

## MODELOS ERGONÓMICOS Y REPRESENTACIONES ARTIFICIALES

Explorando la identidad corporal en nuestra era de la globalización

ERGONOMIC MODELS AND ARTIFICIAL REPRESENTATIONS  
Exploring bodily identity in our age of globalisation

**DAVID DOMÍNGUEZ ESCALONA**

Universidad de Granada

### Abstract

---

A reflection is made on the conflictive relationship that human beings have with their bodies and their advanced technology in this era of globalisation. The ergonomic devices or artefacts it creates, and the increasingly artificial representations it makes of them, have become the main reference models. Their ergonomic forms are designed to make us adapt to them, creating unnatural habits that affect our health, feeding a complex or feeling of inferiority towards them, underpinning a desire for control and fetishisation based on trans-human ideals

KEY WORDS: Body, art, ergonomics, technology, health.

### Resumen

---

Se realiza una reflexión sobre la conflictiva relación que el ser humano tiene con su cuerpo y su avanzada tecnología en esta era de la globalización. Los aparatos u artefactos ergonómicos que crea, y las representaciones cada vez más artificiales que realiza con ellos, se han convertido en los principales modelos de referencia. Sus formas ergonómicas son diseñadas para que nos adaptemos a ellos, creando hábitos poco naturales que afectan a nuestra salud que alimentan un complejo o sentimiento de inferioridad respecto a ellos, subyaciendo un deseo de control y fetichización que parte de ideales transhumanos

PALABRAS CLAVE: Cuerpo, arte, ergonomía, tecnología, salud

ARTÍCULOS

# MODELOS REPRESENTACIONES

Explorando la identidad  
corporal en nuestra era  
de la globalización

# ERGONÓMICOS Y ARTIFICIALES

En esta era de la globalización, en la que impera la telepresencia y la instantaneidad, y en la que ya se habla incluso del metaverso o de arte creado mediante la Inteligencia artificial, existe una progresiva desmaterialización, tanto de las obras de arte como los procesos para generarlas. Asimismo, el uso de dispositivos móviles o tablets han cambiado radicalmente los modos de relacionarnos en esta sociedad hipervisual y, en definitiva, de construir nuestra identidad o subjetividad. Paradójicamente, la supuesta sociedad del bienestar, en la que cada vez existen más spots publicitarios sobre el autocuidado de nuestro cuerpo, aumenta la demanda de artefactos ergonómicos y la exigencia del cumplimiento de una normativa de accesibilidad universal, potenciándose al mismo tiempo la idea de interconexión, cercanía y coworking. El contacto físico entre personas ha ido disminuyendo considerablemente, sobre todo durante la actual pandemia del Covid-19. El miedo a tocar y a ser tocado ha sido una constante en nuestra sociedad. Recordemos que el tacto ha sido el sentido más moralizado a lo largo de la historia. Permanecer conectados a internet en un espacio cerrado, intercambiando constantemente información, es algo que se ha normalizado. Las pareces parecen haberse hecho porosas al constante flujo de datos, por lo que el concepto de soledad ha cambiado radicalmente en estas últimas décadas, existiendo una progresiva erosión de la intimidad<sup>1</sup>. El contacto con nuestra realidad física, sin la mediación de prótesis digitales, se ha visto reducida progresivamente. Parece que estamos más cerca que nunca a aquel “cosmonauta en su burbuja” con el cuerpo atrofiado y sobreestimulado que Baudrillard ya imaginó<sup>2</sup>.

Ya en la Antigüedad el cuerpo era considerado un despojo o lastre del que nuestra alma inmortal debía liberarse para poder alcanzar la verdad, plenitud o el eterno paraíso. Aún resuena esa metafísica caduca, y creemos en la obsolescencia de nuestro cuerpo, el cual no puede evolucionar al ritmo que lo hacen nuestra tecnología. Tenemos un organismo determinado genéticamente que apenas ha variado desde hace miles de años, fruto de un lento, largo y complejo proceso de evolución en el que el azar y la contingencia han jugado un papel crucial. El polvo de las estrellas parece ser nuestro origen. Sobrevivimos no sólo condicionados por nuestras limitaciones físicas, fisiológicas o sensoriales, prefijadas

