

CREATURAS PIXEL:

NUEVAS CORPORALIDADES, MATERIAS Y ENERGÍAS

Valeria Radrigán

Resumen

El desarrollo de las tecnologías digitales nos permite detectar la emergencia de nuevas corporalidades de una ontología numérica, densa y líquida a la vez. Llamaremos a estas figuras creaturas pixel, y determinaremos la pantalla como su lugar de aparición. Estas creaturas parecen gozar de una suerte de autonomía ontológica, que demanda de una separación de nuestros cuerpos, cuya condición carnal y material parece a la vez desaparecer en su potencial virtualización. ¿Es posible seguir hablando de cuerpo en esta nueva configuración? Es urgente reflexionar sobre las nuevas constituciones de lo corporal, entender los factores determinantes de las creaturas pixel y analizar los sistemas de representación actuales para aludir a las transformaciones orgánicas en el contexto cibercultural.

Palabras clave: cuerpo, creaturas pixel, digitalización, materia, devenir, campo.

Abstract

The development of digital technology allows us to detect the emergence of new corporalities of a numerical ontology, dense and liquid at a time. We will call these figures pixel creatures, and determine the screen as their place of emergence. These creatures seem to enjoy a kind of ontological autonomy, demanding a separation of our bodies, whose carnal and material condition seems to disappear in its potential virtualization. Is it still possible to talk about body in this new configuration? It is urgent to reflect on the new constitutions of the body, understanding the key determinants of pixel creatures and analyzing the current representation systems that refer to organic changes in the cybercultural context.

Key Words: body, pixel creatures, digitalization, matter, field.

Las nuevas transformaciones del cuerpo, en el marco de un desarrollo sucesivo de las tecnologías digitales y su masificación y difusión a través de internet, operarán en dos modalidades que vemos emerger en cruce:

Primeramente, con las interfaces digitales, verificamos una dinámica de expansión-penetración (o *condición trans*) en relación con el cuerpo y los dispositivos, pudiendo estos últimos amplificar, traducir y redistribuir digitalmente toda imagen,

gesto, movimiento y potencialidad de nuestra organicidad. A través de diversas modulaciones virtuales, el cuerpo se representa *deviniendo bit*, en un constante ir y venir de energía matérica y numérica que se meta-distribuye y complejiza en su movimiento telemático a través de la web.

Como segunda modalidad, que surge inserta en el panorama anterior, vemos la proyección de nuevas corporalidades de una ontología numérica, densa y líquida a la vez. Llamaremos a estas figuras *creaturas pixel*, determinando a la pantalla como su lugar de aparición. Si bien podemos considerar a estas creaturas como *hijas* o *herederas* de nuestro devenir interfásico, destacamos que tanto en su configuración binaria como en su operatividad aleatoria parecen reclamar una suerte de autonomía ontológica. Existe aún una configuración análoga y carnal en nuestros cuerpos que ciertamente no heredan nuestros *hijos* desplegados sobre las pantallas: hablaríamos de creaturas sin átomos sino con *bits*, sin poros sino con píxeles.

Este panorama nos plantea las siguientes preguntas: ¿Cuál es el vínculo que las creaturas pixel mantienen con *nuestra* corporalidad? ¿Hasta qué punto resultará posible hablar de *cuerpo* virtual en esta nueva diagramación?

Conexión y reversibilidad

Con la dificultad evidente, en el contexto cibercultural, de establecer una definición fija para el cuerpo, podríamos coincidir, al menos en términos generales, en que hablamos de una estructura que posee un tamaño en cuanto a los trozos de materia que la componen, y que es perceptible por los sentidos en el plano físico. “Todas las cosas de nuestro entorno circundante que se presentan en calidad de sustancia o ente, son corpóreas, y en tanto que también afectan con su eficacia accidental nuestras facultades sensitivas específicas, son corpóreas.” (ASTACIO, 2015, p. 3). Aun con el problema de percibir la cualidad material y la condición física de los mundos virtuales (cuestiones que analizaremos más adelante), podemos, desde esta perspectiva, todavía otorgar a las creaturas pixel un carácter corporal. Sin embargo: ¿cuáles son las características de estos nuevos cuerpos?

