamental. La palabra *cibernética* proviene de la palabra griega usada para referirse al timonero de un barco y, de este modo, sugiere disciplina de control y gobierno. Norbert Wiener, que inventó el concepto, llamó cibernética al “campo completo de la teoría de control y comunicación, sea en una máquina o en un animal” (*OED*, 1948 ed.). *Bios*, por otra parte, se refiere a la esfera de los organismos vivos que se supone que están sujetos a este control, pero que pueden, de una forma u otra, resistirse a él, insistiendo en “una vida propia”. La *biocibernética*, entonces, se refiere no sólo al campo del control y de la comunicación, sino a aquello que elude el control y que rechaza comunicarse. En otras palabras, quiero cuestionar la noción que nuestro tiempo ha descrito apropiadamente como la era de la información, la era digital o la era de la informática, y sugerir un modelo más complejo y conflictivo que vea conectados a todos estos modelos de cálculo y de control en una lucha contra las nuevas formas de incalculabilidad e incontrolabilidad, desde los virus informáticos hasta el terrorismo⁴. La era de la información puede ser mejor

4 La noción de la digitalización como disolvente universal ha sido un lugar común en los estudios de medios, desde la visión de Marshall McLuhan de una aldea global electrificada hasta la afirmación de Friedrich Kittler de que “cualquier medio puede ser traducido a otro” en la era de la informática. Véase *Gramophone, Film, Typewriter* (Stanford, California: Stanford University Press, 1999). 2. Este tipo de sentencias infravalora los efectos y las dificultades de la traducción. La era de la “comunicación” y de la “traducibilidad” cibernética estaría mejor descrita como una Babel electrónica en la que cada artefacto requiere de un artefacto intermedio para hablar a otro artefacto. Estoy contento de ver, desde esta consideración, que los nuevos teóricos de los medios como Lev Manovich están rechazando ahora lo digital como un término maestro, pero no estoy tranquilo con el reemplazo de Manovich de lo “programable” como su sustituto, en tanto que sólo eleva el problema dialéctico de lo improgramable. Véase *The Language of New Media* (Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2001). Véase también Brian Massumi, “On the Superiority of the Analog”, en

llamada la era de la mal- o de la desinformación, y la era del control cibernético, si la prensa diaria me está diciendo la verdad, se parece más a una época de pérdida de control. En resumen, la era digital, lejos de estar técnicamente determinada de alguna forma directa por los ordenadores e Internet, engendra nuevas formas de experiencia física, analógica y no digital; y la era de la cibernética genera nuevas razas de entidades biomórficas, entre las que debemos nombrar a las máquinas inteligentes, como las “bombas inteligentes” y aquellas máquinas incluso más inteligentes todavía conocidas como “terroristas suicidas”. El resultado final y la tendencia global de la bomba inteligente y del terrorista suicida son las mismas, a saber, la creación de una forma de vida biocibernética, la reducción de un ser vivo a herramienta o máquina, y la elevación de una mera herramienta o máquina al nivel de una criatura inteligente y adaptable.

Entonces, invocando el concepto de *bios* como una zona de resistencia e incalculabilidad, no quiero presuponer que haya algunas reservas de “fuerzas vitales” que estén en contra de las operaciones mecánicas y racionales de la cibernética. Mi objetivo, más bien, es observar que dentro del corazón mismo de la cibernética el *bios* asoma la cabeza de formas muy concretas, más conspicuamente en los virus informáticos, pero también de formas más sutiles, como en el deterioro de la información que acontece en el fenómeno de la “compresión con pérdida”⁵. También quiero enfatizar las operaciones de doble sentido de la desintegración de las oposiciones entre lo mecánico y lo orgánico. No es sólo que las cosas vivientes se conviertan en algo similar a las máquinas, sino que las máquinas, ahora más que nunca, se comportan como cosas vivas, y que la línea entre el *hardware* y el *software* se enreda cada vez más con una tercera zona que puede llamarse “*wetware*”. Al nivel más global de los macroorganismos, es imposible ignorar la emergencia de un paradigma biocibernético en el trabajo de los investigadores informáticos como Albert-László-Barabási, que remarca que “los investigadores de Internet son como doctores tratando de averiguar a qué se parecen sus pacientes”. “La redundancia en la red” ha alcanzado una complejidad

Parables for the Virtual (Durham, Carolina del Norte: Duke University Press, 2002), 143, para un argumento similar contra la idea de una “era digital”.

5 Para más información sobre este fenómeno, véase Manovich, *The Language of New Media*, 54.

“que se parece a lo que los biólogos han encontrado en los organismos vivos”, mientras que (por otra parte) “algunos biólogos esperan que tales estudios [de Internet] puedan ayudarlos a encontrar las claves para los más profundos misterios de la naturaleza”⁶. Los artistas de Internet, como Lisa Jevbratt, se toman casi en serio la metáfora de Internet como un organismo vivo. Jevbratt, de hecho, cree que es un organismo *mori-bundo*, y su obra está dedicada a hacer visibles sus procesos vitales y sus tendencias patológicas⁷.

Podría ser útil aquí detenernos para un breve interludio teórico, para poner toda esta cuestión en un marco teórico e histórico mayor: el punto de vista de la semiótica y de la iconología (el estudio de los signos y de las imágenes). En esta perspectiva más amplia, la relación entre el *bios* y lo ciber es una reescritura de la dialéctica tradicional entre la naturaleza y la cultura, entre los seres humanos y sus herramientas, artefactos, máquinas y medios —en resumen, el “mundo antropogénico al completo”, como solíamos llamarlo—. También es una reconstrucción de la antigua batalla entre la imagen y el mundo, el ídolo y la ley. El cibertimonero es el código digital, el sistema alfanumérico de cálculo e iterabilidad que hace del lenguaje y de las matemáticas los instrumentos de control de la racionalidad humana, desde los cálculos ingeniosos hasta la estimación inteligente. Como el teórico literario Northrop Frye una vez apuntó, el verdadero regalo a los seres humanos sobre el monte Sinaí no fue la ley moral (que ya se conocía en las tradiciones orales), sino la ley semiótica, que reemplazó a los sistemas de escritura pictográficos con un alfabeto fonético, a la escritura analógica con la digital⁸. Lo ciber es el juez y el diferenciador, el que ordena escribir el código. El *bios*, por otra parte, tiende hacia el registro analógico o hacia el “mensaje sin un código”, como dijo

6 Los comentarios de Barabási se citan en el artículo de Jeremy Manier “Evolving Internet Boggles the Mind of Its Originators”, *Chicago Tribune*, 6 de octubre de 2002, 1. Véase Barabási, *Linked: The New Science of Networks* (Nueva York: Perseus Publishing Co., 2002).

7 Jevbratt es miembro de la facultad de artes de la University of California-Santa Barbara. Sus comentarios sobre Internet como una forma de vida fueron parte de su presentación en la conferencia/exposición “Rethinking the Visual/Mapping Transitions” en la University of Colorado, Boulder, 13-14 de septiembre de 2002.

8 Northrop Frye, *Fearful Symmetry* (Princeton, Nueva Jersey: Princeton University Press, 1947), 416.

Roland Barthes al hablar de la fotografía⁹. Es el dominio de la percepción, la sensación, la fantasía, la memoria, la similitud, las imágenes —en resumen, lo que Jacques Lacan llama lo Imaginario—.