---

1 Vid. Sofsky, Wolfgang, *Defensa de lo privado*, Valencia, Pre-textos, 2009.

2 Vid. Baudrillard, Jean (1997). *El otro por sí mismo*. Barcelona: Editorial Anagrama, pp.11-13.

genéticamente. Aunque no hemos de olvidar el condicionamiento que produce en nuestros cuerpos los hábitos, el lenguaje y, en definitiva, nuestro aprendizaje. El mismo posicionamiento del cuerpo en el espacio y los gestos que repetimos influyen en nuestro pensamiento y viceversa. Es más, la mente se prolonga en y con el cuerpo, pudiendo generar ideas o imágenes imprevisibles mientras se mueve. No poseemos un cuerpo y una mente como partes diferenciadas, somos un cuerpo-mente. El cuerpo piensa y el conocimiento no sólo es conceptual. Por ello es importante pensar en cómo influyen las formas de los objetos que usamos en nuestra vida cotidiana, si se adaptan a nuestras condiciones fisiológicas y cómo subordina nuestro cuerpo y, en definitiva, nuestra relación con nosotros mismos y nuestra creatividad. Casi todas las actividades comienzan como prácticas corporales, por lo que hay que estar atentos en cómo nos posicionamos y nos movemos en el espacio.

Aún seguimos creyendo que nuestro cuerpo es ineficiente con respecto a nuestros complejos artefactos tecnológicos, cuando éste llega a constituir un acontecimiento insólito en el universo hasta el momento. No debemos olvidar que no hay arte ni tecnología sin la existencia previa del cuerpo humano, aunque dicha tecnología sea cada vez más autónoma debido al desarrollo de las IAs. El cuerpo humano y la naturaleza en general han dejado de ser los principales referentes en nuestra sociedad. Ahora los modelos a imitar son los artefactos que hemos creado, y con los cuales deseamos hibridarnos desde hace siglos, aunque ahora más que nunca debido a ideas transhumanistas que prevalecen en nuestro imaginario colectivo. Los seres humanos ya no deseamos ser como otras criaturas de la naturaleza provistas de garras, colmillos o plumas, ante las que Prometeo nos vio indefensos y sintió compasión durante la creación del mundo. Ahora queremos ser como nuestra avanzada tecnología, dotada de capacidades sobrehumanas con las que no podemos competir. No podemos almacenar o descargar información como un ordenador o la nube; ni predecir situaciones o comportamientos tan rápido como lo hacen los algoritmos que programamos. Tampoco podemos tener una pulida piel de resina o de acero que resista el paso del tiempo ni las condiciones adversas de Marte; ni ser como los avatares animados que creamos con las aplicaciones. Como ya dije, tenemos limitaciones, no somos como los objetos que fabricamos industrialmente y podemos reemplazar si son dañados. Esto, según el filósofo Günther Anders, ha creado en hombres y mujeres un complejo de inferioridad o “envidia prometeica” respecto a nuestra tecnología, en la que delegamos cada vez más tareas o responsabilidades, lo que produce una gran dependencia que incluso, retroalimenta nuestro sentimiento de culpa e inutilidad. Basta con apagar nuestro móvil durante un par de horas para sentirnos perdidos o incomunicados sin Google Maps o WhatsApp. Ya actuamos en nuestro día a día condicionados por estas apps. Comemos, viajamos, salimos a la calle buscando el momento perfecto para captarlo con la cámara, editarlo y publicarlo casi de manera instantánea o en streaming en nuestras redes sociales, en las que debemos seguir unas reglas prefijadas. Aunque todo suela parecer natural, casual o azaroso, no lo es, requiere del conocimiento de unas tendencias estéticas y patrones de comportamiento que las nuevas generaciones conocen bien. No es lo mismo crear una Historia para Instagram que un Reel para Tiktok. Los influencers saben que la garantía del éxito depende de la elección del escenario, el outfit, el encuadre o el filtro de belleza adecuados.

En palabras de Anders, nuestro cuerpo es una “materia miserable” que apenas puede modificarse y evolucionar al ritmo que lo hacen nuestros aparatos. Incluso sus formas, cada vez más ergonómicas y atractivas, son incluso para que nuestro cuerpo pueda adaptarse con más facilidad a ellos, y no al revés, subyaciendo una estrategia de mercado y un deseo de control social. Si las duras aristas o líneas rectas de un diseño se curvan, y los materiales elegidos para su fabricación parecen naturales y agradables al tacto (madera, tela...) y a los ojos, más cómoda será nuestra interacción con ellos y, por tanto, más familiares nos resultarán. La tecnología debe tener un diseño seductor, tener un toque de exclusividad y otorgar cierto status, como nos enseña Apple (cuando caes en la tentación, difícilmente deseas productos de otras marcas). Pero Anders advierte que adaptarnos a estas tecnologías acarrearán consecuencias sobre nuestra salud al llevar nuestro cuerpo al límite de lo soportable, creándonos dolencias y patologías. Según este pensador, los ingenieros intentan buscar nuestros umbrales físicos desplazables, los puntos débiles y moldeables de nuestro cuerpo que puedan adaptarse a los objetos ergonómicos que diseñan. “Llevamos a cabo la autotransformación para complacer a nuestros aparatos y los convertimos en modelos de nuestras alteraciones; o sea, que renunciamos a nosotros mismos como medida y, con esto, limitamos o damos por perdida nuestra libertad”<sup>3</sup>.