Según Manovich, cuando los datos, objetos o cuerpos se codifican al interior del computador, hablamos de *objetos de nuevos medios* (o *neomediales*). Además de ser representables numéricamente, con una estructura modular y tender a la variabilidad, estos poseen, según el autor, dos características más en las que nos detendremos: la *automatización*, que elimina progresivamente “la intencionalidad humana del proceso creativo, al menos en parte” (MANOVICH, 2006), y la *transcodificación*, que alude a un diálogo constante entre sistemas. Esto quiere decir que los objetos neomediales se vinculan directamente tanto con el plano cultural como con el meramente informático, operando a la vez como una traducción de códigos, sistemas y aparatos a otros de diversos formatos y orígenes, siendo posible entender por tanto a los nuevos medios como “medios analógicos convertidos a una representación digital”. (MANOVICH, 2006, p. 20).

Siguiendo lo anterior, y entendiendo que las creaturas pixel serían cuerpos configurados como objetos neomediales, vemos que ellas se desligan sucesivamente de nosotros, mutando activamente hacia un nivel tecnológico posthumano o postcorpóreo. Al mismo tiempo, el que un objeto neomedial sea un cuerpo traductor de sistemas análogos a representaciones binarias, nos permite entender que “las tecnologías digitales tienen una conexión con lo potencial y lo virtual sólo a través de lo análogo.” (MASSUMI, 2002, p. 138). De hecho: “lo virtual, como tal, es inaccesible a los sentidos.” (MASSUMI, 2002, p. 133).

El proceso de virtualización digital de las creaturas pixel, aun en su autonomía, sólo entra en relación —y por ende en existencia consciente— con una materia concreta: un dispositivo tecnológico comandado por un humano. En este sentido, la condición trans emerge aquí en una suerte de exceso de lo análogo: “la superioridad de lo análogo sobre lo digital [...] no contradice nuestro llamado a pensar ambos campos en conjunto. Se refiere al hecho de que los caminos de su cooperación e integración transformativa, su translación y relevos son en sí mismos operaciones análogas.” (MASSUMI, 2002, p. 143) A esto se le suma el hecho de que si bien percibimos una “pérdida completa de lo indicial en el código numérico- binario” es posible asumir un “uso masivo de los aparatos digitales de acuerdo a parámetros que uno llamaría “análogos”. (ZÚÑIGA, *La extensión fotográfica. Ensayo sobre el triunfo de lo fotográfico.*, 2013, p. 52).

Entonces, es preciso profundizar en el tema de la conexión y la conectividad: antes de la activación de conciencia necesaria para una conexión telemática existencial (como plantearía Flusser (1998), no podríamos dejar de notar la necesidad, cada vez más profunda, de estar constantemente conectados a los aparatos, sus creaturas y proyecciones. Existe una “amenaza simbólica esencial: el riesgo de dejar de ser un sujeto, al no estar “sujeto” a ese “estar común” de la conectividad.” (ZÚÑIGA, *La extensión fotográfica. Ensayo sobre el triunfo de lo fotográfico.*, 2013, p. 33). Por una parte, claramente el paradigma tecnocientífico y la lógica del consumo han penetrado tan profundo en nosotros que no hay salida posible, pero, por otra, nuestra necesidad de volcarnos fuera para producir un contacto, un contagio con la otredad circundante, se ha vuelto imperativa. Con ello, pensar en des-conectarnos resulta de una angustia existencial mayor.

“De ahí que, en la época de la pantalla abierta, la conectividad y la ideología conexionista se presenten como un imperativo categórico biopolítico y podamos asumir, por lo mismo, la anulación de esta conectividad como una mortífera erradicación del sujeto, borrada toda huella de su circulación en la interfase de la comunicación.” (ZÚÑIGA, *La extensión fotográfica. Ensayo sobre el triunfo de lo fotográfico.*, 2013, p. 34).

Cual *padres aprensivos y sobreprotectores* de nuestros *hijos* digitales, luchamos por impedir la posibilidad de su autonomía total:

“El miedo a ser desconectado va de la mano, tal vez, con la presunción

mítica de una *vida de las imágenes*, de una vida que *nosotros debiéramos hacer todo lo posible por “vivir” también*; mal que mal, las imágenes gozarían de una autonomía perfecta, fuera de nuestro control. Será preciso, pues, circular, “estar presentes”, *estar conectados en el mundo de las imágenes*.” (ZÚÑIGA, La extensión fotográfica. Ensayo sobre el triunfo de lo fotográfico., 2013, p. 36).

