

Sans Soleil Ediciones (Buenos Aires).

# Imágenes, cuerpos, dispositivos.

<Marina Gutierrez De Angelis, Paula Bruno, Greta Winckler,  
Maria Paz Matia, Agustina Mesia Crawley y Maria florencia  
Strano.

Cita:

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/marina.gutierrez.de.angelis/45>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/pwOQ/2VW>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.  
Para ver una copia de esta licencia, visite  
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>.

*Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.*



# IMÁGENES, CUERPOS, DISPOSITIVOS

MARINA GUTIÉRREZ DE ANGELIS (ED.)



SANS SOLEIL EDICIONES



Imágenes, cuerpo, dispositivos / Marina Gutiérrez De Angelis ... [et al.]. - 1a ed.-  
Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Sans Soleil Ediciones Argentina, 2019.  
Libro digital, PDF - (Nanook / 4)

Archivo Digital: descarga y online

ISBN 978-987-3923-19-7

1. Antropología Cultural. I. Gutiérrez De Angelis, Marina.  
CDD 301

**Obra editada bajo licencia Creative Commons 3.0:**

Reconocimiento - No Comercial - Sin Obra Derivada (by-nc-nd)

Imagen de portada: Märkisches Museum de Berlín

© de la edición, Sans Soleil Ediciones Argentina, Buenos Aires, 2019.

© de las autoras, 2019.

**ISBN:** 978-987-3923-19-7

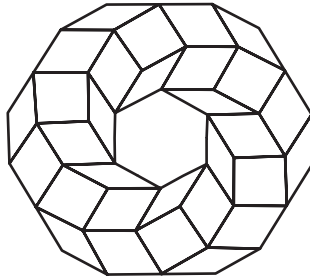
Hecho el depósito que prevé la ley 11.723

**WWW.SANSSOLEIL.ES/ARGENTINA**

**Contacto:** info@sanssoleil.es



COLECCIÓN NANOOK | 4



SANS SOLEIL EDICIONES



# IMÁGENES, CUERPOS, DISPOSITIVOS

MARINA GUTIÉRREZ DE ANGELIS (ED.)

PAULA BRUNO

GRETA WINCKLER

MARÍA PAZ MATIA

AGUSTINA MESÍA CRAWLEY

MARÍA FLORENCIA STRANO



ÁREA D  
ANTROPOLOGÍA  
VISUAL

UBA



SANS SOLEIL EDICIONES



<b>Prólogo, Marina Gutiérrez De Angelis .....</b>	<b>6</b>
<b>Genealogía de los dispositivos inmersivos: los panoramas de rotonda decimonónicos, Paula Bruno .....</b>	<b>12</b>
<b>El clon o el moderno Prometeo: Imagen y reencarnación biocibernética en las series de ciencia ficción contemporáneas, Marina Gutiérrez De Angelis .....</b>	<b>24</b>
<b>Imagen, cuerpo y política. Proceso de zombificación en el gabinete nacional, Greta Winckler .....</b>	<b>41</b>
<b>Operación Pixuleco: guerra de imágenes durante las campañas por el encarcelamiento de Lula, María Paz Matia .....</b>	<b>68</b>
<b>De avatares, androides y cyborgs. Una reflexión antropológica sobre las imágenes del cuerpo en ciencia ficción, Agustina Mesía Crawley &amp; María Florencia Strano .....</b>	<b>84</b>



## PRÓLOGO

Marina Gutiérrez de Angelis

Este volumen reúne los resultados y avances de investigación realizados en el marco del proyecto UBACyT 20020170200180BA del Área de Antropología Visual de la Universidad de Buenos Aires. Este proyecto retoma los avances de su predecesor, para encarar el análisis de la relación entre las imágenes, los medios y el cuerpo. Aunque los capítulos aquí recopilados abordan temáticas diferentes, los une una hipótesis de trabajo que sostiene que el actual “mundo virtual” se nos presenta como un lugar donde las imágenes permanecen ligadas al cuerpo, y eso hace evidente que el cuerpo continúa siendo el lugar de las imágenes. Aunque la des-corporización de la que tanto se habla nos enfrenta a nuevos medios portadores, que ofrecen a los usuarios experiencias que no pueden ser sino con el propio cuerpo, la des-corporización medial (digital), en lugar de borrar el cuerpo, lo pone en el centro de su experiencia. En el sugerente trabajo *What Shall We do next* (2014) Julien Prévieux explora el modo en que la historia de los dispositivos puede ser pensada como una historia de los gestos. Para Prévieux, el mundo contemporáneo es un ballet de proliferaciones gestuales, del que ha compuesto un “archive des gestes à venir”. Sin duda, dentro de esta historia deben ubicarse aquellos ligados a la interacción de nuestro cuerpo con las pantallas. Como sugieren Gallese y Guerra, estos dispositivos nos permiten comprender –y revisar– el funcionamiento de nuestra percepción y el papel del cuerpo. Estos dispositivos de la imagen apelan a la interacción a través de lo táctil, por lo que el argumento de la des-corporalización contemporánea en el mundo digital deber ser revisado. Las imágenes que vemos en la pantalla se han convertido en la traducción de un acto motor intencional de nuestro cuerpo. Cuando agrandamos o achicamos una imagen sobre la pantalla, esto es resultado de nuestro movimiento al contacto. Se crea así una nueva relación entre imagen y movimiento corporal que deviene el resultado de una verdadera interacción física, cuasicarnal con el observador<sup>1</sup>. Como señala Vittorio Gallese, los estudios actuales demuestran que “ver” no es un acto de reconocimiento o captación en nuestro cerebro de aquello que está frente a nuestros ojos, sino “the result of a complex construction whose outcome is the result of the fundamental contribution of our body with its motor

• • • • •

1 Vittorio Gallese, Guerra Michele, *Lo schermo empatico. Cinema e neuroscienze* (Raffaello Cortina Editore:Milan, 2015), p. 263.



potentialities, our senses and emotions, our imagination, and our memories”<sup>2</sup>. Gallese y Guerra han propuesto el concepto de “simulación encarnada” como la base de una nueva teoría de la percepción que podemos aplicar al funcionamiento de varios medios de la imagen, ya que estructuran no solo las acciones sino también su percepción, junto con su imitación e imaginación<sup>3</sup>.

Este volumen reúne así una serie de preguntas de investigación focalizadas en la relación entre las imágenes, el cuerpo y los dispositivos. Debemos tomar en consideración que, a lo largo de la historia, determinados dispositivos han sabido imponerse como articulaciones óptico-espaciales capaces de asumir una concepción específica de la visión y de la posición del sujeto frente al mundo. En ese sentido, para Crary las imágenes y las miradas dirigidas a ellas puede ser considerada como una historia de técnicas de la mirada y de los dispositivos<sup>4</sup>. La perspectiva, con su precisa asignación de un “correcto” punto de vista, la *camera obscura*, utilizada por los pintores holandeses del siglo XVII, base de la estructura de la máquina fotográfica y de la cámara de vídeo; y luego los Panoramas del ochocientos, con sus lienzos dispuestos a 360º grados en un espacio inmersivo y envolvente son todos ejemplos de dispositivos que supieron sintetizar los diversos modos de concebir la relación entre imágenes, sus medios y sus espectadores definiendo verdaderos “regímenes escópicos” que dieron estructura a los discursos y prácticas<sup>5</sup>.

Desde este enfoque, el artículo de Paula Bruno explora la presencia de Panoramas en Buenos Aires a lo largo del siglo XIX. La presencia de este tipo de dispositivos ópticos refuta la idea de una cultura literaria antes que visual en el ámbito rioplatense, así como un público no preparado para su recepción. La hipótesis de una cultura visual pobre y escasa se basa en una concepción limitada del propio concepto de cultura visual. Estas imágenes eran artefactos visuales que respondían a una cultura visual europea, tanto de la dominación comercial como del espectáculo público, en la que diferentes medios y dispositivos de la imagen permitían dejar volar la imaginación construyendo geografías posibles. Panoramas, daguerrotipos, máquinas pre-cinematográficas y el cinematógrafo dieron lugar a una nueva forma de concebir la imagen como medio capaz de registrar el mundo. Para Jonathan Crary, los problemas referidos a la representación y la apariencia de las imágenes artísticas durante el siglo XIX son inseparables de una reorganización masiva del conocimiento y las prácticas sociales que transformaron por completo las capacidades productivas, cognitivas y los deseos de los sujetos<sup>6</sup>. Es por eso

• • • • •

2 Vittorio Gallese, «Visions of the Body: Embodied Simulation and Aesthetic Experience», *Duke University Humanities Futures*, 5 de junio de 2017, 74.

3 Vittorio Gallese, Guerra Michele, *Lo schermo empatico. Cinema e neuroscienze* (Raffaello Cortina Editore:Milan, 2015).

4 Jonathan Crary, *Le technique dell'osservatore* (1990), Einaudi, Torino, 2014.

5 Andrea Pinotti y Antonio Somaini, *Cultura Visuale. Immagini, sguardi, media, dispositivi*. (Torino: Piccola Biblioteca Einaudi, 2016), 172.

6 Jonathan Crary, *Techniques of the observer. On vision and modernity in the Nineteenth Century*



que sugiere poner el foco en el observador como el punto central de las transformaciones de la cultura visual moderna.

El trabajo de Bruno analiza los panoramas entendidos como dispositivos. El panorama involucraba una relación entre imagen y cuerpo puesto que el visitante no observaba una superficie plana como la del cuadro, sino que debía caminar y moverse para experimentar la visión que los extensos lienzos ofrecían. Estos dispositivos dieron rienda suelta al deseo de conocer las ciudades europeas, pero también de explorar las de otras latitudes. Lo que Walter Benjamin en su libro de los pasajes denomina una “literatura panorámica”<sup>7</sup> a la que podríamos agregar un “sentido visual común” panorámico. Una visión asociada a la burguesía, pero también a los nuevos Estados que competían por el dominio de los territorios y su explotación global<sup>8</sup>. Científicos, artistas, militares, ingenieros, curiosos, mirones y aficionados fueron parte de un próspero mercado de estampas y vistas, panoramas y máquinas ópticas que transformaron la cultura visual del siglo XIX. El trabajo de Bruno demuestra que, desde épocas tempranas, la ciudad de Buenos Aires formó parte de estos circuitos cosmopolitas de consumos de vistas urbanas. Estos viajes visuales fueron la primera forma de apropiacionismo cultural de la clase burguesa en la Europa de la Ilustración, una especie de “acto depredador” que tendía a la posesión material del mundo en el ámbito del espectáculo óptico<sup>9</sup>. El viaje imaginario se convirtió en un viaje liberador, así como apropiador, a través de estampas, de vistas o de imágenes mentales. El lector y espectador es un cosmopolita, un viajero que cambia su cuerpo en interacción con el dispositivo que le permite, sin moverse de su lugar, encontrarse en lugares lejanos. La aparente “conciencia incorpórea” de los nuevos medios digitales y dispositivos puede conectarse de algún modo con esta forma de experiencia óptica de los panoramas, donde se desprende la mirada del cuerpo hacia un lugar imaginario, donde el cuerpo no puede —o parece no poder— seguirla<sup>10</sup>. Comprendemos así que la potencia inmersiva no es exclusiva de los dispositivos contemporáneos y que, a su vez, éstos han planteado nuevos interrogantes.

El artículo de Greta Winckler propone un análisis de la relación entre imágenes, medio y cuerpo desde la perspectiva de la iconografía política. La figura del monstruo y lo monstruoso aplicadas a los cuerpos zombificados. El cuerpo zombie como cuerpo monstruoso se introduce dentro de la compleja red de circulación digital a través de memes, GIFs y fotografías apropiadas y compartidas en diferentes plataformas sociales. El monstruo, en tanto prodigio, maravilla o cosa increíble forma parte de un género de criaturas que difieren del canon de normalidad de lo humano. Refleja una oposición al

• • • • •  
(Massachusetts Institute of Technology, 1990), 3.

7 Walter Benjamin, *Libro de los Pasajes* (Madrid: Ediciones AKAL, 2005), 47.

8 Catherine Tatiana Dunlop, *Cartophilia: Maps and the Search for Identity in the French-German Borderland* (University of Chicago Press, 2015), 147.

9 Jesusa Vega González y Jesusa Vega, *Ciencia, arte e ilusión en la España ilustrada* (Editorial CSIC - CSIC Press, 2010), 410.

10 Hans Belting, *Antropología de la imagen* (Katz Editores, 2007), 90.



orden y simboliza las fuerzas irracionales y las características de lo informe, lo caótico y lo tenebroso<sup>11</sup>. El monstruo es todo aquello que altera el orden natural y rompe la armonía establecida de lo divino, generalmente a partir de la alteración de la forma humana por aumento o reducción del tamaño, añadido o ausencia de miembros o mezcla y alteraciones. Cíclopes, esciápodos, bicéfalos o tricéfalos, híbridos como los cinocéfalos, las sirenas o los centauros, son todos ejemplos del modo en que la deformidad es convertida en el prototipo de la perversión y el horror. Winckler analiza el surgimiento del zombie como un monstruo contemporáneo –heredero de una genealogía visual monstruosa conectada con los no-muertos de las danzas macabras medievales y los muertos vivientes– y la figuración del cuerpo de los funcionarios de gobierno en Argentina durante el período 2015-2019. Un proceso de zombificación sobre el cuerpo y la política que involucra a su vez a los medios digitales y la circulación de imágenes como una figura eficaz dentro del mundo del terror tardocapitalista.

El trabajo de Maria Paz Matia analiza también la relación entre imagen, cuerpo y política, pero a partir de la larga tradición iconoclasta en la que el cuerpo subyace siempre en el fondo de todos los ataques a las imágenes. A partir de las imágenes que circularon durante las manifestaciones organizadas en 2015 por grupos ciudadanos y políticos que pedían el encarcelamiento de Lula, identifica dos flujos opuestos de imágenes que pugnar por instalar una representación de Lula en la sociedad brasileña. Estas imágenes evidencian mucho más que el modo en que el cuerpo se percibe en la imagen. Manifiestan la potencia con la que provocan una respuesta corporal y física de quienes las observan o las destruyen. Esto da cuenta, señala Freedberg<sup>12</sup>, de la persistencia de formas de ataques iconoclastas que van desde el ataque a los ojos, manos y boca hasta la destrucción total del cuerpo. Por otro lado, el castigo en imagen llevado a través de ataques el cuerpo del muñeco Pixuleco por parte de los opositores de Lula en diferentes actos públicos, no puede ser comprendido si se dejan de lado los elementos performativos del acto junto a los destructivos. No se busca solamente dañar o eliminar la imagen sino dejar registro de su destrucción. El artículo de Matia muestra de qué modo estos rastros son incluso expuestos como testimonio del acto mismo al circular por las redes.

El trabajo de Agustina Mesía Crawley y María Florencia Strano, así como *El clon o el moderno Prometeo*, abordan la pregunta por las imágenes del cuerpo como imágenes de lo humano. Reflexionan sobre el caso particular de los nuevos cuerpos sustitutos, androides, cíborgs o clones que han sido protagonistas de las series y películas de ciencia ficción de la última década, manifestando el antiguo temor hacia las máquinas e imá-

• • • • •  
11 Pablo Castro Hernandez, «Enciclopedias de monstruos y prodigios: Una aproximación al libro de viajes de John Mandeville como catálogo de las maravillas del mundo a fines de la Edad Media», en *Monstruos y monstruosidades. Del imaginario fantástico medieval a los X-Men* (Vitoria Gasteiz - Buenos Aires: Sans Soleil Ediciones, 2015), 138.

12 David Freedberg. *Iconoclasia. Historia y psicología de la violencia contra las imágenes* (San Soleil Ediciones, 2017).



genes vivientes, la reanimación de la materia muerta, la diferencia entre las especies, los órganos protésicos o la maleabilidad del cuerpo humano. Como señala Hans Belting, la historia de las imágenes del cuerpo da cuenta de cuán inestable ha sido la imagen del ser humano que representan. La pregunta por el cuerpo y sus imágenes alude sin duda a la imagen del ser humano que cada época nos permite vislumbrar. El trabajo de Mesía Crawley y Strano planeta la presencia de androides y cyborgs como un retorno a la pregunta constante acerca de la condición humana a partir de la hibridación entre lo orgánico y lo sintético. Por su parte, el artículo *El clon o el moderno Prometeo* propone pensar el problema de la imagen del cuerpo y del ser humano en las series de ciencia ficción contemporáneas en la figura del clon, retomando los elementos propios del acto esquemático y el acto sustitutivo a partir de la clasificación de Horst Bredekamp referida a los tipos de actos de imagen (*Bildakt*). El primero, caracterizado por la animación de las imágenes y el segundo por el intercambio entre imagen y cuerpo. El clon excede los límites del antiguo *Doppelgänger*, aquel doble del Yo aterrador y oscuro creado a semejanza y destinado a ser una criatura ominosa. El clon transforma por completo la relación entre imagen y cuerpo. Plantea un desafío al ser una imagen que sustituye al cuerpo y, a su vez, es un cuerpo que es tratado como imagen. A diferencia de la sustitución por contacto —la *Vera icon* como modelo— el clon es una sustitución orgánica, un simulacro perfecto, que reproduce en todo detalle el cuerpo original. Ambos trabajos se refieren así a la búsqueda de la inmortalidad medial que involucra la pregunta por la existencia, la conciencia y el Yo: ¿Qué nos convierte en humanos? La antigua oposición entre el cuerpo y sus imágenes es reformulada una vez más.







# GENEALOGÍAS DE LOS DISPOSITIVOS INMERSIVOS

## LOS PANORAMAS DE ROTONDA DECIMONÓNICOS

*Paula Bruno*

**A**ctualmente los diversos formatos de producciones en realidad virtual son casos de ambientes inmersivos, pero estas experiencias mediales comenzaron mucho tiempo atrás. La historia occidental de estos artefactos desde las imágenes de ilusión de espacio se observa ya en la pintura en casas de la antigua Roma, se desarrolla durante el siglo XV con la perspectiva renacentista italiana, pasando por la pintura de techos barroca, pero el panorama introduce una nueva forma de imagen del espacio. El recorrido se extiende hasta los ambientes de realidad virtual que comienzan ya desde los años setenta del siglo XX. En este amplio arco temporal de imágenes de ilusión e inmersión (Grau, 2003) nos enfocaremos en el panorama como el medio inaugural de los dispositivos inmersivos. Hacia fines del siglo XVIII la invención y la difusión del panorama, una rotunda circular en 360° con imágenes de vistas urbanas o escenas de batallas, inauguró un nuevo medio que involucraba tanto la mirada como la disposición corporal. Estos medios consisten en arquitecturas circulares (prácticamente cerradas) donde los espectadores, al entrar, quedan envueltos por las imágenes panorámicas que cubren el interior del edificio. De esta manera, las imágenes cerradas, abarcan todo el campo visual del observador.

“Panorama” es una palabra creada a fines del siglo XVIII a partir de dos raíces griegas: *pan* (todo) y *horama* (vista), para designar una forma específica de pintura de paisaje que reproducía una vista en 360°, el irlandés Robert Barker la patentó en 1787 en Londres. El uso de la palabra “panorama” denotaba una vista circular continua de una imagen colgada en las paredes de una rotunda circular, especialmente construida con este fin. La imagen observada refería a una visión general (desde un punto elevado) de una vista urbana, de batallas, o lugares exóticos, pero el principal objetivo del panorama apuntaba a sugerir sensaciones de realidad, la ilusión de que el observador se encontraba efectivamente en el espacio figurado. En su momento, la rotunda del panorama representó el más alto nivel de desarrollo de las formas de ilusión y poder sugestivo de una variedad que utilizaba los métodos tradicionales en pintura pero incluía otros conocimientos técnicos.





Fig. 1. C. V. Nielsen, Plataforma de visión con espectadores y detalle de la vista panorámica de Constantinopla de Jules Arsène Garnier (1847-1889), exhibida en Copenhague, c. 1882. Grabado. Publicado en *Illustreret Tidendet*, vol. 24, n° 1205, 29 de octubre de 1882, p. 55, Copenhague, Det Kongelige Bibliotek.

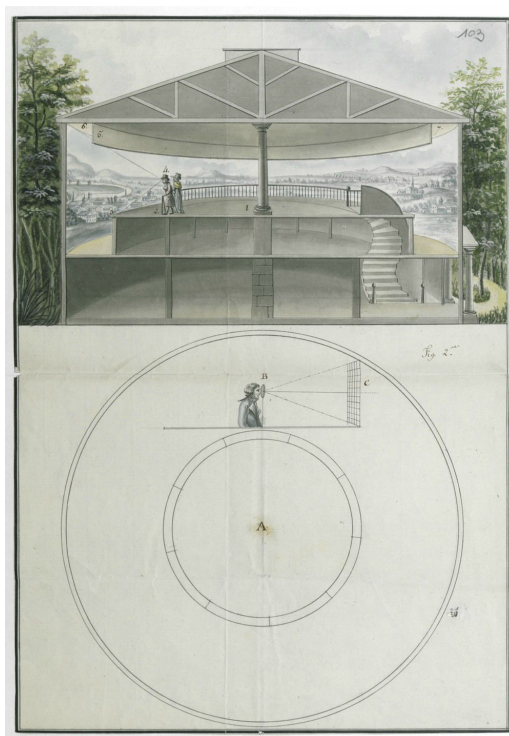


Fig. 2. Robert Fulton (1765-1815), Planta y corte de panorama con plataforma de observación. *Descriptive explicative du Panorama ou Tableau circulaire et sans borne ou manière de dessiner, peindre et exhiber un tableau circulaire*, 26 de abril 1799, 48,5 x 33 cm. Institut National de la Propriété Industrielle, Paris.



## 1. IMÁGENES Y MEDIOS TÉCNICOS PARA LOS PANORAMAS

El panorama se apoya en la tradición renacentista de la proyección perspectiva como una idea de espacio medible ligado a un observador (y, sobre todo, a su posición). Robert Fulton (Figura 2) visualiza en un esquema esta tecnología cultural que se incorpora en el panorama. Pero la perspectiva a su vez está apoyada en medios técnicos que facilitan esta forma de producción de imágenes del espacio. La camera obscura, proveniente de las experimentaciones y los conocimientos de la óptica ya desde el siglo XVI, es empleada como artefacto para la visualización y producción de imágenes. La cámara oscura consistía en una caja completamente cerrada a excepción de un orificio, donde se colocaba un lente y se proyectaba la luz del exterior de forma invertida. La reflexión inversa de los rayos lumínicos en la pantalla de proyección era tomada como una analogía al funcionamiento del ojo y fue utilizada antiguamente como ayuda para el dibujo. La imagen entonces, proyectada sobre papel u otro soporte, podía servir de pauta para dibujar sobre ella. En el siglo XVIII se desplegaron las imágenes de paisajes con la ayuda de la camera obscura: las *vedute* de Canaletto marcaron un punto de inflexión con respecto al género de paisaje, con un interés hacia una mayor precisión de las vistas urbanas venecianas.

Esto ocurre al mismo tiempo que, en las academias, se fueron consolidando las ciencias de la Tierra como disciplinas modernas, con la consiguiente necesidad de emplear imágenes más exactas para un conocimiento preciso del terreno. Para producir dibujos topográficos en ese entonces se utilizaban también la camera obscura o el lente Claude (Oettermann 1998, 33). Es decir, no existían límites disciplinares entre las imágenes topográficas y las artísticas; en ambos casos se trataba de imágenes técnicas que podían estar más orientadas a cumplir propósitos científicos o propósitos estéticos.

Si bien es conocido el nombre de Robert Barker como el padre del panorama, también debemos considerar las búsquedas de científicos por producir vistas topográficas amplias de los territorios explorados. Es llamativo el caso de Horace-Benedict de Saussure (1740-1799), quien exploró los Alpes con un interés científico. En su trabajo geognóstico (como se conocía en ese entonces el estudio de las ciencias de la Tierra) titulado *Voyage dans les Alpes* [Viaje a través de los Alpes] sintetizó su postura: “se debe partir de caminos transitados y subir a las alturas desde donde el ojo pueda ver muchos objetos a la vez” (en Oettermann 1998, 34). En su *Vista circular de montañas* (Figura 3) se aprecia este interés por captar múltiples vistas del terreno desde un único punto. Este grabado nos permite pensar en una segunda acepción de la imagen técnica, que implica a la imagen no como una ilustración de propuestas científicas sino como un medio activo, una herramienta en el proceso de pensamiento científico (Bredekamp *et al.* 2015, 1).

Los panoramas decimonónicos presentan imágenes del espacio siguiendo las perspectivas múltiples y una línea de horizonte. Se construían mediante la sumatoria de imágenes de vistas urbanas: lo que las unía como una misma imagen era el horizonte que atravesaba perimetralmente la rotunda en 360°. A diferencia de las imágenes ur-





Fig. 3. Horace-Benedict de Saussure, *Vue circulaire des montagnes*, 1776. Zentral Bibliothek, Zurich.

banas y paisajes previos, en el panorama aparece la sucesión de vistas de un territorio desde un mismo punto de vista. Para abarcar la mayor cantidad de información visual posible, se buscaba realizar las imágenes panorámicas desde lo alto de alguna construcción o desde una altura de montaña. A su vez, la imagen panorámica debía dar una ilusión de profundidad espacial, que se alcanzaba mediante las perspectivas múltiples que se yuxtaponían una al lado de la otra (Figura 4).

Debido a las extraordinarias dimensiones de estas pinturas circulares, la producción de los panoramas se llevaba adelante con un gran equipo de técnicos, pintores y especialistas que colaboraban a lo largo de un año en la elaboración de éstos.

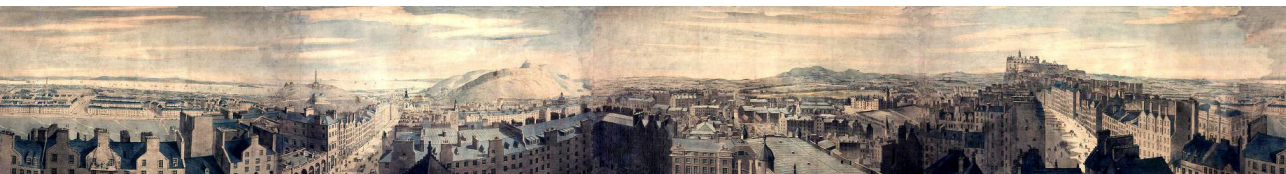


Fig. 4. Robert Barker, *Panorama of Edinburgh from Calton Hill*, 1789-1790. Edinburgh University Library.