Pero, ¿qué es lo que entendemos por natural? ¿Quién se ha preguntado si la forma con la solemos coger un lápiz para dibujar, o la postura que adquirimos para escribir con el teclado de nuestro smartphone, es algo natural? Sin ir más lejos, pensemos sobre la forma en la que estoy sentado frente a mi Mac Book mientras escribo, cuyo tacto y sonido de las teclas me producen cierto placer. Tomo conciencia de la postura de mi espalda, cuello y cabeza; el modo en que observo cuando estoy leyendo en la pantalla. Al cabo de unas horas siento cansancio, fatiga ocular y dolor de cervicales. ¿Es lo normal? ¿Lo normalizado? ¿Lo natural? La normalidad también nos limita y nos crea hábitos que creemos naturales. Lo que sale fuera de la norma suele ser visto como un error, como algo inadecuado e insano, cuando lo que solemos llamar normalidad, puede incluso llegar a ser lo más antinatural del mundo, constituyendo un obstáculo para nuestro desarrollo personal o profesional. No es posible conocer nuestro potencial cuando, ya de niños, antes de que nuestro cuerpo y sistema nervioso hayan madurado completamente, estamos aprendiendo en la escuela modos de pensar, sentir o actuar normalizados, es decir, cuando estamos siendo condicionados para que vayamos en una dirección concreta. Muchos de los planes y programas educativos fijados por el Estado podrían inhibir más capacidades de las que fomentan. Un ejemplo es la creatividad, que poco suele fomentarse en las escuelas, cuando un niño aprende a dibujar antes que hablar o escribir.

Los objetos que usamos en nuestro espacio privado e íntimo, ofrecen elegantes y atractivos diseños ergonómicos que deseamos tocar, como si hubieran llegado para quedarse con nosotros. Incluso pueden imitar nuestro aspecto o nuestra voz. Así pues, nuestros artefactos parecen cada vez más humanos cuando, paradójicamente, nosotros y las representaciones de nuestros cuerpos, con la que solemos interactuar en redes sociales,

---

3 Anders, Günther, *op. cit.*, p. 61.

parecen deshumanizarse progresivamente, adquiriendo una apariencia cada vez más artificial. Cambiar el aspecto de nuestro cuerpo no es tan fácil, no sólo por nuestros delicados límites físicos o fisiológicos que aseguran nuestra supervivencia, sino por los mismos límites técnicos de la medicina. Además todo el mundo no tiene el poder económico para mejorar su aspecto en un quirófano, sobre todo los más jóvenes, quienes suelen recurrir al uso de filtros de belleza en sus selfies para borrar o camuflar todo defecto o signo de debilidad o, lo que es más interesante, para añadir elementos de fantasía que les otorga un aspecto transhumano o ficticio. Ya es otro tipo de desnudez la que nos avergüenza, la de mostrar nuestro cuerpo sin prótesis o retoque digital. Todo parte de una estrategia de mercado para crear dependencia y consumir más objetos tecnológicos, que parecen ponerse en nuestra piel. Sólo hemos de recordar la voz agradable y cálida de Alexa o Siri, dispuestas a ayudarnos en todo momento. Recordemos el software de inteligencia artificial de la película “Her”<sup>4</sup>, capaz de detectar y satisfacer las necesidades de sus usuarios hasta llevarlos a enamorar. O como cantaba Björk en el videoclip de su single “All is full Love” (1999), mientras unos brazos robóticos arman su cuerpo biónico en un escenario que recuerda a un taller o fábrica futurista:

“Te darán amor  
Te cuidarán  
Te darán amor  
Tienes que confiar en ello”