Así como las creaturas pixel necesitan mantener una especie de *cordón umbilical* con el dispositivo que las materializa y con nosotros que las percibimos, nosotros necesitamos mantenernos en relación con ellas para no perder nuestro sentido en el mundo. En esta conexión se verifica una condición de *reversibilidad*, cuestión que podemos enfatizar con una interesante paradoja: estos cuerpos *ontológicamente* binarios, inmateriales, des-encarnados en información numérica, pueden potencialmente tocarnos, movernos, remecernos, entumecernos. Sin embargo, este contacto es solamente unidireccional: ningún espectador podría tocar verdaderamente a una creatura pixel. Eventualmente tocamos la pantalla... pero nunca su piel... aquí nos encontramos con lo que Rodrigo Zúñiga denomina *ultrapiel digital*:

“La *ultrapiel* señala la apertura del carácter no dermatológico de la superficie digital. Despliegue vertiginoso de los inmateriales, superficie carente de inscripción, superficie en tránsito, superficie de múltiples superficies, la piel de síntesis, des-encarnada, desmaterializada, con sus moléculas de píxeles, recubre las imágenes inextensas de una nueva transparencia, de una fina película que junto con recubrirlas las constituye genéticamente, exponiéndolas a la inestabilidad de las permutaciones, a las variantes del objeto continuo imposible, a la fuga permanente de los entre-imágenes.” (ZÚÑIGA, La nueva piel fotográfica. De la foto-dermatología a la *ultrapiel* digital, 2014, p. 6).

En este sentido: “si la insistencia sobre la piel remite a algo, será, de seguro, al desprendimiento del *contacto* en las superficies pixeladas, a la *sustracción de la piel*, a la *des-encarnación*.” (ZÚÑIGA, La nueva piel fotográfica. De la foto-dermatología a la *ultrapiel* digital, 2014, p. 10). Sin embargo:

“Podemos en cierta modalidad carnal tocar y ser tocados por la sustancia y textura de las imágenes; sentir que una atmósfera visual nos envuelve; experimentar peso, sofocación, y la necesidad de aire, tomar el vuelo en una euforia kinética y libertad incluso cuando estamos relativamente atrapados en nuestros asientos; ser golpeados hacia atrás por un sonido, o incluso a veces oler y saborear el mundo que vemos en la pantalla.” (SOBCHACK, 2004, p. 65)

Si bien la cita anterior revela cierta sensualidad carnal que proviene de una reflexión sobre la imagen del cine¹, podemos extrapolar esta experiencia al modo

¹ Laura Marks habla en concreto de una *visualidad háptica* para referirse a esto mismo: Ver MARKS, L. (1999), *The Skin of the Film: Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*, Durham, NC: Duke University Press, y 2002, *Touch: Sensuous Theory and Multisensory Media*, Minneapolis,

análogo con que nos relacionamos con las imágenes de síntesis, atendiendo a la percepción heredada de las interfaces culturales previas: existiría una relación de continuidad entre las respuestas y sensaciones de mi cuerpo a los cuerpos y sus imágenes desplegadas sobre las pantallas.

Evidentemente, no podríamos de ningún modo generalizar las características del imaginario digital ni mucho menos su recepción en el plano de la experiencia, pero sí es posible determinar que ciertas creaciones virtuales promueven este remecer cárnico particular, donde la liquidez de la pantalla y las creaturas que en ella se proyectan entran en contacto con la superficie de nuestra piel, trastocando sus límites y demostrando que “las relaciones sujeto-objeto no sólo son cooperativas y co-constitutivas, sino dinámicas y reversibles.” (SOBCHACK, 2004, p. 137).