## 2. LA EXPERIENCIA MEDIAL EN EL PANORAMA

El panorama funcionaba como un medio inmersivo. Se buscaba que el observador olvidara por momentos que se encontraba en esa rotonda y se sumergiera en la visión total de ese lugar otro. Puede decirse que el panorama (su funcionamiento, su uso y su aceptación social como divertimento) se basa en la premisa de cierta transparencia del medio donde encarna dicha imagen de la vista urbana. Hay un olvido de la opacidad del espacio donde se desarrolla la mirada, un olvido del cuerpo. Este efecto sugestivo era intencionado, un resultado precalculado de la aplicación del conocimiento tecnológico, fisiológico y psicológico (Oettermann 1997, 5). Las innovaciones técnicas se encuentran así al servicio de una eliminación de la opacidad del medio a fin de que el observador olvide temporalmente dónde se encuentra. En los medios inmersivos el espacio de la imagen se fusiona con el espacio del observador, de manera que éste se encuentra inmerso como elemento vivo en la obra. En este sentido, Horst Bredekamp los considera como un caso extendido del acto de imagen esquemático, aquel que engloba las formas de vida de la imagen (Bredekamp 2017, 89). Aquí encontramos una clave para pensar la fascinación que generaba el panorama en ese entonces.

Este nuevo dispositivo del siglo XIX establece una gran innovación con respecto a los medios escénicos e imágenes de épocas anteriores: la experiencia inmersiva. Y es dicha experiencia que se posiciona como crucial en la conformación de la cultura visual decimonónica porque los panoramas eran, siguiendo a J. Crary, “puntos de intersección en los que los discursos filosóficos, científicos y estéticos se solapan con técnicas mecánicas, requerimientos institucionales y fuerzas socioeconómicas” (Crary 2008, 24).

El panorama emerge así como un nuevo dispositivo de la mirada, en los términos de la definición foucaultiana de Giorgio Agamben: “cualquier cosa que tenga de algún modo la capacidad de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar y asegurar los gestos, las conductas, las opiniones y los discursos de los seres vivientes” (Agamben 2015, 23). El medio tecnológico puesto al servicio de la experiencia inmersiva modela la experiencia de los visitantes. La inmersión propuesta por este nuevo medio se da no sólo con elementos visuales que atañen a los conocimientos ópticos, sino que también nos remite a una noción corporal de la percepción. Especialmente en estos medios de la imagen no podemos dejar de analizar la recepción en su dimensión corporal y espacial.

Los panoramas proponen así una percepción corporal de las imágenes, donde el observador tiene la ilusión de estar presente en la imagen, en un espacio otro.

En este trabajo, el foco de análisis de las imágenes de paisajes y vistas urbanas que se visualizaron en los panoramas y otros artefactos decimonónicos no radica en la veracidad de la imagen como documento de las características y modificaciones de la ciudad en una época, donde se daría una relación analógica entre la imagen y su referente externo. Tampoco evaluaremos la evolución de las características técnicas de los medios donde las imágenes encarnaron. El interés de nuestro acercamiento a estos



dispositivos está en el lugar de las imágenes. Siguiendo la tesis de que es necesaria una mirada antropológica a las imágenes, Hans Belting propone pensar el cuerpo como lugar de las imágenes: como medio que capta y genera imágenes, el espacio donde las imágenes son animadas y participan de la vida social (Belting 2007, 14). La imagen surge en la mirada, es ésta la que le da su entidad como tal. Así, la experiencia medial con las imágenes es un ejercicio cultural, las imágenes necesitan que tengamos fe en ellas, una predisposición a mirarlas y animarlas.

La innovación técnica en el panorama está puesta al servicio de la ilusión. Y es ésta ilusión la que permite el olvido del medio portador, para vivir temporalmente una fuga del cuerpo. Se suspende el mecanismo humano de distanciamiento de lo observado, hay una sensación de estar atrapado en la imagen. Así se opera un acto de imagen, donde el visitante aparece como elemento vivo en ésta. De una manera desplazada, se toca el profundo problema de que en la obra actúa una energía autónoma, que viene a coincidir con las capacidades humanas (Bredenkamp 2017, 90).

### **3. VIAJES DE LA MIRADA Y CIRCUITOS COSMOPOLITAS**

De manera paralela al crecimiento del panorama en Europa y Estados Unidos, también se desarrollaron tipologías cercanas a éste, como los panoramas de dos lados o pleorama, cuya tecnología luego se retomó con el Mareorama de la Exposición de París de 1900, u otros espectáculos de panoramas móviles como los viajes en tren, dentro de los que destaca los Tours de Hale; el georama de 1844, que resurgió con el Gran Globo de 1851-1862, un espacio esférico por donde se entraba desde una escalera central y se observaba en su interior una visión del mapa terrestre, un globo terráqueo visto desde el interior (Oettermann 1998, 60-93). También hubo pansteoramas, modelos de ciudades en relieve, y fotoramas, que eran un medio panorámico con proyecciones fotográficas. Los cicloramas, por su parte, fueron proyecciones anamórficas de vistas de ciudades que en algunos casos eran panoramas de ciudades, se plasmaban en dibujos y grabados y se vendían como folletines. En este caso, la visión no es de un horizonte en 360° sino de una vista cenital, centrada en el punto de vista mencionado (Figura 5). Esta perspectiva vertical entronca con la experiencia del viaje en globo, que también surge hacia fines del siglo XVIII y propone un punto de vista cartográfico sobre la ciudad. En todos estos dispositivos mencionados se articula un interés común: el viaje de la mirada, a paisajes y ciudades lejanas.

La vista panorámica da cuenta entonces de una experiencia inmersiva de viajes ilusorios a partir de técnicas de punta para la época. Esta liberación de la mirada (Oettermann 1997), de un ojo que descubre nuevos horizontes, tiene una contracara: el dispositivo encierra completamente al observador. La arquitectura circular de la rotonda evita los ángulos de los muros para evitar el desplazamiento y evidenciar la materialidad de la imagen. A su vez, los observadores ingresan por debajo y se ubican en una plataforma central, con la única posibilidad de movimiento en su propio eje. Así como la



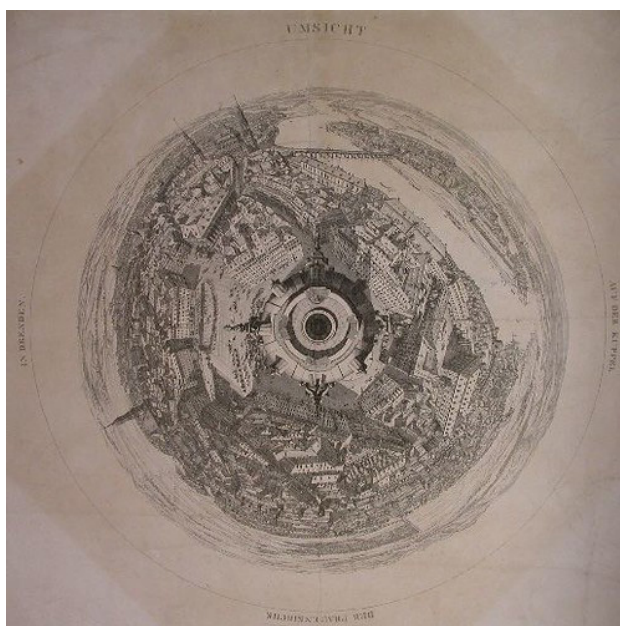


Fig. 5. Karl August Richter, Cyclorama desde Frauenkirche, Dresde. Grabado, 1824. Biblioteca de Nordost, Lüneburg.

prisión, el panorama se presenta como un complejo de disciplinamiento de los cuerpos según un régimen de visualidad. Pero, a diferencia de ésta, en los dispositivos que nos ocupan se da una inversión del lugar del observador-observado. A la manera del museo, los panoramas y otros espacios públicos surgidos durante el siglo XIX, como las ferias universales, los zoológicos y los parques, colaboraron en el despliegue del complejo expositivo (Bennett 1988) un complejo de disciplinamiento de las conductas, los saberes y las miradas a través de dispositivos institucionales de las ciudades cosmopolitas.

En los dispositivos inmersivos que muestran imágenes del espacio ocurre un desplazamiento en la relación entre imagen y lugar. En vez de que los visitemos corporalmente, los lugares vienen a nosotros en imágenes. En los panoramas las ciudades que se presentan en su mayoría son ciudades desconocidas y lejanas para los observadores. La virtualidad de las imágenes se da como heterotopías, lugares que se relacionan de modo antitético o alternativo con espacios del mundo vital (Foucault 1967). Estos espacios otros donde el observador es convocado por las imágenes panorámicas se proponen como viajes de ilusión de la Modernidad decimonónica, entre el Grand Tour dieciochesco y la expansión de la mirada con el viaje turístico durante el siglo XX.

A lo largo del siglo XIX, con estos espectáculos y vistas urbanas se establecieron circuitos cosmopolitas de consumo en un doble sentido: por un lado, las grandes ciudades, como Londres, París, Nueva York, o Berlín, funcionaron como escenarios donde



se consumían las imágenes de vistas de paisajes o escenas de batallas, y por otro lado, estas vistas urbanas consumidas también configuraron una cartografía y una mirada particular sobre las ciudades. En un primer momento se consumían las vistas urbanas en los mismos lugares de donde eran originarias, y posteriormente creció el consumo de vistas de lugares lejanos, o imágenes de batallas recientes o históricas. Esta doble óptica de circuitos cosmopolitas de ciudades, como escenarios y como imágenes, se despliega en tensión durante todo el siglo.

#### 4. UNA MIRADA PANORÁMICA DE/EN BUENOS AIRES

Buenos Aires también participó de los circuitos cosmopolitas que se configuraron a través de los panoramas y las vistas urbanas. Eduardo Kretschmar realizó en 1838 una vista panorámica de Buenos Aires desde la torre del Cabildo, de la que existe un ejemplar de 1842 en la colección del Banco Nación (Figura 6). Se trata de un grabado de pequeñas dimensiones, que circuló entre las casas de comercio de Gran Bretaña (del Carril y Aguirre Saravia 1982, 85). Si bien este ejemplar no es un panorama en sentido estricto, sí ofrece una mirada panorámica que se estaba configurando ya en las primeras décadas del siglo XIX. Esta vista a vuelo de pájaro de proporciones apaisadas exhibe una imagen cartográfica de la ciudad de Buenos Aires (Malosetti Costa 2010, 35). La yuxtaposición de perspectivas que fugan en la línea del horizonte confluye en el eje central, donde está ubicada la Pirámide de Mayo (por entonces todavía sin la escultura de la República en su tope). A diferencia de la gran mayoría de vistas de la ciudad realizadas por los viajeros europeos entre el período colonial y durante el siglo XIX, que tienen el punto de vista desde el Río de la Plata, en el caso de la vista de Kretschmar, la visión se origina en la ciudad hacia el río.



Fig. 6. Eduardo Kretschmar, Panoramic view of Buenos Aires. 1842. Aguatinta sobre papel. 30 x 125 cm. Colección Banco de la Nación Argentina.

El primer panorama de rotonda llegó a Buenos Aires en 1885. Se sitúa en la plaza del Retiro y presentaba la batalla del 3 de junio de 1849 de Garibaldi en Roma. El empresario que gestionaba el evento era Mauricio Le Tellier. La prensa de la época anunciaba el espectáculo del panorama, anticipaba la experiencia: “se encuentra de repente el





Fig. 7. Vista exterior del Panorama de la batalla de Plevén (Plevna) en Gran Vía o Rambla Catalunya, Barcelona. Debe haber tenido un aspecto similar ubicado en la plaza del Retiro en Buenos Aires.

visitante en plena luz, sobre una amplia terraza circular, desde la cual domina un paisaje inmenso”, y destacaba el carácter ilusorio de las imágenes: “a medida que más se fija la atención del observador, se hace más real la ilusión” (*El Nacional*, 17/10/1885). También sabemos que se introdujeron objetos reales entre la tela y el espectador, para aumentar la sensación de estar inmerso en el espacio representado.

En 1889 se conoció la presencia del panorama de la batalla de Plevén<sup>1</sup>, realizado por Paul Philippoteaux, destacado artista y panoramista francés. El panorama había sido realizado por encargo del emperador ruso, se estrenó en 1882 en San Petersburgo bajo el título “La batalla de Plevén del 28 de noviembre de 1877” (Angelova 2014, 53) y se exhibió en la Exposición Universal de Barcelona hasta diciembre de 1888 (Figura 5), fecha en que habría viajado a Buenos Aires. La rotonda se erigió en la esquina de Belgrano y Lima, e incorporó luz eléctrica.

Hacia las últimas décadas del siglo XIX era frecuente la presencia de panoramas, cosmoramas, panoramas móviles y espectáculos semejantes en las exposiciones uni-

• • • • •  
1 En los anuncios de la época se conoce como panorama de Plevna o Plevna.



versales, en crecimiento sostenido desde su surgimiento con el Palacio de Cristal de 1851 en Londres. Pero estos emprendimientos, aún siendo comisionados para eventos en las grandes urbes europeas, con una amplia afluencia de público, muchas veces no alcanzaban el rédito económico necesario. El costo de producción era muy elevado, participaban asociaciones de inversores o eran comisionados por los gobiernos nacionales, y posteriormente itineraban por otras ciudades para poder ampliar las ganancias. Una vez que este circuito se agotaba, las partes del lienzo circular eran recortadas y vendidas de forma separadas. En Buenos Aires tenemos dos fragmentos del *Panorama de la batalla de Rezonville*, realizado por Édouard Detaille y Alphonse de Neuville en 1883 y exhibido en la Exposición Universal de París de 1889 (donde ganó el gran premio del jurado al “panorama nacional”). Luego se expuso en Berlín desde 1893 probablemente hasta su deterioro, y luego la gran tela fue cortada en 115 pinturas menores que salieron a la venta en 1896 (Amigo 2010). Las telas que se conservan se encuentran en el Museo Nacional de Bellas Artes (inv. 6355) y el Círculo Militar Argentino.

Una vez asentado el consumo de panoramas provenientes de Europa, se habilitaron las condiciones para que el gobierno nacional comisione una escena histórica local durante la Exposición Internacional del Centenario de la Revolución de mayo en 1910. El *Panorama de la Batalla de Maipú* fue encargado al destacado artista italiano Giacomo Grosso, quien realizó la tela de 14 x 120 m. en Turín y vino a instalarla en 1910. Este panorama inauguró una breve serie de imágenes panorámicas de escenas nacionales de batallas y vistas que colaboran en la construcción de una imagen nacional.

La pintura *Buenos Aires a vista de pájaro*, realizada por Jean Désiré Dulin en 1915 para la Exposición Internacional Panamá Pacífico en San Francisco también forma parte de esta genealogía de miradas panorámicas. Con dimensiones de 1,46 x 12 m., ingresó en 2016 como donación al Museo Histórico Cornelio de Saavedra (inv. 25148). Se encuentra emparentado con los panoramas no sólo por su formato y tamaño sino también por su ámbito de circulación, las exposiciones universales.

Al año siguiente entra en escena César Augusto Ferrari (1871-1970): si bien ya había participado como ayudante en Turín de la producción del panorama de Maipú y se encontraba en el país desde 1914, fue el responsable de la realización de dos encargos de panoramas por parte de gobiernos municipales. El *Panorama de Salta* se inauguró el 6 de julio de 1916 y contó con la presencia del presidente y funcionarios. La rotonda que lo albergaba fue construida por el arquitecto Gianotti en la esquina de Corrientes y Carlos Pellegrini. También aquí se utilizó el recurso de ubicar objetos entre la tela y el público para aumentar la ilusión de realidad (Amigo 2003, 127). La prensa de la época destaca el éxito en el número de visitantes e informa que se realizaban visitas de niños para que conozcan el paisaje del país (Dujovne y Telesca 1995, 440). La Compañía Argentina de Tabacos lo adquirió al año siguiente y lo exhibió en la rotonda del Eden Park en Rosario. El panorama de la Batalla de Tucumán fue encargado por el gobierno provincial e inaugurado en San Miguel de Tucumán el 10 de julio de 1916, también con un gran éxito de público. Ya más entrado en el siglo XX, Ferrari recibió un nuevo encargo



y realizó el Panorama de Bahía Blanca, abierto en 1928 para conmemorar el centenario de la fundación de la ciudad. Estos panoramas se encuentran perdidos, funcionaron como obras efímeras de las cuales sólo sobreviven algunas huellas en registros fotográficos y anuncios de prensa.

## 5. PALABRAS FINALES

Los panoramas fueron importantes dispositivos mediales en los que los espectadores de las grandes ciudades en el siglo XIX podían participar de experiencias inmersivas. Apoyándose en las innovaciones técnicas y la tradición pictórica, grandes arquitecturas circulares albergaron una amplia cantidad de público. Se cruzan diversos intereses en estos artefactos complejos: el entretenimiento para diversos sectores sociales, la propaganda por parte de los gobiernos nacionales, y el comercio, ya que había objetivos económicos por las grandes empresas que llevaban adelante la inversión para la producción.

Teniendo en cuenta que los panoramas de rotonda no fueron un episodio aislado en el universo de la cultura visual y los medios decimonónicos sino que, por el contrario, funcionaron acompañados por el consumo de una amplia variedad de dispositivos e inventos semejantes en tanto buscaban también la inmersión en un espacio, podemos afirmar que el consumo de vistas urbanas constituye el desarrollo de una mirada panorámica.

Buenos Aires también tuvo su lugar entre los espectáculos de inmersión y la configuración de una mirada panorámica, que modificó sustancialmente la cultura visual local durante el siglo XIX. Desde épocas tempranas la ciudad se inserta en los circuitos cosmopolitas de consumos de vistas urbanas y para las primeras décadas del siglo XX se suman otras ciudades argentinas. Los panoramas y otros dispositivos familiares acompañan un entramado de medios e imágenes que tuvieron una creciente y destacada afluencia de público, lo que nos permite pensar en los móviles que tenía dicha asistencia.

El interés por el estudio de los panoramas no radica sólo en los cambios que introdujo en los medios y la cultura visual del siglo XIX, sino también por la supervivencia en el consumo sostenido de medios inmersivos en la actualidad, principalmente representados por los lentes de realidad virtual en videojuegos, documentales y otras producciones audiovisuales, que continúan un interés en generar para el observador una experiencia específica: la ilusión de encontrarse en un espacio otro.



## LISTADO BIBLIOGRÁFICO

- Amigo, R. (2010) "Soldados en el descanso. (Panorama de la Batalla de Rezonville)". Museo Nacional de Bellas Artes, catálogo en línea:  
<https://www.bellasartes.gob.ar/coleccion/obra/6355/>
- Amigo, R. (2003) "La fuerza del pasado. La obra pictórica de Augusto César Ferrari" En Ferrari, León (ed.) *Augusto C. Ferrari (1870-1970): Cuadros, panoramas, iglesias y fotografías*. Buenos Aires: Lcopodio.
- Angelova, M. (2014) "The Epopee with 'The Epopee' or the Building of the Panorama 'The Epopee of Pleven 1877'" (En línea), *Balkanistic Forum*, vol. 1-3, pp. 51-60.
- Belting, H. (2007) *Antropología de la imagen*. Buenos Aires: Katz.
- Bennett, T. (1988) "The exhibitionary complex", *New Formations*, nº 4, pp. 73-102.
- Bredenkamp, H. (2017) *Teoría del acto icónico*. Madrid: Akal.
- Bredenkamp et al. (2015) *The Technical Image. A History of Styles in Scientific Imagery*. Chicago y Londres: University of Chicago Press.
- Comment, B. (1999) *The Painted Panorama*. New York: Harry N. Adams.
- del Carril, B. y Aguirre Saravia, A. (1982) *Iconografía de Buenos Aires: la ciudad de Garay hasta 1852*. Buenos Aires: Municipalidad de la Ciudad de Buenos Aires.
- Dujovne, M. y Telesca, A. M. (1995) "Museos, salones y panoramas. La formación de espacios de representación en el Buenos Aires del siglo XIX", XIX Coloquio Internacional de Historia del Arte. Arte y espacio. Ciudad de México: UNAM.
- Foucault, M. (1967) "De los espacios otros". Conferencia dictada en el Cercle des études architecturales, 14 de marzo de 1967, publicada en *Architecture, Mouvement, Continuité*, nº 5, octubre de 1984. Traducida por Pablo Blitstein y Tadeo Lima.
- Grau, O. (2003) *Virtual Art*. Massachusetts: The MIT Press.
- Malosetti Costa, L. (2010) "Arte en el Banco Nación" en *Obras de la Colección Banco de la Nación Argentina*. Buenos Aires: Banco Nación.
- Oettermann, S. (1998) *The Panorama. History of a Mass Medium*. New York: Zone Books.
- Piñeiro, A. G. et al. (2017) *Buenos Aires a vista de pájaro. Jean Désiré Dulin (1839-1919)*. Buenos Aires: Museo Histórico de Buenos Aires Cornelio de Saavedra.



## EL CLON O EL MODERNO PROMETEO

### IMAGEN Y REENCARNACIÓN BIOCIBERNÉTICA EN LAS SERIES DE CIENCIA FICCIÓN CONTEMPORÁNEAS.

*Marina Gutiérrez De Angelis*

#### LA IMAGEN DEL SER HUMANO EN LA ÉPOCA DE SU REPRODUCTIBILIDAD CLÓNICA.

En los últimos diez años, con la difusión masiva de plataformas de visionado por demanda y a la carta como *Netflix*, las series han experimentado un impulso sin precedentes. En lo que se refiere a la ciencia ficción, su presencia en lugar de mermar ha sido creciente. Las propuestas se han orientado sintomáticamente hacia un tema concreto: vencer a la muerte orgánica a través de la sustitución del cuerpo por réplicas genéticamente idénticas. Los desarrollos en el campo de la biología, las neurociencias y la informática plantean sin lugar a dudas cuestiones éticas y políticas que también atraviesan a las artes y las disciplinas humanísticas, desde el planteo de una era poshumana a la del transhumanismo. Ambos prefijos parecen indicar valoraciones diferentes sobre el destino de lo humano y su transformación biológica. W.J.T Mitchell propone hablar en términos de biocibernética, entendida como “la combinación de la tecnología informática y de la ciencia biológica que hace posible la clonación y la ingeniería genética” (Mitchell 2017, 388). Las películas, relatos y series de televisión de los últimos veinte años han evidenciado las fantasías y fobias que rodean a la biocibernética. Desde el temor hacia las máquinas e imágenes vivientes, la reanimación de la materia muerta, la diferencia entre las especies, los órganos protésicos y la maleabilidad de la mente y el cuerpo humanos. Como sugiere Mitchell, debemos contraponer dos modelos: el mecánico y el biocibernético, puesto que este último ha reemplazado a la reproducción mecánica de Benjamin como determinante técnico de nuestra época. La era biocibernética se caracteriza por la informática, la creación de imágenes digitales, la realidad virtual, la inteligencia artificial y la industrialización de la ingeniería genética (Mitchell 2017, 395). Desde esta perspectiva, el concepto de copia y de original pierden el espesor que presentaban en el texto clásico de Walter Benjamin. La reproducción biocibernética revierte la relación copia-original, puesto que la copia por momentos es superior al original.



Pero la imagen del ser humano que hoy parece desdibujarse nunca ha existido. Como señala Hans Belting, si estudiamos los testimonios históricos en imagen, veremos cuán inestable ha sido la imagen del ser humano que representan (Belting 2007, 118). El siglo XIX se obsesionó con inventariar y medir a los seres humanos, el XX lo hizo con la búsqueda de la optimización del cuerpo y el XXI es aún una pregunta abierta. La historia del cristianismo, por ejemplo, plantea en sus orígenes una profunda crisis de la imagen del cuerpo, en gran parte por la tensión entre el antropocentrismo del cuerpo en la cultura antigua y el culto a un dios único e incorpóreo. Esto se encarna claramente en la descorporización del ícono cristiano. Objetos como las reliquias, señala Belting, eludieron la analogía entre imagen y cuerpo puesto que los santos no estaban presentes en imágenes, sino en complejos artefactos con la presencia corporal de sus huesos o partes de su cuerpo diseminadas. La reliquia era una imagen de un cuerpo ausente en el que partes orgánicas de ese cuerpo se convertían también en imagen, por lo que alude a una imagen fragmentaria del cuerpo. Por otro lado, cuerpos dinásticos como el de los monarcas planteaban la idea de una dualidad corporal. Los dos cuerpos del rey, articulaban el cuerpo mortal del monarca y el cuerpo de su rango, que era heredado de un sujeto a otro. El cuerpo mortal portaba tanto a una persona viviente como a su rango inmortal. El cuerpo político del rey (la *persona ficta*) ocupaba el mismo lugar que el cuerpo natural (la persona real). Es por eso que el cuerpo ha de ser entendido como un concepto general que se define y se transforma adaptándose a cada situación histórica y social. El cuerpo encarnado de Dios y toda la corporeidad referida a ese modelo nos remite al problema del *Corpus Christi* y su compleja dualidad, que motivó extensos debates que en la Edad Media tendieron a exagerar la pretensión de una presencia real del cuerpo de Cristo en el sacramento. El tema del cuerpo de Jesús va más allá de un debate religioso; recorre toda la historia de occidente en lo que se refiere no solamente al cuerpo sino fundamentalmente a la imagen. Los propios padres de la Iglesia se referían a la institución como cuerpo de Cristo de un modo que se aproximaba a la idea dual del cuerpo de Jesús como cuerpo natural y como cuerpo encarnado en el sacramento. Un cuerpo de una doble y contradictoria dualidad, pues es tanto un cuerpo de naturaleza humana como de naturaleza divina. Es por eso que la historia europea de las imágenes centrada en la figura de Jesús y María, es también una historia de los conceptos del cuerpo y sus imágenes (Belting 2007, 49). La pregunta por el cuerpo y sus imágenes alude sin duda a la imagen del ser humano que cada época nos permite vislumbrar. Como señala Belting, el ser humano como medida del mundo es también el ser humano en las fronteras del cuerpo. Cuando Leonardo presenta su icónico Hombre de Vitruvio, advertimos la tensión entre la geometría, la anatomía y la estética. Es el problema de la representación de la imagen del ser humano únicamente en una imagen del cuerpo.

El cuerpo ideal no pertenece a los humanos, sin embargo, el real percibe sus fronteras intentado alcanzar con los dedos el límite donde está enmarcado. Allí, señala Belting, los bocetos de las primeras máquinas leonardianas anticipan la historia moderna de las prótesis (Belting, 2007:127). De hecho, la serie *Westworld* (Lisa Joy, Jonathan Nolan, 2016-) de HBO, retoma el diseño de Leonardo, donde ya no encontramos el





Figura 1. Westworld (2017), HBO.