En nuestra sociedad, cuando las fronteras entre la realidad física y la virtual parecen desdibujarse por el uso de las nuevas tecnologías, es decir, cuando las representaciones y las relaciones humanas tienden a una mayor desmaterialización, mayor es el materialismo que impera en nuestra vida cotidiana, mayor es la necesidad de consumir y acumular productos o imágenes que no nos llegan a satisfacernos plenamente. Y es esa insatisfacción constante es el motor que mantiene activa la sobreproducción de mercancías fácilmente desechables y reemplazables, influyendo hasta en nuestras relaciones más íntimas. Un claro ejemplo podría ser la gestión que hacemos de las imágenes de nuestro cuerpo en apps para ligar como en Tinder o Grindr, en la que elegimos o desechamos un perfil en cuestión de segundos basándonos en un selfie y sin apenas mediar palabra. Y es que vivimos volcados en y para las pantallas de nuestros ordenadores y móviles, obsesionados en tener apariencias provisionales e intercambiables que dictan las modas pasajeras, imperando una extraña identidad maleable sin claros referentes. A pesar de apostarse más que nunca por diversidad en nuestra sociedad (étnica, racial, religiosa, lingüística y de género) como motor de innovación y creatividad, vivimos obsesionados con crear identidades postizas en un mundo virtual que no escapan a los imperativos de un mercado cada vez más invasivo que homogeneiza nuestros gustos y pensamiento, el cual convierte al usuario en consumi-

---

4 Película dirigida por Spike Jonze y estrenada en el 2013. Sinopsis: En un futuro cercano, Theodore, un hombre solitario a punto de divorciarse que trabaja en una empresa como escritor de cartas para terceras personas, compra un día un nuevo sistema operativo basado en el modelo de Inteligencia Artificial, diseñado para satisfacer todas las necesidades del usuario. Para su sorpresa, se crea una relación romántica entre él y Samantha, la voz femenina de ese sistema operativo. Vid. <https://www.filmaffinity.com/es/film889720.html>

dor y en productor de imágenes al mismo tiempo, un fenómeno que no había ocurrido en la historia. Nunca antes hemos vivido tan obsesionados en cambiar constantemente nuestra apariencia física. Nunca antes hemos estado tan sobreexpuestos a la opinión pública, a ser observados por cientos, miles o millones de followers desconocidos que pueden darnos un like, hacernos un comentario, enviarnos un mensaje privado, bloquearnos o restringirnos, algo que afecta nuestra autoestima y a nuestra autopercepción. Mostramos parte de nuestra vida, sea ficticia o no. Se ha hablado de una identidad maleable o líquida, de un extraño narcisismo donde el espejo ha dejado de ser el medio que devuelve el reflejo de quienes somos. Ahora las pantallas nos muestran múltiples rostros que no tienen por qué corresponder a nuestra realidad física. Los espejos han dejado de ser la superficie que besar y ahogarnos. Un gran caudal de imágenes, sin claros referentes, discurre ante nuestros ojos en múltiples direcciones. Nuestro yo se identifica con ese discurrir constante de apariencias (de otras apariencias), el de los simulacros que Platón no negó pero sí consideró vía muerta por miedo a que pusieran entre dicho el mundo de verdades que había construido<sup>5</sup>.

Como afirma Anders en *La Obsolescencia del hombre*, resulta difícil renunciar a las novedades tecnológicas, porque nos quedaríamos anticuados e inadaptados en una sociedad que tiende a la hipertecnificación, algo que suele ocurrir con las personas ancianas, a quienes les cuesta seguir un ritmo frenético de nuestra sociedad. Recordemos que ya Ortega y Gasset nos advertía del peligro que entrañaba el uso excesivo de la técnica, de la necesidad que tenía el inadaptado hombre de crear una tecnosfera para sobrevivir en un medio natural que le era contingente. Y esto lo hacía destruyéndola, desnaturalizándola, creando un mundo artificial en el que podía guarecerse<sup>6</sup>. Según Jean Luc Nancy, el ser humano es el más terrible perturbador de sí mismo, pues ya puede modificar su propio cuerpo hasta niveles moleculares, es “el que desnaturaliza y rehace la naturaleza, el que recrea la creación, el que saca de la nada y el que quizá, vuelva a llevarla a la nada, el que es capaz de origen y fin”<sup>7</sup>.

Piensa en ti, toma las riendas de tu propia vida, cuídate. Nadie mejor que tú lo sabe hacer. Hazte a ti mismo... cambia, pero hazlo con elementos prefabricados. Sé diferente, pero no te esfuerces demasiado en crear algo nuevo, porque todo ya está hecho. Sólo tienes que descargar la última actualización en tu móvil, acariciar tu placentero y ergonómico Smartphone y clicar en la pantalla. Sé diferente utilizando las mismas herramientas digitales, apps o filtros de belleza. Incluso outfit que necesites para la semana que viene pueden enviártelo por Shein o Temu desde Asia a mitad de precio, sin la necesidad de salir de casa y probártelo. Sé original, desmárcate, pero perteneciendo a la gran mayoría: be yourself, make yourself...<sup>8</sup>

---

5 Vid. Martínez Marzoa, Felipe, *Introducción filosofía*, Madrid, Ediciones Itmo, p. 55.

6 El concepto de “sobre naturaleza” de Ortega y Gasset es fundamental. Vid. Ortega y Gasset, J., *Obras completas*, Madrid, Alianza Editorial. 1994, p. 68.