94. Ráptor digital. Fotograma de *Parque Jurásico* (dir. Steven Spielberg, 1993).

Tradicionalmente, estas categorías permanecían en jerarquías estables: se suponía que la razón, el logos y lo Simbólico mandaban, y que la imagen se relegaba a la esfera de las emociones, las pasiones y los apetitos. Eso es por lo que las amonestaciones contra la idolatría y el fetichismo se asocian tan a menudo con las acusaciones de materialismo y sensualidad. Pero aquí está el curioso giro de nuestro tiempo. Lo digital se declara triunfante en el mismo preciso momento en el que se anuncia el frenesí de la imagen y del espectáculo. ¿Qué es? ¿La palabra o la imagen? Raymond Bellour apunta que “durante medio siglo toda la reflexión francesa ha sido extraída con las pinzas de la palabra y de la imagen”, un modelo que rastrea en Lacan, Deleuze, Roland Barthes y Foucault. Bellour compara este tejido de la palabra y de la imagen, del discurso y de la figura, de la fantasía y de la ley con una “doble hélice” de signos y sensaciones que constituyen la evolución de los nuevos medios y de las nuevas “especies de imágenes” de nuestro tiempo¹⁰. Como sugiere la metáfora de la hélice de Bellour,

9 Roland Barthes, “The Photographic Message”, en *Image/Music/Text*, trad. Stephen Heath (Nueva York: Hill & Wang, 1977), 19.

10 Raymond Bellour, “The Double Helix”, en *Electronic Culture: Technology and Visual*

la dialéctica palabra-imagen parece estar reapareciendo al nivel de los propios procesos vitales. Una imagen de esta aparición se ofrece en un fotograma de *Parque Jurásico* [fig. 94], en el que el velocirraptor queda atrapado en el haz del proyector de la película de orientación del parque, con su piel haciendo de pantalla para la representación de los códigos de ADN que fueron usados para clonar a la criatura a partir de restos fósiles de tejido vivo. Esta imagen ofrece una metaimagen de la relación entre los códigos digitales y analógicos, del guion del ADN y del organismo visible que produce.

Voy a daros un minucioso argumento para demostrar que algo como la reproducción biocibernética es, en verdad, la técnica y la ciencia dominantes de nuestra era, que la biología ha reemplazado a la física en las fronteras de la ciencia y que la información digital ha reemplazado a los quanta físicos de masa y energía como la forma dominante de materialidad imaginada. Cualquiera que haya leído a la historiadora de la ciencia Donna Haraway sobre los cíborgs o haya visto películas de ciencia ficción durante los últimos veinte años no puede menos que quedarse admirado por la generalización de este tema¹¹. Películas como *Blade Runner*, *Alien*, *Matrix*, *Videodrome*, *La mosca*, *El sexto día*, *Inteligencia Artificial* y *Parque Jurásico* han dejado claro el montón de fantasías y fobias que rodean a la biocibernética: el espectro de las “máquinas vivas”, la reanimación de la materia muerta y de los organismos extintos, la desestabilización de la identidad y la diferencia de especies, la proliferación de los órganos protésicos y los aparatos perceptivos, y la infinita maleabilidad de la mente y del cuerpo humanos se han convertido en lugares comunes de la cultura popular.

El contraste entre el modelo mecánico y el biocibernético se ilustra de forma vívida en el cíborg “último modelo” de *Terminator 2: El juicio final* de Arnold Schwarzenegger [figs. 95, 96, 97]. Schwarzenegger interpreta el papel de un robot tradicional, un ensamblaje mecánico de engranajes, poleas y pistones dirigido por un cerebro informático y por los más avanzados servomotores. Se enfrenta, sin embargo, a un

Representation, Timothy Druckrey (ed.) (Nueva York: Aperture, 1996), 173-99.

11 Entre las publicaciones más recientes de Donna Haraway sobre este tema, véase *Modest_Witness@Second_Millennium.FemaleMan_Meets_OncoMouse* (Nueva York: Routledge, 1997). Véase también *The Cyborg Handbook*, Chris Hables Gray (ed.) (Nueva York: Routledge, 1995).



95. Fotograma de *Terminator 2: El juicio final* (dir. James Cameron, 1991): la cara del ciborg Arnold Schwarzenegger se ha despellejado, revelando el metal bajo su piel.

96. Fotograma de *Terminator 2*: el ciborg de mercurio T 1000.

97. Fotograma de *Terminator 2*: T 1000 adoptando la forma de un suelo de baldosa.

Terminator último modelo compuesto de “metal vivo”, una quimera capaz de cambiar de forma como si fuera un imitador universal, pudiendo adoptar cualquier identidad. Hacia el final de esta película, estamos predispuestos a sentir nostalgia por los viejos tiempos de los hombres mecánicos que se lamentaban por su incapacidad para llorar, y a sentir horror por la nueva figura de la infinita mutabilidad y mutación, que persigue implacablemente la extinción de la especie humana¹².

Así, expondré como una proposición vacía que la reproducción biocibernética ha reemplazado a la reproducción mecánica de Wal-

12 Los talentos imitativos de David, el niño robot de *Inteligencia Artificial* de Steven Spielberg, son, desde luego, mucho más perturbadores que los del nuevo modelo de Terminator, cuyas habilidades nunca captan la simpatía de la audiencia, ni siquiera en su momento de “fusión” espectacular, cuando se transforma velozmente en todos los personajes que ha adoptado durante la película. Quizás el momento más terrorífico de la película es cuando el Terminator suplanta la voz del hijo, y luego el cuerpo de su madre, interpretando las dos caras del drama edípico que estructura *Inteligencia Artificial*.

ter Benjamin como el determinante técnico fundamental de nuestra época¹³. Si la reproductibilidad mecánica (fotografía, cine y procesos industriales asociados, como la línea de ensamblaje) dominaron la era moderna, la reproducción biocibernética (informática de alta velocidad, vídeo, creación de imágenes digitales, realidad virtual, Internet y la industrialización de la ingeniería genética) domina la era de lo que hemos llamado posmodernidad. Este término, que juega su papel como marcador de posición en la década de los setenta y en la de los ochenta, ahora parece que ha sobrevivido a su utilidad y está preparado para ser reemplazado por nociones más descriptivas, como biocibernética, aunque, incluso mientras nos movemos hacia esta descripción más positiva, será importante no olvidar las labores del concepto de posmodernidad como un esfuerzo para ir más allá de las estrechas nociones de la determinación técnica y para reconstruir el marco cultural completo de una era¹⁴.

Sin embargo, tener una nueva etiqueta es sólo empezar con la investigación, no concluirla. Si perseguimos la cuestión con el espíritu de “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica” de Walter Benjamin, entonces cada término necesita ser reexaminado. *Arte* o *Kunst*, como ya vio Benjamin, no sólo significa las artes tradicionales de la pintura, la escultura y la arquitectura, sino el rango completo de los nuevos medios técnicos (fotografía, cine, radio, televisión) que estaban emergiendo en ese tiempo. La “obra” en sí misma

13 Se podría debatir si Benjamin estaba pensando en la reproducción “mecánica” en su sentido más estricto; la palabra clave en el título de su ensayo podría ser también traducida —o incluso transliterada— como *técnica*, no *mecánica*. Sin embargo, esta traducción ha logrado ahora un tipo de autoridad independiente y, en cualquier caso, podría todavía prevalecer la afirmación de que estamos tratando con nuevas formas de “reproducción técnica” (biocibernética más que mecánica). ([N. de la T.] A la hora de traducir al inglés *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, de Walter Benjamin, se optó por traducir el término alemán *technischen* como *mechanical*. Sin embargo, en castellano se mantuvo el término “técnica”, más fiel al original alemán, por lo que la discusión que recoge Mitchell sólo afecta al mundo anglosajón.)