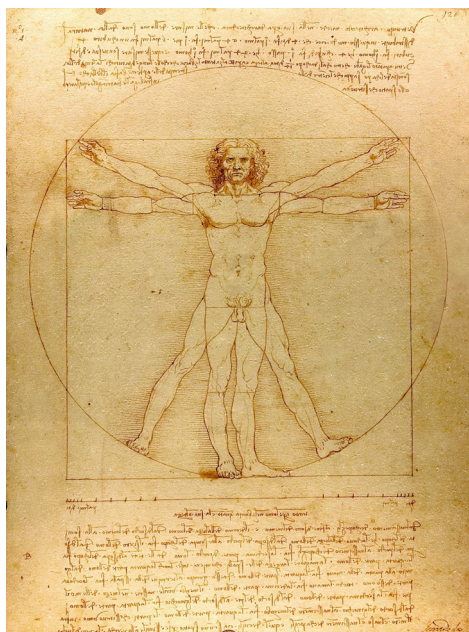


Figura 2. Leonardo da Vinci (1490), Estudio de las proporciones ideales del cuerpo humano, pluma y tinta sobre papel, Galería de la Academia de Venecia.

cuerpo humano sino el de los robots creados a su semejanza (Figs.1-2). Pero en esta nueva imagen los dedos del robot no intentan superar el límite del círculo, extendidos como en el original, sino que están cerrados en un puño apretado. Un cuerpo crucificado (las manos se aferran coléricamente a unos clavos metálicos) atrapado en los límites de la máquina. El cuerpo ideal y el cuerpo real se fusionan, pero dentro de los límites de la fabricación maquinica. La pierna derecha del robot aún exhibe el hueso sin cubrir por la piel sintética, dando cuenta de su fabricación material, como copia y réplica de lo humano e incluso desafiando el ideal de la simetría que un cuerpo ideal debería respetar en sus medidas. Es un cuerpo inacabado. El cuerpo ideal, que aquí parece poder ser alcanzado porque es creado, se aleja de lo humano, del cuerpo real. Ambos cuerpos nunca pueden ser fusionados. En la imagen de Leonardo, porque el cuerpo humano encuentra su límite al buscar alcanzar el ideal y



en el cuerpo robótico de *Westworld*, el cuerpo ideal fabricado nunca puede devenir un cuerpo real, humano. El cuerpo robótico es un nuevo cuerpo que trasciende lo humano en tanto cuerpo (e imagen de lo humano) y es un cuerpo Otro. Si el hombre de Vitruvio encerraba en su interior las medidas del cosmos, el robot de *Westworld* es una nueva proposición al respecto, cuyo desenlace ominoso y terrorífico se manifiesta en el despertar de la conciencia de estas creaciones que inician una revuelta contra los humanos que las han creado. Los cuerpos creados a imagen y semejanza de los humanos, sus fabricantes, se convierten en la amenaza y pesadilla que cuestiona el propio concepto y límite de lo humano. El cuerpo del robot como imagen del ser humano se convierte en una pesadilla.

La pregunta por el cuerpo y la imagen de lo humano en el escenario contemporáneo implica nuevamente recuperar viejos y nuevos interrogantes. Las réplicas biológicas o los cuerpos hechos de nuevos biomateriales, como los de las series *Altered Carbon* (Laeta Kalogridis, 2018) de *Netflix* o *Westworld*, también plantean nuevos interrogantes entendidos como acto sustitutivo de la imagen. Estas nuevas *effigies* ya no plantean una vida eterna a medias, sino una absoluta en la supuesta re-encarnación en un nuevo cuerpo o funda exactamente como el original. La muerte es una eternización biotecnológica donde el alma, el Yo, la conciencia o la memoria se piensan desde una nueva configuración. Para Mitchell, el clon caracteriza a la cultura visual contemporánea y se convierte en una imagen dialéctica que va delante de nosotros como una figura de nuestro futuro, que amenaza con venir tras nosotros para reemplazarnos y que nos retrotrae a la pregunta por nuestros orígenes como criaturas creadas a imagen de una fuerza invisible (Mitchell 2017, 50).

El doble es una figura central, casi una metaimagen, que retoma la pregunta por la identidad y por el tiempo. Esta figura atraviesa la literatura romántica del siglo XIX con gran intensidad y muy especialmente, casi obsesivamente, los relatos fantásticos y de ciencia ficción, convirtiéndose en uno de sus elementos más difundidos. Las series de ciencia ficción contemporáneas nos plantean una línea de continuidad con este poder demiúrgico de la imagen, puesto que la relación entre la imagen y lo orgánico ya había despertado fascinación y temor con los autómatas, esculturas o máquinas que cobraban vida. Las *imagenes agentes*, imágenes vivientes que aluden sin duda al antiguo problema de la autonomía de las imágenes, fueron consideradas a partir de la Ilustración como claros ejemplos del pensamiento mágico y del ocultismo. Pero su existencia puede rastrearse hasta nuestros días. La potencia de la imagen viviente radica en su capacidad de pasar de la posibilidad a la acción y confrontar al espectador. Opera un doble juego entre lo no orgánico y la vida. Como señala Bredekamp en relación a las imágenes que podemos considerar bajo la fórmula del acto de imagen esquemático, la imagen viviente puede hacer algo a alguien. Ese es el núcleo del *Bildakt*. Algo que, en forma negativa, Platón había vislumbrado en su crítica a las imágenes. El acto de imagen es la potencia que ésta tiene para operar por sí misma un papel propio, activo, en la interacción con quien la mira. La imagen es así un efecto sobre el sentir, el pensar y el actuar. Si tomamos



la clasificación de Bredekamp referida a los tipos de actos de imagen, esto nos permite pensar el problema de la imagen del cuerpo y del ser humano en las series de ciencia ficción contemporáneas retomando los elementos propios del acto esquemático y el acto sustitutivo. El primero, referido a la animación de las imágenes y el segundo por el intercambio entre imagen y cuerpo. La particularidad de estos cuerpos es que ya no son semejantes, como el *Doppelgänger*, sino exactamente iguales, orgánicamente idénticos. A esta capacidad de replicar cuerpos idénticos se suman nuevos discursos sobre la exploración del cerebro. El estudio del cerebro, la visualización de su funcionamiento y las hipótesis sobre su estructura se cuelan en los relatos fantásticos televisivos. Un cerebro que parece ser mapeable y que presenta la estructura de un red neuronal de alta complejidad que podría ser replicada. El cerebro humano y su estudio se proponen comprender las claves para el desarrollo de inteligencia artificial basada en sus funciones. El clon como imagen y el cerebro como lugar de conciencia se combinan en relatos como *Altered Carbon* o *Westworld* para dar nacimiento a nuevas formas de vida basadas en un nuevo discurso biológico. Es sintomático que los personajes de estos relatos, al ser reencarnados en sus clones se pregunten desgarradoramente: “¿Estoy muerto?”.

## LA IMAGEN DEMIÚRGICA Y LOS CUERPOS SUSTITUTOS.

En 1894, Edison publica en la revista *Century Magazine* la descripción de un espectáculo imaginario donde se proyectan imágenes junto a sonidos. La idea es concreta: registrar una ópera que pueda ser reproducida dentro de un dispositivo cerrado donde “por medio de una lámpara de calcio se reproduce para el público los efectos de la escena original, en tamaño natural, sobre una cortina blanca, con todos los sonidos y los movimientos ejecutados por los actores como en la escena original”. De este modo, señala Michaud, se observa que los ideales primitivos del cine no estaban tan preocupados por la reproducción del movimiento como por conservar el simulacro de lo viviente (Michaud 2017, 89).

Para la misma época en que Edison imagina la proyección de una ópera en el *Metro-politan Opera* de Nueva York “con artistas y músicos muertos desde hace largo tiempo”, Warburg se interesa en *El arte del retrato y la burguesía florentina* (1902) en los trabajos de Burkhardt y su método a través del empleo de documentos visuales y escritos, archivos e imágenes que se articulan para revivir a personas del pasado. Para referirse a los difuntos, Warburg utiliza la palabra *Abgeschiedene*, que sugiere la idea de la escisión, la separación del sí mismo que se opera entre las imágenes y la existencia conservada en archivos y documentos. Lo que esta separación plantea es la escisión entre el cuerpo real, las imágenes y la voz de esas personas del pasado (Michaud 2017, 83). La imagen recupera su dimensión demiúrgica. Lo vemos en el ejemplo del capítulo *Be right back* de la serie inglesa *Black Mirror* (Charlie Brooker, 2011), donde se plantea la existencia de un sistema operativo capaz de recrear el alma virtual o la existencia virtual de los difuntos a partir del “alma virtual” hecha de los textos, videos, audios e imágenes



de esas personas que quedan en Internet. Una escena clave es aquella en la que se le ofrece a la protagonista comprar un cuerpo vacío y sintético, réplica y doble de su novio muerto, al que se le instala el sistema operativo-alma que le permite hablar como el difunto y tener todos sus recuerdos e imágenes archivadas y disponibles. Esta historia ejemplifica el antiguo miedo hacia las imágenes que cobran vida. Imágenes peligrosas, seductoras y destructivas que hoy adoptan formas diferentes como los robots, los *cyborgs*, la inteligencia artificial y los clones. Mitchell encuentra en ello una estructura social que no se explica solo en leyes, prohibiciones o doctrinas sino en la experiencia misma de la alteridad y la representación del Otro (Mitchell 2017, 49).

La relación entre la imagen y la muerte se encuentra rodeada por la incertidumbre de la supervivencia del cuerpo después de su desaparición orgánica y atraviesa la historia de la imagen de modo profundo. Como señala Belting, la pérdida del cuerpo nos lleva a preguntarnos qué papel desempeñó en la determinación humana de producir imágenes (Belting 2007, 177). La imagen hace aparecer algo que en ella no está y es por eso que la imagen de un difunto no es una anomalía. Al cuerpo mortal se le ofrece un cuerpo inmortal que no es sino un cuerpo simbólico. Como señala Blanchot, el cuerpo orgánico cuando se convierte en cadáver es su propia imagen, ya no es cuerpo sino la imagen de un cuerpo. Es por eso que el enigma que rodea al cadáver se convirtió en el enigma de la imagen (Belting 2007, 180). Pero la figura del clon nos abre a nuevos interrogantes. ¿El clon es una imagen? ¿Integra la larga tradición de imágenes sustitutivas del cuerpo? La duración orgánica de los cuerpos podía vencer al tiempo en la transposición a imágenes sustitutivas.

Ceroplastias o fotografías, operaban a partir de la relación entre la imagen y la huella para dar nacimiento a un acto de sustitución de la imagen por el cuerpo mortal<sup>1</sup>. En un texto de 1902, Warburg se refiere al “arte viviente del retrato” y el modo en que la burguesía florentina iba haciendo efectivo el poder y voluntad del sujeto comitente al surgir el *uomo singolare* que buscaba conjurar la finitud humana a través de la transfiguración de sus rasgos en la imagen. Tanto el retrato del siglo XV como los *boti*, hicieron posible el proceso de individuación de los rostros. Esto muestra, como plantea Michaud, que “el retrato no debe ser solamente definido a partir de su capacidad mimética (su conformidad con el personaje que representa) sino en los valores dramáticos de la comparecencia *in effigie*. El retrato de cera hiperrealista y sobreindividuo lleva la huella profunda de los mitos de salvaguardia que acompañan en su curva a la historia de la representación de los cuerpos en una imagen” (Michaud 2017, 102). En otro texto de 1907, *La última voluntad de Francesco Sassetti*, el florentino en el fresco de Ghirlandaio en Santa Trinita, deja el mundo para reencarnarse en una imagen.

Animación, reencarnación, vida y movimiento se presentan así como una de los principales elementos que atraviesan la historia de la imagen, el cuerpo y la muerte

1 Sobre la relación entre imagen, muerte y huella véase por ejemplo, el trabajo de Gorka López de Munain, *Máscaras mortuorias*, Sans Soleil Ediciones, Vitoria Gasteiz-Buenos Aires, 2019.



como actos que definen diferentes medidas de lo humano y sus fronteras. La semejanza, tal cual la entiende Belting, no se basa en una idea de realismo (*likeness*) sino que es una manifestación de lo visual. Es la base de la *Bildmagie*, la magia visual que produce una identificación entre imagen y prototipo. Estos conceptos hacen referencia a la praxis de la imagen, a la capacidad de agencia que emana de su propia condición como acto creador y productor de sentido. La imagen ha demostrado su poder para adquirir un ser, para albergar y encarnar en nombre de un cuerpo aquella presencia ahora ausente. Los cráneos de Jericó se manifiestan como un medio para la presencia donde la imagen se plasma directamente sobre el cuerpo del difunto (Fig.3). Por el contrario, otros medios portadores se ofrecieron como cuerpos sustitutos al orgánico. Es el caso de estatuas como la de Ain Gazhal (ca. 7000 a.C), un torso con ojos elaborado con técnicas similares a las de los cráneos de Jericó, cuyo esqueleto no es de un material duro, sino que está hecho con juncos y revestido con una piel (Fig.4). Al igual que las *effigies* romanas, que aparecen de modo independiente del cuerpo y dan nacimiento al doble, son cuerpos prestados. La sustitución da lugar a la transformación y la duplicación del cuerpo.

La animación de la imagen fue producto de su activación vital en el proceso ritual, el uso de la escenificación, el movimiento, el sonido o la escritura. Horst Bredekamp (Bredekamp 2015) recupera en esa genealogía la figura de las imágenes parlantes donde el caso de las imágenes funerarias es fundamental. La sustitución de cuerpos garantizaba la vida eterna de la persona a partir de la relación que se establecía entre la imagen y el observador. Las inscripciones en primera persona activaban, mediante la relación palabra-sonido-imagen, la vitalidad de esta última, logrando así encarnar al difunto. Si la estatua podía convertirse en cuerpo de la



Figura 3. Cráneo de Jericó. Emplasto de cal pulido, fechado entre el 8200 y el 7500 a.C. Museo Británico de Londres.



Figura 4. Estatua de Ani Gazhal, 7000-8000 años a.C, Museo del Louvre, París.



persona, el observador que leía la inscripción otorgaba la vida a esa imagen. Las estelas funerarias se convertían en reales presencias del difunto, puesto que su artificialidad no se contradice con su capacidad de existir y de hablar. La primera persona del singular evidencia la vitalidad del objeto y su capacidad y su potencia como cuerpo sustituto del difunto. Pero también la capacidad del objeto de influenciar al observador. El siglo XIX experimentó en ese sentido un nuevo impulso respecto de esta capacidad demiúrgica y mágica al poblarse de relatos sobre fantasmas y cadáveres que eran devueltos a la vida. Pero la figura del clon parece exceder los límites del *Doppelgänger*, aquel doble del Yo aterrador y oscuro creado a semejanza y destinado a ser una criatura ominosa. El clon transforma por completo a relación entre imagen y cuerpo.

### **DEL DOPPELGÄNGER AL CLON.**

La imagen ha sido a lo largo de la historia sujeto de una creencia y de una negación simultáneas. Para Mitchell la imagen que caracteriza a la cultura visual contemporánea es la del clon. El clon es una imagen que combina enigma, terror y presagio de un futuro incierto. “El clon significa el potencial para la creación de nuevas imágenes en nuestro tiempo –nuevas imágenes que cumplen el sueño de crear imágenes vivas, una réplica o copia que no es meramente un duplicado mecánico, sino un simulacro orgánico y biológicamente viable de un organismo vivo. El clon vuelve imposible la negación de imágenes vivas girando el concepto de icono animado sobre su propio eje” (Mitchell 2017, 36). La creación de estas imágenes puede ser entendida como una abominación mas terrible que su destrucción. El clon representa –como sucede en *Altered Carbon* con los grupos llamados “neo-religiosos”- la destrucción del orden natural retomando los relatos que consideran la creación de vida artificial como una violación del orden del universo. La vida artificial muestra su lado oscuro y su monstruosa violación al orden natural.

El doble contiene en su esencia un terror originario. En el terreno de la ciencia ficción ha estado presente no solo como doble corporal humano sino también como límite de lo humano en la presencia del doble robótico. La relación entre lo humano y lo Otro se encuentra ligada a la presencia intrigante de la duplicación, que no es sino una pregunta por la identidad. Antes de la existencia del clon como doble genético, la alquimia planteó la existencia de los llamados homúnculos. Buscando la piedra filosofal –que permitía alcanzar nada menos que la juventud eterna– Paracelso afirmaba haber creado un hombrecillo de 30 centímetros a partir de una bolsa de carbón, mercurio y pelo. Otros alquimistas hablaban de los secretos de la mandrágora, o el uso de huevos y esperma. El término homúnculo se utilizó durante el siglo XVII para referirse al esperma descubierto a partir del uso del microscopio. Goethe popularizó la palabra en *Fausto*, donde hace que su discípulo Wagner cree un homúnculo que mantiene largas conversaciones con su creador y con Mefistófeles. El Frankenstein de Mary Shelly puede ser también considerado como un homúnculo moderno. En el film *La novia de Frankenstein* (James Whale, 1935), los homúnculos aparecen en escena directamente ligados a





Figura 5. La novia de Frankenstein. Dirigida por James Whale. 1935. Estados Unidos.

la fabricación de una nueva criatura. El doctor Pretorious (Ernest Thesiger), que había sido profesor en la universidad del doctor Frankenstein, le propone combinar sus conocimientos para experimentar en el laboratorio. Al intentar convencerlo, le muestra una serie de homúnculos que tiene atrapados en vasos de cristal, incluso vemos como una taza de cerámica cierra el paso al escape de uno de ellos. Pretorious le propone crear una compañera para la criatura creada por Frankenstein (Fig.5). Sin duda esta posibilidad de creación a partir de semen, residuos orgánicos o mandrágoras nos lleva hasta el surgimiento del clon, que es creado a partir de información genética. El clon transforma la antigua figura del doble dentro de un nuevo escenario en donde lo humano es atravesado por la biotecnología y la genética.

En las primeras películas donde aparecen los clones, como *The Invasion of the Body Snatchers* (Philip Kaufman, 1978) (Fig.6), la clonación es una misteriosa capacidad de los alienígenas –que encarnaba la metáfora de la invasión silenciosa de un Otro durante la Guerra Fría- para replicar a los seres humanos a través de unas esporas producidas por unas vainas contenedoras. Su objetivo es destruir a la especie humana reemplazándola por meras copias carentes de sentimientos. Poco a poco los habitantes del pequeño





Figura 6. The Invasion of the Body Snatchers. Dirigida por Philip Kaufman. 1978.

pueblo son sustituidos mientras que los humanos que quedan, notan que esos amigos, parientes o conocidos no son quienes parecen ser, algo está mal con ellos aunque su apariencia sea la de siempre. El clon es aún pensado bajo la idea del *Doppelgänger*. Una película reciente como *Réplicas* (Jeffrey Nachmanoff, 2018) marca una notable distancia con las primeras presencias de clones a mediados del siglo XX, puesto que se plantea el traspaso del cerebro humano entendido como un mapa de datos a un nuevo cuerpo receptor. El protagonista, interpretado por Keanu Reeves, explica el procedimiento: “Este hombre está muerto. Pero aun tenemos acceso a sus datos neurológicos. Vamos a darle a su cerebro biológico una nueva vida en este cerebro sintético replicando la mente humana”. Nuestra conciencia es “la suma de lo que nos ha pasado y cómo lo hemos procesado”, le explica a su esposa, puesto que “todo es neuroquímica”. Esta idea también se encuentra en una de las primeras películas donde se plantea la clonación desde el discurso biotecnológico. En *The Boys From Brazil* (Franklin J. Schaffner, 1978) el biólogo, el Dr. Bruckner (Bruno Ganz), le comenta a Ezra Lieberman, el cazador de nazis, que existe un proceso para clonar a partir de muestras de ADN pero que aunque se consiga un sujeto idéntico al clonado la igualdad será solo física y no emocional. Para que sean exactos es necesario que vivan las mismas experiencias. En *Réplicas* se retoma esta idea pero se agrega una nueva forma de comprender la mente humana como una red neuronal de datos. Esta idea acerca del funcionamiento del cerebro se evidencia en los fracasados primeros experimentos. El error consiste en que el cerebro activado en el cuerpo robótico enloquece al ser incapaz de reconocer un cuerpo sin órganos (Fig.7). Paralelamente, ante la pérdida de su familia en un accidente, el neurocientífico “mapea” los cerebros de su esposa e hijos para poder trasladarlos a un nuevo cuerpo





Figura 7. Réplicas. Dirigida por Jeffrey Nachmanoff. 2018. Reino Unido.

sustituto, pero esta vez no es robótico como en las pruebas de laboratorio sino clones que hace crecer en cápsulas en su casa (como los homúnculos de la tradición alquímica), puesto que comprobaron que la conciencia no puede ser albergada en un cuerpo sintético. Aunque en esta ocasión es un cerebro sintético el que tiene que comprender y reconocer un cuerpo biológico. Que también es una copia. “Quiero replicar su mente en su propio cuerpo”. El personaje no se aleja de la figura del científico que busca traer a la vida a las personas amadas ni la búsqueda por revivir difuntos tan propia del siglo XIX. Pero en estas nuevas versiones se ha producido un giro. Aunque la esposa en un primer momento le señala que el alma es intransferible, su clon acepta la segunda vida en un nuevo cuerpo replicado del original al igual que el de sus tres hijos. De modo similar, *Altered Carbon* presenta la peculiar pila cortical (*cortical stack*) que almacena la memoria e identidad de la persona y es colocada estratégicamente en la columna vertebral (Fig.8). Esas pilas se implantan en los cuerpos o “fundas”, sea el propio cuerpo o el de otras personas. Hay que destacar que las pilas se insertan en la columna vertebral, el conector entre cerebro y cuerpo (cuerpo-alma como modelo).

Tanto *Réplicas* como *Altered Carbon* definen la muerte como la destrucción o pérdida de esa pila o mapa de conexiones neuronales. El cuerpo es solo un medio portador prestado en el que habitar. Laurens Bancroft, el multimillonario de *Altered Carbon* tiene varios clones (fundas) impresos para transferirse y vivir siempre joven mientras que su hijo tiene una impresora 3D portátil (con la que el protagonista creará un clon de si mismo). En *Westworld* aparece también la tecnología de la impresión 3D como instrumento para la replicación orgánica. El clon gravita entre los elementos propios del acto esquemático —porque se enlaza con la genealogía del autómatas, el robot y el efecto pigmalión— y el sustitutivo, porque finalmente intercambia el lugar con un cuerpo original. Su particularidad es que esa sustitución, que al igual que el esquemático “da vida a la imagen” pero a su vez apunta a la intercambiabilidad. El clon plantea un desafío al ser una imagen que



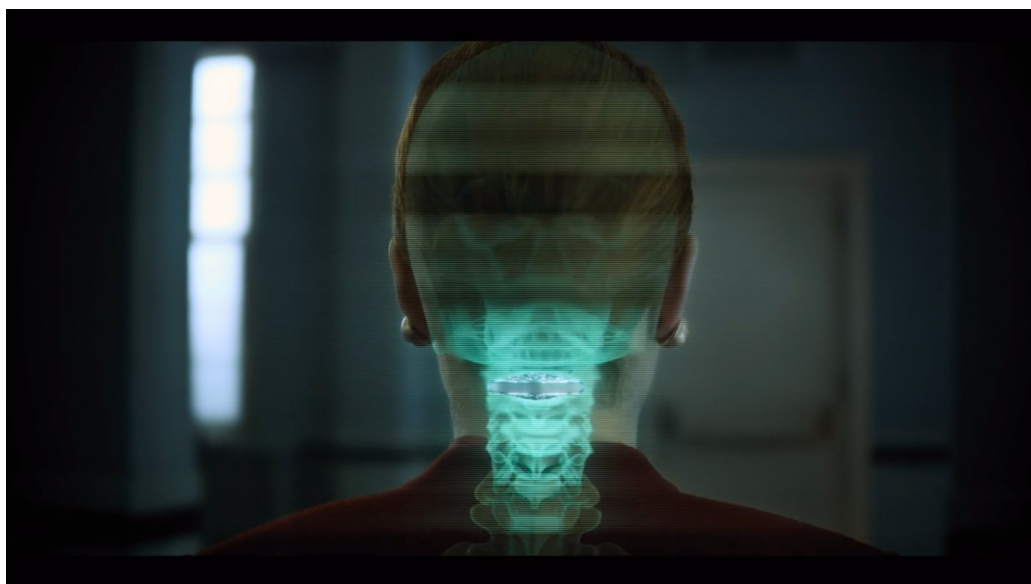


Figura 8: *Altered Carbon*. Creada por Laeta Kalogridis. 2018. Pila cortical, Netflix.

sustituye al cuerpo y a su vez, es un cuerpo que es tratado como imagen. A diferencia de la sustitución por contacto —la *Vera icon* como modelo— el clon es una sustitución orgánica, un simulacro perfecto, que reproduce en todo detalle el cuerpo original. Películas como *Réplicas* muestran la creación de clones y traspaso de cerebros —entendido como mapas de datos— a un nuevo cuerpo clonado como producto comercial solo accesible a los ricos, remitiendo en cierto modo a los dos cuerpos del Rey y la supervivencia de la persona genealógica en nuevos medios sustitutos. La perpetuación de la vida de los poderosos en cuerpos sustitutos orgánicos e idénticos a los originales y únicos.

A diferencia de *Réplicas*, *The Clone Returns Home* (Kanji Nakajima, 2008) propone preguntas más profundas sobre la identidad, la memoria y la conciencia. Cuando el astronauta Kohei muere en una misión es clonado junto con su cuerpo pero con resultados no esperados. Las dificultades que encuentra para comprender sus recuerdos y su identidad abren a preguntas éticas sobre los límites de la ciencia, la existencia y la identidad. “¿Estoy muerto?” se pregunta desgarradoramente cuando despierta en su clon. La muerte se convierte en algo relativo, dudoso, diferente. ¿Que nos hace ser nosotros mismos? Esta pregunta también se presenta en la historia del manga *Ghost in the Shell* (1989) creado por Masamune Shirow. Con un claro espíritu *ciberpunk* de la década de los años 80, reflexiona sobre las consecuencias éticas del avance biotecnológico. Introduce la idea de una existencia, una esencia contenida en lo que denomina *ghost* de un ser humano. Este *ghost* es un atributo propio del cerebro que permite distinguir una copia robótica de un ser humano real. El *ghost* es aquello que produce la conciencia, la individualidad y las emociones. Esta alma puede ser removida o trasladada a implantes.



Mientras que el ghost se encuentre intacto ese ser sigue siendo humano. Es por eso que en la historia claramente nos exponemos a la pregunta sobre la identidad de lo humano y lo Otro. Hasta qué punto seguimos siendo humanos, hasta qué punto seguimos siendo nosotros mismos.

En *Westworld* también se recuperan estos interrogantes, puesto que la trama del parque temático con los androides anfitriones deriva en la secreta búsqueda de la utilización de los cuerpos sintéticos de los androides para replicar humanos. Estas réplicas —no clónicas pero de un material prodigioso que las hace lucir exactamente como un humano— ponen en discusión la posibilidad de trasladar la conciencia de los seres humanos a estos nuevos super cuerpos inmortales. Esas conciencias robóticas a las que en películas como *Ex-Machina* (2013) se las obliga a pasar por el Test de Turing no solo emulan o parecen emular a la conciencia humana sino que además comienzan a plantear la indiferenciación entre unos y otros por la aparición de la posibilidad de reproducir cuerpos orgánicos o aparentemente orgánicos. *Blade Runner* (1982) es el caso emblemático en el que esta imposibilidad deviene obsesiva. Estos replicantes, como los androides de *Westworld*, pero también como *Hall 9000*, se convierten en peligrosas amenazas hacia lo humano en la búsqueda por su libertad, su conciencia o el devenir de un Yo propio. En la serie *Almost Human* (J.H. Wyman, 2013-2014) se repite la fórmula, con policías que utilizan androides indistinguibles de los humanos. Recuerdos, sueños, creación artística y sentimientos toman posesión de estos seres.