7 *El intruso*, Madrid, Amorrortu Editores, 2006, p. 44.

8 “En la esfera del pensamiento, ya se había reemplazado el pensar por lo ya pensado, y, en la de la actividad, el hacer por lo ya hecho. La ideología ha sido lo ya pensado que ha liberado al hombre del es fuerza y de la responsabilidad de pensar y de no pensar, de la alternativa entre la Ilustración y la fe, ofreciéndole un conjunto de opiniones y de doctrinas elaboradas”. Perniola, M., *Del sentir*, Valencia, Pre-textos, 2008, p. 30.

“Yo soy muy mía, yo me transformo... Fuck el stylist/ Fuck el estilo/ Tela y tijera, y ya/ Cógela y córtala, y ya”, canta la ecléctica y camaleónica Rosalía<sup>9</sup>, cogiendo de aquí y de allá fórmulas, signos, gestos e imágenes de diferentes culturas, épocas y generaciones para sus videoclips, los cuales descontextualiza y se los re-apropia con el fin de llegar a un público cada vez más diverso y conseguir así millones de followers en este mundo globalizado. Esta “Motomami”<sup>10</sup> nada como pez en el agua por las redes sociales, porque es un medio con el que ha crecido desde su infancia, pues pertenece a la llamada generación del Selfie<sup>11</sup>. No como Madonna, que quizá por miedo a dejar de ser la provocadora reina del pop, se esfuerza en Tiktok, y eso hay que valorarlo. Aunque suela producir cierto rechazo su apariencia y comportamientos tan teatralizados y obscenos (creepy, dirían los de la generación Z) a sus 65 años de edad, sigue incomodando a muchos y rompiendo moldes... ¿En qué sentido es “muy mía” Rosalía? ¿En la libertad de cambiar constantemente de apariencia y estilo musical? La tendencia a no identificarse por mucho tiempo con una apariencia es idóneo para ser presa de las modas pasajeras, para ser una fashion victim. “Lo novedoso en nuestra era de la globalización no es la búsqueda de la perfección corporal, un deseo que ha existido desde siempre, sino el discurso de equidad que, defendiendo la diversidad racial, cultural o étnica, trivializa los riesgos de la cirugía, desatiende las diferencias anatómicas y los traumas personales”<sup>12</sup>. Es ya raro utilizar una foto de perfil en redes sociales sin transformar, sin editar o sin filtros de belleza, lo que nos lleva a adquirir un aspecto cada vez más artificial o, incluso, crear avatares modelados en 3D para interactuar con otros, como ya es algo habitual en WhatsApp o en los propios congresos online. No es que queramos tan sólo parecernos a nuestros aparatos, cuyo complejo diseño y funcionamiento sólo pueden realizar y comprender un ingeniero o un técnico cualificado, sino a las representaciones digitales que creamos y difundimos de nosotros mismos mediante estos artefactos. Queremos ser como los selfies que hacemos y editamos actualmente mediante apps. Nunca antes hemos tenido tanta accesibilidad y facilidad para utilizar herramientas digitales dedicadas a la edición de fotografías o vídeos. Ya no es necesario ser un profesional o un gran técnico que utilice complejos programas como Adobe Photoshop o Premier, por ejemplo. Y como era de esperar, esta necesidad por editar las imágenes y sobreexponerlas en entornos virtuales como Instagram o Tiktok, ha potenciado una obsesión por el retoque digital, ofreciendo incluso una imagen engañosa engañosa o distorsionada de nuestro cuerpo orgánico y perecedero. Gestionar nuestra vida si la mediación del selfie es cada vez más complicado.

Se habla de una “generación del selfie”, también llamada “generación de cristal”<sup>13</sup>, en la que la fragilidad, que es un rasgo propio, no debería ser signo de debilidad, sino de la ca-

9 Letra perteneciente a su canción que titula “Saoko”, de su álbum Motomami (2022)

10 Término que inventó Rosalía y que explicó a través de diferentes redes sociales como TikTok y Twitter, la cantante Rosalía y que constituye el título de su tercer álbum musical. “Moto” proviene del japonés Moto, que significa duro o fuerte. Y “Mami”, del español, representa a una mujer o madre con poder de crear. Vid. <https://www.cosmopolitan.com/es/famosos/musica/a39391543/rosalia-motomami-que-es/>