14 Parece claro que la posmodernidad se ha convertido ahora en un historicismo, un término del período de la era que comienza en los sesenta y termina en algún momento en torno a la caída del Muro de Berlín, aproximadamente 1968-1990. Mi intuición es que tuvo su mayor influencia sobre el pensamiento histórico en la década de los ochenta, cuando sirvió como punto de reunión para numerosos proyectos de la crítica política y cultural.



98. Fotograma de *eXistenZ* (dir. David Cronenberg, 1999): línea de montaje orgánica.

es profundamente ambigua, así como el objeto del arte (*Kunstwerk*), el medio del arte o la propia tarea (la obra como *Kunstarbeit*) a la que las artes deben engendrarse. *Reproducción y reproductibilidad* significan algo bastante diferente ahora, cuando las cuestiones centrales de la tecnología no son ya las “producciones en masa” de los bienes de consumo o las “reproducciones en masa” de las imágenes idénticas, sino los procesos reproductivos de las ciencias biológicas y la producción de imágenes infinitamente maleables y digitalmente animadas. ¿Qué significa cuando el objeto paradigmático de la línea de montaje no es ya un mecanismo sino un organismo de ingeniería [fig. 98]? ¿Y cómo se altera la vida de este organismo cuando el medio en el que se desarrolla es una fusión de códigos digitales y analógicos —el “colirio” [*eyewash*], como dice el teórico de los medios Friedrich Kittler, de la producción sensual aparente y la corriente de cifras alfanuméricas que subyacen bajo ella—¹⁵?

Quiero centrarme en tres consecuencias del nuevo modo de reproducción biocibernética, cada una de las cuales tiene su contrapartida en el análisis de Benjamin de la reproducción mecánica. Las expongo como tres afirmaciones categóricas: primero, la copia ya no es una reliquia inferior o degradada del original, sino que es, en principio, una mejora del original; segundo, las relaciones entre el artista y la obra, la

15 Kittler, *Gramophone, Film, Typewriter*, 1.

obra y su modelo, son a la vez más distantes y más íntimas que cualquier cosa posible en el reino de la reproducción mecánica; y tercero, una nueva temporalidad, caracterizada por una erosión del evento y una profundización en el pasado relevante, produce un sentido peculiar de “estasis acelerada” en nuestro sentido de la historia¹⁶.

Primero, la cuestión del original y la copia implicada en la “reproductibilidad”. Benjamin argumentó de forma célebre que el advenimiento de las copias fotográficas estaba produciendo una “degradación del aura” —una pérdida de la presencia, autoridad y mística única del objeto original—. La reproducción biocibernética lleva este desplazamiento del original un paso más allá y, al hacerlo, revierte la relación de la copia con el original. Ahora tenemos que decir que la copia, en todo caso, tiene incluso *más* aura que el original. Precisamente en un mundo donde la propia idea de lo único original parece una ficción meramente nominal o legal, la copia tiene todas las papeletas para ser una mejora o un realce de lo que quiera considerarse como el original. La reproducción digital de sonidos e imágenes visuales, por ejemplo, necesita no caer en una erosión de la viveza o de la semejanza con la vida, pero puede, de hecho, mejorar el material original con el que empieza, cualquiera que sea éste. Las fotografías de las obras de arte pueden “frotarse” para quitar las imperfecciones y el polvo; en principio, se pueden borrar digitalmente los efectos del envejecimiento en una pintura al óleo y la obra se puede restaurar en una reproducción hasta su prístina originalidad. Por supuesto, esto todavía constituiría una pérdida del aura que Benjamin asocia con la adición de historia y de tradición alrededor del objeto; pero si el aura significa recuperar la vitalidad original, literalmente el “aliento” de vida del original, entonces la copia digital puede acercarse más a parecerse o a sonar como el original que el original mismo. Y el entorno de trabajo milagroso de Adobe Photoshop preserva incluso la “historia” de las transformaciones entre el original y la copia, por lo que cualquiera puede ser revertida.

16 Cada una de estas transformaciones, por supuesto, se ha analizado de forma extensiva en la literatura sobre Benjamin y en otros contextos. El problema de la copia se ha teorizado, quizás, de la forma más célebre en el concepto de simulacro de Baudrillard y Fred Jameson ha analizado de forma extensa el problema de la temporalidad. Para un tratamiento reciente de esta cuestión, véase Jameson, “The End of Temporality”, *Critical Inquiry* 29, n° 4 (verano de 2003): 695-714.

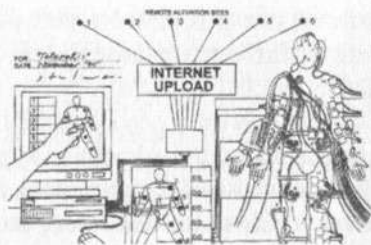
Esta cuestión se vuelve incluso más evidente cuando pensamos en la manipulación de las copias y de los originales *genéticos*. La clonación es un proceso que, en principio, está predestinado no sólo a producir un gemelo idéntico del tejido orgánico o del organismo original, sino a producir una copia mejorada y realzada. Nuestros niños o nuestros descendientes clonados darán un nuevo significado a “es la imagen de su madre” y, por supuesto, la promesa implícita es que la constitución genética del niño se habrá “frotado” para quitar las imperfecciones que hacen al progenitor un espécimen menos perfecto. La película *Gattaca*, cuyo título está compuesto de las cuatro letras del código molecular del ADN, ofrece una imaginaria vívida del nuevo mundo feliz prometido por este proceso de copiar formas de vida mejoradas. Los experimentos de Eduardo Kac con obras de arte transgénicas prometen producir nuevos y sorprendentes organismos a través de la creación de un sitio web que responde interactivamente a los “golpes” de los visitantes produciendo mutaciones en unos microorganismos. Los experimentos de Kac de empalmar genéticamente ADN de conejo con una proteína de medusa están diseñados para producir un conejo que brille en la oscuridad, una copia que tiene más aureola, si no aura, que su original.

La segunda consecuencia de la biocibernética es la transformación de la relación entre el artista y la obra, entre la obra y el modelo, introducida por las nuevas herramientas y aparatos. En una analogía sorprendente, Benjamin contrasta la era de la reproducción manual y la de la reproducción mecánica con las figuras del mago y del cirujano, del pintor y del cámara: “El cirujano”, dice, “representa el polo opuesto al mago. El mago sana a una persona enferma por la imposición de las manos; el cirujano rebana el cuerpo del paciente [...]. El mago y el cirujano se asemejan al pintor y al cámara. El pintor mantiene su obra a una distancia natural de la realidad, el cámara penetra profundamente en su red”¹⁷. En la época de la reproducción biocibernética, han aparecido dos nuevas figuras en escena. El cámara se reemplaza por el diseñador de espacios virtuales y arquitecturas electrónicas, y el cirujano adopta las nuevas técnicas de la cirugía remota y virtual. El cirujano opera a una distancia antinatural del cuerpo del paciente, ejecutando

17 Walter Benjamin, “The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction”, en *Illuminations*, Hannah Arendt (ed.) (Nueva York: Schocken Books, 1969), 223-24.