Devenir otredad

Las creaturas pixel, sean producto de una alteración fotográfica digital, obtenidas a través de capturas videográficas, moduladas visualmente a través de *softwares* de edición de imágenes o escultóricamente a través del 3D, *son* proyecciones, extensiones del cuerpo humano. Se “garantiza una suplementariedad para el cuerpo registrado: abre el cuerpo más allá de sí mismo” (ZÚÑIGA, La extensión fotográfica. Ensayo sobre el triunfo de lo fotográfico., 2013, p. 65) desde la pantalla “y a partir de sus modalidades de circulación y activación transmedial.” (ZÚÑIGA, La extensión fotográfica. Ensayo sobre el triunfo de lo fotográfico., 2013, p. 65).

Esto nos lleva a la necesidad de comprender la serie de contagios y nuevas pregnancias que aparecen con la virtualización digital. El cuerpo estallaría “como potencia de obrar una presencia plural: potencia de manifestarse, de exhibirse” (ZÚÑIGA, La extensión fotográfica. Ensayo sobre el triunfo de lo fotográfico., 2013, p. 41) en muchísimos formatos simultáneos, diversos, a través de “dinamismos irreductibles que trazan líneas de fuga”. (DELEUZE, 2004, p. 244) En este punto resulta ineludible conectar con Deleuze y su propuesta en torno a la noción de devenir, que a nuestro parecer se relaciona muy directamente con la lógica operativa de las creaturas pixel.

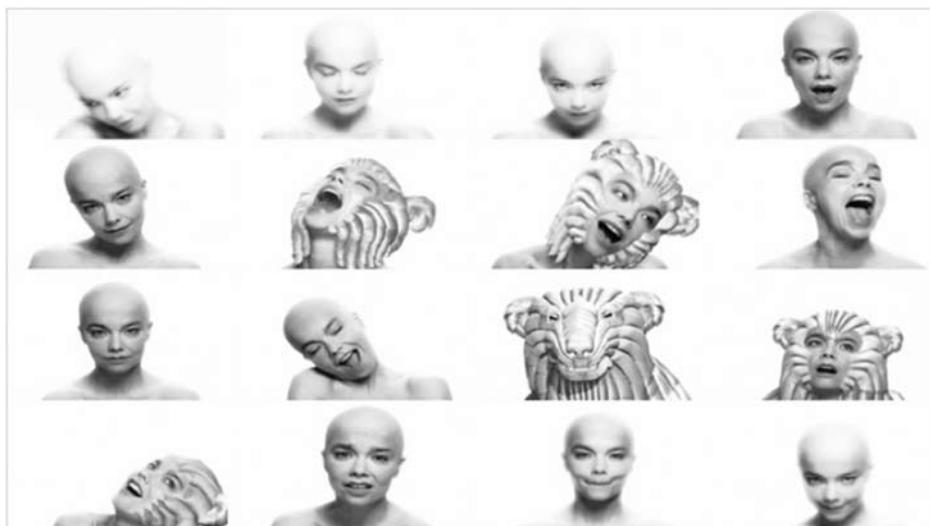
En las pantallas, los cuerpos se desintegran en bloques energéticos donde se pierde toda noción fija de aquello en lo que se deviene. No hay un término o final para *lo devenido*: la creatura pixel es un devenir otredad puro que actúa por contagio, por “orden de la alianza” (DELEUZE, 2004, p. 245), por “una manada, una banda, una población, un poblamiento, en resumen, una multiplicidad.” (DELEUZE, 2004, p. 245). En consecuencia, la virtualización permitiría una transformación en la que –eventualmente– podemos devenir cualquier cosa. Se “ponen en juego términos completamente heterogéneos: por ejemplo, un hombre, un animal y una bacteria,

University of Minnesota Press. Este concepto, empero, ya había sido trabajado previamente por WÖLFFLIN, H. (1915), *Kunstgeschichtliche Grundbegriffe: das Problem der Stilentwicklung in der neueren Kunst*, Basel, Schwabe.

un virus, una molécula, un microorganismo” (DELEUZE, 2004, p. 248), a lo que agregaríamos (por qué no) un objeto, un sonido, una entidad binaria emergente.

Estaríamos, como diría Trías, “en trascendencia o peregrinación,” (TRÍAS, 1985, p. 32) dispuestos a la apertura de nuevos campos de la experiencia: en el oscilar translimítrofe de nuestros cuerpos y las creaturas que se despliegan desde las pantallas, palpita una otredad proyectiva y misteriosa, que se extiende y contagia.