11 Vid. González-Anleo Sánchez, Juan María, Generación Selfie, Madrid, PPC, 2015.

12 Davis, Kathy, El cuerpo a la carta. Estudios culturales sobre cirugía cosmética, La cifra, 2014, p. 23.

13 Vid. <https://blogs.upn.edu.pe/salud/2022/05/02/que-es-la-generacion-de-cristal-concepto-y-sus-caracteristicas/>

pacidad de poder romper y elaborar con facilidad estructuras de pensamiento o identidad, de no identificarse con sólidos ideales o valores, de cambiar constantemente. El selfie es el autorretrato típico de la era postfotográfica con el origen y el sentido muy diferente al que tenía autorretrato tradicional. Los selfies pueden mostrar un aspecto que nada tiene que ver con la persona retratada. Esto se debe principalmente a los filtros de belleza, como los de Instagram o de Snapchat, que pueden ofrecer un aspecto mejorado. No sólo puede maquillar digitalmente todo signo de cansancio, debilidad o defecto (arrugas, ojeras, etc); también pueden añadir elementos, colores, texturas, efectos, emoticonos o complementos que podrían incluso darnos un aspecto transhumano. El selfie puede ofrecer una imagen ficticia de uno mismo, puede darnos el aspecto de un personaje de ciencia ficción o de un anime, puede ser el reflejo de aquello que deseamos y no podemos ser. Actualmente los modelos o referentes de belleza han cambiado. Las personas que desean una operación estética para cambiar su rostro, ya no muestran a su cirujano una foto de Brad Pitt o Angelina Jolie, sino la de un selfie retocado digitalmente que, en muchas ocasiones, es imposible de replicar en un quirófano. Esto evidencia una tendencia preocupante, la de distinguir con cada vez más dificultad los límites entre la fantasía y la realidad. Aumenta el número de personas obsesionadas en parecerse a sus selfies, que transgreden los límites de lo permitido no sólo técnicamente, sino fisiológicamente, poniendo así en riesgo su salud. Se habla de una dismorfia del selfie de Snapchat, una especie de trastorno en el que la persona afectada, obsesionada por su aspecto físico, tiene una visión distorsionada de sí misma, provocando en una constante ansiedad y un rechazo de su propio cuerpo. Hoy en día, muchas personas con el fin de parecerse las imágenes que editan con Apps o programas, están dispuesta a cambiar su cuerpo incluso con arriesgadas y dolorosas prácticas clandestinas, como ocurre por ejemplo con los biohacks. Tal es el caso de Lepht<sup>14</sup>, una chica británica que se declara biohacker tras implantarse más de cincuenta chips y numerosos imanes en su cuerpo sin el consentimiento ni los conocimientos médicos necesarios. Parece ser que la anatomía con la que nacemos ya no es un destino, nos recuerdan las clínicas de cirugía estética, llenas de profesionales en encontrar defectos. El cuerpo ya no es sagrado e intocable, no es una creación divina cuya forma hay que respetar hasta la muerte. Y esto se relaciona con el Principio de libertad morfológica transhumanista de Steve Fuller, según el cual el ser humano puede mejorar u optimizar su cuerpo con ayuda de implantes tecnológicos.

Gracias a las nuevas tecnologías, muchas de las personas podrían considerarse trashumanas pues, debido a algún tipo de discapacidad o enfermedad, poseen alguna prótesis tecnológicas (marcapasos, implantes cocleares, bomba de insulina, brazo biónico, etc.). Pero hemos de señalar que una persona transhumana es quien ha obtenido una mejora, ya sea física, sensorial, cognitiva, o incluso moral, por medio de un artefacto, que no tiene por qué ser electrónico o cibernético, sino también farmacológico. El cyborg constituye un personaje de ciencia ficción que representa la fusión del hombre con la tecnología, una metáfora idónea para los transhumanistas. Esta simbiosis entre cuerpo y tecnología ha abierto un nuevo campo de experimentación para creadores y científicos, dando lugar a obras hí-

---

14 <https://www.bbc.com/mundo/noticias-43275387>

bridas que cuestionan los límites del arte, de la música y la propia creatividad. Un ejemplo son las prótesis de Sophie de Oliveira Barata de su Proyecto de extremidades alternativas, que puede incorporar altavoces, luces o compartimentos para guardar lápices o bolas de chicle. Dichas prótesis están creadas con materiales industriales que recuerden a los objetos u aparatos que usamos en nuestra vida cotidiana o en una película de ciencia ficción.