sus gestos en una ubicación remota —otra habitación o quizás incluso otro país—. Mueve sus manos dentro de unos guantes de datos como un chamán, haciendo pases sobre un cuerpo virtual y eliminando un tumor virtual con un truco de prestidigitador. Es capaz de ensayar sus movimientos sobre un cuerpo virtual muchas veces antes de que la operación real tenga lugar. La miniaturización digital de sus movimientos le permite cortar más profundo y más fino que cualquier operación concebible en la cirugía tradicional manual. De forma parecida, el ciberartista opera simultáneamente dentro de una relación más cercana y más distante con lo real. En el caso de un artista *performer* como Stelarc, la materialidad de su obra es el cuerpo del propio artista, sujeto a cirugías protésicas para injertarse extremidades adicionales, mientras que la práctica de la *performance* puede incluir cablear el cuerpo del artista a localizaciones remotas en otros países, por lo que la *performance* interactiva puede ser conducida por los espectadores que controlan los movimientos del cuerpo del artista. La relación del artista con la obra y con la realidad corpórea, entonces, se hace más íntima que nunca, al mismo tiempo que la subjetividad del artista se dispersa y se fragmenta a través del sistema de circuitos de las extremidades protésicas y del control remoto de la audiencia [figs. 99, 100, 101].

Pero es, sobre todo, el sentido de la temporalidad lo que se transforma en la época de la biocibernética. La propia noción de una “época” definida por la determinación técnica tiene una sensación diferente en el umbral del siglo XXI. Benjamin escribió en el incómodo ínterin de las dos guerras mundiales, que habían elevado a las tecnologías de la muerte en masa y de la exterminación de poblaciones civiles a alturas sin precedentes; un tiempo de crisis y de peligro inmediato enfatizado por las catástrofes irreversibles y las innovaciones técnicas dramáticas. Nosotros vivimos en un tiempo que se describe mejor como un limbo de expectativas y ansiedades continuamente diferidas. Todo está a punto de ocurrir o quizás ya ha ocurrido sin que nos demos cuenta. La catástrofe ecológica de *Ruido de fondo* de Don DeLillo es un fiasco. La Guerra del Golfo, de acuerdo a Jean Baudrillard, no tiene lugar (aunque concedió que el 11-S muy probablemente fuera un Evento de algún tipo, aunque todavía debe averiguarse de qué tipo exactamente). El genoma humano —el propio “secreto de la vida” en sí— está decodificado y todo permanece igual. El pregonado ordenador nuevo que compraste la semana pasada estará obsoleto antes de que aprendas



98. Stelarc, *Third Arm*, 1982. Cortesía del artista.

100. Stelarc, *Diagrama de Third Arm*. Cortesía del artista.

101. Stelarc, *Evolution* (escribiendo una palabra simultáneamente con tres manos), Maki Gallery, Tokio, 1983. Fotografía de Akiro Okada. © Stelarc. Cortesía de Stelarc.

a usarlo apropiadamente. El mecanismo más simple concebible para racionalizar la vida política mediante un evento decisivo y calculable (a saber, “elección libre”) resulta no ser tan simple, y el liderazgo de la nación más poderosa del mundo está determinado por un debate sobre si las manos humanas o las máquinas deberían ser de fiar para contar el voto. No hace falta decir que las manos humanas perdieron.

Incluso la guerra, el evento más dramático y característico que los seres humanos pueden experimentar, resulta que toma en nuestro tiempo una forma radicalmente indeterminada y nebulosa. Mientras escribo, los Estados Unidos están en un estado de guerra, pero un nuevo tipo de guerra ambigua y no declarada en la que el enemigo no está en ningún sitio y está en todas partes, sin un territorio o identidad definidos; localizado en lugares lejanos como Afganistán o Iraq, pero viviendo entre nosotros en Florida; escondido en cuevas y bases secretas, o residiendo al aire libre; conduciendo sus furgonetas hacia el supermercado o como “células durmientes” que pueden despertar sin avisar para desatar plagas y destrucción. El inicio de esta guerra

se experimentó como una catástrofe dolorosa y visceral de muerte en masa y destrucción, y como un evento mediático cubierto de irrealidad e incredulidad. La conducta de la guerra variará del espionaje a la diplomacia y de los ataques de comandos a las guerras preventivas a gran escala. Será una guerra sin un frente, una retaguardia o un medio, una guerra de objetivos indefinidos y probablemente inalcanzables. Ya ha establecido un permanente estado de emergencia diseñado para consolidar el poder de un partido político único y, en verdad, de una pequeña facción dentro de ese partido. Llamar a esto una nueva forma de fascismo no es dedicarse a insultar, sino llamar a una situación por su verdadero nombre.

Mientras tanto, en el preciso instante en el que el terrorismo se está definiendo como el mayor mal de nuestra época, la película más popular de nuestro tiempo es *Matrix*, una película que glorifica a una pequeña banda de terroristas hackers que están determinados a hundir por completo el sistema económico y político mundial, ya que están resentidos porque los ordenadores controlan la vida humana. Vivimos en un tiempo muy peculiar, en el que más medios hacen circular más información a más gente que nunca antes, y aun así el fenómeno de la “desconexión” nunca ha sido más dramáticamente evidente. Los votos del electorado americano muestran un amplio descontento con prácticamente cada gran postura política del partido del gobierno, al mismo tiempo que su líder continúa disfrutando de una popularidad sin precedentes y su partido enlaza una victoria tras otra. Cada analista expresa sorpresa ante la “desconexión” que asola la consciencia pública americana (si esa frase todavía tiene algún significado), y cada análisis de esta “consciencia” sugiere que está tan irreconciliablemente dividida que es como si los americanos estuvieran viviendo en dos planetas diferentes.

Mientras tanto, la predicción de Walter Benjamin de que la raza humana podría ser capaz de ver su propia destrucción como una experiencia estética de primer orden se ha cumplido en una serie de exitosas películas de desastres apocalípticos. Más aún, Hollywood ha anticipado en numerosas ocasiones las escenas retransmitidas desde Nueva York el 11 de septiembre de 2001, como muchos observadores se habrán dado cuenta; se ha sugerido incluso que los terroristas sincronizaron la colisión del segundo avión con la torre sur del World Trade Center con la plena previsión de que cientos de videocámaras

capturarían el evento en directo, y de que lo propagarían una y otra vez alrededor del mundo.

Cada momento presente tiene que definirse contra alguna noción del pasado y el nuestro no es una excepción. Benjamin se dio cuenta de que la modernidad y la reproducción mecánica parecían traer con ellos un resurgimiento de las formaciones primitivas y arcaicas; de que la pintura moderna, por ejemplo, estaba plagada de trazas de fetichismo y de que el cine moderno estaba cumpliendo el antiguo sueño de un lenguaje jeroglífico universal que reparase el daño hecho a la Torre de Babel. Nuestro tiempo tiene su parte de fascinación por los pasados primitivos y la nueva literalización de lo vivo, la imagen deseante, como he tratado de mostrar, es la ocasión para numerosos resurgimientos de las fantasías arcaicas y premodernas sobre la creación de vida. Pero ahora nuestro sentido del pasado revivido es incluso más profundo que el marco temporal de la arqueología y la antropología. Ahora la paleontología, el estudio de las antiguas formas de vida extintas (de forma más llamativa el dinosaurio), se avecina como el marco temporal para algunos de los logros más innovadores en el arte, los medios y la tecnología. La imagen fija del velocirráptor de *Parque Jurásico* [fig. 94], como un fósil petrificado extraído del flujo del tiempo vivo, captura la paradoja de la biocibernética a la perfección. Con su piel iluminada por los códigos de ADN que lo trajeron a la vida, es una imagen dialéctica de las formas de vida más actualizadas y más antiguas —una forma de vida dominante en el mundo que antecede al advenimiento de los mamíferos, y mucho más al de los humanos, sobre la superficie de la Tierra—. Los gemelos inseparables, aunque contrarios, de la biotecnología: la constante innovación y la constante obsolescencia, la creación y la extinción de vida, la clonación reproductiva y la aniquilación de una especie, están fusionados aquí en una única *gestalt*.