Un muy buen ejemplo de este *devenir otredad* de las creaturas pixel es el video musical de Björk, “*Hunter*”. Este trabajo de 1998, dirigido por Paul White de “*Me Company*”, fue realizado con animación de imágenes 3D a cargo de la compañía de efectos especiales “*Digital Domain*”. En él, vemos la metamorfosis progresiva de la cantante en una especie de oso polar digital, del cual constantemente trata de sacudirse y en el que nunca acaba por convertirse.



Fotograma video clip “Hunter”, de Björk, dirigido por Paul White²

Es interesante revisar el mismo desarrollo del video: partimos de un lienzo en blanco, un fondo de estudio sobre el cual vemos la imagen de una Björk calva que se presenta desnuda y en un encuadre que sólo enfoca su cabeza y sus hombros. Una especie de *blanco sobre blanco, neutro sobre neutro*, dispuesto a la permeabilización digital. La cabeza y el rostro, depositarios en la cultura occidental de la razón y la identidad, surgen borrosamente desde un fondo que amenaza fundirse con la figura, la cual emerge finalmente despojada del pelo, elemento que además suele caracterizar un vínculo de género además de una suerte de normalidad de salud (luchamos por

² Fuente de imagen: <http://jenesaispop.com/foros/discussion/1438/survivor-bjoerk-singles-ganadora-hyperballad>, consultado mayo, 2015. Video disponible para visualización en: <https://www.youtube.com/watch?v=oiSohz7B0Zo>, consultado mayo, 2015.

mantener el cabello). Aparece una especie de *humano base* que constantemente canta y se mueve como si estuviera caminando en un espacio temporal sin fin.

El flujo de la imagen, sumado a los acordes misteriosos y palpitantes de la canción, nos sumen en una atención profunda para con el video, justo en el momento en el que sorpresivamente comienzan a surgir, como por contagio, unas estructuras informes sobre la piel de la artista. Cual verrugas digitales, demasiado angulosas, como un hielo moldeable, se van fusionando a su cabeza: alcanzamos a distinguir lo que podrían ser orejas de alguna animalidad... Björk grita: “*I thought i could organize freedom how scandinavian of me!*” (“Pensé que podría organizar la libertad... ¡qué escandinavo de mi parte!”) y emerge momentáneamente su propio devenir animal, la cabeza de un oso polar que se des-organiza al instante.

Continúa la canción, aparecen y desaparecen estas membranas, el oso va y vuelve, la cabeza de la artista se sacude y se transforma, se mezcla con un ser que sólo deviene. Su desintegración final –la del oso, la de Björk– es nuevamente hacia el blanco, hacia el lienzo, hacia la neutralidad de la transformación pura, como decía Juan Matus y nos recuerda Deleuze, en *hebras luz*: “lo más que puedo decir es que somos fluidos, seres luminosos hechos de fibras” (DELEUZE, 2004, p. 254).

En la serie de umbrales transformativos que la tecnología ha dispuesto a lo largo de la historia de la humanidad, se demuestra cómo sus trasposos implican una redefinición de aquél que efectúa el viaje así como de la comunidad que recibe al viajero. Esto implica que la pregunta por la constitución y los límites del cuerpo humano deben enfrentarse atendiendo a que “no se divide, no pierde o gana ninguna dimensión *sin cambiar de naturaleza*.” (DELEUZE, 2004, p. 254) Y esta “*ya está compuesta por términos heterogéneos en simbiosis*” (DELEUZE, 2004, p. 254). Por lo que el contagio siempre será base de la mutación.

“Del hombre hiena, del *composite* muscular, al *devenir ser humano*, al *ser humano para-humano*” (ZÚÑIGA, R, La extensión fotográfica. Ensayo sobre el triunfo de lo fotográfico, 2013, pág. 102) nos encontramos, así, con el clímax de un devenir- otredad que sólo podrá realizarse en este ámbito virtual donde la materialidad emerge con potencialidades renovadas. Es necesario, en consecuencia, analizar de qué manera es posible entender las propiedades físicas y matéricas de estos cuerpos.