En la novela de Philip K. Dick, *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* (1968), el protagonista, Rick Deckard es enviado a erradicar a los androides modelo Nexus 6 que se caracterizan por ser idénticos a los seres humanos. La novela de Dick aborda la pregunta sobre los límites éticos respecto de los androides, lo artificial y lo natural. La idea del nacimiento de una nueva especie y de la capacidad de crear una conciencia que se vuelve contra su creador es sin duda uno de los mayores miedos en estos relatos y alude también a Frankenstein como moderno Prometeo. Pero lo que estas nuevas series incorporan es la creación de cuerpos clonados genéticamente exactos. Si bien en *Westworld* el temor a la rebelión de los androides es el centro de la trama —que recupera su versión original de 1973, *Almas de metal* (Michael Crichton)— el desarrollo de esta tecnología parece tener como objetivo la creación de cuerpos sustitutos para los humanos. Las conciencias de los visitantes del parque son escaneadas y alojadas en una sala secreta controlada por una inteligencia artificial que explica a Dolores y a Bernard que no le resultó difícil comprender la mente de los seres humanos puesto que es muy fácil de predecir. Esas conciencias se muestran como libros albergados en una biblioteca, reducidas a un código descifrado por la inteligencia artificial. Los humanos, al igual que los androides del parque, parecen repetir sus vidas y decisiones en forma de bucle, considerándose así que el libre albedrío sería solo una ilusión humana. La búsqueda de la inmortalidad medial involucra la pregunta por la existencia, la conciencia y el Yo: ¿qué nos convierte en humanos? Lo que estas series plantean es un nuevo imaginario sobre el cuerpo y lo humano donde el cerebro es el protagonista. Hasta qué punto seguimos



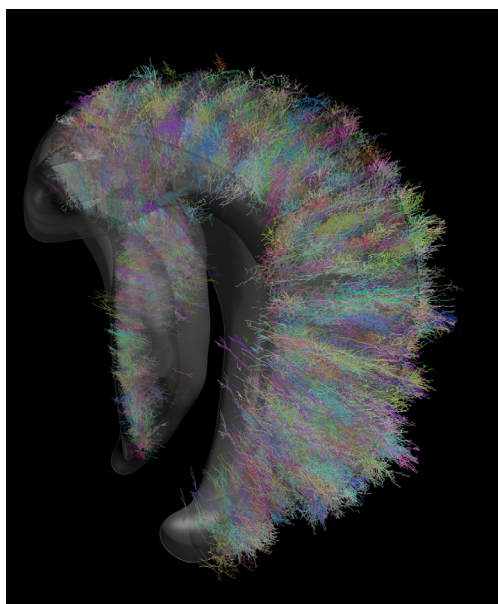


Ilustración 9: Simulación del hipocampo.  
Human Brain Project. 10/11/2019. Recuperado de <https://www.humanbrainproject.eu/en/brain-simulation/brain-simulation-platform/>.

siendo humanos, hasta qué punto seguimos siendo nosotros mismos. Proyectos como Human Brain Project<sup>2</sup>, con fondos millonarios otorgados por la Unión Europea proponen simular el funcionamiento del cerebro humano entendido como un mapa posible de reconstruir y replicar de modo artificial (Figs. 9, 10). Esta idea es la base de la película *Réplicas*, donde el protagonista es capaz de simular el cerebro de una persona y trasladarlo a un cuerpo replicado.

Con el nacimiento de instrumentos como el microscopio a finales del siglo XVI, mas tarde la fotografía, la radiografía, el microscopio electrónico, la ecografía, la endoscopia y la llegada de las técnicas de imagen como la imagen PET o la resonancia magnética, la realidad aumentada y la virtual, el cuerpo humano dio origen a un modelo anatómico que deviene fisiológico y patológico bajo la mirada médica. Todos estos dispositivos capaces de

producir imágenes del cuerpo construyeron una mirada total, objeto expositivo que reconfigura incluso la propia identidad personal. Esta visualización constante y total del cuerpo implica cuestiones éticas y antropológicas así como epistemológicas en relación al estatus de las imágenes médicas (Andrea Pinotti y Somaini 2016, 257). Aldina Roskies (Roskies 2007) reflexiona sobre las imágenes neurológicas del cerebro producidas con nuevas tecnologías. ¿Son estas imágenes fotografías de la actividad de nuestro cerebro o su estatus epistémico es totalmente diferente? La relación entre los medios de la imagen y la ciencia a lo largo de la historia hace absolutamente necesaria la pregunta. La Venus de los médicos, como la llama Didi-Huberman, que conservaba la pose erótica de Venus como recuerdo, reproducía el mecanismo anatómico. Por medio de impresiones de órganos humanos verdaderos se abstraía una imagen del modelo del cuerpo tal cual lo exigía la ciencia de aquel momento (Belting, 2007:131). Actualmente las técnicas digitales han sustituido, por ejemplo, a la fotografía entendida como producción fotoquímica de imágenes. La imagen médica no es mas la representación inmediata del cuerpo sino un medio que lo restituye tanto como lo construye dentro de un discurso específico que pertenece a una dimensión imaginaria

• • • • •

2 Vease: <https://www.humanbrainproject.eu/en/>





Ilustración 10. Réplicas. Dirigida por Jeffrey Nachmanoff. 2018. Reino Unido.

del cuerpo y de lo humano (Andrea Pinotti y Somaini 2016, 258). Como plantea James Elkins, las imágenes científicas del cuerpo no son meramente ilustrativas (Elkins 2009), permiten visualizar conceptos que fuera del campo de la imagen serían impensables, como ha demostrado Manuel Lima (Lima 2011). Para Belting la pregunta actual es si el cuerpo evade cualquier analogía en imagen o si es intercambiado por imágenes en las que se puede negar a sí mismo (Belting, 2007:135).

## LA CARNE ES IMAGEN

La muestra *Qu'est-ce qu'un corps?* realizada en el Museo Quai Branly de París en 2007, con la curaduría de Stephan Breton, preguntaba a los visitantes: ¿Qué es un cuerpo? La muestra planteaba contra la idea típicamente occidental del cuerpo como sede de una singularidad irreductible que el cuerpo es entendido por diferentes pueblos como un producto semi-acabado que debe completarse: “es el objeto del trabajo, de una “fabricación”. “No estoy solo en mi cuerpo”: a través del cuerpo, el individuo forma una relación con “algo que no es el yo”, que cambia según las culturas. El cuerpo es el lugar de expresión de una confrontación: masculino / femenino, vivo / no vivo, divino / imagen, humano / no humano ... Tantas oposiciones que se encuentran en las producciones rituales, sociales, artísticas (esculturas), objetos, imágenes del cuerpo ...)”<sup>3</sup>. Esta pregunta, señala Belting, hacía que el visitante, por primera vez fuera consciente de este interrogante, incluyendo a Europa como una parte mas dentro de las culturas de la imagen del cuerpo. El capítulo dedicado a Europa se titulaba “La carne es imagen”

3 Véase <http://www.quaibrnly.fr/fr/expositions-evenements/au-musee/expositions/details-de-leve-nement/e/quest-ce-quun-corps-36615/>



aludiendo así a la compleja historia del concepto teológico de la encarnación. Es por eso que la pregunta “Qué es un cuerpo” es una pregunta puramente occidental. Como señala Breton, “se necesita una mirada de melanesio para descubrir que el asunto en Europa no era, como se quería creer, el alma o el espíritu, sino el cuerpo” (Breton, 2006:59). Esto pone de manifiesto todos los intentos por historizarlo así como la actual utopía (¿pesadilla?) de emancipación genética del mismo. En este punto la antigua oposición entre el cuerpo y sus imágenes deviene “un nuevo intento de intervenir en el cuerpo para consumirlo como materia prima de una conversión en imágenes poshumana” (Belting 2011, 210).



## BIBLIOGRAFIA

- Andrea Pinotti, y Antonio Somaini. 2016. *Cultura Visuale. Immagini, sguardi, media, dispositivi*. Torino: Piccola Biblioteca Einaudi.
- Belting, Hans. 2007. *Antropología de la imagen*. Katz Editores.
- Bredenkamp, Horst. 2015. *Immagini che ci guardano. Teoria dell'atto iconico*. Italia: Raffaello Cortina Editore.
- Breton, Sthépane. 2006. "La chair est image", *Qu'est-ce qu'un corps?*, París, Musée du Quai Branly.
- Elkins, James. 2009. «La storia dell'arte e le immagini che arte non sono». En *Teorie dell'Immagine*, editado por Andrea Pinotti y Antonio Somaini, 155-208. Milan: Raffaello Cortina Editore.
- Gutiérrez De Angelis, Marina, Ander Gondra Aguirre, Gorka López de Munain, y Luis Vives-Ferrándiz Sánchez. 2014. *Cuando despertó, el elefante todavía estaba ahí*. Victoria Gasteiz - Buenos Aires: Sans Soleil Ediciones.
- Lima, Manuel. 2011. *Visual Complexity: Mapping Patterns of Information*. Princeton Architectural Press.
- Michaud, Philippe Alain. 2017. *Aby Warburg y la imagen en movimiento*. Buenos Aires: Libros UNA.
- Mitchell, W. J. T. 2017. ¿Qué quieren las imágenes? Una crítica de la cultura visual. Buenos Aires: Sans Soleil Ediciones.
- Roskies, Adina .L. 2007. «Are neuroimages like photographs of the Brain?» *Philosophy of Science* 74: 860-72.



## IMAGEN, CUERPO Y POLÍTICA

### PROCESO DE ZOMBIFICACIÓN EN EL GABINETE NACIONAL

Greta Winckler

Los desaliñados zombies son figuras alegóricas de la edad moderna,  
que actúan con sus cuerpos rotos y mentes  
sobre conflictos que rasgan nuestro tejido social.  
Annalee Newitz

#### INTRODUCCIÓN

“La fotografía sigue siendo un medio fundamental para levantar acta, visualmente, de estos intervalos gestuales que se deslizan como fantasmas entre todas las historias contables y hacen surgir todo lo que la historia no sabe de sí misma, es decir, su propio destino [...]” (Didi-Huberman, Georges 2008; 290)

Esta cita que abre el presente escrito funciona, en parte, como advertencia: lo que viene a continuación es una historia de fantasmas para adultos, como propusiera pensar Aby Warburg respecto de su *Atlas Mnemosyne* (en Agamben, Giorgio 2008;172). Estos “fantasmas” serán pensados en tanto “corrientes energéticas” que atraviesan la política argentina en sus más altas esferas; así como en tanto “síntomas”, es decir, algo que *sobreviene* e irrumpe el curso normal de las cosas (Didi-Huberman 2015; 63). El “curso normal” en este caso es la propia propuesta política de la actual gestión de gobierno a nivel nacional de la coalición Cambiemos, que ganara las elecciones presidenciales en 2015 ante un modelo político antitético que había gobernado desde 2003. Asimismo, es necesario aclarar que fue a través de las imágenes públicas de los funcionarios puestas unas junto a otras (en tanto *constelación*) que se pudo esbozar esta historia fantasmagórica que permite reconocer (y nombrar) el proceso que le da título a este artículo: la *zombificación* del gabinete nacional. Es decir, en sus fotos (fundamentalmente) y en el intervalo que se abre en ese *entre* que existe y emerge a partir del montaje (como metodología de investigación) es que se pueden pensar el síntoma y el gesto que nos abren a aquello que “la historia no sabe de sí misma”; esto es, “el gesto cargado de destino” (Agamben 2005; 31) como premonición y signo al mismo tiempo de lo que acontece políticamente en nuestro país hoy por hoy. En esta historia de fantasmas se actualiza la función premonitoria de las visiones fantasmagóricas que



“[...] anunciaban derrotas militares y decesos de reyes [...]”, como en la historiografía antigua donde “[...] era habitual que las visiones sobrenaturales actuaran en la sucesión de acontecimientos.” (Guzmán Almagro, Alejandra 2017; 107). Por eso resulta fundamental recorrer el itinerario visual de la actual coalición de gobierno: para hacer emerger en ese trayecto los signos de época y los intervalos gestuales como nudos de presente y futuro. Así como Walter Benjamin ve en el *Angelus Novus* de Paul Klee (1920) al ángel de la historia, con su mirada desorbitada ante las ruinas, pero a su vez empujado hacia el futuro por el huracán del progreso (1989 [1940];183); en este trabajo se recurre ya no a ángeles sino a espectros, fantasmas y zombies. Ellos no sobrevuelan ni las ruinas ni el progreso: están insertos en ellas, como signo y presagio. Como señala el autor, estamos ante una historia (¿universal?) que es (o parece ser) cosa de oscurantistas (2005; 488). Y es el montaje y una heterodoxa (y no tanto) tradición iconográfica de la política los que permitirán desglosar esa aparente “cadena de datos” (*sensu* Benjamin) que nos presentan las fotografías e ilustraciones de los grandes medios de comunicación así como de las cadenas alternativas que hoy se materializan en las redes sociales de la Web 2.0.

## ITINERARIOS: DE LA FIESTA A LA FANTASMAGORÍA

Tomando las fotografías y videos de Cambiemos a partir de su triunfo electoral en 2015, se puede reconstruir una constelación visual que *presenta* de manera particular a su funcionariado. Los cuerpos oscilan entre la fiesta (a partir de los triunfos) y la jocosidad del ser-descontracturado *new age*. Esto no implica que todos los funcionarios se presenten de igual forma: se aventura que Elisa Carrió, Marcos Peña, Patricia Bullrich, Esteban Bullrich, Gabriela Michetti, María Eugenia Vidal y por supuesto Mauricio Macri han ido desarrollando una manera de *aparecer*, es decir, de presentar sus cuerpos en las imágenes (en tanto *pictures*). Este campo visual de la política (hoy) institucional instituye un campo social, como propone W.J.T. Mitchell (2003; 28). Esto es, se propone pensar la relación entre la gestión de gobierno, el modelo político y una *visualidad* de los cuerpos-políticos de Cambiemos que parte de una fórmula (un *pathos*) que tiene su propia tradición y peso: el triunfo. (Figs. 1, 2 y 3)



Figura 1 : Festejo de Cambiemos al ganar las elecciones presidenciales en 2015





Figura 2: conferencia de prensa del presidente Mauricio Macri y el jefe de gabinete Marcos Peña (izq.); acto de Mauricio Macri en Chubut (der.)



Figura 3: Mauricio Macri en un acto en la Playa Seca (CABA) junto al jefe de gobierno de la Ciudad y funcionarios del gobierno

Sin embargo, estas líneas que identificamos, por lo pronto, desde 2015 parecen haberse modificado: ya no son los cuerpos festivos los que se observarán en las imágenes hoy difundidas por los medios masivos de comunicación así como por plataformas de la Web 2.0. Se propone pensar como punto de quiebre los eventos de diciembre de 2017 ante las protestas suscitadas por la Reforma Previsional que planeaba el gobierno y que culminó con una feroz represión, donde los cuerpos de las fuerzas del orden, de los manifestantes y de los funcionarios se pusieron en juego, apelando a elementos (por momentos hasta identificables desde una iconología clásica) que se anclan en una cultura visual que no sólo evoca momentos de crisis recientes (como ser la de 2001 o la última dictadura) sino incluso configuraciones que se remontan a fines de siglo XIX (por ejemplo, la Conquista del Desierto) en incluso la Conquista de América en el siglo XV. (Fig 4, 5, 6 y 7)





Figura 4: conferencias de prensa en relación a la reforma previsional de 2017 del jefe de gabinete Marcos Peña



Figura 5: imágenes de prensa de la represión de diciembre de 2017



Figura 6: Marcha por la vida: la gendarmería reprime a un grupo de madres de Plaza de Mayo (1982-Eduardo Longoni)(izq.); imagen de prensa de la represión de 2001 (centro); imagen de prensa de la represión de 2017 (der.)

## DE PRESAGIOS Y ADVERTENCIAS

Una imagen clave que dispara (como ese “relámpago” al que apelaba Benjamin 2005;464) esta idea de *transformación* en la corporalidad de los funcionarios de gobierno es la que se difundió en el último Te Deum realizado en la Catedral de la Ciudad de Buenos Aires (2018). (Fig 8)

El presidente aquí no sólo figuraba envejecido y “parecido a su padre”, Franco Macri (quien aparentemente está muy enfermo, según “filtró” Pablo Sirvén en una nota perio-





Figura 7: *La vuelta del malón* de Angel Della Valle (1892)(izq.); Primer desembarco de Cristóbal Colón en AMÉRICA de Dióscoro Puebla (1862) (centro) ; festejo por el resultado de Cambiemos en las PASO -Primarias Abiertas, Simultáneas y Obligatorias- en la Ciudad de Buenos Aires (2017) (der.)



Figura 8: Mauricio Macri junto a la Primera Dama en el Te Deum (mayo de 2018)

La tradición del cuerpo zombie puede rastrearse en vinculación a la política a partir de su capacidad apropiacionista y su herencia cultural poliédrica, como proponen pensar Alex del Olmo y Rafael Suárez Gómez (2015; 125). Estos elementos vuelven a dicho “monstruo” una figura eficaz dentro del mundo del terror tardocapitalista. Como reponen los autores, la tradición zombie enraizada en la cultura haitiana llega a Occidente a través del libro *The magic island* (1929), dando lugar a la famosa película *White Zombie* (1932). Sin embargo, la tradición del no-muerto e incluso del cadáver en descomposición y luego el esqueleto tiene una raigambre más profunda en la cultura visual occidental. Del Olmo y Suárez Gómez proponen una continuidad entre los no-muertos de las danzas macabras medievales y la figura del zombie que se apropia y hereda la genealogía de los muertos vivos (2015; 126) y sus regresos (peligrosos o no) desde el más allá para deambular por el mundo de los vivos incluso tomando formas humanas para despistarnos o engañarnos (Guzmán Almagro 2017;33). En este último caso

1 <https://www.lanacion.com.ar/2144725-en-que-piensa-y-que-siente-macri-cuando-las-cosas-se-complican-y-cual-es-su-cable-a-tierra>





Figura 9: publicaciones de la página de Facebook de *Alegria!*



Figura 10: vicepresidenta de la Nación y presidenta del Senado Gabriela Michetti durante la sesión por la regulación de las tarifas de servicios

podemos pensar la categoría de *lo siniestro* (*unheimlich*) dado que esto implica que las cosas conocidas (lo íntimo, lo familiar, *heimlich*) se puedan tornar espantosas (“aquella suerte de espanto que afecta a las cosas conocidas”, Freud, Sigmund 1973 [1919];9). Las figuras de los dirigentes de Cambiemos aparecen, posteriormente a la represión de diciembre de 2017, transfiguradas: los cuerpos descontracturados, coloridos, en la playa o riendo se presentan ahora como visiones fantasmagóricas que desde los siglos XV y XVI cobran un sentido *terrorífico* en la cultura occidental (Guzmán Almagro 2017;166) aunque no por ello se permitía apartar la vista de ellas. Al decir de Marta Piñol Lloret, es inseparable el monstruo de su condición visual: los monstruos son para ser vistos (2015; 20). Para ello, la autora nos remite a la etimología de *monstrum* en





Figura 11 : Marcos Peña y el titular de Finanzas (2018) Nicolás Cpauto

tanto hecho prodigioso que es a su vez advertencia divina, volviendo al campo de los presagios, y que recupera la condición de lo monstruoso de la imagen. Como propone Jean Luc Nancy, la imagen es esencialmente *monstrativa* o *monstrante*: cada imagen es un *monstrance* (o patrón), lo que en francés se llama *ostensoir*. La imagen es del orden de lo monstruoso; el *monstrum* es un signo prodigioso, que advierte sobre una amenaza divina, así como la palabra alemana para imagen, *Bild* —que designa la imagen en su forma— tiene como raíz *bil* —que designa una fuerza prodigiosa o un signo milagroso. Es en este sentido que existe una monstruosidad de la imagen (2005;22). En las fotografías de los miembros del gabinete nacional, entonces, encontramos la condición *monstrativa* en ambos sentidos: su condición monstruosa (al devenir zombie, espectro o fantasma); su condición visual (imagen-advertencia) que incluso escapa a las intenciones conscientes de su creación (siendo éste el campo de lo “visible”). Ateniéndose a esto último, es necesario retomar la propuesta de Agamben: la exposición es el lugar de la política (2002;80). (Fig 11)

Y es desde su captura fotográfica que se explorará la configuración de la misma a partir de diciembre de 2017 dado que encontramos un lazo entre la nueva experiencia corporal de los dirigentes y el “clima político” actual. En estas imágenes, particularmente, se rastrean los cambios de la figuración del cuerpo y en muchos casos del rostro, pensado como propone Agamben como *revelación* (nuevamente, la advertencia-presagio): “Llamamos tragicomedia de la apariencia al hecho de que el rostro sólo descubre en la medida en que oculta y oculta en la medida misma en que descubre” (2002; 81) —es menester desglosar esta “inquietud de la apariencia” (*idem*) que encontramos en los rostros y cuerpos de los funcionarios de Cambiemos.

Entonces hay que preguntarse cómo fue posible esta *emergencia zombie*. Del Olmo y Suárez Gómez proponen que la aparición de los zombies puede darse por cualquier motivo sin que parezca extraño (2015; 126): fenómenos naturales catastróficos, crisis energéticas y económicas, ataques terroristas, pandemias, etc. ¿Cuál fue *el apocalipsis*





Figura 12: imágenes de prensa de 2001 (arriba) y de 2017 (abajo)

que catapultó este cambio de experiencia sensorial-corporal en el caso argentino? Aquí se proponen los episodios de represión de diciembre de 2017 ante el Congreso de la Nación, que fueron registrados no sólo por los medios sino por los manifestantes que rápidamente hicieron circular sus imágenes por las redes sociales, características de nuestro tiempo.

## APOCALIPSIS: LA EMERGENCIA DE UN SÍNTOMA

La represión ocurrida en diciembre de 2017 ante el tratamiento de la ley de reforma previsional en el Congreso de la Nación generó una cantidad masiva de imágenes que circularon por diversos medios. Pero estas imágenes —creadas al calor de un conflicto específico— no son nuevas: evocan de manera hasta pasmosa la represión de 2001, que concluyó en el final del gobierno del entonces presidente Fernando De La Rúa. (Fig 12)

Para entender esta “evocación”, se apelará a la idea de *pathosformel* (fórmula del *pathos*) que refiere “[...] a la supervivencia de gestos de larga duración en las culturas humanas. Los gestos se inscriben en la historia: son rastros o *Leitfossilien*, con la musicalidad, el ritmo del *leitmotiv*.” (Didi-Huberman 2017;94). Se considera a las *pathosformeln* como expresiones visibles de estados psíquicos fosilizados en las imágenes (Michaud, Philippe-Alain 2017;23) en su punto máximo de la expresividad. Como señala José Emilio Burucúa, este conglomerado de formas que son las *pathosformeln* refuerza un determinado campo afectivo donde se desenvuelven las emociones y experiencias de la vida social (2007;15); esto es, se comparte en ambas experiencias (2001 y 2017)





Figura 13: imagen de prensa de la represión en el Congreso de 2017 (izq.); *La historia de Nastagio degli Onesti* de Sandro Botticelli (1483) (centro); diputada Mayra Mendoza durante la represión de Jujuy (2016) (der.)

una dinámica sensible y afectiva de fenómenos políticos que se convocan mutuamente (la crisis, la represión, el malestar en la política<sup>2</sup>). La imagen, como propone Didi-Huberman, se piensa como una huella, un rastro o traza visual del tiempo que quiso tocar pero también de otros tiempos suplementarios (2008b;11): las fotografías de diciembre de 2017 dan cuenta de la época en las cuales se producen pero también se abren a otros tiempos con los que comparte una afinidad político-emotiva. Asimismo, los gestos que se encuentran en las imágenes de ambos momentos históricos remiten a gestos antiguos, latentes, que evocan épocas aún más distantes: remiten a una *forma general* de la política, esto es, la cacería. (Fig 13)

La fórmula de la cacería (así como aquella de la imagen-trofeo donde se exhibe el cuerpo del vencido sometido ante el cuerpo del vencedor) se refuerza fundamentalmente a partir de las incursiones de Gendarmería<sup>3</sup> en la comunidad mapuche de Pu

• • • • •

2 [https://www.clarin.com/politica/ultimas-encuestas-alerta-gobierno-pese-cambios-mejoran-expectativas-economicas\\_0\\_Bkoo4R17X.html](https://www.clarin.com/politica/ultimas-encuestas-alerta-gobierno-pese-cambios-mejoran-expectativas-economicas_0_Bkoo4R17X.html)

3 Previas a la represión de diciembre



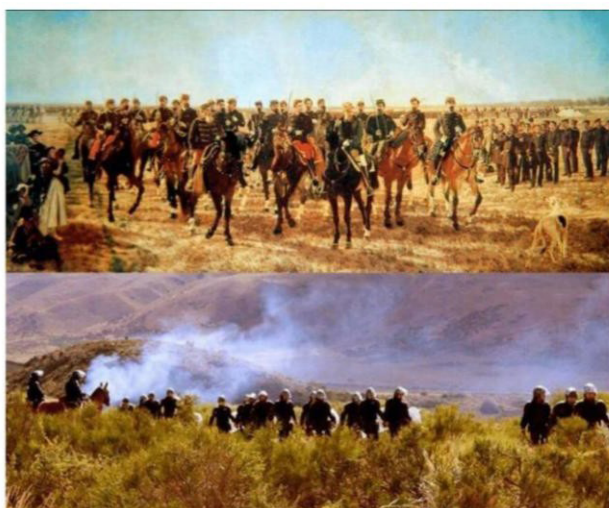


Figura 14 : *Ocupación militar del Río Negro en la expedición al mando del General Julio A. Roca* de Juan Manuel Blanes (1889) (arriba); fotografía de prensa de gendarmería durante allanamiento en un predio de la comunidad Pu Lof (2017) (abajo)

Lof que dieron lugar a fórmulas visuales que reanimaron el imaginario preponderante durante la Conquista del Desierto de fines de siglo XIX. (Fig 14)

Por lo tanto, a lo largo del 2017 se fue configurando una matriz fantasmática que se reforzaba a partir de una continuidad de modelos políticos (neo)liberales y conservadores (como fueron los de fines de siglo XIX y principios de siglo XX, con los cuales algunos funcionarios actuales tienen lazos familiares). Esta matriz fantasmática presenta una virtualidad figural (como refiere Gabriel Cabello 2013;9) que vuelve eficaz la activación de ciertas fórmulas que re-aparecen en la cultura visual contemporánea y se asientan en una memoria virtual latente. Esto es, “[...] se despierta una cadena incontrolable de imágenes capaz de entretejer una red virtual [...]” (Didi-Huberman 2005; 55) alrededor, en este caso, de las imágenes de diciembre de 2017. (Fig 15)

Esta constelación figural y espectral que se configura a fines de 2017, siendo el climax la represión de diciembre, es propuesta aquí como el episodio que da lugar a un cambio en la figuración del cuerpo de los funcionarios de gobierno, es decir, funciona como el “apocalipsis” que da lugar al proceso de zombificación. Este apocalipsis entonces inicia los desgarros y las crisis no sólo al interior del gabinete nacional (en debate en cuanto a su composición interna durante el año 2018) sino a la representación misma que hace emerger los síntomas (su verdad traumática, en términos de Didi-Huberman): el cuerpo festivo deviene cuerpo fantasmal y zombificado. La idea de *figura* que sobrevuela fantasmagóricamente estas imágenes es la que permite realizar conexiones más allá





Figura 15: 3 de mayo de 1808 en Madrid, Francisco de Goya (1814) (izq. arriba); imagen de prensa de la represión de 2017 en el Congreso (izq. abajo); imagen de prensa de la represión de 2017 (der.)

de una disposición cronológica (a pesar de ella, incluso). Por otro lado, se implica aquí, como señala Gorka López de Munain, que los cambios en las experiencias de la imagen expresan un cambio en la experiencia del cuerpo y por lo tanto la historia cultural de la imagen debe pensarse en relación a una historia cultural del cuerpo (2017; s/n).