El historiador del arte T. J. Clark ha escrito recientemente sobre la era moderna, el tiempo de Benjamin, de Picasso y de Lenin, como un período tan alejado de nuestro presente que requiere una “arqueología” para entenderlo¹⁸. Mi propio punto de vista es que el presente está, en un sentido muy real, incluso más lejos de nuestro entendi-

18 T. J. Clark, *Farewell to an Idea* (New Haven, Connecticut: Yale University Press, 1999), 1.

miento, y que necesitamos una “paleontología del presente”, repensar nuestra condición en la perspectiva del tiempo profundo, para producir una síntesis de las artes y de las ciencias adecuada a los desafíos que afrontamos. Artistas como Robert Smithson, Allan McCollum y Mark Dion, que han sido pioneros en la introducción de los temas de la historia natural en sus prácticas artísticas, nos han servido de guías para pensar sobre la tarea del arte en relación con las cuestiones de la ecología profunda y con el espectro de la extinción. Smithson vio su *Spiral Jetty* como un jeroglífico cósmico, como un producto de las modernas tecnologías de movimiento de tierras y como una traza geológica, como las huellas de los dinosaurios, descendiendo en espiral hacia un “tiempo profundo” que hace que nuestro propio sentido del tiempo histórico, e incluso del arqueológico, parezca breve y superficial en comparación. McCollum llevó moldes de cemento pintado de fémures de dinosaurio al atrio clásico del Carnegie Museum en Pittsburgh para evocar el modo en el que el sentido del pasado de América, al menos desde el tiempo de Thomas Jefferson, ha citado simultáneamente a la Grecia clásica y al Imperio Romano —e incluso el pasado más profundo de la historia natural que vincula la herencia de nuestra nación con el destino de los reptiles erectos gigantes que una vez gobernaron el mundo, como América lo hace ahora—. La instalación de Dion *Dinos R U.S.: When Dinosaurs Ruled the Earth* indaga en la obsesión de los típicos niños americanos de primer grado con las criaturas extintas que dominaron el mundo hace setenta millones de años. ¿Por qué resulta que el grupo animal más familiar y más profusamente publicitado del planeta Tierra en este momento es un grupo de criaturas que no se han visto nunca fuera de los museos y de las películas?

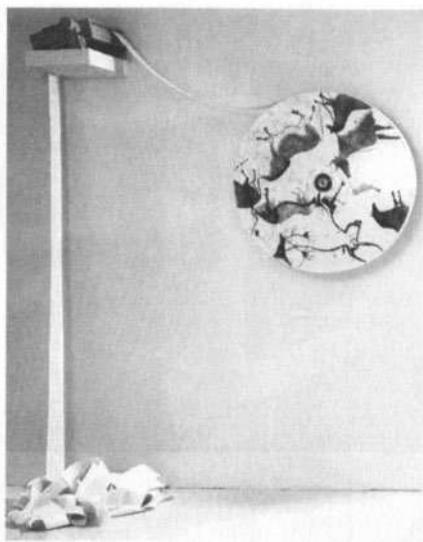
La primera conclusión de tal paleontología del presente podría resumirse en el comentario del teórico político Fred Jameson: “es ahora más fácil imaginar la muerte de la especie humana que el fin del capitalismo”. En el tiempo de Walter Benjamin, las más grandes acumulaciones de poder se localizaban en el estado-nación, en las formas de vida colectivas simbolizadas por el Leviatán de Hobbes. Theodor Adorno llamó al dinosaurio monumento al estado monstruoso total, pero en nuestro tiempo se ha convertido en la figura de un nuevo monstruo, la corporación multinacional, atrapada en una lucha darwiniana por la supervivencia de los más aptos en la que las nuevas estrategias de recortes de personal, de flexibilidad y de rápida adapta-

ción (las virtudes del velocirraptor) han reemplazado al énfasis en el gigantismo de los viejos gigantes corporativos (el poder del T-Rex).

Entonces, cualquier crítica de este modo de producción que no se dirija a la corporación como forma de vida y *Kunstwerk*, y al capitalismo multinacional como su hábitat, perderá el marco exterior de este tema. El capitalismo es ahora la única alternativa, una segunda naturaleza que opera gracias, y apela a, la legitimación de la lógica impersonal y darwinista de una primera naturaleza que tiene los dientes y las garras manchados de sangre. No es sólo que las corporaciones biotecnológicas se estén apropiando rápidamente de las patentes de los códigos genéticos de las especies de plantas, animales y productos alimenticios diseñados recientemente, o que pronto estén patentando los genes humanos y cultivando embriones humanos, sino que el hecho profundo es que estas corporaciones son en sí mismas “formas de vida” biocibernéticas, organismos colectivos que deben destruir o devorar a sus rivales para sobrevivir. Si la cibernética es la ciencia del número y de la computación, es quizás el perfecto *modus operandi* para los nuevos modelos de corporación basados en el capital financiero especulativo (como distinto del capital innovador o empresarial), ejemplificado por la burbuja de las “punto com” y por los fabulosos métodos de contabilidad que hicieron que Enron pareciera ser tan rentable. (Los “socios” de Enron que fueron diseñados para tragarse la deuda y para mejorar la matriz de la hoja de balance fueron llamados, de forma reveladora, “raptors”). Por supuesto, supervisando a estas entidades corporativas legítimas o “normales” están sus contrapartidas oscuras, los cárteles del terrorismo y las organizaciones criminales internacionales, completados con los ejércitos privados y las operaciones legítimas “tapadera”. Como Hyman Roth le dijo de forma tan profética a Michael Corleone en *El padrino II*: “Michael, somos más grandes que General Motors”.

Entonces, ¿qué es la “obra” de arte en esta época? ¿Cuál es su labor frente a la biocibernética y a los nuevos cuerpos corporativos y físicos que está engendrando? El volumen real y la variedad de nuevas producciones artísticas que tratan de los temas y las cuestiones de la biocibernética, de hecho, hacen muy difícil cualquier resumen. Cuando escribí el primer borrador de este capítulo en el otoño de 2000, una única muestra en el Exit Art Gallery de Nueva York fue capaz de reunir a veinte artistas que tenían algo que decir o mostrar sobre esta

temática. Desde ese momento, se han organizado un montón de exposiciones y muestras específicamente sobre este tema. Por supuesto, hay poco acuerdo sobre qué es, exactamente, el “tema” en cuestión. Para algunos artistas, como Janet Zweig, parece ser una cuestión eternamente recurrente, que se mantiene desde las primeras imitaciones artísticas de la vida, las legendarias pinturas rupestres de Lascaux [fig. 102]. Zweig transfiere copias pintadas a mano de estas pinturas rupestres al costado de un carrete de cinta de ordenador impreso con los códigos genéticos de animales similares, como diciendo