Paradójicamente, una persona con discapacidad, que suele ser rechazada en nuestra sociedad, puede convertirse en modelo para prestigiosas marcas o diseñadores que crean prótesis personalizadas para ellos, potenciándose ese complejo o “envidia prometeica” a personas que, supuestamente, cumplen con los estándares de normalidad. Estas prótesis o artefactos tecnológicos son utilizados en campañas de marketing para potenciar el consumo de lujosos y exclusivos productos, recordándonos lo que no tenemos a menos que perdamos, por ejemplo, una pierna o un brazo y tengamos suficiente poder adquisitivo para adquirirlas, como es el caso de las extremidades alternativas de Barata. Pero, curiosamente, estos modelos tullidos que vemos en sports publicitarios, a pesar de tener un cuerpo con una parte dañada o ausente, cumplen los cánones de belleza occidentales imperantes, encarnando a héroes o heroínas que parecen transgredir los límites acostumbrados. Éstos suelen parecer personajes trashumamos que nos invitan a repensar no sólo la relación conflictiva que tenemos con nuestro cuerpo y nuestro entorno, sino con la propia discapacidad, siendo un ejemplo de empoderamiento del cuerpo y de superación mediante la tecnología. Pero hemos de decir que sus cuerpos anormales o diferentes corren el riesgo de ser cosificados, siendo relegada su discapacidad a un segundo plano y neutralizado su poder subversivo. Un buen ejemplo es la llamativa pierna de cristal Swarovsky que Oliveira Barata diseñó para que la cantante Viktoria Modesta la luciera en la *Ceremonia de clausura* de los juegos *Paralímpicos de Londres* del 2012. Otro ejemplo podría ser las prótesis ortopédicas que Mathew Barney o Alexander McQueen crearon para la atleta paraolímpica Amie Mullins, quien fue la primera corredora en utilizar las prótesis de carbono, cuyo diseño fue inspirado en las patas del guepardo y actualmente suelen usar otros deportistas de élite.

Se abre un campo de experimentación donde el arte, el diseño, la tecnología y medicina cooperan para crear hibridaciones que van desde modificaciones corporales hasta implantación de elementos cibernéticos o uso de inteligencia artificial, lo cual permite trazar nuevos límites corporales. Ya existen dispositivos biónicos para ver u oír mejor, o crear otra forma novedosa de percibir a modo de sexto sentido. Algunos artistas tienen implantes magnéticos que interactúan con instrumentos. Incluso existen prótesis que permiten captar la música no sólo a través de los oídos, sino de manera corporal. Uno de los artistas clásicos y pioneros que defienden el transhumanismo y que suele ponerse de ejemplo es Sterlac. Conocida es su acción *Manos escritoras* (1982), en la que escribe con torpeza la palabra “Evolution” con *The third hand*, una prótesis biomecánica con sensores musculares bastante rudimentaria. Otro popular artista tecnófilo es Marcellí Antúnez quien, con un esqueleto neumático, que podía ser activado por los espectadores, realizó una aparatosa acción. Pero hemos de decir que el primer artista reconocido oficialmente como cyborg es Neil Harbisson quien, por medio de una antena cibernética osteointegrada le permite traducir los colores, que no puede apreciar, en sonidos, además de poder percibir luces no visibles

por el ojo humano, como rayos ultravioletas e infrarrojos; o recibir imágenes telefónicas desde móviles y satélites.

Un interesante artista español, que podríamos considerar también transhumano, es Juan Isaac Silva. Su obra, de marcado carácter autobiográfico, trata sobre la escucha y el sonido, tras haber recuperado la audición a los 27 años de edad con un implante coclear. Un caso diferente es el de la creadora venezolana Alejandra Ghers, conocida como Arca, quien compone música electrónica experimental. Esta artista transdisciplinar, de género no binario, ha llevado a cabo un interesante proyecto en el lobby del MoMA de New York con el título (*Danny The Street*), una instalación musical creada con un software de inteligencia artificial que puede interactuar con el entorno. Arca nos invita a recapacitar sobre un fenómeno actual que ha creado un nuevo subcampo llamado creatividad computacional, en el que los límites entre la inteligencia artificial y el proceso creativo se tornan difusos. Otro ejemplo son los hiperinstrumentos, es decir, los instrumentos musicales clásicos que, intervenidos con sensores conectados a un ordenador, pueden analizar la forma en el que un músico interpreta una pieza musical, alterar los sonidos y generar un acompañamiento. Pero no hemos de olvidar el sintetizador que Google ha creado con pantalla táctil llamado *NSynth Super*, aún en proceso de experimentación, que se sirve de mecanismos de aprendizaje automáticos (*machine Learning*) y redes neuronales para generar sonidos.