## ZOMBIFICACIÓN

El concepto de zombificación tiene un centro de gravitación clave en la academia estadounidense. Como señala Henry Giroux, la figura del zombie ha tocado una fibra sensible en la imaginaria contemporánea, no sólo en el mundo cultural (películas, libros, comics, videojuegos, series) sino como metáfora política (2011;1) que además se ve reforzada a partir de los discursos racistas y las medidas anti-inmigrantes norteamericanas. Una *zombie politics* por otro lado se vincula a un concepto previo: la *zombie economics*, catapultada de manera masiva a partir de la publicación de *Zombie Economics: How Dead Ideas Still Walk Among Us* de John Quiggin —economista australiano— en 2010. La amplitud de aplicación de dicha categoría refiere desde los conceptos económico-políticos —sobre todo de tinte liberal— que al estar arraigados en el sentido común se repiten y es difícil contradecirlos; hasta un uso crítico-satírico respecto de figuras concretas como fue el caso sobresaliente de Barack Obama (Gries, Laurie 2015; s/n). Es interesante pensar una doble dinámica de la zombificación de la política: por un lado, la idea de repetir de modo masivo y prácticamente inconsciente consignas y *slogans* (que fue la crítica principal que se hizo





Figura 16: collage de imágenes que el Partido Republicano puso en circulación vía mail (2011)



Figura 17: afiche de la campaña *Obama as a zombie* de circulación masiva (izq.); manifestación ante la NRA (2013) (der.)

a la generación joven que apoyó a Obama en su primera campaña) haciendo hincapié en el concepto de “masa”; y por otra parte, la construcción de los líderes zombificados —el caso de Obama se refuerza a partir de su procedencia étnica. El caso de los afiches publicados y que circularon masivamente de *Obama as a zombie* dieron lugar a otras manifestaciones populares: desde *comics* como fue el caso de *President evil* o videos como *Obamaville* que reforzaban marcos propios de las historias de zombies y de terror; hasta protestas como la que sucedió cuando Obama visitó a la NRA (*National Rifle Association*) y fue recibido con una efigie de su persona vuelta zombie (Gries 2015 s/n). Asimismo, en





Figura 18: comic norteamericano (izq.); tapa de la revista satírica Barcelona de Argentina (der.)



Figura 19: afiches del colectivo *Alegría!* (Argentina) en referencia a los dichos del diputado Nicolás Massot de Cambiemos (izq. y centro); escena del film *Night of the living dead* de G. Romero (1978) (der.)

2011 circuló un saludo por Halloween vía mail por las redes de los miembros del Partido Republicano (contrario a Obama) que reponía la imagen del presidente-zombie con una marca de bala en la cabeza (método por el cual se mata a los zombies de acuerdo a la tradición literaria) y que generó una discusión sobre todo en las redes por lo cual el mail debió ser eliminado<sup>4</sup>. (Fig 16. 17 y18)

4 <https://www.dailykos.com/stories/2011/10/31/1031844/-Loudoun-County-VA-Repubs-Halloween-Mailer-Shows-Obama-w-Bullet-in-Head>



Estas producciones y apropiaciones mantienen una gran similitud con las que acontecen en nuestro país, muchas de las cuales circulan en medios satíricos como *Revista Barcelona* o *Alegría!* que apelan a la tradición zombie de películas y comics (fundamentalmente estadounidense). (Fig 19)

Cabe destacar la relación inversa entre el zombie como cuerpo-masa (y que produce un terror específico: el miedo a la *mismedad*) y en este caso figuras individuadas que se insertan en el itinerario visual de los zombies. Para el primer caso, podemos pensar en una protesta que se había realizado en la Ciudad de Buenos Aires (cuando Mauricio Macri era jefe de Gobierno) y que retomaba la estética de las marcha-zombie: (Fig 20)

Esta dinámica fue repetida en 2016 y en este segundo caso, había un médico que presentaba la epidemia zombie como un virus contagioso y que se caracterizaba por el odio a los servicios públicos y los derechos humanos<sup>5</sup>. Estas marchas con una agenda política (no sólo de entretenimiento, que son aún más populares) se han realizado en otras partes del mundo, sobre todo en Europa occidental, Estados Unidos y Japón aunque hay casos locales en nuestro continente como fue la marcha contra la reelección del candidato paraguayo Horacio Cartes<sup>6</sup>.

También es posible recuperar la obra *Zombification* de Kettly Noël<sup>7</sup> presentada en la Documenta 14 en 2017 que puso en escena un ballet deshumanizado que reconciliaba la tradición zombie haitiana con el arte contemporáneo para realizar una crítica a las dinámicas sociales globales. La figura zombie por tanto está atravesando diversos campos —en tanto síntoma— que van desde su lugar en la cultura popular, así como los campos artístico, político y académico. Así como Agamben propone que el ángel de la historia de Klee (según Benjamin) es indisoluble del ángel del arte (de la estética) de Durero —de acuerdo al filósofo italiano (2005 [1970];179); aquí se vinculan los zombies del arte, de la academia y de la política (Fig 21).

Sin embargo, en el caso de Cambiemos no es sólo desde la crítica satírica que se piensa la figuración zombie de los funcionarios. Las fotografías de actos oficiales que



Figura 21: Documenta 14, *Zombification* de Kettly Noël (2017)

• • • • •

5 <https://www.youtube.com/watch?v=gh5O6hMMwyM>

6 <https://www.youtube.com/watch?v=LuUvTQ78V-Y>

7 <http://www.kunstkritikk.no/kritikk/lessons-from-athens/>





Figura 22: Marcos Peña y Gabriela Michetti por el festejo del Día de la Independencia (2018)



Figura 23: festejo por el Día de la Independencia (2018)

circulan en los medios masivos tradicionales (incluso afines al gobierno, como es la cadena Todo Noticias) *per se* presentan los cuerpos de los funcionarios desde esta perspectiva fantasmática y espectral —también en situaciones de “festejo” como es el caso del Día de la Independencia (9 de julio). (Fig 22 y 23)

Es importante remarcar que estas imágenes no eran las que circulaban en el primer año de gobierno. Rescato como contraste (además de las imágenes que se encuentran a principio de este trabajo) un montaje crítico e irónico que publicó la Organización Grupal de Investigaciones Escénicas (ORGIE)<sup>8</sup> y que hizo circular en Facebook donde los

• • • • •

8 Retomando el trabajo de Camila Blanco en <https://brancowitz.myportfolio.com/politicos-modelos>



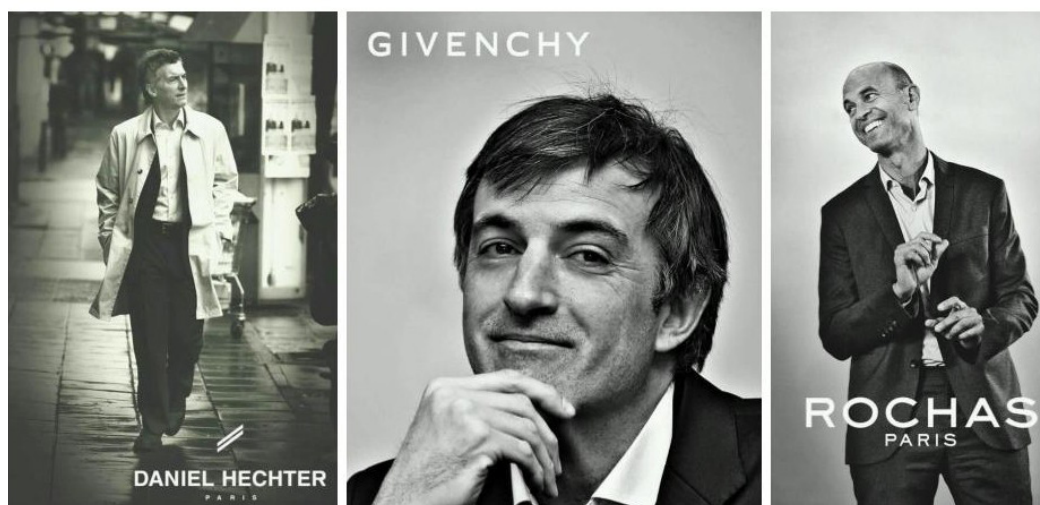


Figura 24: afiches de Camila Blanco con figuras de Cambiemos



Figura 25: afiche de Marcos Peña de Camila Blanco (izq.); tapa de la revista *Forbes* (2017)

principales dirigentes de Cambiemos eran mostrados como modelos de marcas internacionales, siendo figurados como hombres exitosos y glamorosos. (Fig 24)

Se destaca dentro de esta línea la figura del Jefe de Gabinete, Marcos Peña, que además de ser quien defendió la reforma previsional que originara la brutal represión de 2017 fue, ese mismo diciembre, elegido como CEO del año por la revista *Forbes*<sup>9</sup>, fortaleciendo su figura masculina y de liderazgo. (Fig 25 y 26)

9 <https://www.pagina12.com.ar/85179-para-forbes-el-ceo-del-ano-es-marcos-pena>





Figura 26: declaraciones de Marcos Peña en simultáneo a la represión de diciembre de 2017



Figura 27: muñeco del "Niño por nacer" o "feto" que cobró protagonismo en 2018 ante el debate por la legalización del aborto

Estas fórmulas sin duda se vieron revertidas en este nuevo cuerpo-zombie acorde a un *sensorium* corporal y social que emerge a partir de una configuración visual que nace (y revive experiencias de la historia argentina reciente) en diciembre de 2017.

Una mención aparte merece el reciente debate por la legalización del aborto en el Congreso de la Nación, que dio lugar a la aparición de otro cuerpo que podría vincularse de manera compleja a la tradición de los no-muertos (y de los no-vivos al mismo tiempo): *el feto o niño por nacer*. (Fig 27)

Imágenes evocadas como un cementerio de fetos (al decir del diputado Alberto Olmedo) o incluso circuitos macabros de tráfico de órganos de fetos alimentan una cadena de imágenes que se asocian a lo fantasmagórico y lo siniestro, en concomitancia



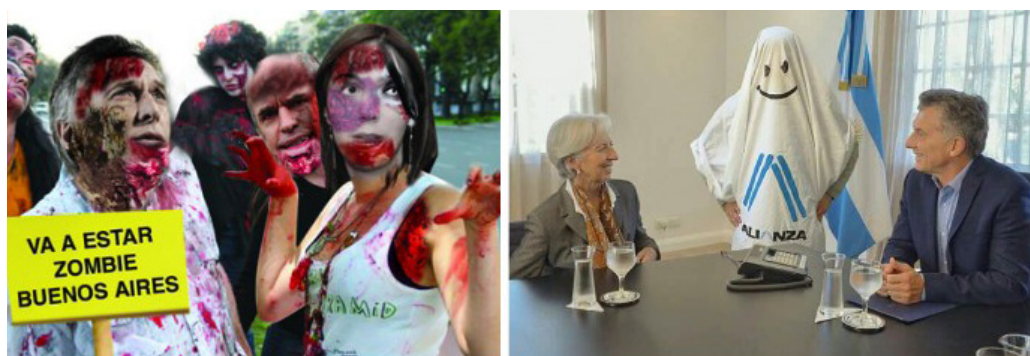


Figura 28: figuraciones de zombies y fantasmas asociadas al macrismo. Christine Lagarde reunida con Mauricio Macri ante un inminente acuerdo con el FMI (der.)

con los cuerpos espectrales del gabinete nacional y el retorno a políticas de estado conservadoras y tradicionales que Gries y Quiggin insertarían en las *zombie politics* y *zombie economics*. (Fig 28)

Se puede recuperar en el recorrido hecho a la imagen como órgano de la memoria social así como un síntoma de misterio (siguiendo a Didi-Huberman en esta historia de “oscurantistas”): lo extraño que surge al desgarrarse la unidad sintética en este caso en la calma (y festiva) superficie de representación que originalmente había propuesto la coalición de gobierno.

## ICONOGRAFÍA POLÍTICA DE MATRIZ FANTASMAL

La utilización de las imágenes en política no es para nada novedosa: los debates respecto del lugar que las imágenes ocupan y los efectos que crean se rastrean sobre todo al interior de la Iglesia desde el siglo VI (Warnke, Martin et al 2014; 2). La preocupación por la utilidad de las representaciones sensibles del poder se pregunta por las estrategias de la imagen, su dimensión estético-política y los mecanismos de su puesta en escena (2014;5). El concepto de iconografía política que se retoma en este apartado recupera las líneas de trabajo del equipo de historiadores del arte de la Universidad de Hamburgo que desde la década del 90 lleva a cabo un proyecto que estudia los motivos políticos de la cultura occidental (Joschke, Christian 2012; 188). Sin embargo, y más allá de que la figura del “zombie” está siendo recuperada por el campo académico, su presencia en la iconografía tradicional es escasa, por no decir nula. No obstante, estas figuras se vuelven hoy claves ante un panorama de crisis global (ecológica, política, económica) y de emergencia de la guerra, como propone Carlo Ginzburg, comparando la época en que Thomas Hobbes escribe *Leviathan* en un contexto de guerras internas con la situación global actual (2015;45). (Fig 29)



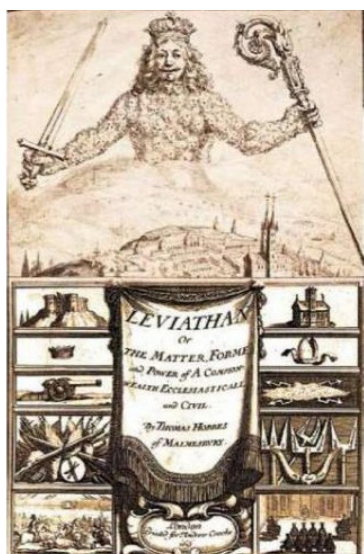


Figura 29: frontispicio ilustrado para la tapa del libro *Leviathan*

¿Por qué tomar este ejemplo? Porque en el campo de la iconografía política, el frontispicio ilustrado para la tapa del libro de Hobbes en el siglo XVII fue retomado (sobre todo a partir de los trabajos de Horst Bredekamp del grupo de Hamburgo) como metáfora del Estado moderno, logrando un efecto que se abría a diversas temporalidades y contextos, yendo más allá del sistema monárquico en el cual había sido concebida (Jorschke 2012; 191). La figura central no puede pensarse por fuera de un concepto clave para entender —en esta tradición de la filosofía política— la genealogía del Estado: *awe*, el temor (Ginzburg 2015; 43). La condición monstruosa (y monumental) de este ser, este dios mortal, nos remite a las figuras siniestras y la condición terrorífica de las fantasmagorías en la cultura occidental. Alain Badiou propone que para la coyuntura actual del mundo global existen diversas subjetividades típicas que involucran formas de convicción y de afecto (2016;59). La mayoría de ellas se ven atravesadas por el miedo, el temor, el mismo que

teorizara Hobbes, al decir de Ginzburg:

“Vivimos en un mundo donde los Estados utilizan la amenaza del terror, la ejercen y a veces también la sufren. Un mundo de aquellos que buscan el control de las venerables y potentes armas de la religión, y que utilizan la religión como un arma. Un mundo en que los enormes *Leviathanes* se agitan de manera convulsiva, o se agazapan esperando que les llegue su hora. Un mundo no demasiado diferente del que Hobbes interrogó y teorizó.” (2015; 47)

El miedo que propone Badiou sin embargo nos remite de manera directa al cuerpo-masa de los zombies: un miedo de pertenecer al 50% de la población mundial desposeída (2016;60). El miedo a la *mismedad*. La figura monstruosa del Leviathan, harto explorada en la iconografía política, encuentra la actualización de un temor que se impone en la población en esta nueva figura del tardocapitalismo, el zombie, con el ejército de espectros y fantasmas que recorren las economías mundiales y sus gabinetes políticos. Un espectro muy distinto, no obstante, a aquel que presagiara Karl Marx para la Europa del siglo XIX en el *Manifiesto Comunista*. (Fig 30)

## **VOLVER SENSIBLE LAS DINÁMICAS POLÍTICAS. APUNTE METODOLÓGICO.**

Todas las criaturas/espectros/cuerpos recuperados a lo largo de este artículo están presentes de manera no sistematizada aunque sí espectral en la cultura visual actual, que además evoca constantemente a gobiernos de raigambre neoliberal así como a los





Figura 30: fotografía de prensa del ex presidente del Banco Central Federico Sturzenegger

gobiernos de élite de principio de siglo XX. Este mapa de lo perceptible y lo pensable, en términos de Jacques Rancière, para el campo de la política local permite un rastreo a través de la experiencia de lo sensible (2010;69). Por otra parte, estas imágenes, que en su soledad no podrían presentarse en tanto síntoma sino que hacen emerger la matriz fantasmática en su constelación y montaje, anticipan y actualizan lo que sucede y/o sucederá desde una capacidad de *advertir* tanto como para *entender*. Así como Benjamin rescataba de Carl Jung la idea de que el arte captaba *intuitivamente* por anticipado las tendencias venideras de la consciencia general (2005; 475); y teniendo en cuenta la propuesta de Didi-Huberman que rescata un ver-sin-saber (2005;45) que se erige como misterio al que no hay que tenerle miedo sino que hay que habitarlo; se piensa a estas imágenes (del campo de lo periodístico y lo satírico) como anticipatorias y a su vez como pasibles de configurar una aproximación sensorial al clima político y social que se vive actualmente en nuestro país. Para ello, fue necesario además observar detenidamente y realizar un registro y captura diario de dicha imaginería, teniendo en cuenta otra premisa de Didi-Huberman —hace falta paciencia para trabajar la pasión (*pathos*): “Dar tiempo a la imagen: es la única condición para que ésta pueda sacar a la luz, allende el momento histórico que documenta, todos los recuerdos, todas las resonancias culturales, todos los estratos superpuestos, todos los deseos y las protestas, las profecías incluso que es capaz de transmitir” (2008;286). Es por esta caracterización de la imagen y su apertura ante múltiples tiempos y estratos que preguntarse por esta visualidad *re-activada* en la actualidad y operando de manera eficaz nos remite a la obra del historiador del arte Aby Warburg y su historia de las emociones figuradas y las *pathosformeln*.

Se tomó en cuenta por otro lado la dimensión siniestra de la *presentación* de estos cuerpos que aparecen efectivamente a partir del trabajo de montaje: sólo en la constelación de imágenes es posible hacerse una pregunta por la experiencia del cuerpo en el funcionamiento de Cambiemos. Por otra parte, estas *supervivencias* de fórmulas pretéritas fueron pensadas a partir de autores como Benjamin y Warburg: la imagen no



es pasado ni es sólo presente. Retomo aquí a Benjamin, en *El Libro de los Pasajes*: “No es que el pasado arroje luz sobre el presente o lo presente sobre el pasado, sino que la imagen es aquello en donde lo que ha sido se une como un relámpago ahora en una constelación. Imagen es dialéctica en reposo” (2005;463). Poder unir al gobierno actual, con el que se derrumbó en 2001 y las presidencias de fines de siglo XIX y principios de siglo XX durante la consolidación del Estado-Nación argentino es un ejercicio que se vuelve posible en y a partir de la imagen y que apela a una categoría fundamental para pensar el montaje desde la perspectiva de estos autores (retomada hoy por Didi-Huberman): el anacronismo. Al colocar las imágenes en una “cadena” de montaje, no se está realizando sólo un encadenamiento: es una *colisión* (como propone Michaud 2017;21). Y es en esa colisión de tensiones y anacronismos donde podemos llegar a saber qué quieren las imágenes, al decir de Mitchell (2003;35); nuevamente una pregunta por el *deseo*. Como propone Agamben, después de todo, la línea de entrada al presente tiene la forma de una arqueología, y es en este (des)andar genealógico que es dado comprender cómo operan hoy los mecanismos de la política y por qué resultan eficaces. Esto es, es en el montaje que puede darse un posible volver-sensible a la dinámica de la política (o una de ellas, al menos).

Finalmente, retomando a Rancière y su pregunta por la plasmación y distribución de lo sensible, no se plantea aquí que en las imágenes pueda escarbarse hasta llegar a una *verdad*; por el contrario, una re-disposición de aquéllas implica un *movimiento* de la imaginería oficial que permite componer y descomponer las figuras que en ellas aparecen como *visibles*. Es decir, se busca en la imagen ese trazo visual, esa huella de todos los tiempos a los que la imagen se abre. Para ello, el montaje requiere necesariamente de la imaginación, puesto que como además propone el historiador del arte Hans Belting, no hay posibilidad de imagen sin el acto simbólico que precisa de la imaginación y que se realiza en el cuerpo, pensando a la imagen desde su dimensión antropológica (2007;14). Esto resulta clave dado que no podemos pensar las imágenes sin la mirada que las activa desde su emplazamiento (de lugar y de tiempo) así como en relación con una memoria individual y colectiva que funciona como *ensor*: poder evocar la crisis de 2001 en imágenes de 2017 requiere indefectiblemente una mirada que lo permita. Las imágenes, una vez más, se *dan* en el cuerpo y refuerzan una relación que ya se mencionó previamente: las experiencias visual y corporal. Cabe destacar este doble movimiento que se presenta en la zombificación: por un lado, el rechazo a la *mismedad*, que se vuelve amenaza ante la masa-zombie que nos devora a través del tacto invasivo del cual queremos escapar (fácil de vislumbrar en el campo de la cultura popular, sobre todo en los films y series). Y a su vez, el tacto en Cambiemos —zombificado— como un sentido que se niega a sí mismo, ya que como propone Pablo Maurette mientras el tacto es el único sentido que se desdobra —lo que siente y lo sentido coinciden (2015;62)—, en Cambiemos el tacto se vuelve repelente —expulsa— (Fig 31).

La relación entre cuerpo/masa y cuerpo/dirigente en la gestión actual tienen un paralelismo: se evitan entre sí, se rechazan, no se tocan ni aún en el contacto. Son cuerpos



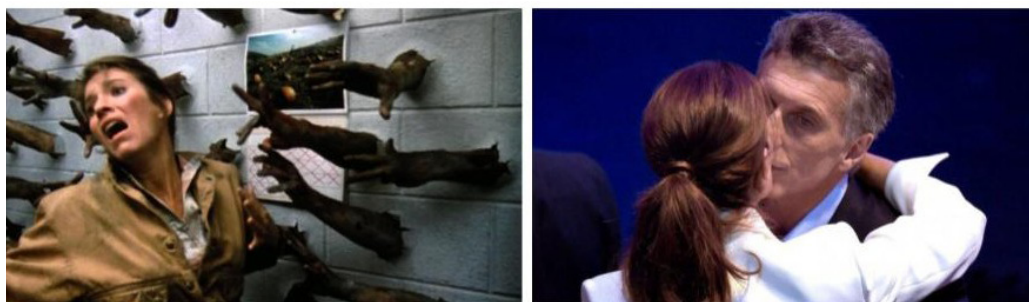


Figura 31: escena de película *Day of the dead* (1985) (izq.); Mauricio Macri junto a su esposa Julia-  
na Awada (der.)

cerrados, a diferencia de ese concepto (medieval) de un cuerpo abierto, que evoca los sentidos, incluso los menos encumbrados por la cultura occidental (el tacto, el gusto, el olfato). La gestión actual se yergue como parte de una sensibilidad neoliberal anti-popular incluso en este campo, al cual se puede acceder a partir de las constelaciones de imágenes. Los actos políticos de Cambiemos se dan en un rotunda soledad rodeada por un perímetro policial y en gestos sublevados que niegan la propia presencia en los actos. (Fig 32 y 33)

Esta construcción del tacto que repele, en relación a los dirigentes y a las masas al mismo tiempo, se presenta como síntoma además que remarca una oposición con modelos políticos regionales que se contraponen a las coaliciones actuales de gobierno en



Figura 32: actos de gobierno de Cambiemos





Figura 33: Mauricio Macri en un acto en Jujuy (2017) (izq.); spt de campaña de 2015 de Cambiemos (der.)



Figura 34: mandatarios latinoamericanos Hugo Chávez, Néstor Kirchner y Lula Da Silva (izq.); intento de encarcelamiento de Lula Da Silva (2017)

Sudamérica. El caso paradigmático es el de Lula Da Silva, ex presidente de Brasil<sup>10</sup>, para quien el tacto como sentido privilegiado se vuelve evidente no sólo en sus relaciones diplomáticas o intrapartidarias, sino que es además retomada en la constitución visual de la relación del ex mandatario con “el pueblo”, a quien se dirige constantemente. (Fig 34)

Lula aparece rodeado de manos, abrazado, sumergido en mareas humanas que desean hacer contacto con él. Lula se funde en ellos. Tanto en su vínculo con los miembros del gabinete así como en su vínculo con la masa se da cuenta de una política encarnada, corporeizada en el cuerpo del propio ex mandatario. Este es el reverso de la moneda para pensar no sólo en contraposición al cuerpo-político zombificado de Cambiemos sino como una alternativa para aproximarnos a la masa en tanto cuerpo abierto y en el cual uno está tan cerca de uno mismo como de los otros alrededor.