Nuevas materias, potencia de campo

En rigor, la relación cuerpo y materia puede insertarse en el marco de un debate transdisciplinar amplio y complejo que incluiría hasta la física cuántica y sub-atómica: desde esta mirada, todo átomo se compone esencialmente de vacío, y la materia es reconocida como una forma de energía. En este sentido, si bien nuestra percepción determina el choque de partículas como “sólido”, si pusiéramos cualquier trozo de materia e ingresáramos a su estructura más ínfima, lo que veríamos sería un continuo flujo de vacíos, ritmos y fuerzas.³ Por esta razón, si bajáramos en escala

³ Se ha comprobado que la masa es creada por la fuerza que mantiene pegados a los *quarks*,

hacia la partícula de materia más pequeña posible, podríamos llegar a un nivel en el que somos, fundamentalmente, código e información. Esta consideración de la energía como condición pre-formadora y pre-existente en los objetos también es rescatada por Lyotard:

“Así, el análisis descompone estos objetos y nos hace percibir que, finalmente, solo se pueden considerar como objetos desde un punto de vista humano; en su constitución o nivel estructural, son solo aglomerados complejos de pequeños paquetes de energía, o de partículas que no se pueden captar como tales. Por último, no hay tal cosa como la materia, y lo único que existe es la energía...” (BLISTENE, 1990, pp. 129-131)

Sin capacidad ni intención de cuestionar los descubrimientos de la física, lo cierto es que dan pie a elaborar tesis en las que se infiltran dualismos renovados. El mismo discurso posthumanista, sin ir más lejos, propone que:

“como somos esencialmente información, podemos acabar con el cuerpo. Central de este argumento es una conceptualización que ve la información y la materialidad como entidades distintas. Esta separación permite la construcción de una jerarquía donde se le otorga a la información la posición dominante y la materialidad corre en un distante segundo plano.” (HAYLES, 1999, p. 12)

Si bien podemos comprender la virtualización como un proceso de transformación hacia una corporalidad inmaterial o binaria, que de algún modo hace eco de la propia estructura sub-atómica del mundo físico y el cuerpo, debemos atender a las dificultades de jerarquías y binarismos para pensar estos cambios: ya la postmodernidad advierte la necesidad de un escepticismo crítico frente a las metanarrativas, especialmente el posicionamiento del discurso científico por sobre saberes populares o performativos. La percepción humana (cultural, *en-corporizada*, y por ello particular y contextual) no podría ser una coordenada menor; estemos o no engañados por los sentidos, nuestra materialidad tangible, sus solideces, pliegues, sudores y hedores continúan determinando nuestro estar en el mundo. Por otra parte, el proceso de transformación digital del cuerpo no puede ser comprendido en términos cerrados u opuestos, sino, como hemos expuesto, más bien en la lógica del devenir.

Por estas razones, y aun cuando la imagen digital sea ontológicamente un producto posible de un programa matemático, una serie de cifras o algoritmos, pura información, las creaturas pixel en cuanto extensiones, proyectos o contagios de nuestra corporalidad en la pantalla, heredan algunas de nuestras propiedades, y nos siguen demandando categorías familiares para referirnos a ellas: necesitamos “*efectos de materialidad*” (DUBOIS, 2008), la cercanía al tacto, al gesto, al contacto físico.

Los mismos discursos de la física nos permiten una reversibilidad: podemos considerar los algoritmos y funciones operativas del computador como estados mínimos de materia traducidos a lenguaje informático y, por ende, susceptibles

constituyentes fundamentales de la materia junto con los leptones.)

de interminables transformaciones. No es que la materia *desaparezca*: estamos en presencia de una nueva etapa para ella, una fase energética. Más que interesarnos por su configuración tangible, pasaríamos a una preocupación por su organización y cantidades de energía e información, no olvidando, empero, que desde el *hardware* hasta los *micro-chips*, el modo de aparición de cada objeto neomedial requiere de un dispositivo palpable, perceptible, de soporte. En ese sentido, el lugar, el eje, el agenciamiento (DELEUZE, 2004, p. 248) que permitiría la multiplicidad y el contagio de las creaturas pixel seguiría siendo, sin duda alguna, la interfaz.