102. Janet Zweig y Laura Bergman, *Abstraction Device*, 2000. Cortesía de Janet Zweig.

que la relación entre lo *bios* y lo *cíber* siempre ha estado con nosotros. Otros tratan a las tecnologías genéticas como el contenido de un medio tradicional, como la pintura o la escultura. *The Farm*, de Alexis Rockman [fig. 103] representa un campo de soja que, de acuerdo con las instrucciones del artista, “debe leerse de izquierda a derecha. La imagen empieza con las versiones ancestrales de animales internacionalmente conocidos y se desplaza en horizontal para presentar una documentada especulación sobre cómo podrían verse en el futuro”¹⁹. *Smile Tomato* de Laura Stein [fig. 104] lleva a su extremo lógico la noción de las frutas y verduras genéticamente alteradas. Si podemos diseñar productos agrícolas que mantengan su apariencia fresca (si no su sabor) indefinidamente, ¿por qué no diseñar frutas y vegetales con caras sonrientes?²⁰ La representación de la “estructura genética

19 Todas las citas de artistas del Exit Art Show se han tomado de la publicación de la galería *Paradise Now: Picturing the Genetic Revolution*, comisariada por Marvin Heiferman y Carol Kismaric, del 9 de septiembre al 28 de octubre de 2000.

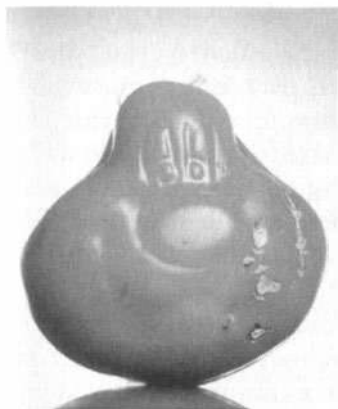
20 Evonne Levy eleva una interesante cuestión en torno al tomate de Laura Stein en



103. Alexis Rockman. *The Farm*, 2000. © 2003 Alexis Rockman / Artists Rights Society (ARS), Nueva York. Cortesía de Gorney Bravin + Lee. Nueva York.

del cáncer” a tamaño humano de Ron Jones, al estilo de las esculturas abstractas de Jean Arp [fig. 105], nos recuerda el rol tan específico que el modelado escultórico ha desempeñado en la investigación genética. El biólogo Robert Pollack, uno de los pioneros de la investigación del ADN, apunta que “la doble hélice fue a menudo comparada con un monumento constructivista” y argumentó que “la relación del ADN con las estructuras de proteínas que las ‘manifiestan’ o las ‘expresan’ es

relación con la tradición artística de la idealización. La noción de una función idealizadora para el artista, como un perfeccionista y mejorador de imágenes (y quizás de formas de vida), parece haber sido desplazada por obras de este tipo hacia una idealización del científico biólogo, que trabaja para mejorar especies a través de la ingeniería genética. ¿Significa esto que el artista ahora está relegado principalmente a crear contraimágenes de idealización, en las que el artista critique, parodie y satirice las “mejoras” prometidas por la genética? ¿O todavía hay lugar para un rol positivo para el artista en la era de la biocibernética?



104. Laura Stein, *Smile Tomato*, 1996. Cortesía de la artista.

105. Ronald Jones, *Untitled (DNA fragment from Human Chromosome 13 carrying Mutant Rb Genes, also known as Malignant Oncogenes that trigger rapid Cancer Tumorigenesis)*, 1989. Cortesía del artista y Metro Pictures.

106. Bryan Crockett, *Ecce Homo Rattus*, 2000. Mármol, resina epoxi y acero inoxidable, 2, 75 x 1 x 1 metros. Colección de JGS, Incorporated. Cortesía de Lehmann Maupin Gallery, Nueva York.

como la de una *frase* con una *escultura* que promulga el significado de la frase”²¹. La magnificación escultórica está también sobre la mesa en el *OncoMouse* de Bryan Crockett, “el primer ratón de laboratorio transgénico patentado” [fig. 106], que da un tratamiento grotescamente monumental a la ingeniería de los animales de los laboratorios de diseño. Crockett justifica la escala humana de su ratón de casi dos metros vinculándolo con la figura de Cristo, llamándolo *Ecce Hommo Rattus*, el principal animal sacrificial en los rituales de la investigación sobre el cáncer²².

Sin embargo, quizás el tipo de arte biocibernético más inquietante y provocativo sea la obra que no intenta representar la revolución genética, sino que, en su lugar, participa de ella. La instalación de

21 Robert Pollack, *Signs of Life* (Nueva York: Houghton Mifflin, 1994), 71-72.

22 Laura Schleussner, una artista de Berlín que trabaja con cuestiones genéticas, ha sugerido la idea de una exposición sobre la historia natural de los “animales sacrificiales” de la ciencia moderna, en la que se los elevaría desde el anonimato y el estatus genérico de las especies/especímenes y se les restauraría la individualidad del nombre propio. Para más información sobre el *OncoMouse*, véase Haraway, *Modest_Witness*.

Eduardo Kac, *Genesis 1999*, es una “obra de arte transgénica conectada a Internet”, una obra interactiva que traduce las visitas o “golpes” al sitio web de la instalación a instrucciones para realizar mutaciones genéticas aleatorias en unos microorganismos. El arte transgénico es, en palabras de Kac, “una nueva forma de arte basada en el uso de las técnicas de la ingeniería genética para transferir genes sintéticos a un organismo o para transferir material genético natural de una especie a otra para crear seres vivos únicos”. La obra más notable de Kac es un conejo llamado “Alba”, producido por el empalme genético de una proteína de medusa con ADN de conejo. Alba, entonces, está diseñado para ser un conejo fluorescente, aunque, supuestamente, su “aureola” es visible sólo si uno aparta el pelo y examina la piel bajo una luz especial. Hay, además, un problema con exponer realmente a Alba, ya que el gobierno francés y el laboratorio patrocinador que diseñó el conejo han rechazado ponerlo en libertad para el artista.

La obra de Kac dramatiza la dificultad que tiene el arte biocibernético para hacer sus objetos o modelos visibles. Al mirar la instalación *Génesis* o al escuchar sobre el conejo sintético, básicamente se está asumiendo como dogma de fe que la obra existe y que está haciendo lo que se dice que está haciendo. No hay, en un sentido muy real, nada que ver en la obra sino documentos, aparatos, cajas negras y rumores de mutaciones y monstruos. Quizás ésta sea la clave y la obra de Kac se vea mejor en el contexto del arte conceptual, que a menudo renuncia a la recompensa visual. El objeto de mimesis aquí es realmente la invisibilidad de la revolución genética, su inaccesibilidad a la representación. Entonces, el tema real deviene en la idea de la obra y en el debate crítico que la rodea, tanto como en su realización material. En respuesta a la objeción predecible de que la obra es un tipo de irresponsabilidad al “jugar” con las tecnologías genéticas, la respuesta igualmente predecible de Kac sería que ese juego sin propósito está en el corazón del gesto estético en cuanto tal²³.