• • • • •  
10 Para ver este punto, se encuentra un trabajo previo realizado junto a Marina Gutiérrez de Angelis (AAV-UBA 2018) <http://www.e-imagen.net/project/lula/>





Figura 35: Mauricio Macri junto a Juliana Awada y Máxima Zorreguieta (2017)

## A MODO DE CIERRE

Para concluir, la pregunta que sobrevoló este escrito fue por la relación entre la política, la imagen y la corporalidad, ancladas en particular en este caso en la experiencia de la actual gestión de gobierno, que atraviesa un proceso de *zombificación* en tanto síntoma de un clima político y social. Como se mencionó al principio, el recorrido fue una historia de fantasmas y corrientes energéticas que intentaron pensar un determinado *sensorium* social para comprender la memoria y los deseos que animan la política nacional y el sentir popular; corrientes y figuras que se hacen *carne* en los espectros que plagan este presente promotor de una gestión de la vida política fantasmagórica que nos devuelve a la crisis de 2001, a la última dictadura y a los gobiernos de élite de fines de siglo XIX y principios de siglo XX. Una historia anacrónica de fantasmas que tornan aquello que es conocido y cotidiano en algo espantoso y que presenta una visión monstruosa de la política que es presagio y advertencia, incluso vistiendo ropajes de tiempos pasados. (Fig 35)

Ante el misterio y la incertidumbre (palabras acuñadas también por este gobierno que abandonó la idea de “alegría”), nos queda como misión lo que Agamben propone en el *ser-contemporáneo*. Esto es, percibir la oscuridad (ser oscurantistas, como proponíamos al principio con Benjamin), y a su vez en ella poder aferrarse a una luz aunque se aleje infinitamente. Debemos prestar oídos a las exigencias de estas sombras pero también ser contemporáneos a las figuras que emergen del pasado: “Es como si esa luz invisible que es la oscuridad del presente proyectase su sombra sobre el pasado y este, tocado por ese haz de sombra, adquiriese la capacidad de responder a las tinieblas del ahora” (2011;29). Sólo que a nosotros no nos ha tocado el ángel de la historia sino los zombies que sobrevienen como recordatorio, síntoma y advertencia que debemos escuchar y ver, ya que, como propone Annalee Newitz<sup>11</sup>, nada es más peligroso que un fantasma cuya historia es ignorada. (Fig 36 y 37)

• • • • •

11 En Del Olmo y Suárez Gómez (2015;117)





Figura 36: Tapa del diario Página 12 de Domingo Cavallo, ex ministro de Economía (arriba izq.); fotografía de prensa de la represión de 2017 (arriba der.); fotografía de prensa de 2001 (abajo izq.), *Malón al atardecer* de Ángel Della Valle (1892)-montaje de Marina G. de Angelis (abajo der.)



Figura 37: Placa de Crónica TV durante represión de 2017



## BIBLIOGRAFÍA

- Agamben, Giorgio (2011) *Desnudez*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.
- (2008) *La potencia del pensamiento*. Barcelona: Editorial Anagrama.
- (2005) *Profanaciones*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora.
- (2005 [1970]) *El hombre sin contenido*. Barcelona: Ediciones Áltera.
- (2002) *Medios sin fin*. Valencia: Pre-textos.
- Badiou, Alain (2016) *Nuestro mal viene de más lejos*. Buenos Aires: Capital Intelectual.
- Belting, Hans (2007) *Antropología de la imagen*. Buenos Aires: Akal.
- Benjamin, Walter (1989 [1940]) *Discursos interrumpidos I. Filosofía del arte y de la historia*. Buenos Aires: Taurus.
- (2005 [1935-1939]) *El libro de los pasajes*. Madrid: Akal.
- Burucúa, José Emilio (2007) *La imagen y la risa*. Cáceres: Ed. Periférica.
- Cabello, Gabriel (2013) “Figura. Para acercar la historia del arte a la antropología”, en *Revista Sans Soleil Vol 5, Nº 1*, España-Argentina.
- Del Olmo, Alex y Suárez Gómez, Rafael (2015) “Del (no)muerto en la cultura popular europea al zombi cinematográfico como arquetipo de terror posmoderno”, en *Revista Sans Soleil -Estudios de la Imagen*, Vol.7: *La imagen del monstruo a través del tiempo: la representación visual de una creación singular*. Barcelona: Centro de Estudios de la Imagen Sans Soleil (CEISS).
- Didi-Huberman, Georges (2005) *Confronting images*. Philadelphia: Penn State University Press.
- (2008) “El gesto fantasma”, en *Acto: Revista de Pensamiento Artístico Contemporáneo*, ISSN 1578-0910, Nº. 4 <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2950809> (visitada en 8/07/2018).
- (2008b) *Cuando las imágenes tocan lo real* en [https://www.macba.cat/uploads/20080408/Georges\\_Didi\\_Huberman\\_Cuando\\_las\\_imagenes\\_tocan\\_lo\\_real.pdf](https://www.macba.cat/uploads/20080408/Georges_Didi_Huberman_Cuando_las_imagenes_tocan_lo_real.pdf) (visitado el 9/07/2018).
- (2015) *Ante el tiempo*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora.
- (2017) *Sublevaciones*, Buenos Aires: MUNTREF.
- Freud, Sigmund (1973 [1919]) *Lo siniestro*. Buenos Aires: Ediciones Noé.
- Ginzburg, Carlo (2015) *Miedo, Reverencia, Terror. Cinco Ensayos de Iconografía Política*. México: Contrahistorias.
- Giroux, Henry (2011) *Zombie Politics and Culture in the Age of Casino Capitalism*. Nueva York: Peter Lang Ed.
- Gries, Laurie (2015) “Obama Zombies and Rhetorical (Dis)Identifications in an Era of Dog Whistle Politics and Political Polarization”, en <http://www.english.ufl.edu/ima->



[getext/archives/v8\\_1/gries/index.shtml](http://getext/archives/v8_1/gries/index.shtml) (visitado el 9/07/2018)

Guzmán Almagro, Alejandra (2017) *Fantasmas. Apariciones y regresados del más allá*. Buenos Aires: Sans Soleil Ediciones.

Joschke, Christian (2012) “¿Para qué sirve la iconografía política?”, en *Perspective*, N°1, Berlín.

López de Munain, Gorka (2017) “Imagen aurática y experiencia”, en *e-Imagen Revista 2.0*, Sans Soleil Ediciones, España-Argentina ISSN 2362-4981 <http://www.e-imagen.net/project/imagen-auratica-y-experiencia/> (visitado en 9/07/2018)

Maurette, Pablo (2015) *El sentido olvidado. Ensayos sobre el tacto*. Buenos Aires: Mar dulce.

Michaud, Philippe-Alain (2017) *Aby Warburg y la imagen en movimiento*. Buenos Aires: Libros UNA.

Mitchell, William J.T. (2003) “Mostrando el ver. Una crítica de la cultura visual” en *Estudios Visuales #1*, <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=807298> (consultado en 8/07/ 2018)

Nancy, Jean-Luc (2005) *The ground of the image*. Nueva York: Fordham University Press.

Piñol Lloret, Marta (2015) *Monstruos y monstruosidades. Del imaginario fantástico medieval a los X-Men*. Bilbao: Sans Soleil.

Warnke, Martin, Hendrik, Ziegler y Fleckner, Uwe (2014) *Politische Ikonographie. Ein Handbuch*, München: C-H-Beck.

# IN THE EVENT OF ZOMBIE ATTACK

## 3 STEPS TO SURVIVING INFESTATION

### 1. Avoidance 2. Termination 3. Disposal

#### 1. AVOIDANCE

Engage the step only if you are unharmed and not in a zombie's line of sight. If you are in a zombie's line of sight, you must first move out of their line of sight. If you are in a zombie's line of sight, you must first move out of their line of sight. If you are in a zombie's line of sight, you must first move out of their line of sight.

**EVACUATE** **RELOCATE**

Engage the step only if you are unharmed and not in a zombie's line of sight. If you are in a zombie's line of sight, you must first move out of their line of sight. If you are in a zombie's line of sight, you must first move out of their line of sight.

**DO NOT ENGAGE!**

Engage the step only if you are unharmed and not in a zombie's line of sight. If you are in a zombie's line of sight, you must first move out of their line of sight. If you are in a zombie's line of sight, you must first move out of their line of sight.

**IN THE EVENT OF A BITE.**

Engage the step only if you are unharmed and not in a zombie's line of sight. If you are in a zombie's line of sight, you must first move out of their line of sight. If you are in a zombie's line of sight, you must first move out of their line of sight.

#### 2. TERMINATION

Engage the step only if you are unharmed and not in a zombie's line of sight. If you are in a zombie's line of sight, you must first move out of their line of sight. If you are in a zombie's line of sight, you must first move out of their line of sight.

**CEREBRAL NEUTRALIZATION**

Engage the step only if you are unharmed and not in a zombie's line of sight. If you are in a zombie's line of sight, you must first move out of their line of sight. If you are in a zombie's line of sight, you must first move out of their line of sight.

**CENTER MASS**

Engage the step only if you are unharmed and not in a zombie's line of sight. If you are in a zombie's line of sight, you must first move out of their line of sight. If you are in a zombie's line of sight, you must first move out of their line of sight.

**LOWER EXTREMITIES**

Engage the step only if you are unharmed and not in a zombie's line of sight. If you are in a zombie's line of sight, you must first move out of their line of sight. If you are in a zombie's line of sight, you must first move out of their line of sight.

#### 3. DISPOSAL

Engage the step only if you are unharmed and not in a zombie's line of sight. If you are in a zombie's line of sight, you must first move out of their line of sight. If you are in a zombie's line of sight, you must first move out of their line of sight.

**"TAPE & TAG"**

Engage the step only if you are unharmed and not in a zombie's line of sight. If you are in a zombie's line of sight, you must first move out of their line of sight. If you are in a zombie's line of sight, you must first move out of their line of sight.

**DO NOT INCINERATE!**

Engage the step only if you are unharmed and not in a zombie's line of sight. If you are in a zombie's line of sight, you must first move out of their line of sight. If you are in a zombie's line of sight, you must first move out of their line of sight.

### RECOMENDACIONES PARA MANIFESTANTES

**UTILIZAR ROPA COMODA**

**LLEVAR MOCHILA CON AGUA Y VINAGRE**

**LLEVAR PAÑUELO (O PAÑO EXTRA) PARA MOJARLO CON VINAGRE EN CASO DE GASES**

**NO CORRER EVITAR GENERAR PANICO**

**EN CASO DE DISPERSION EVITEN EL CENTRO DE LA CALLE CAMINEN A LOS LADOS**



## OPERACIÓN PIXULECO

### GUERRA DE IMÁGENES DURANTE LAS CAMPAÑAS POR EL ENCARCELAMIENTO DE LULA

*María Paz Matia*

#### INTRODUCCIÓN

Durante el año 2015 se desarrolló una exposición itinerante en diferentes ciudades de Brasil de un enorme muñeco inflable que mostraba el cuerpo de Luiz Ignácio Lula Da Silva vestido de presidiario, encabezada por diferentes grupos ciudadanos y políticos que pedían su encarcelamiento en el marco de la causa “Operación Lava Jato”<sup>1</sup>. Estos muñecos fueron encargados por el Movimiento Brasil Libre<sup>2</sup> (que encabezó las diferentes manifestaciones contra Dilma Rousseff), y fabricados de forma estandarizada por una empresa denominada “Big Format” (Fig. 1 y 2). Algunos de ellos eran de tamaño pequeño y se comercializaban en negocios, destinados al uso de los manifestantes para portarlos en las manifestaciones (en algunos casos junto a la bandera Brasil u otras consignas) (Fig. 3). Otros medían 13 metros de altura y fueron exhibidos en diferentes ciudades de Brasil, a diferencia de los más pequeños, se hallaban encadenados a una enorme esfera donde podía leerse “Operación Lava Jato” (Fig. 4 y 5). El muñeco fue apodado “Pixuleco”, cuyo origen se encuentra en la palabra “pixulé”, una forma peyorativa de referirse a “poco dinero” o monedas.

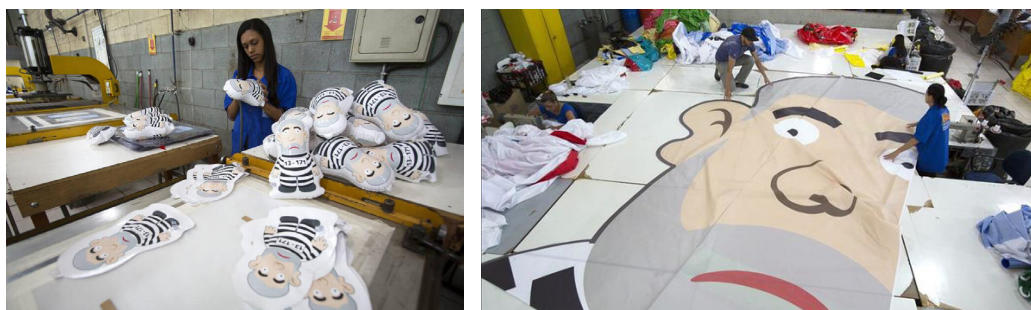
Estas imágenes tuvieron gran difusión por los grandes multimedios, como aquellos de la cadena O Globo, convirtiéndose en un símbolo de los diferentes grupos opositores al gobierno de Dilma Rousseff y el Partido de los Trabajadores (PT). En torno a ellas, se generaron numerosos enfrentamientos entre los grupos de ciudadanos que pedían el

• • • • •

1 La Operación Lava Jato fue una operación iniciada en marzo de 2014 por la Policía Federal Brasileña, bautizada como Lava Jato en referencia a una serie de lavaderos de autos, debido a que el primer sitio allanado fue el lavadero de autos en la estación de gasolina “Posto da Torre” en Brasilia, donde se presume que se realizaban maniobras de lavado de dinero.

2 El Movimiento Brasil Libre (MBL) es un movimiento social, liberal y conservador, que fue el principal organizador de las manifestaciones contra el gobierno de Dilma Rousseff.





Figs. 1 y 2

encarcelamiento de Lula y aquellos que se opusieron a la presencia de esta imagen de “Lula preso” en las calles, atacando y derribando al muñeco en diferentes ocasiones.

Considerando los hechos anteriormente descriptos, surge el interrogante sobre ¿Cuál es la relación que existe entre las imágenes y las conductas de los sujetos?, más específicamente: ¿Cuál fue el poder de las imágenes que circularon durante las campañas por el encarcelamiento de Lula para generar diferentes conductas sociales?. Tomando los aportes de W.J.T. Mitchell (2017), se resalta la importancia de considerar a las imágenes como “cosas vivas” que no es posible controlar completamente, dada su dimensión de presencia que les permite escapar de los significados preestablecidos (Mitchell, W.J.T. 2017; 33). En este sentido, se analizarán los casos de destrucción de esta imagen (Pixuleco) por parte de los grupos de ciudadanos afines al ex presidente,



Fig. 3





Fig. 4



Fig. 5

conceptualizándolos como conductas “iconoclastas”, es decir, no sólo como una mera destrucción de imágenes, sino como una “destrucción creativa”, en la cual se busca crear una imagen secundaria de aniquilación o desfiguración en el mismo momento en que la imagen “objetivo” es atacada (2017;42). Estas conductas iconoclastas serán analizadas en un contexto más amplio, el de las imágenes que circularon por los diferentes medios de comunicación, pugnando por instalar una imagen de Lula en la sociedad brasileña de forma asimétrica, a partir del concepto “guerra de imágenes” acuñado por Serge Gruzinski para caracterizar el lugar que tuvieron las imágenes como instrumentos de dominio y aculturación durante el proceso de colonización del continente americano. (Vives-Ferrándiz Sánchez, L. 2015; 14).

A partir de estos aportes se intentarán responder ciertos interrogantes, tales como: ¿Qué implicancias tuvo la irrupción de esta imagen en la escena social brasileña?, ¿Qué relación existe entre esta imagen y otras representaciones del cuerpo de Lula?. Sostengo que estas imágenes circularon desde ópticas que buscaron imprimir en las retinas del pueblo brasileño una ridiculización y criminalización sobre el cuerpo de Lula, oponiéndose a otro flujo de imágenes, el de los medios de comunicación alternativos, que mostraron a Lula en diferentes gestos de cariño junto a sus seguidores. Este trabajo entonces pretende indagar la forma en que se insertó la imagen (y el cuerpo) de Lula en la sociedad Brasileña en un período de alta conflictividad social, a partir de una mirada que enfatiza el poder de las imágenes para generar diversas conductas y su circulación con fines político-sociales.

## IMAGEN Y CUERPOS MEDIALES

En un video publicado en marzo de 2016 en el sitio web YouTube, un ciudadano muestra a la cámara los restos de lona de un muñeco atacado por manifestantes que yacen sobre el pavimento, al tiempo que expresa: “Mataron a Pixuleco en San Luís de Maranhao. En una protesta pacífica, la gente del CUT (Central Única de los Trabajadores), la



gente MST (Movimiento Sin Tierra), del partido comunista brasileño y del PT, vinieron a agredirnos y a pinchar el Pixuleco. Vean el tajo que ellos hicieron en el Pixuleco”. De fondo se oye otra voz que describe estos tajos: “una, dos, tres, cuatro y seis cuchilladas”. El ciudadano que habla a la cámara concluye: “Esto es exactamente el resultado de esas personas que dicen defender la libertad de expresión. Nosotros hacíamos una protesta pacífica y fuimos agredidos. Esto es para que todo Brasil vea lo que han hecho en San Luís de Maranhao, ese partido comunista del gobernador del estado”<sup>3</sup>.

A partir de esta y otras expresiones que dotaban de vida al muñeco de Lula preso, cabe preguntarse: ¿Cuál es el poder que reside en esta imagen, un muñeco inflable de lona plástica, que lleva a las personas a nombrarlo, hablar de “su muerte”, destruirlo e incluso atacarlo a mordiscos? Según Mitchell (2017), las imágenes pueden ser consideradas como “cosas vivas” que no pueden controlarse del todo, escapando a significados preestablecidos y sino siendo ellas mismas creadoras de nuevos sentidos. Desde esta perspectiva, existe una “doble consciencia” en torno a las imágenes que se presenta como una característica perdurable de la especie humana a la representación, a partir de la cual podemos observar en las personas creencias mágicas sobre las imágenes y al mismo tiempo, una actitud escéptica que reconoce que las imágenes son cosas sin un poder sobrenatural (Mitchell, W.J.T. 2017; 33).

Por su parte, Hans Belting (2007) analiza las formas de vida con las que las imágenes han sido y siguen siendo animadas, y desarrolla los conceptos de medio, imagen y cuerpo. Así, entendemos el concepto de imagen en términos antropológicos, como imágenes del recuerdo y de la imaginación con las cuales interpretamos el mundo. De esta forma también entiende a la fotografía y a las técnicas digitales, incorporando la dimensión de la mirada, bajo la cual el mundo no es mera contingencia: lo representamos con imágenes de nuestra propia imagería, es decir que las imágenes median entre el ser humano y el mundo, en lugar de simplemente presentarlo. De esta forma, establece una relación “viva” con las imágenes, que se extiende a la producción de imágenes en el campo social. (Belting, H. 2007; 14).

Con respecto al concepto de cuerpo, Belting (2007) entiende que el ser humano no aparece como “dueño” de las imágenes, sino como “lugar de las imágenes”, que toman posesión en su cuerpo. (2007; 15). Por otro lado, considera al medio como aquello que otorga “agencia” a los objetos visuales, considerados como algo más que meras representaciones (Moxey, Keith 2016; 14). En este sentido, encontramos en el medio una doble relación corporal: en primer lugar los medios portadores aparecen como una analogía del cuerpo, como cuerpos simbólicos de las imágenes, y desde un segundo enfoque los medios circunscriben la propia percepción del cuerpo. El medio aparece entonces como una metáfora del cuerpo humano, entendiendo que así como los objetos visuales están inscriptos en los medios, las imágenes internas están inscriptas en el

• • • • •  
3 Leda, G. (2016, 06 de marzo). “Mataram o Pixuleco”. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=GN86OKK89I8>



cuerpo humano (2016; 14). A diferencia de Mitchell quien habla de “objetos” físicos de la representación que hacen que las imágenes se manifiesten, Belting se centra en los medios que permiten corporizar a las imágenes en ausencia de un cuerpo. Así, afirma que animamos a las imágenes como si estuvieran vivas cuando se encuentran en sus cuerpos mediales (Belting, H. 2007;15). En este sentido, podemos considerar al muñeco como el medio portador de la imagen de Lula preso, donde esta puede ser animada. Desde esta perspectiva también cobran sentido aquellas conductas de apodarar a “Pixuleco” y tratarlo como si fuera capaz de vivir o morir.

En su relación con el campo social, esta imagen representó aquella que intentaba instalar una parte de la sociedad brasileña: la del ex presidente Lula como un criminal que debía ser encarcelado, un “Pixuleco” que se dejó comprar por unas pocas monedas. En este sentido, Belting sostendrá que históricamente se controló la realidad social por medio de las imágenes, ligadas a la época en que surgían de la conciencia colectiva (2007; 22). Considerando esta noción de la doble dimensión corporal de los medios, donde los medios portadores aparecen como una analogía del cuerpo, es decir, como cuerpos simbólicos de las imágenes, podemos considerar que esta imagen de Lula preso, encarnada en el cuerpo-effigie de Pixuleco, equivale a la presencia real de Lula. En este sentido, David Freedberg(2005), en su análisis sobre las conductas iconoclastas, afirma que cuando la representación de una imagen despierta los mismos sentimientos de hostilidad que su original, ambas son consideradas idénticas. (Freedberg, D. 2005; 438). Así, en la relación entre imagen y cuerpo, el cuerpo de la imagen pierde su condición de representación y, si bien los iconoclastas son conscientes de su condición de réplica, la imagen es tomada como el cuerpo propiamente dicho. (2005, 452).

En cuanto a la fidelidad de las réplicas, resulta de interés aquí reflexionar en torno a la materialidad de las imágenes para despertar emociones y sentidos similares a aquellas que genera su original. En su trabajo sobre imágenes religiosas en el parque temático Tierra Santa, Gondra Aguirre, Gutiérrez De Angelis y López de Munain (2015), observan las diferentes conductas que los visitantes adoptan ante las réplicas (particularmente, en la interacción con la réplica del “muro de las lamentaciones”, absolutamente enfática y otorgándole un poder similar al original) y afirman que la materialidad plástica de estas imágenes no las inhabilita en su aspecto aurático, ni en sus posibilidades de transmitir sacralidad. (2015; s/n)

De forma similar, el muñeco de lona plástica de Lula, un material pobre que en apariencia no posee cualidades estéticas ni una factura especializada, no encuentra socavado su poder para despertar diferentes emociones y conductas por esta materialidad. En este sentido, Bruno Latour afirma que cuando tratamos con las imágenes, nunca hemos sido ni seremos modernos (Mitchell, 2014: 118). Así, podemos observar a las personas interactuando con este cuerpo-effigie durante las manifestaciones, y adoptando diferentes actitudes: desde exhibirlo, nombrarlo, ridiculizarlo, hasta ataques con objetos punzantes, mordiscos, patadas, etc. Sin embargo, es preciso remarcar que las conductas de destrucción adoptadas por los grupos opositores a Lula revisten significaciones distintas a aque-



llas de sus seguidores quienes, más que profanar la imagen de Lula, buscaron destruir aquello que representaba el muñeco: la representación de Lula en prisión.

Por otro lado, al observar las fotografías de Lula junto a sus seguidores por las calles de Brasil en diferentes escenas donde esgrimen gestos de cariño, podemos considerar que las actitudes y sentidos que despierta el cuerpo-effigie (Pixuleco) revisten significaciones distintas a aquellas conductas sobre el cuerpo “original” de Lula, por parte de los grupos afines al ex presidente. En el siguiente apartado, reflexionaremos sobre los efectos que transmiten estas fotografías, para analizar cuáles fueron las posibles tensiones que pudieron generarse en torno a estas representaciones.

### **GUERRA DE IMÁGENES: CONFLICTO ASIMÉTRICO Y CASTIGO A LA IMAGEN**

Uno de los muñecos exhibido en la ciudad de San Pablo, fue colocado frente al ventanal de la oficina desde la que se emitía el programa de noticias “Bom dia Sao Paulo”, de la TV Globo, para su difusión por el medio televisivo. A partir de la difusión masiva de la imagen “Lula preso” y su inserción en la escena social brasileña, cabe preguntarse por la eficacia de la circulación de aquellas con fines políticos y sociales. (Fig. 6)



Fig. 6

Sin embargo, estas no fueron las únicas imágenes de Lula que circularon en aquel contexto. Opuesto a este, hallamos otro flujo de imágenes que tuvieron difusión por los medios de comunicación alternativos, en los que puede observarse a Lula junto a sus seguidores esgrimiendo diferentes gestos de cariño (Fig. 7). Según Greta Winckler (2018), estas imágenes poseen un efecto táctil que las diferencia de las imágenes de





Fig. 7

otros presidentes, incluso de aquellos presidentes latinoamericanos políticamente cercanos a él, produciendo temor entre los gobiernos conservadores de la región, ante las emociones o deseos que estas imágenes pudieran despertar (2018; 2). El cuerpo de Lula es, en la visualidad política brasileña, un cuerpo disruptivo por su procedencia de la clase trabajadora. Es un cuerpo obrero, mutilado, que rompe con la línea de imágenes de presidentes blancos, profesionales y militares, o profesionales de las leyes.

Así, en las imágenes que circularon por los medios de comunicación alternativos, podemos observar a Lula fundiéndose en mareas de cuerpos que lo abrazan, lo tocan o acarician, y exponiendo emociones que emanan de un sentimiento colectivo. De esta forma, la imagen de Lula puede insertarse en la visualidad política brasileña por el contacto popular, rompiendo con aquella genealogía de imágenes presidenciales que había construido su legitimidad en sectores extra-populares (2018; 6). Podemos considerar entonces, que existe una diferencia radical entre este tratamiento emotivo hacia el cuerpo de Lula, y el tratamiento que se le da a su cuerpo-effigie Pixuleco, tanto de parte de sus oponentes como de sus seguidores. Si los primeros intentaron aplicar un castigo a la imagen de Lula preso, golpeando o pateando a Pixuleco en actos multitudinarios, los segundos intentaron destruir esta imagen por aquello que representaba (Lula en prisión) atacándolo con objetos punzantes o incluso, con ataques a mordiscos, ambos para derribar esta imagen (Fig. 8).

Por otro lado, siguiendo a Winckler (2018), la irrupción del cuerpo de Lula en la genealogía presidencial habilita el acceso a cargos políticos de otras minorías, permitiendo así llegar a la presidencia a Dilma Rouseff, mujer militante y profesional. Sin embargo, el golpe institucional que sufre, restaura nuevamente esta genealogía primigenia con la llegada a presidencia de Michel Temer, quien devuelve el cuerpo obrero de Lula a un lugar de otredad, donde será criminalizado e institucionalizado. (2018; 7).

Para el presente caso, es posible observar una tensión entre las corporalidades que observamos en las fotografías de Lula junto a sus seguidores, y las fotografías que mues-





Fig. 8

tran a su cuerpo- effigie “Pixuleco” durante las manifestaciones de sus oponentes para pedir su encarcelamiento. Si en el primer caso la imagen de Lula encuentra legitimidad en un marco que restituye el poder a los círculos populares, en el segundo caso, su representación (Pixuleco) es criminalizada y colocada en un lugar de otredad, como un cuerpo obrero que debe ser encarcelado. En este sentido, podemos considerar que entre ambos flujos de imágenes, a partir de su difusión por diferentes medios, se produce lo que Luis Vives-Ferrándiz Sánchez (2015) denomina como “conflicto asimétrico”, en su análisis sobre la guerra de imágenes a partir del conflicto armado entre Estados Unidos e Irak. En el conflicto asimétrico, la guerra no se produce entre dos partes en equilibrio de recursos, sino que se evidencia una asimetría de poder en cuanto armas, equipamiento, soldados, organización o tecnología (Vives-Ferrándiz Sánchez, L. 2015; 14). Por tanto, podemos considerar que existió una marcada asimetría entre las imágenes que circularon en los medios de comunicación hegemónicos y aquellas que circularon por los medios de comunicación alternativos, debido a la masividad de los primeros.