Considerar, entonces, a los objetos y a los cuerpos desde esta perspectiva, nos acerca más a una condición de mutación activa: los cuerpos virtuales presentarían una indistinción entre forma y materia, puesto que esta última, presentada como secuencia de estados, como modulación energética, hace que las formas adoptables sean constantemente variables y fluidas. En este contexto, es posible proponer nuevos acercamientos para el cuerpo virtual más cercanos al ámbito de las matemáticas o de la misma física, donde el concepto de *campo* aparece directamente asociado a las propiedades asociativas, conmutativas y distributivas de las creaturas pixel.

El campo nos permitiría pensar en un ámbito de resplandor⁴, una suerte de zona de entorno del ser, donde las materialidades (ya entendidas como aglomerado energético) varían en conexiones, movimientos- reposos, flujos de afecto. Volviendo a Deleuze:

“Un cuerpo no se define por la forma que lo determina, ni como una sustancia o un sujeto determinados, ni por los órganos que posee o las funciones que ejerce. En el plan de consistencia, *un cuerpo sólo se define por una longitud y una latitud*: es decir, el conjunto de los elementos materiales que le pertenecen bajo tales relaciones de movimiento y de reposo, de velocidad y de lentitud (longitud); el conjunto de los afectos intensivos de los que es capaz, bajo tal poder o grado de potencia (latitud). Tan sólo afectos y movimientos locales, velocidades diferenciales.” (DELEUZE, 2004, p. 264).

Las potencias afectivas de un cuerpo determinarían su alcance, sus posibilidades de contagio. Un flujo energético que trasciende a todo órgano, a toda forma, un pez que navega en el mar de información viralizando palpitaciones, haciéndose y deshaciéndose: “El pez es como el pintor poeta chino: ni imitativo ni estructural, sino cósmico.” (DELEUZE, 2004, p. 281)

Una obra que nos parece muy clara en este sentido es *Asphyxia*, un film experimental de Maria Takeuchi y Frederico Phillips interpretado por la bailarina Shino Tanaka. El video nos muestra una danza lumínica en la que percibimos un cuerpo danzante a partir de una serie de puntos brillantes que se conectan entre sí a través de vectores o líneas de tensión.

⁴ Esta idea ha sido trabajada en términos de “cuerpo llama” por Lévy, P. (1999), *¿Qué es lo virtual?*, Barcelona, Editorial Paidós Multimedia, y por Flusser, W. (1998), *Vom Subjekt zum Projekt. Menschwerdung*, Frankfurt am Main, Fischer Taschenbuch Verlag, como “*mehr schein als sein*”.

En el sitio web de la obra⁵, los artistas nos cuentan que los datos obtenidos del movimiento de la bailarina fueron obtenidos con sensores de bajo costo y luego utilizados como base creativa para una serie de procesos con herramientas 3D. Al ver las imágenes y los registros del *behind the scenes* que ellos mismos proponen, resulta muy interesante ver cómo del cuerpo vivo de la performer se crea una criatura autónoma que, sin embargo, recoge los flujos y latencias del movimiento corporal original.



Fotogramas video Asphyxia⁶.

Aquí es interesante preguntarse qué queda fuera de los aparatos, qué se resiste a ingresar en la codificación. Acaso la sudoración, el corazón que late tan rápido que la sangre aparece como sabor en la garganta, los ojos que lagrimean cada vez que el aire pasa rápido en un movimiento de velocidad. Todo eso se pierde –aún- es único –aún- forma parte de su individualidad –aún...

⁵ Ver: <www.asphyxia-project.com>, [consultado en junio, 2015].

⁶ Fuente de imágenes: [en línea], <<http://www.asphyxia-project.com/gallery>>, [consultado en junio, 2015].

Sin embargo, el cuerpo virtualizado de Shino Tanaka recoge un campo expresivo, afectivo y expansivo que se modula en ondas luz, como si asistiéramos a una radiografía atómica de su estructura energética más profunda. Como si los mismos afectos hubieran sido pixelados. La creatura pixel danza y se desdobra, fluye en una organicidad virtual que resplandece literal y simbólicamente. De forma evidente hay un procedimiento técnico que nos asombra, en su capacidad de recoger una dinámica de movimiento vital, donde el cuerpo cede al dominio y la codificación total de sí para una transformación sin precedentes.