Larry Miller ofrece un uso más mordaz, simple y directo de las estrategias del arte conceptual en el proyecto *Genomic License* [fig. 107], que se aprovecha de las patentes de las razas de animales y plantas extendiendo la noción de mercantilización y derechos de propiedad a los

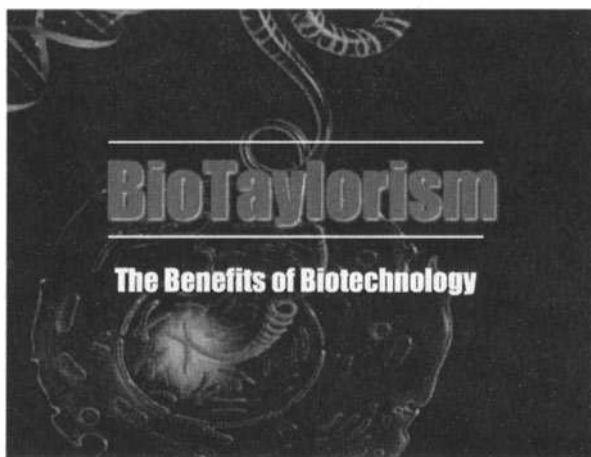
23 Para más información sobre los proyectos de Kac, véase su página web. <http://www.ekac.org/>.



107. Larry Miller, *Genomic License n° 5* (Alison Knowles Properties), 1992-97. Detalle. Cortesía del artista.

genes personales de los seres humanos. Miller patentó su propio ADN en 1989 y, desde entonces, ha continuado el proyecto distribuyendo formularios de patentes genéticas, en sus propias palabras, como “una contribución a la ‘genestética’”, o a las obras de arte que vinculen arte, ciencia, teología y capitalismo. The Creative Gene Harvest Archive es un proyecto relacionado que es parte de una obra en desarrollo de los artistas Karl S. Mihail y Tran T. Kim-Trang titulada “Gene Genies Worlwide Corporation”. Este proyecto, que se anuncia a sí mismo como “la punta de lanza del arte y de la ingeniería genética”, trata de compilar un archivo de los genes de los “genios creativos” para mejorar la especie humana.

La ironía vacía y el humor socarrón de estos proyectos parecen dejar cualquier perspectiva crítica al espectador. Un proyecto artístico que destaca por su aproximación explícitamente crítica a la biocibernética



108. Natalie Bookchin, *Biotaylorism 2000*, diapositiva 1, 2000. Cortesía de la artista.

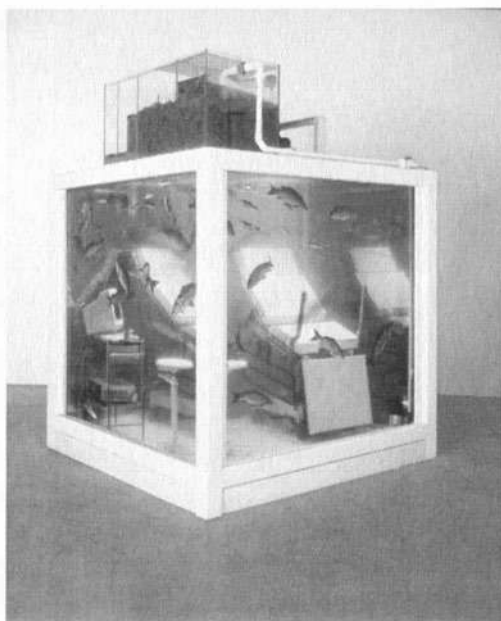
es el de un colectivo de artistas basados en Internet conocido como Rtmark. Una de las producciones más notables de este colectivo es *Biotaylorism 2000* [fig. 108], una presentación automática de PowerPoint de media hora diseñada por Natalie Bookchin de Cal Arts. Como una entidad basada en la web, Rtmark se presenta como un nuevo fondo mutual de inversión diseñado para resaltar los riesgos y las oportunidades de las sociedades corporativas biotecnológicas que están, de acuerdo con su pista de voz, “hurgando en el Tercer Mundo y en el interior de los cuerpos para conseguir valiosos genes”. Rtmark vincula la carrera contemporánea para mercantilizar el genoma humano con los antiguos programas patrocinados por los estados para lograr la eugenesia racial y la racionalización de los procesos industriales, conocida como taylorismo, con el objetivo de someter cada proceso biológico al cálculo y al control. Oscilando y serpenteando entre el humor socarrón, el entusiasmo fingido por los gloriosos beneficios que se obtendrán en los futuros biotecnológicos y los recordatorios históricos mordaces sobre el cuestionable pasado de la biocibernética, Rtmark ha tratado de insertarse en la cultura corporativa de la biotecnología como una especie de virus residente. El colectivo ha sido confundido, en alguna ocasión, con un fondo mutual de inversión legítimo y ha recibido invitaciones para ferias comerciales y para sesiones de consultoría privada con nue-

vas empresas de biotecnología hambrientas de capital de riesgo. Sus propósitos para obtener beneficios cegadores del hambre en el mundo y diseñar bebés suena muy atractivo en una conversación plagada de proyecciones optimistas sobre alimentar a los pobres y mejorar las vidas de todo el mundo. Rtmark también ha desarrollado una nueva aplicación de software titulada *Reamweaver* (el nombre es una secuela de Dreamweaver, uno de los programas de hipertexto líderes para la creación de páginas web). *Reamweaver* se dirige a páginas web existentes como la de Celera Corporation o la de Monsanto, analiza su contenido y automáticamente urde una contrapágina paródica en la que las imágenes corporativas de bombo publicitario son sistemáticamente socavadas. Y todo esto lo hace, promete Rtmark, ¡mientras duermes²⁴!

Como debería ser evidente, no hay consenso acerca de las estrategias artísticas en la biocibernética. Y hay una pregunta real sobre cómo este arte podría encontrar un lugar en los espacios tradicionales de la galería o del museo, dado su contenido invisible y a menudo técnico, y la considerable incertidumbre sobre qué tipo de medio o forma debería emplear. La biocibernética ha encontrado probablemente su mejor medio en el cine, donde el terror y la ciencia ficción ofrecen imágenes espectaculares y narrativas de bio-distopías, como el mundo de *Matrix* o *Gattaca*.

Pero quiero considerar las obras de dos artistas que, desde mi punto de vista, han encontrado vías para competir con los efectos del cine dentro del más o menos tradicional espacio de la galería. El primero es Damien Hirst, cuyos experimentos con el “arte de vitrina”, el arte de las cajas de cristal que preservan al espécimen biológico, desde el tiburón al escabeche hasta el embrión de una vaca biseada, ha despertado mucha atención. En una obra reciente titulada *Love Lost* [fig. 109], Hirst nos presenta una vitrina masiva, de tres metros de alto, llena de agua y peces vivos nadando alrededor de una sala de exploración ginecológica. La sala contiene, además de la mesa de exploración con sus estribos, un puesto de ordenador. La escena al completo se muestra como si todos los objetos hubieran estado bajo el agua durante un período considerable de tiempo, como si estuviéramos viendo la escena de una ciudad sumergida, de una civilización perdida como la Atlántida. Hirst escenifica una de las escenas críticas de la biocibernética