Retomando los aportes de Serge Gruzinski, quien utiliza el concepto “Guerra de imágenes” para referir el proceso que se llevó a cabo durante la conquista y occidentalización del continente americano, y que utilizó a la imagen como un instrumento de aculturación y dominio (Vives-Ferrándiz Sánchez, L. 2015; 14) se introduce el interrogante sobre el lugar de las imágenes como instrumentos de dominio en el contexto actual. En este sentido, entendemos que si bien estos grupos se encontraban en desigualdad de condiciones, esto no anuló la capacidad de acción de aquellos que contaban con menores posibilidades, y que, al igual que los grupos dominantes, buscaron instalar en la sociedad brasileña aquellas imágenes de Lula que los representaban. Frente a esta situación, cabe preguntarse por las diferentes formas de resistencia que adoptaron aquellos sujetos que se opusieron a la presencia de la imagen de Lula preso en las calles. En esta línea, Vives-Ferrándiz Sánchez afirma que los conflictos asimétricos se definen por una diferencia operativa que lleva a la parte más débil a buscar otras estrategias que le



permitan igualarse a su oponente. (2015; 14). Entonces, ¿Cuáles fueron las estrategias que utilizaron los grupos que se hallaban en inferioridad de condiciones? ¿En qué medida esta asimetría se relaciona con las conductas de destrucción de imágenes por parte de los grupos que apoyaban a Lula?

Podemos considerar que este conflicto expresó las disputas que se generaron entre ambos grupos por ocupar el espacio público, particularmente por la presencia en él de la imagen del cuerpo de Lula presentado como un líder respetado, o aquella de Lula preso, el cuerpo-effigie “Pixuleco”. Tomando los aportes de David Freedberg (2005), la noción de idolatría cobra gran relevancia aquí, por encontrarse directamente ligada a las conductas iconoclastas, dado que para este autor las imágenes que son objeto de ataques se encuentran asociadas a un tipo de idolatría o conducta idolátrica. (2005; 430).

Por otro lado, las prácticas llevadas a cabo por los grupos opositores de Lula sobre el cuerpo-effigie Pixuleco, proveen de un material interesante para analizar la relación entre original y réplica en las conductas iconoclastas. En este sentido, Freedberg afirma:

“(…) cuando la imagen del emperador recorría las ciudades y las provincias bizantinas, también él estaba allí, estaba presente en su imagen. Un acto eficaz para despojarle de su poder sería destruir su imagen. La idea subyacente es siempre la misma: en tanto que una imagen sea semejante al original es igual.(…) entonces si la imagen semejante se considera idéntica y la hostilidad hacia lo que representa es suficiente, probablemente surja la iniciativa de mutilar, destruir, arruinar o estropear.” (Freedberg, D. 2005; 437- 438)(…) un gran número de ataques contra imágenes se basa de un modo u otro en la atribución de vida a la figura representada y que la deshonra infligida le causa un perjuicio real, actuamos con la imagen como si estuviera viva y fuera real.” ( 2005; 461)

Algunos de estos ataques consistieron en prácticas que buscaron ridiculizar el cuerpo de Lula, por ejemplo cuando un grupo de manifestantes colocó al muñeco de tamaño pequeño dentro de una jaula. Podemos considerar que esta diferencia entre las dimensiones del cuerpo de los manifestantes y el tamaño pequeño del muñeco generarían una situación asimetría, donde colocarlo dentro de una jaula brindaría la posibilidad de “controlar” el cuerpo real de Lula, simbolizado por su cuerpo-effigie, otorgando de esta forma poder a los manifestantes para cumplir su deseo de encarcelarlo. (Fig. 9).

En esta línea, es posible considerar que exhibir al muñeco de Lula preso ciudad por ciudad formó parte de una estrategia de ridiculización y criminalización que pretendió humillar al “prisionero”. Este “castigo” a la imagen de Lula cobra sentido al tomar los aportes de Horst Bredekamp (2017) sobre el acto icónico sustitutivo<sup>4</sup>. En este sentido,

• • • • •

4 El concepto de “acto icónico” se refiere a un acto expresivo, que a diferencia del “acto de habla”, propone que las imágenes son capaces de desempeñar un papel activo en la interacción con el observador para crear nuevos sentidos (Bredekamp, H. 2015; 35). Este acto produce un efecto sobre el pensamiento y los sentimientos debido a la fuerza de las





Fig. 9

podemos considerar que existe una intercambiabilidad entre las dimensiones de cuerpo e imagen, dado que en la sustitución, los cuerpos son tratados como imágenes, y las imágenes son tratadas como cuerpos. Podemos rastrear este fenómeno en diferentes tradiciones que han entendido el cuerpo y la imagen como algo idéntico, a pesar de encontrarse separados (Bredenkamp, H. 2017; 129). Así encontramos “castigos a las imágenes”, cuyos antecedentes pueden remontarse a la justicia antigua, donde existía una esfera en que las imágenes y los cuerpos podían tratarse de forma sustitutiva. Hasta el siglo XIX, el castigo a la imagen se ejecutaba de manera reglamentada, y estas constituían sustitutos válidos del cuerpo de las personas castigadas (delincuentes, traidores, etc.)(2017; 147). Sin embargo, este autor afirma que en las conductas iconoclastas estos castigos se ejecutaban sin un acuerdo jurídico, no por ello resultando menos eficaces, dado que esta destrucción de un “enemigo de turno” se llevaba a cabo en contextos de gran conflictividad religiosa, social y política. (2017; 152). En este sentido, los castigos a la imagen de Lula, encarnada en el effigie de Pixuleco, vistiéndolo de presidiario, encadenando a su pierna un grillete con la leyenda “Operación lava jato”, cumplirían con la condena hacia Lula en un contexto de alta conflictividad social y en el

.....  
 imágenes y por la interacción con el observador. El “acto icónico sustitutivo” es una de las formas en las que se expresa el potencial del acto icónico, y se origina en el intercambio mutuo entre cuerpo e imagen, produciéndose comúnmente en los ámbitos de la religión, la política, y la iconoclastía, entre otros. (2015; 36).





Fig. 10



Fig. 11

que aún no existía una condena formalizada hacia su persona. Podemos extender esta consideración a los golpes, patadas y vejaciones sobre el muñeco de lona plástica por parte de los grupos de ciudadanos y políticos opositores a Lula, quienes en ausencia del cuerpo real de Lula pudieron descargar el castigo corporal hacia su cuerpo-effigie. Este tipo de tratamiento puede observarse en las fotografías de Jair Bolsonaro, en las que pateaba y golpea al muñeco de Lula de tamaño pequeño ante una multitud, durante sus actos de campaña electoral (Fig. 10 y 11).

## LA DESTRUCCIÓN DE “PIXULECO”

Además de las prácticas que buscaron ridiculizar y castigar la imagen de Lula, existieron otras que consistieron en la destrucción de las imágenes de Lula preso, en diferen-





Fig. 12

tes episodios que tuvieron lugar en las ciudades donde fue exhibido “Pixuleco”. Cabe destacar que estos muñecos, de 13 mts. de altura, fueron instalados en lugares de alta visibilidad, como plazas, puentes, y calles centrales. Dado el tamaño del muñeco y las ubicaciones que le fueron dadas, surge el interrogante sobre cuál fue el impacto de la irrupción de este cuerpo-effigie en el espacio público, que llevó a generar estas conductas de destrucción iconoclasta por parte de los grupos que se oponían a su presencia en las calles. Es preciso aclarar que lo que se destruye en este caso no es la imagen de Lula, sino la imagen de “Pixuleco”, es decir, la imagen de Lula preso que intentaban instalar en la sociedad los grupos ciudadanos y políticos opositores al ex presidente. Estas conductas consistieron en ataques al muñeco con objetos punzantes durante las manifestaciones de grupos afines al Partido de los Trabajadores, derribando al muñeco entre varios manifestantes en algunos casos, y otros casos, en ataques furtivos que intentaron evadir la vigilancia que rodeaba al muñeco, dado que muchos de estos actos culminaron con la presencia y represión por parte de las fuerzas de seguridad (Fig. 12). En otro de los casos bajo análisis, esta destrucción consistió en un “ataque a mordiscos” del muñeco de tamaño pequeño por parte de un diputado del PT. (Fig. 13).

Lejos de entender estas prácticas como meros actos irracionales, analizamos los hechos individuales en su contexto social, siguiendo a Freedberg (2005):

“Insertamos el acto individual en su contexto social, potenciamos el interés de un acto considerado, por lo general, marginal, y descubrimos la verdad que esconde la acción, aparentemente irracional del iconoclasta aislado.” (2005; 466)

Retomando el concepto “conflicto asimétrico” de Vives-Ferrándiz Sánchez (2015), consideramos que una de las estrategias para contrarrestar esta asimetría por parte de los grupos en inferioridad de condiciones consiste en desarrollar acciones que impacten





Fig. 13

de manera sensible en la imaginación colectiva de los oponentes, donde lo que se busca es exhibir imágenes de destrucción de objetos de gran valor simbólico. (Vives-Ferrándiz Sánchez, Luis 2015; 14). De esta forma, cobran sentido las conductas de destrucción de Pixuleco, en un escenario de alta conflictividad social y profunda asimetría entre los diferentes sectores de la sociedad brasileña.

Por otro lado, podemos considerar que la difusión de imágenes donde se mostraba el ataque a los muñecos buscaba la publicidad del hecho por parte de ambos grupos, en un intento por sustentar sus diferentes posiciones: desde la posición de los grupos opo- sitores a Lula, se exaltaba “la falta de libertad de expresión y el ataque a una protesta pacífica por parte de grupos comunistas y del PT”<sup>5</sup>. Por el contrario, desde la postura de los grupos que apoyaban a Lula, se buscaba documentar la destrucción para “derribar” la imagen que circulaba por los medios de comunicación hegemónicos. Tomando los aportes de Freedberg:

“Todos los iconoclastas son perfectamente conscientes de la mayor o menor publicidad que provocará su acto (...) estos motivos constituyen una extensión activista de sus ansias ego- céntricas de publicidad.” (Freedberg, David 2005; 457)

En línea con estos aportes, Mitchell (2017) afirma que la destrucción iconoclasta consiste en una “destrucción creativa”, en la que el hecho de destruir una imagen y luego documentarlo crea una imagen “secundaria”, donde el acto de exhibir esta des- trucción cobra gran relevancia. (Mitchell, W. 2017: 42)



Cabe destacar que las conductas iconoclastas se relacionan también con el miedo ante los sentimientos y deseos que podrían despertar las imágenes. Entonces, ¿Por qué la imagen de “Pixuleco” despertaba temor entre los grupos seguidores de Lula?. Podríamos hallar una respuesta a este interrogante si consideramos que la imagen de Pixuleco se relaciona con aquella que corresponde a un pasado dictatorial, en el cual Lula fue apresado por la dictadura militar brasileña en 1980, tras organizar una huelga en defensa de los derechos de los obreros metalúrgicos (Fig. 14). Por otro lado, el encarcelamiento de Lula en el marco de la Operación “Lava Jato” constituyó un proceso de politización cada vez más radical de la justicia brasileña, dado que el poder judicial procedió a su acusación sin una culpa formalizada o presencia de pruebas, violando la presunción de inocencia que garantiza la constitución brasileña. Siguiendo a Freedberg (2005):

“Cuando la motivación que origina la iconoclasia es política, el objetivo consiste en eliminar todo aquello que simboliza o representa el orden antiguo y, normalmente, represivo, el orden que se desea destruir por otro nuevo y mejor (...) suprimir las imágenes de un orden repudiado o de uno autoritario y odiado significa hacer tabla rasa e inaugurar la promesa de la utopía”. (2005; 435)

Podemos considerar que un contexto de fuerte incertidumbre ante la posibilidad de que Lula fuera a prisión, la imagen de Pixuleco despertó temor por lo que esta representaba, un pasado dictatorial al que no se quería volver, y que se presentaba como una amenaza ante el debilitamiento de los gobiernos latinoamericanos y sus líderes.

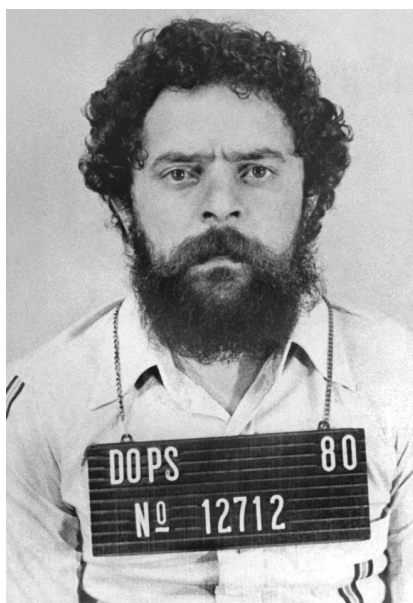


Fig. 14



## CONCLUSIÓN

A partir de los casos seleccionados, hemos analizado las imágenes que circularon durante las manifestaciones organizadas en 2015 por grupos ciudadanos y políticos que pedían el encarcelamiento de Lula, identificando dos flujos opuestos de imágenes que pugnaron por instalar una representación de Lula en la sociedad brasileña. Estos fueron analizados bajo el concepto “Guerra de imágenes” de Serge Gruzinski quien, en su análisis del proceso de conquista y aculturación del continente americano, da cuenta del lugar de las imágenes como instrumentos de aculturación y dominio. Por otro lado, tomando el concepto “conflicto asimétrico” de Luis Vives-Ferrándiz Sánchez, se buscó evidenciar la situación de asimetría en la que se encontraron ambos flujos de imágenes, por su circulación en los diferentes medios de comunicación. Así, encontramos en primer lugar aquellas imágenes que intentaron instalar los grupos opositores a Lula, que circularon por los medios hegemónicos y durante las manifestaciones, buscando ridiculizar y criminalizar al ex presidente al colocarlo en un lugar de otredad. En estos casos, hemos analizado la prácticas del “castigo a la imagen”, llevada a cabo por medio de golpes, patadas y vejaciones hacia el cuerpo-effigie Pixuleco por parte de los opositores de Lula en diferentes actos públicos. En segundo lugar, encontramos las imágenes que intentaron instalar los grupos afines a Lula, y que circularon por los medios de comunicación alternativos, mostrando a Lula junto al “pueblo” brasileño y esgrimiendo diferentes gestos de cariño. En ellas, el cuerpo de Lula fue analizado como una corporalidad disruptiva en la genealogía presidencial brasileña, que habilita a ocupar espacios de poder a otras minorías y restituye legitimidad a la construcción de poder dentro de los círculos “populares”. Ambos flujos se encontraron en una situación de asimetría, dado la masividad de aquellas imágenes que circularon por los medios de comunicación hegemónicos. En este sentido, tal como afirma Vives-Ferrándiz Sánchez, entendemos que en los conflictos asimétricos existe una diferencia operativa entre las partes en oposición, que lleva a los más débiles a buscar estrategias que impacten de manera sensible en el público. Bajo esta perspectiva, hemos analizado las conductas de destrucción de la imagen de Pixuleco por parte de los grupos afines a Lula, con la intención de entender los actos aparentemente irracionales y violentos que se produjeron sobre esas imágenes, englobados bajo la noción de “conductas iconoclastas”. Siguiendo a David Freedberg, estos actos deben ser analizados en el contexto social y político en el que se produjeron, en este caso, de gran conflictividad social e incertidumbre acerca del destino de los diferentes gobiernos en América latina, que evidenció una situación de profunda asimetría y violencia simbólica por parte de los grupos dominantes y conservadores de la región, y que plantea nuevos desafíos para entender el lugar de las imágenes en tanto generadoras de diversas conductas sociales.



## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BELTING, Hans. "Imagen, medio, cuerpo", "El lugar de las imágenes II. Un intento antropológico" En: Antropología de la Imagen, Katz, Buenos Aires, 2007.
- BELTING, Hans. "La transparencia del medio. La imagen fotográfica", En: Antropología de la imagen, Katz Editores, Madrid, 2007.
- BREDEKAMP, Horst. Teoría del acto icónico, Ediciones Akal S.A, Madrid, 2017.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. "La historia del arte como disciplina anacrónica", En: Ante el tiempo. Historia del arte y anacronismo de las imágenes, Adriana Hidalgo, Buenos Aires, 2011.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. ¡Qué emoción! ¿qué emoción?, Capital Intelectual, Buenos Aires, 2016.
- FREEDBERG, David. "El poder de las imágenes", "Idolatría e iconoclasia". En: El poder de las imágenes, Cátedra, España, 2005.
- GONDRA AGUIRRE, Ander; G. DE ÁNGELIS, Marina; LÓPEZ DE MUNAIN, Gorka. "Jerusalén en Buenos Aires todos los días del año. Imagen, réplica, devoción", e imagen, Revista 2.0, N°3, Sans Soleil Ediciones, España-Argentina, 2015.
- MITCHELL, W.J.T. "Signos vitales | Terror cónico", En: ¿Qué quieren las imágenes?. Una crítica de la cultura visual, Sans Soleil Ediciones, Vitoria-Gasteiz- Buenos Aires, 2017.
- MOXEY, Keith. "Los estudios visuales y el giro icónico", En: El tiempo de lo visual, Sans Soleil Ediciones, Buenos Aires, 2016.
- VIVES-FERRÁNDIZ SÁNCHEZ, Luis. (No) son sólo imágenes: Iconoclasia y Yihad 2.0, Anuario del Departamento de Historia y Teoría del Arte, Vol. 27, 2015.
- WINCKLER, Greta. "Lula como imagen-matriz en la visualidad política de Brasil", Dossier: Lula, e-imagen Revista 2.0, N°5, España-Argentina, 2018.

## FUENTES

- "Convierten a Lula en un muñeco inflable". (22 de octubre de 2015). El Nuevo Herald. Recuperado de: <http://www.elnuevoherald.com/noticias/mundo/america-latina/article41031738.html>
- "Deputados discutem denúncia contra Michel Temer". (2 de agosto de 2017). Veja. Recuperado de: <https://veja.abril.com.br/galeria-fotos/deputados-discutem-denuncia-contra-michel-temer-2017/>
- "Un muñeco inflable de Lula vestido de preso, de gira en San Pablo" (29 de agosto de 2015). La Nación. Recuperado de: <https://www.lanacion.com.ar/1823342-un-muneco-inflable-de-lula-vestido-de-preso-de-gira-en-san-pablo>



## DE AVATARES, ANDROIDES Y CYBORGS

### UNA REFLEXIÓN ANTROPOLÓGICA SOBRE LAS IMÁGENES DEL CUERPO EN CIENCIA FICCIÓN

*Agustina Mesía Crawley & María Florencia Strano*

La ciencia ficción ha sido definida por Isaac Asimov, uno de sus exponentes, como un género que trata sobre la “reacción de los humanos frente a cambios en la tecnología y en la ciencia” (Asimov, 1975). Es por ello que dentro de este género se presentan escenarios en los cuales surgen interrogantes respecto a la relación entre la tecnología y el ser humano, que a su vez plantean reflexiones en torno a qué es ser humano. Esta reflexión se encuentra asociada en muchos casos a concepciones acerca del cuerpo.

En el presente escrito se propone abordar imágenes de cuerpo presentes en algunas películas del cine de ciencia ficción desde una perspectiva antropológica. Esto implica considerar que las imágenes requieren de un proceso de simbolización, tanto personal como colectivo, para constituirse como tales (Belting, 2007). Asimismo, podemos decir que “vivimos en un mundo de imágenes y entendemos el mundo en imágenes” (Belting, 2007:14). También implica entender al cine como un “campo de expresión visual de valores, categorías y contradicciones de la realidad social” (Caibuy Novaes, 2010:291), a partir del cual es posible acceder a ciertas formas de pensar. Es decir, que se interpreta al cine como un artefacto o producto cultural, que es portador de sentidos.

El trabajo hace foco en tres figuras que aparecen en películas de ciencia ficción: los avatares de la película *Ready Player One*; los cyborgs de *Ghost in the Shell* y *Robocop*; y finalmente los androides en *Ex-Machina* y *Terminator*.

#### AVATARES

El surgimiento de nuevas tecnologías y medios en la era digital nos conduce a repensar las ideas y nociones que tenemos acerca del cuerpo (G. de Angelis, 2014). En la película *Ready Player One*, de Steven Spielberg, que se desarrolla en el año 2045, se nos presenta un MMORPG (videojuego de rol multijugador masivo en línea) de realidad virtual llamado OASIS. Cabe destacar que, en el libro en el cual se basa la película, se





Fig. 1: Fotograma de *Ready Player One* (dir. Steven Spielberg), 2018. Wade Watts usando su visor y sus guantes hápticos.

aclara que el nombre del juego es en realidad una sigla que significa “Simulación de Inmersión Sensorial Ontológica Antropocéntrica”. Esta idea de “simulación”, así como la alusión de la imagen del oasis y su asociación con espejismos, no es casualidad: el protagonista, Wade Watts, considera que “la realidad es un fastidio, y todos tratan de escapar de ella”. Se denota una diferencia entre la realidad, que se presenta como un escenario distópico donde prima lo gris y el hacinamiento; y el mundo virtual de OASIS, presentado como un incesante fluir de imágenes, “un lugar donde los límites de la realidad son tu propia imaginación”.

Para acceder a OASIS se requiere de conjunto de dispositivos de hardware, que circunscriben la percepción de quién los emplea. Uno de ellos es un visor, a través del cual los jugadores pueden ver, escuchar y hablar dentro del juego. Otro de ellos es un par de guantes hápticos, a través de los cuales se registran los movimientos de los jugadores. Estos elementos, junto con la consola que corre el programa, son los medios para adentrarse en el entorno virtual. Estos actúan como soportes, como cuerpos simbólicos donde las imágenes encarnan, y a su vez transforman cómo se perciben las imágenes: la percepción se plantea aquí no como algo que solamente involucra al sentido de la vista: la visión implica un trenzado o anidamiento de múltiples sentidos (Mitchell, 2005). Las impresiones que el cuerpo percibe de distintos sentidos se unen para conformar un campo visual coherente. Los medios nunca se encuentran asociados exclusivamente a un sentido, si no que siempre son mixtos, como puede verse en el caso del visor, en el cual confluyen la vista y la audición. Cabe resaltar entonces que, por más que aparezcan nuevos medios que modifiquen nuestra relación con las imágenes, y que en apariencia



presentan una experiencia “descorporizada”, la percepción es indisociable del cuerpo. Percibir imágenes implica un acto de imaginación, que es una actividad corporal: primero despojamos las imágenes exteriores de sus cuerpos para luego ponerlas en nuestro propio cuerpo, que actúa como medio portador viviente y como lugar de las imágenes (Belting, 2007) (Fig. 1).

Esta perspectiva discute con la creencia errónea de la actualidad en una “fuga del cuerpo” que se asocia a mundos virtuales similares a OASIS. La misma retoma la concepción moderna del sujeto, que presupone por un lado una división tajante entre “mente” (o “alma”) y el cuerpo, y por otro, que la mente puede escaparse del cuerpo. Esto puede asociarse con el traje háptico que Wade consigue en el transcurso de la película: se trata de un medio que permite que el cuerpo del jugador sienta lo que le ocurre a su avatar dentro del juego. Si el avatar es tocado en un brazo, el jugador sentirá un toque en ese lugar. A su vez, la superficie del traje se ilumina en las áreas en las cual es tocado. Se trata de un objeto que no es accesible a todos los jugadores debido a su elevado precio. En la película se introduce primero a través de publicidades que conjugan imágenes de una persona recibiendo un puñetazo en la cara con frases como “prepárate para sentir lo real”, “si no duele, no sirve”, y “llevar una segunda piel”. Esto remite a la dimensión táctil de la experiencia, y como el uso de este medio que permite la percepción de impresiones táctiles implica un acercamiento a una experiencia más “real”.

Las personas se presentan en el juego a través de sus avatares. Estas son imágenes de sí mismos que los jugadores crean, y mediante las cuales pueden “ser lo que quieran ser”, es decir, mostrarse como ellos quieren ante los demás jugadores, al resto de la comunidad del juego. En una escena, cuando Wade le plantea su deseo de conocer a una jugadora fuera de OASIS, ella le responde: “No me veo así. No es mi cuerpo real ni mi cara real” y que “sólo ve lo que [ella quiere] que vea”. Si bien los avatares, al igual que las máscaras, pueden ser asociados a la idea de ocultar algo, de una fuga hacia algo distinto de la realidad, Belting (2007) propone pensarlos de la siguiente manera: insertan el cuerpo dentro de un orden simbólico determinado, que en este caso sería el mundo virtual de OASIS. Se encuentran asociados entonces, no al ocultamiento, si no al deseo de ser y a la identidad de quienes los portan. La creación de estas imágenes se vincula a la necesidad del cuerpo de encarnarse en lugares a los cuales no podemos acceder de manera corporal. Se trata de “signos digitales animados para imitar al cuerpo y representarlo en la red. Son cuerpos virtuales que se mueven en espacios virtuales de manera similar a como lo hacen los cuerpos naturales en el espacio físico” (Belting, 2007:137). El avatar es una imagen que hace presente y visible la ausencia del cuerpo en ese lugar. No se trata de un proceso novedoso, sino que se inscribe dentro de la larga tradición del cuerpo que busca un lugar en el cual encarnar *in effigie*, pero en un nuevo escenario: el de los medios digitales (Gutiérrez de Angelis, 2014) (Fig. 2).





Fig. 2: Fotograma de *Ready Player One* (dir. Steven Spielberg), 2018. Parzival, el avatar de Wade Watts dentro de Oasis.

## CYBORGS

En algunas películas enmarcadas dentro del género de la ciencia ficción se propone la posibilidad de fusionar elementos orgánicos y tecnológicos. Esta permite pensar la hibridación en la relación entre lo humano y lo maquínico. Una de las figuras mediante las cuales se plantea esta reflexión es la del cyborg. Se define como un organismo cibernético: un ser híbrido que fusiona elementos tecnológicos y orgánicos. Haraway (1995) plantea que a partir de esta figura se pueden desdibujar y disolver las dicotomías modernas entre mente y cuerpo, y entre humano y máquina. Ya no plantearlos como polos separados, sino permitir una fluidez entre ambos. Esta autora asocia este fenómeno con la aparición de nuevas tecnologías de subjetivación, a partir del debilitamiento de las de la modernidad. Estas nuevas tecnologías se encuentran vinculadas al despliegue de la cibernética en biología y medicina.

Esta idea puede verse reflejada en *Ghost in the Shell* (2017), que comienza con la siguiente frase: “En el futuro la línea entre lo humano y la máquina está desapareciendo. Los avances en tecnología permiten a los humanos mejorarse con partes cibernéticas”. Estas “mejoras”, como son denominadas en la película, son prótesis tecnológicas que se insertan e integran en el cuerpo. Tras perder sus ojos en un accidente, Batou, uno de los personajes, se coloca unas prótesis oculares. Estas prótesis cambian su cuerpo y modifican su percepción, permitiéndole ver cosas que antes no podía ver, ya que cuentan con rayos x y visión nocturna. Al principio le resulta un poco extraño ver a través de sus prótesis, pero Mira, la protagonista, le asegura que va a poder acostumbrarse a ello. Cabe destacar que las prótesis no son valoradas positivamente por todos los personajes. Uno de los compañeros de Mira y Batou se muestra orgulloso de no contar con ninguna, de ser “completamente humano”, tras lo cual hallamos una huella de la dicotomía entre máquina y humano a la que hace ilusión Haraway.