Es esta expansión, este devenir pixel, el que dispone su cuerpo a una desintegración radical, a una transformación inédita en la que la creatura pixel es susceptible de enlazarse con otros cuerpos, otros afectos, crear multitudes y nuevos entornos, campos. La individuación cede aquí a una renovada forma de volver a la unidad cósmica, desintegrándose en un cuerpo-manada contemporáneo.

Recordemos que nuestra concepción y percepción del cuerpo, es heredera de la tradición moderna que transita desde: “la desacralización de la naturaleza, el desarraigo al sentido de la comunidad y el surgimiento de una nueva epistemología del cuerpo al concebirlo como algo separado” (SÁNCHEZ, 2010). El humano de la era cibercultural, siempre en cambio, mutante en su devenir tecnológico, reconoce su virtualización y se vuelca en una otredad misteriosa. El cuerpo que emerge:

“...se confunde con el mundo, no es el soporte o la prueba de una individualidad, ya que ésta no está fijada, ya que la persona está basada en fundamentos que la hacen permeable a todos los efluvios del entorno. El cuerpo no es una frontera, un átomo, sino el elemento indiscernible de un conjunto simbólico. No hay asperezas entre la carne del hombre y la carne del mundo.” (SÁNCHEZ, 2010).

Bibliografía

- BLISTENE, B. (1990), “A Conversation with Jean- Francois Lyotard”, en: POLITI, G. y KONTOVA, H. (eds.), *Flash Art: Two Decades of History*, Cambridge, Massachusetts.
- DELEUZE, G., GUATTARI, F. (2004), *MIL MESETAS. Capitalismo y esquizofrenia*, Valencia, Pre textos, TRÍAS, E. (1985), *Los límites del mundo*, Barcelona, Editorial Ariel.

- DUBOIS, P. (2008), "Máquinas de imágenes: una cuestión de línea general", en: *Cine, video, Godard*, Buenos Aires, Editorial Libros del Rojas.
- FLUSSER, V. (1998), "¿Agrupación o conexión?", en: Giannetti, C. (1998), *Ars Telemática. Telecomunicación, internet y ciberespacio*, Barcelona, Lángelot.
- HAYLES, K. (1999), *How we became posthuman: virtual bodies in Cyberspace, Literature and Informatics*, Chicago, University Press.
- MANOVICH, L. (2006), *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*, Barcelona, Paidós comunicación.
- MASSUMI, B. (2002), *Parables for the virtual. Movement, affect, sensation*. London, Duke University Press.
- SOBCHACK, V. (2004), *Carnal Thoughts. Embodiment and moving image culture*, Berkeley and Los Angeles, California, University of California Press.
- ZÚÑIGA, R. (2013), *De la piel fotográfica a la ultrapiel digital. Contribuciones para una analítica filosófica de la 'aparición' digital en el debate post-fotográfico contemporáneo*, Proyecto FONDECYT N° 1130116, *De la piel fotográfica a la ultrapiel digital. Contribuciones para una analítica filosófica de la 'aparición' digital en el debate post-fotográfico*, (2013-2014), Santiago de Chile.
- ZÚÑIGA, R. (2013), *La extensión fotográfica. Ensayo sobre el triunfo de lo fotográfico*, Editorial Metales Pesados, Santiago de Chile.
- ZÚÑIGA, R. (2014), *La nueva piel fotográfica. De la foto-dermatología a la ultrapiel digital*, pág. 6. Material inédito cedido por el autor, producido en el marco del proyecto FONDECYT n° 1130116, *De la piel fotográfica a la ultrapiel digital. Contribuciones para una analítica filosófica de la 'aparición' digital en el debate post-fotográfico*, (2013-2014), Santiago de Chile.

WEBGRAFÍA

- ASTACIO, M. ¿Qué es un cuerpo?, [en línea] Revista A parte rei 14, <www.serbal.pntic.mec.es/~cmunoz11/cuerpoasta.pdf>, pág. 3, [consultado en abril, 2015].
- SÁNCHEZ, José Alberto, 2010, *Cuerpo y tecnología. La virtualidad como espacio de acción contemporánea*, [en línea], Argumentos (Méx.) v.23 n.62, México D.F, <http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-57952010000100010>, [consultado en junio, 2015].
- <www.asphyxia-project.com> [consultado en junio, 2015].
- <<http://www.asphyxia-project.com/gallery>>, [consultado en junio, 2015].