El campo que abre la Inteligencia artificial en la creación no se reduce tan sólo al ámbito de la música, sino también al de las artes visuales. Ya existen brazos mecánicos que pueden pintar lienzos partiendo de una información dada, y hasta softwares que crean una pintura digital tras captar los sentimientos de una persona a través de una cámara<sup>15</sup>. Esto nos recuerda del videoclip de la conocida cantante Björk *All is full love*, en el que encarna un cyborg, criatura híbrida que transgrede las clásicas dicotomías (natural-artificial, humano-inhumano, animal-maquina, etc.), relacionándose con esa identidad transgenérica liberada, con la ayuda de la tecnología, de los discursos patriarcales a la que Donna Haraway<sup>16</sup> hacía referencia.

Como conclusión diríamos que en cada época, el cuerpo ha sido objeto de discursos de poder que intentan dominarlo y normalizarlo. Hoy, con la ayuda de tecnologías avanzadas, este control se lleva a niveles inimaginables: desde la manipulación genética hasta el diseño de dispositivos ergonómicos que modelan nuestra interacción con el mundo. Vivimos en un momento en que el cuerpo ya no se percibe como algo fijo, sino como una materia moldeable, sometida a las lógicas de un sistema que promete diversidad mientras homogeniza gustos, formas de pensamiento y estándares de belleza.

Nos dirigimos hacia un escenario donde las tecnologías no solo nos facilitan la vida, sino que también transforman nuestras percepciones sobre la privacidad, la intimidad y la identidad. Los avances en inteligencia artificial, la creciente dependencia de dispositivos

---

15 [www.thepaintingfool.com](http://www.thepaintingfool.com)

16 No hay que olvidar que el pensamiento de Donna Haraway es fruto de una compleja y confusa época en la que se había declarado la muerte de dios, de la historia, del autor y del hombre mismo. *Vid.* Haraway, Donna J. "A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century". *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*, New York, Routledge, 1991, pp. 149–181.

digitales y las representaciones idealizadas en redes sociales refuerzan dinámicas de control y alienación que, aunque se presentan como herramientas de liberación, perpetúan un modelo de consumo que nos empuja a buscar una perfección inalcanzable.

Es necesario replantear nuestra relación con estas herramientas. No se trata de rechazarlas, sino de usarlas de manera crítica y consciente, entendiendo sus implicaciones éticas y sociales. El arte, la educación y la reflexión colectiva son espacios fundamentales para cuestionar el impacto de estas tecnologías en nuestra creatividad, nuestras relaciones y, en última instancia, en nuestra libertad. Proyectos como *The Glass Room* nos invitan a desconectarnos del ruido digital y a pensar en alternativas más humanas y sostenibles.

La dismorfia del selfie y la obsesión por las representaciones digitales de nuestro cuerpo son solo algunos síntomas de una sociedad que ha desdibujado las fronteras entre lo real y lo virtual. Comprender estos fenómenos es esencial para afrontar los desafíos del presente y el futuro. En definitiva, debemos recuperar el cuerpo como un espacio de resistencia, creatividad y libertad, reconociendo que, aunque la tecnología puede ser una herramienta poderosa, nuestra humanidad no puede ni debe subordinarse a ella ■

## Referencias

- Anders, G. (2009). *La obsolescencia del hombre*. Valencia: Pre-Textos.
- Baudrillard, J. (1997). *El otro por sí mismo*. Barcelona: Editorial Anagrama.
- BBC Mundo. (2018). ¿Qué es el transhumanismo y qué propone este movimiento? Disponible en: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-43275387>
- Davis, K. (2014). *El cuerpo a la carta. Estudios culturales sobre cirugía cosmética*. México: La Cifra.
- González-Anleo Sánchez, J. M. (2015). *Generación Selfie*. Madrid: PPC.
- Haraway, D. J. (1991). *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century*. En *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature* (pp. 149–181). New York: Routledge.
- Martínez Marzoa, F. (2001). *Introducción a la filosofía*. Madrid: Ediciones Itmo.
- Ortega y Gasset, J. (1994). *Obras completas*. Madrid: Alianza Editorial.
- Perniola, M. (2006). *El intruso*. Madrid: Amorrortu Editores.
- Perniola, M. (2008). *Del sentir*. Valencia: Pre-Textos.
- Rosalía. (2022). *Motomami* [Álbum]. Disponible en: <https://www.cosmopolitan.com/es/famosos/musica/a39391543/rosalia-motomami-que-es/>
- Sofsky, W. (2009). *Defensa de lo privado*. Valencia: Pre-Textos.
- The Painting Fool. (n.d.). Disponible en: [www.thepaintingfool.com](http://www.thepaintingfool.com)
- UPN. (2022). ¿Qué es la generación de cristal? Concepto y sus características. Disponible en: <https://blogs.upn.edu.pe/salud/2022/05/02/que-es-la-generacion-de-cristal-concepto-y-sus-caracteristicas/>