Fig. 3: Fotograma de *Ghost in the Shell* (dir. Rupert Sanders), 2017. Mira sentada mientras reparan su brazo.

La película gira en torno al personaje de Major Mira Killian, cuyo cerebro es trasplantado a un cuerpo completamente sintético. Este procedimiento es presentado en el inicio como un evento que “difuminará aún más la frontera entre humanos y máquinas, combinando los atributos más fuerte de ambas”. Se establece una continuidad respecto a las “mejoras”, y se presenta entonces la idea del cyborg como instancia superadora de lo humano. Este procedimiento tecnológico es desarrollado por una empresa, Hanka Robotics, que tiene como objetivo usar a Mira como un arma para llevar a cabo operativos militares (Fig. 3).

La vinculación entre avances tecnológicos, corporaciones, conglomerados militares y policiales para el control social está presente en los planteos de Haraway. Esto también se encuentra presente en *Robocop*: la empresa OCP (Omni Consumer Products) firma un convenio con la municipalidad de Detroit para hacerse cargo de la policía de la ciudad. En ese marco se desarrolla el proyecto RoboCop, que consiste en tomar el cuerpo de un oficial recientemente fallecido y reemplazar casi todos los elementos orgánicos de su cuerpo por partes cibernéticas, dejando solamente su rostro y su cerebro. En la presentación empresarial de RoboCop, el impulsor de ese proyecto lo define como “lo mejor de dos mundos”. Los componentes metálicos del cuerpo de RoboCop hacen que las balas reboten en su superficie. Gracias a sus implantes tecnológicos puede registrar todo lo que ve, y almacenarlo en una computadora que lleva integrada.

En los dos casos, los personajes principales, que son quienes experimentan esta transformación en cyborgs, mantienen su cerebro, su mente. Sin embargo, en ambos se





Figs. 4 y 5: Fotogramas de *Ghost in the Shell* (dir. por Rupert Sanders), 2017. Aparición de la casa de Mira.

recurre a un procedimiento por el cual se les borra su memoria. En *RoboCop*, borran los recuerdos de su familia, y lo programan para que siga una serie de directivas, vinculadas al objetivo de la empresa de que él se vuelva “el futuro del cumplimiento de la ley”. Sigue estas reglas que le imponen al pie de la letra, sin cuestionarlas. Su capacidad de agencia se ve restringida casi por completo. En *Ghost in the Shell*, formatean el cerebro de Mira para borrar los recuerdos “originales” y le “insertan” memorias falsas para que no recuerde su verdadero origen, y así no cuestionar a sus creadores y motivar de alguna manera sus acciones que lleva a cabo con el equipo anti-terrorista.

Sin embargo, el procedimiento no parece ser completamente eficaz. En *Ghost in the Shell*, Mira muchas veces ve una imagen recurrente de una casa, que se le aparece durante sus misiones en las que recorre la ciudad. Estas imágenes no se ven de manera nítida, sino que muchas veces aparecen fragmentadas y pixeladas. Se trata de “glitches”: imágenes erróneas generadas a partir de fallas imprevistas en el sistema (Kozak, 2012) (Figs. 4 y 5). Surge aquí una tensión entre la eficacia que se le atribuye a este cuerpo y la



aparición de estas pequeñas fallas reiteradas. Los glitches permiten dismantelar la pretensión de funcionamiento superior propuesta por quienes crean estos cuerpos no sólo por la presencia de la falla en sí, sino también porque a partir de estas apariciones, los cyborgs comienzan a preguntarse por su identidad, y a desviarse de las misiones que les son impuestas. Esto se intensifica con el encuentro entre Mira y Kuze, el terrorista que ella debe perseguir. Él es otro cyborg, el prototipo anterior a ella, que fue descartado porque su cuerpo fallaba. Durante ese encuentro, Mira reconoce la imagen de la casa tatuada en el pecho de Kuze. Ella le pregunta qué es, y él le responde que no sabe, pero que es una imagen que lo persigue, como un embrujo. Kuze le dice que el medicamento que le dan sirve para suprimir sus memorias. A partir de este encuentro, Mira enfrenta a su diseñadora, la doctora Ouelet, que confiesa haber borrado sus verdaderos recuerdos y haberle implantado una memoria falsa. También en el caso de RoboCop este procedimiento no fue totalmente eficaz ya que, por ejemplo, él realiza unos giros con su mano antes de guardar su pistola. Se trata de un gesto que el oficial Murphy realizaba antes de morir, antes de ser sometido a la transformación en RoboCop. Era significativo para él, ya que imitaba al personaje favorito de televisión de su hijo.

Podemos pensar este gesto, así como la casa de Mira, en términos de imágenes fantasma, que provienen de memorias en principio enterradas de manera forzosa y a escondidas de quienes las vivieron. Tanto la casa como el gesto de manos, convertidos en desechos o residuos a partir del borramiento, son imágenes que emergen como síntomas de lo humano en lo cyborg, interrumpiendo el curso de las cosas: los síntomas “jamás [sobrevienen] en el momento correcto, [aparecen] siempre a destiempo” (Didi-Huberman, 2006:64). A partir de la aparición de imágenes del recuerdo de sus memorias previas a la transformación corporal, tanto Mira como Murphy pueden preguntarse acerca de su pasado. Hay una conexión entre el recuerdo que emerge del cuerpo y la pregunta por la identidad de los cyborgs. En el caso de RoboCop, él comienza a recordar a partir de que, durante una de sus patrullas rutinarias, se encuentra inesperadamente con uno de los hombres que lo había asesinado. Luego de esto, mientras se encontraba en reposo, tiene un sueño en el cual le sobrevienen imágenes del momento en que era asesinado, desencajándolo hasta despertarlo. Aquí el sueño, imagen producida en el cuerpo, conecta el cuerpo híbrido maquínico con la característica propiamente humana del cuerpo como lugar de las imágenes.

En ambas películas se presentan gestos asociados a la percepción del cuerpo humano y del cyborg. En *Ghost in the Shell*, Mira ve su imagen mientras recorre su rostro con su mano. Luego se encuentra con una mujer en la calle a la cual le pregunta si es humana. Podemos relacionar esto con el planteo de la difuminación de las fronteras entre humanos y máquinas que plantea la película: en algunos casos la diferencia ya no es perceptible a simple vista. Mira se acerca a ella, mira su rostro detenidamente y lo acaricia. Le pregunta a la mujer cómo se siente, y ella le responde: “Se siente diferente... ¿qué sos?”. En esta instancia, en la percepción del otro se ponen en juego los sentidos de la vista y del tacto. Estos sentidos también se ponen en juego cuando RoboCop re-





Fig. 6: Fotograma de *Ghost in the Shell* (dir. por Rupert Sanders), 2017. Mira tocando su rostro mientras mira su reflejo.

mueve el visor que cubre su rostro y ve su imagen en un espejo improvisado, tocando su rostro al mismo tiempo. Este gesto de quitarse el visor implica mostrar lo que antes estaba oculto. Revela su rostro orgánico. Podemos conectar este gesto con uno similar en la otra película: Kuze remueve una parte del rostro de Mira, dejando al descubierto componentes metálicos. En ambos se hace visible lo que antes no lo era (Figs. 6 y 7).

Retomando la cuestión de cómo son percibidos los cyborgs, cabe analizar la forma en la que sus desarrolladores los ven. En el caso de Mira, el representante de Hanka Robotics no la considera humana sino un arma. Respecto a Robocop, Morton, el principal impulsor del proyecto, dice que: “Él no tiene un nombre. Tiene un programa. Es un producto”. Esto va en consonancia con la cuarta directiva oculta que es parte de su programación: no volverse contra miembros de la empresa. Teniendo en cuenta esto, se desprende una postura en la cual la figura del cyborg es percibida como una alteridad, que da paso a una cosificación. Esto posibilita su control y dominación por parte de las empresas, para utilizarlos según sus objetivos. Durante el procedimiento en el cual transforman a Murphy en un cyborg, Morton dice que pueden hacer lo que quieran con él, dado que legalmente está muerto. La intervención sobre los cuerpos de Mira y Murphy no contó con su consentimiento. Esto incluye lo planteado anteriormente respecto a borrar sus memorias, y en el caso de Mira, implantarle unas que le den un sentido a la tarea que le imponen. Esta lógica de cosificación también se aplica al caso de Kuze, el cyborg anterior a Mira, que fue descartado al no haber sido un experimento satisfactorio.





Fig. 7 Fotograma de *RoboCop* (dir. por Paul Verhoeven), 1987. RoboCop viéndose a sí mismo y tocando su rostro.

Por otro lado, otros personajes plantean una postura distinta. Quienes trabajan con ella en el operativo antiterrorista comparten una visión similar: su jefe le dice que ella es más que un arma ya que tiene alma, su Ghost; y Batou plantea que ella no es igual que un androide, que un robot. La oficial Lewis, antigua compañera de Murphy, reconoce la identidad de RoboCop al reconocer el gesto superviviente que realiza al guardar su pistola. A partir de ese momento lo trata de la misma manera que antes de ser asesinado, y lo ayuda a enfrentar a sus asesinos. Se desprende aquí una postura que ve a los cyborgs en cercanía con lo humano. Además, esta idea sirve como puntapié para la resistencia ante la cosificación. En varias instancias de las películas se asocia la idea de la máquina a la programación, de cumplir el objetivo para el cual fue creada, en contraposición a los humanos, que poseen capacidad de agencia. Cuando Kuze revela su identidad como cyborg a Mira, le dice que “tu carcasa les pertenece a [tus creadores], pero tu ghost es tuyo”. A partir de ello, Mira confronta a su doctora y comienza a investigar su pasado.

Otro punto en común en ambos cyborgs es la presentación de un cuerpo que no es aislado o cerrado en sí mismo. RoboCop se conecta a la red del departamento de policía y a televisores extendiendo una cuchilla retráctil que tiene en su mano. Mediante un enchufe en su cuello, Mira puede conectarse a otros cuerpos y redes a través de cables. Los límites entre cuerpos aparecen como permeables (Figs. 8 y 9).



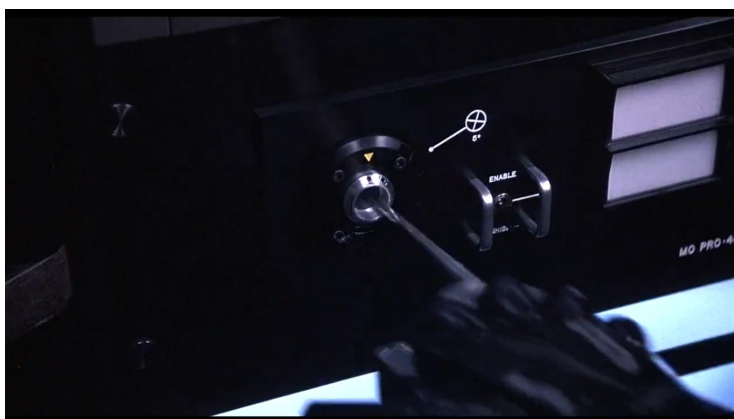


Fig. 8: Fotograma de *RoboCop* (dir. por Paul Verhoeven), 1987. Robo-Cop insertando su cuchilla retráctil al sistema de computadoras de la central de policía de Detroit.



Fig. 9: Fotograma de *Ghost in the Shell* (dir. por Rupert Sanders), 2017. Kuze conectando su cuerpo con el de un robot.

## ANDROIDES

Tras pensar en la capacidad de fusionar elementos tecnológicos con elementos orgánicos, también se encuentra presente en algunas películas de ciencia ficción la idea de crear cuerpos mecánicos que pudieran replicar tanto las conductas humanas como su apariencia, hasta en un punto llegar a desarrollar inteligencia replicando las capacidades cognitivas humanas. A partir de esto surgen concepciones que se diferencian de las de cyborgs o robots. A su vez, aparecen nuevas formas de relación y dominación entre estos cuerpos y quienes los crean.





Figs. 10 y 11: Fotogramas de *Terminator* (dir. por James Cameron), 1984. Terminator con su ojo y su brazo maquínicos al descubierto.

Un androide es un ser artificial diseñado para imitar la apariencia humana (Wilson, 2006). Wilson establece una tipología de estos seres a partir de su composición corporal: el tipo momia, el cual está hecho de cosas muertas (momias, títeres, muñecos, estatuas); el tipo golem, en donde los androides están hechos con posible material orgánico; y el tipo autómatas, los cuales sus partes pueden estar compuestas tanto de partes vivas como muertas. Es una perspectiva interesante ya que permite inscribir algunos ejemplos presentes en películas de ciencia ficción dentro de una tradición más amplia de relación de las personas con las imágenes que producen.

La película *Terminator* transcurre en el año 1984 y presenta la historia de Sarah Connor, que es perseguida por un androide que lleva el mismo nombre que la película, y cuya tarea es asesinarla, ya que en el futuro será la madre del líder de la resistencia humana contra las máquinas. El escenario del futuro es post-apocalíptico: el sistema computacional de defensa implementado por los humanos se volvió inteligente y comenzó a verlos como una amenaza, a partir de lo cual comenzó a exterminarlos.



El Terminator es presentado como “parte hombre, parte máquina. Debajo tiene un chasis de combate de una hiper aleación controlada por un microprocesador. Completamente blindado, muy duro. Pero por fuera es tejido humano vivo. Carne, piel, pelo, sangre”. Reese, un miembro de la resistencia que viaja en el tiempo para ayudar a Sarah a sobrevivir, hace hincapié sobre esta cuestión: los Terminators son unidades empleadas para infiltrarse en los asentamiento de la resistencia y que, por ende, busca que su identidad como robot pase desapercibida. A diferencia del modelo anterior, que era fácil de distinguir ya que poseía piel de goma, el modelo nuevo que vino a 1984 “parece humano [...] muy difícil de detectar”. A partir de la hibridación humano-máquina se vuelve a la pregunta por la condición humana. El Terminator se presenta como un caso de mímesis confusa: la apariencia es presentada como una simulación de lo humano, ya que se ve igual que un humano, pero en el fondo no lo es. Su status como unidad de infiltración también remite a esta idea de la imagen como engaño, que no es realmente lo que muestra (Figs 10 y 11).

Si bien en la película el personaje es presentado como un cyborg, desde este trabajo se lo acerca más al terreno de los androides por sus características. Lo orgánico aparece como mero revestimiento de una máquina: el Terminator puede funcionar sin la piel, como se muestra en el final de la película. Aquí puede establecerse una diferencia con RoboCop, que necesitaba mantener sus componentes orgánicos mediante ingesta de comida. A su vez, cuando Reese le explica a Sarah quien la persigue, dice que “no es un hombre. Es una máquina”. Se hace énfasis en que su comportamiento gira en torno a llevar a cabo el objetivo para el que fue creado y programado: matar.

La película *Ex Machina* dirigida por Alex Garland también se desarrolla en torno a un androide. Comienza cuando un programador, Caleb, gana una competencia llevada a cabo en la empresa donde trabaja, Bluebook, para ir a la propiedad de Nathan, el presidente de la compañía, que al mismo tiempo es utilizado como centro de investigación. El trabajo de Caleb consiste, contrato de confidencialidad mediante, en hacerle una prueba a Ava (un robot construido por el propio Nathan) para confirmar si posee o no inteligencia artificial. Este término daría cuenta de que la máquina pueda replicar de manera exitosa las funciones que tendría la mente humana. Podría decirse que Ava es un androide ya que trata de imitar las características tanto físicas como de conducta de un ser humano. Pero la particularidad es que el aspecto físico humano visible sólo se restringe a su rostro, manos y pies. Las demás partes visibles de su cuerpo son máquina. Frente a esto, Caleb le cuestiona a Nathan el porqué de hacerle la prueba a Ava cara a cara, ya que en este tipo de pruebas normalmente el usuario no debe poder ver a la máquina. Nathan responde que la verdadera prueba es mostrarle que es un robot y a partir de ahí ver si aún cree que ella tiene conciencia. Él plantea que la voz de Ava es muy semejante a la de un humano, y que esto podría hacerle creer que es humana. Es por ello que la diseñó dejando al descubierto algunos componentes tecnológicos. Con el transcurrir del tiempo, Ava va cubriendo con ropa su cuerpo, dejando al descubierto sólo partes cubiertas por piel sintética, semejante a la humana.



Tanto en esta película como en *Ghost in the Shell* y *Terminator*, podemos ver que la imagen del cuerpo que se persigue en la producción de la misma (ya sea a partir de los creadores de dichos cuerpos o a partir del cuerpo mismo en el caso de *Ex Machina*) es la de la mimesis. Pero cabe aclarar que las imágenes no pueden entenderse como un reflejo de la realidad, sino que “lo que copian es una idea de la realidad” (Belting, 2007:137). Se asocian a contenidos y representaciones que tenemos de la realidad, en este caso acerca de cómo debería ser la imagen del cuerpo. A partir de ello podrían ser percibidos como humanos por otros. Se busca que quienes las miran las remitan y las hagan interactuar con sus imágenes mentales, provenientes de su experiencia colectiva de simbolización. La percepción no puede entenderse como algo ahistórico y neutral: “La visión misma es un producto de la experiencia y la culturización - incluida la experiencia de hacer imágenes- entonces, aquello que comparamos con las representaciones pictóricas no es ninguna suerte de realidad desnuda, sino un mundo ya revestido de nuestros sistemas de representación” (Mitchell, 2011:144).

En las películas también se presenta la idea de que estos cuerpos forman parte de una serie: son anteceditos por otros prototipos, intentos considerados “fallidos”. Se vincula con una idea de avance, en la cual el modelo nuevo es mejor que el anterior al cual reemplaza. En *Ghost in the Shell* a Mira se la considera como un milagro ya que fue la única, después de más de 90 intentos, con la que pudieron fusionar el cerebro orgánico con el cuerpo manufacturado, y que no se rechacen el uno al otro. Kuze fue uno de los cyborgs que fue descartado como una “falla”. El Terminator enviado a 1984 forma parte de una serie nueva y mejorada respecto a la anterior, ya que es más difícil de percibir. RoboCop es un proyecto alternativo que se pudo desarrollar a partir de que el proyecto anterior de un autómata policía no fuera eficiente. En *Ex Machina*, Caleb accede mediante las filmaciones de seguridad a ver los prototipos previos a Ava. A su vez, cuando Ava sale de su habitación y puede recorrer la casa encuentra un pasillo con una pared en la que reposan varios rostros artificiales hechos para otros androides. Mientras los mira se encuentra con que hay uno que réplica su rostro. Ella se para, lo mira detenidamente y luego lo acaricia con sus dedos. Al mismo tiempo que se plantea la idea de intentos fallidos, se ve como Ava percibe ese rostro, que al mismo tiempo es igual al de ella. La caricia aparece como una forma de tomar conciencia de la propia identidad, y el gesto de tocar se presenta como una condición de y para reconocerse. Se pone en juego, como se nombra anteriormente, la relación entre lo humano y la máquina a través de la posible toma de conciencia de Ava frente a lo que es (Figs 12 y 13).

Al ver la copia de su rostro Ava estaría viéndose a sí misma, y además a un otro que pondría en perspectiva lo que ella es. Cuando ella se mira al espejo y toca su rostro o cuando la otra androide, Kyoko, repite el gesto de sacarse la “piel” que recubre su rostro y cintura, dan cuenta de la toma de conciencia sobre lo que verdaderamente son y pueden hacer. Desarrollan un tipo de agencia, es decir, la capacidad de actuar, eliminado o pasando por alto de alguna forma el control que tenía sobre ellas Nathan, quien las programó. Los gestos de Ava y Kyoko son gestos que sublevan, que derriban



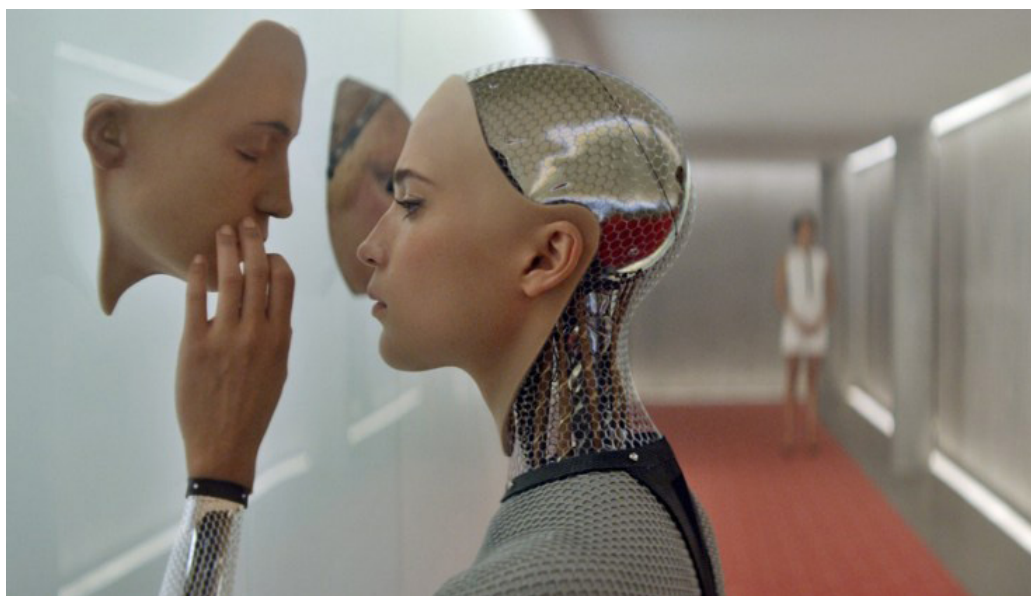


Fig. 12: Fotograma de *Ex-Machina* (dir. por Alex Garland), 2014. Ava tocando una réplica de su rostro.

el abatimiento de la sumisión, y que exclama un deseo y una resistencia ante ella (Di-di-Huberman, 2017). A su vez, este puede vincularse con los gestos de Mira y Murphy para percibirse, que dan paso a que se pregunten por su identidad, y a partir de ella se rebelen contra quienes los utilizaban como objetos y que negaban su capacidad de agencia. Esto no acontece con Terminator que, al menos en la primera entrega de la saga, no se plantea una pregunta por su identidad y solamente sigue las órdenes para las cuales fue programado.

## CONCLUSIÓN

La presencia de las figuras de avatares, cyborgs y androides, así como su reiterada aparición dentro de la ciencia ficción, refuerzan la necesidad de volver a la pregunta por la imagen del ser humano, que siempre ha sido inestable, y va cambiando con el transcurso de la historia (Belting, 2007). Se presenta de manera recurrente la cuestión de cómo se percibe a través del cuerpo, así como también la cuestión de cómo son percibidos los cuerpos. En estas figuras también se pone en juego la cuestión de la materialidad de los cuerpos, y cómo los cambios en ella no inhabilitan su eficacia (Gondra Aguirre, Ander; G. De Angelis, Marina; López de Munain, Gorka. 2014).

La mente y el cuerpo, así como su concepción dicotómica, han funcionado como categorías estructurantes de la modernidad. Si bien siguen presentes hasta cierto punto,





Figs. 13: Fotograma de *Ghost in the Shell* (dir. por Rupert Sanders), 2017. Mira tocando el rostro de una mujer.

se encuentran en crisis ante la aparición de lo antro-po-maquinico: una unidad simbiótica o de condición dual, que entrelazan lo orgánico-biológico con la potencia de las máquinas y las computadoras (Sadin, 2017). Más que pensar a las figuras de los avatares, los cyborgs y los androides como desencadenantes de una crisis que llevaría al fin de lo humano, pueden entenderse como un retorno a la pregunta constante acerca de la condición humana a partir de la hibridación entre lo orgánico y lo sintético. Si bien estos cuerpos híbridos son percibidos en general como una avanzada de deshumanización o superioridad sobre lo humano, en realidad implican una reflexión sobre lo que nos hace humanos, destacando nuestra actual condición mixta, híbrida.



## BIBLIOGRAFÍA:

- Asimov, Isaac. 1975. "How Easy to See the Future!". *Natural History*, 84.
- Caibuy Novaes, Sylvia. 2010. "Image and Social Sciences - The trajectory of a difficult relationship". *Visual Anthropology*, 23: 278-298.
- Belting, Hans. 2007. *Antropología de la Imagen*. Madrid: Katz Editores.
- Didi-Huberman, Georges. 2006. *Ante el tiempo. Historia del arte y anacronismo de las imágenes*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- Didi-Huberman, Georges. 2017. *Sublevaciones*. Buenos Aires: Eduntref.
- Gondra Aguirre, Ander; G. De Ángelis, Marina; López de Munain, Gorka. 2014. "Jerusalén en Buenos Aires todos los días del año. Imagen, replica, devoción", *e-imagen, Revista 2.0*, Número 2. España-Argentina: Sans Soleil Ediciones.
- G. De Ángelis, Marina. 2014. "Inmortalidad medial: Imagen y muerte en la era digital". *e-imagen Revista 2.0*, Número 1. España-Argentina: Sans Soleil Ediciones.
- Haraway, Donna. 1995. *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinvención de la naturaleza*. Madrid: Cátedra.
- Kozak, Claudia. 2012. *Tecnopoéticas argentinas. Archivo blando de arte y tecnología*. Buenos Aires: Caja Negra.
- Mitchell, W.J.T. 2005. "No existen medios visuales". En: J.L. Brea (Eds.). *Estudios visuales: La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. España: Akal. pp. 17-25.
- Mitchell, W.J.T. 2011. "¿Qué es una imagen?". En: A. García Varas (Comp.) *Filosofía de la imagen*. Salamanca: Universidad de Salamanca.
- Sadin, Éric. 2017. *La humanidad aumentada. La administración digital del mundo*. Buenos Aires: Caja Negra.
- Wilson, Eric G. 2006. *The Melancholy Android: On the Psychology of Sacred Machines*. Albany: SUNY PRESS.

## FILMOGRAFÍA:

- Arad, Avi, Steven Paul y Michael Costigan. *Ghost in the Shell*. Dirigida por Rupert Sanders. Estados Unidos: Paramount, 2014.
- Hurd, Gale Anne. *The Terminator*. Dirigida por James Cameron. Estados Unidos: Orion, 1984.
- Macdonald, Andrew y Allon Reich. *Ex Machina*. Dirigida por Alex Garland. Reino Unido: Universal Pictures, 2015.
- Schmidt, Arne. *RoboCop*. Dirigida por Paul Verhoeven. Estados Unidos: Orion, 1987.
- Spielberg, Steven, Donald de Line, Dan Farah y Kristie Macosko Krieger. *Ready Player One*. Dirigida por Steven Spielberg. Estados Unidos: Warner Bros., 2018.