24 Rtmark se puede encontrar en la web en <http://www.rtmark.com/>.

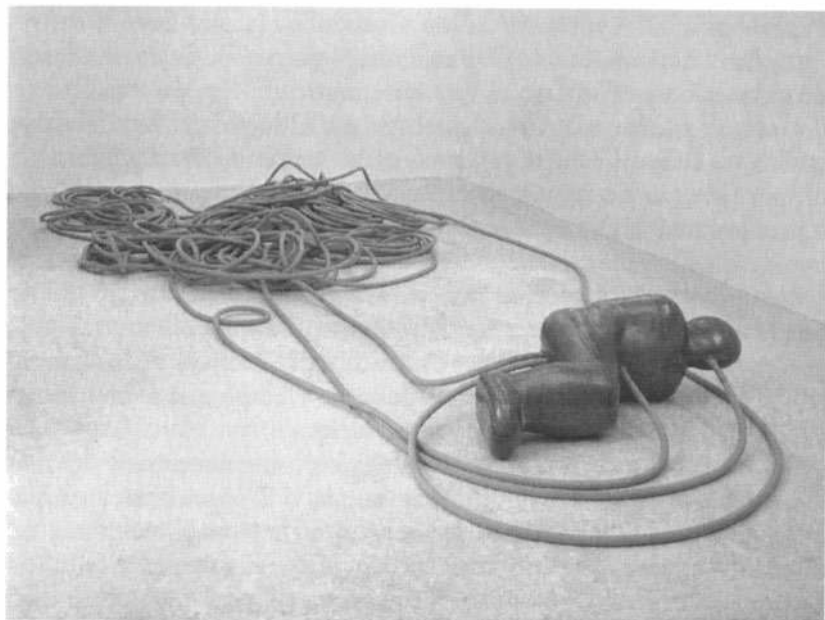


109. Damien Hirst, *Love Lost*, 2000. Cortesía del artista y de The Saatchi Gallery, Londres.

contemporánea, el control de los cuerpos de las mujeres y los procesos reproductivos, como un arcaico “mundo perdido” cuyo significado queda a la interpretación de la imaginación forense del espectador. Y, además, cuando vi por primera vez esta obra en la Gagosian Gallery de Nueva York, los espectadores estaban arremolinándose alrededor de ella obsesivamente, como un pez dentro del tanque, examinando e interpretando cada detalle, como si fueran detectives o arqueólogos inspeccionando la escena de un crimen o de un desastre²⁵.

La representación escultórica más concentrada que he visto sobre la distopía de la biocibernética es *Sovereign State* de Antony Gormley

25 Evoco aquí la afirmación de Walter Benjamin de que Atget fotografió las calles vacías de París “como escenas del crimen” (“The work of Art”, 226). Hirst hace algo similar, sospecho, con instalaciones enigmáticas que provocan una respuesta forense por parte del espectador. Entonces, lo que las “imágenes” de Hirst quieren es precisamente una decodificación, una tabulación de pistas, rastros e indicios que dirijan al espectador a la construcción de un escenario o narrativa.



110. Antony Gormley, *Sovereign State*, 1989-90. Cortesía del artista.

[fig. 110]. Es un moldeado en cemento matemáticamente ampliado del propio cuerpo del artista, tumbado sobre su costado en postura fetal. Largas mangueras de goma se adosan a los orificios del cuerpo, como si lo drenaran y bebiera; las entradas y salidas están enredadas entre sí en una imagen de productos de desecho reciclados como comida. Ésta es una figura de los *neomorts*, de los neonatales o del cuerpo humano comatoso, como si estuviera en animación suspendida, como un incubador criogénico manteniendo a alguien vivo hasta el próximo milenio; o (si estuviera cableado a una red de realidad virtual) nos lo podríamos imaginar como la contrapartida exacta de los habitantes humanos de *Matrix*. Como el título de la pieza sugiere, ésta es una descripción de la soberanía absoluta, el sujeto único consigo mismo, en armonioso y autoconclusivo equilibrio. Es también la reducción del *bios* al *zoe*, la forma viva de la nuda vida.

Concluyo retornando a la imagen del “ráptor digital” [fig. 94] del *Parque Jurásico* de Spielberg. Como *Sovereign State* de Gormley, esta

imagen captura el sueño de la biocibernética, pero lo lleva al delirio final. Este sueño no es sólo el mantenimiento indefinido de una forma de vida en un perfecto equilibrio autorregulado, sino la resurrección de la vida extinta con códigos cibernéticos. El sueño del control sobre la vida, su reducción a procesos calculables, se proyecta aquí como la última fantasía: no sólo la conquista de la muerte (como en el mito biocibernético de *Frankenstein*), sino la conquista de la muerte de las *especies* mediante la clonación del ADN de las criaturas extintas. Esta fantasía del control biocibernético es, por supuesto, exactamente lo que la narrativa de la película pone en cuestión. Los códigos de ADN que expresan dominio sobre los procesos reproductivos de los animales extintos han desatado criaturas de carne y hueso que se han encargado de sus propios medios de reproducción.

El dinosaurio digital es una actualización biocibernética del más viejo mito sobre la creación de vida: que la vida comienza con la palabra de Dios y que la palabra se hace carne, una imagen corpórea del Creador —una imagen que, como sabemos, inevitablemente se rebela contra su Creador—. La biocibernética trata sobre el intento de controlar los cuerpos con los códigos, las imágenes con el lenguaje. La analogía entre la ingeniería biogenética de los organismos y la animación digital de imágenes gráficas se perfecciona en esta figura, como si alguien hubiera presionado el botón de Revelar Códigos para exponer la base digital tanto de la propia criatura como de su representación cinemática.

Quizás ésta sea, entonces, una labor del arte en la era de la reproductibilidad biocibernética: revelar los códigos y exponer el delirio del dominio último sobre la vida. Otra tarea sería la elaboración de lo que hemos llamado una “paleontología del presente”, una disciplina que empezaría por comprender que la contemporaneidad es quizás incluso más misteriosa para nosotros que el pasado reciente o distante, y que procedería insistiendo en la conectividad de todas las formas de vida —un proyecto que podría poner a la cibernética a trabajar por los valores humanos—. Todavía otra tarea más es la rearticulación de aquello a lo que nos referimos con humano, humanismo y humanidades; una investigación en la que todas las cosas que hemos aprendido sobre “identidad” y políticas de identidad en la era posmoderna se aplicaría a la cuestión última de la identidad de *especies*. Finalmente, estaría la cuestión de la imagen y del propio Imaginario. Si, de hecho, estamos

viviendo en el tiempo de la plaga de las fantasías, quizás la mejor cura que los artistas pueden ofrecer sea liberar a las imágenes para ver adónde nos conducen, cómo van delante de nosotros. La verdadera irresponsabilidad táctica con las imágenes, lo que llamaré (en el próximo capítulo) “idolismo crítico” o “adivinación secular”, podría ser sólo el tipo correcto de medicina homeopática para lo que nos asola.

Walter Benjamin concluye su meditación sobre la reproducción mecánica con el espectro de la destrucción masiva. El peligroso placer estético de nuestro tiempo no es la destrucción masiva, sino la creación masiva de imágenes y formas de vida nuevas, aún más vitales y virulentas que nunca —términos que se aplican figurativamente, como hemos visto, a cualquier cosa, desde los virus de ordenador a las “células durmientes” terroristas—. El epíteto de nuestro tiempo, entonces, no es el dicho moderno “todo se desmorona”, sino un eslogan incluso aún más ominoso: “las cosas cobran vida”. Los artistas, los técnicos y los científicos siempre han estado unidos en la imitación de la vida, en la producción de imágenes y mecanismos que, como solemos decir, han “cobrado vidas propias”. Quizás este momento de estasis acelerado en la historia, cuando nos sentimos atrapados entre las fantasías utópicas de la biocibernética y las realidades distópicas de la biopolítica, entre la retórica de los poshumanos y la urgencia real de los derechos humanos universales, es un momento que se nos otorga para repensar, simplemente, para qué son nuestras vidas y nuestras artes.