

Cyborgs y mutantes: Lo humano y lo posthumano en la obra de Matthew Barney.

A finales del siglo XX (...) todos somos quimeras, híbridos teorizados y fabricados de máquina y organismo, en unas palabras somos cyborgs.

(Haraway, 1985: pág. 2)

Matthew Barney en su obra audiovisual y, especialmente, en su ciclo *Cremaster*, explora las fronteras entre lo humano y lo animal y entre distintos géneros creando una serie híbridos semihumanos que constituyen su propio universo mitológico. Barney estudió medicina en Yale antes de dedicarse a performance y escultura. Se interesó por los límites de la sexualidad humana, los estadios fetales en las que se definen el género, cuando lo humano y lo animal no se distingue todavía. Sus películas están pobladas de personajes ficticios y reales que encarnan esta dualidad hombre-animal, u hombre-máquina. En *Cremaster 3* contó con la colaboración de Aimée Mullins, modelo y deportista paraolímpica, descrita por Petra Kuppers como una *cyborg* en su artículo *Contemporary Cyborgs and the Mediation of Embodiment* (Kuppers, 1999).



Matthew Barney: *Cremaster3*



Matthew Barney: *Cremaster3-The Order*

El término *cyborg* (*cybernetic organism*) fue creado en 1960 por Manfred E. Clynes y Nathan S. Kline, investigadores del Rochland State Hospital. Significa fusión de un organismo vivo y una máquina con el fin de mejorar o sustituir las funciones orgánicas mediante el empleo de altas tecnologías. El significado del término *Cyborg* se iba ampliando a lo largo de las últimas décadas, se llegó incluso a aplicar a personas que viven con un marcapasos o con prótesis de última generación. Los *cyborgs* aparecieron en la cultura popular gracias al cine (*Blade runner* de Ridley Scott, el cine de David Cronenberg y Shinya Tsukamoto) y la literatura de ciencia ficción (Philip K. Dick, Stanislaw Lem). El *cyborg* es la expresión perfecta de lo *posthumano*, entendido no como la sustitución de la humanidad, sino como una revisión del concepto tradicional de lo *humano* en un mundo donde desaparecen las fronteras entre organismo vivo y tecnología.

Un mundo así podría tratar de realidades sociales y corporales vividas en las que

La gente no tiene miedo de su parentesco con animales y máquinas ni de identidades permanentemente parciales ni de puntos de vista contradictorios (Haraway, 1985: 7).

Donna Haraway en su *Manifiesto para Cyborg* aplica este término para

definir la realidad social contemporánea como un mundo postgenérico en el que desaparecen las fronteras entre lo orgánico y lo mecánico, lo material y lo inmaterial, entre las identidades sexuales (Haraway, 1985: 3-7).

Un Cyborg es un organismo cibernetico, un híbrido de máquina y organismo, una criatura de realidad social y también de ficción. La realidad social nuestras relaciones vividas, nuestra construcción política más importante, un mundo cambiante de ficción.

(Haraway, 1985: 1)

La presencia de las nuevas tecnologías en todos los aspectos de la vida actual –educación, mercado, trabajo (tanto renumerado como de hogar), religión, estado, sanidad etc. – requiere una redefinición del concepto de mujer y de la identidad de la mujer. El cyborg es tanto un concepto de ficción: «*criaturas que son simultáneamente animal y máquina, que viven en mundos ambiguamente naturales y artificiales*» (Haraway, 1985:1), como de realidad social de las mujeres a finales del siglo XX, pero como subraya Haraway, «*las fronteras entre ciencia ficción y la realidad social son ilusión óptica*». La trasgresión de las fronteras y límites es una de las características de la sociedad de los *cyborgs*.

La hibridación es para Haraway una de las características principales de la civilización actual y sobre todo del concepto de la mujer, en el que se concentran distintas identidades, conceptos de género, raza, clases y roles sociales sin fundirse en una unidad homogénea: «*todos lo que fueron constituidos como otros, cuya tarea es hacer del espejo del yo*». Haraway destaca entre esos dualismos: yo/otro, mente/cuerpo, cultura/naturaleza, hombre/mujer, realidad/apariencia, total/parcial, Dios/hombre. Las altas tecnologías suponen un cambio radical en la realidad social contemporánea y desafían esos dualismos. Por ejemplo, el uso masificado de los ordenadores hace que se diluya la frontera entre mente, cuerpo y la

máquina: «*Los organismos biológicos se han convertido en sistemas bióticos, en máquinas de comunicación como las otras*» (Haraway, 1985: 32-34). Desaparece la separación formal entre lo orgánico y lo tecnológico, entre la máquina y el organismo. Es también un desafío a la homogeneidad y a la subordinación de la parte al todo, la producción de teorías universales y totalizadoras.

Para nosotras (...) las máquinas pueden ser artefactos protésicos, componentes íntimos, partes amigables de nosotras mismas. No necesitamos un holismo orgánico que nos de una totalidad impermeable, la mujer total y sus variantes feministas (¿mutantes?).

(Haraway, 1985: 33)

Cyborgs en el arte contemporáneo

En el arte actual podemos encontrar diversas expresiones del *cyborg*, tanto en su sentido original, como en el de la *cyborg theory* de Haraway. La hibridación es la principal obsesión y objetivo de la artista francesa y precursora del body art, Orlan. Su lema artístico: *Mi cuerpo es mi software* es una definición perfecta de su trayectoria artística, ya que Orlan trata de convertirse ella misma en una obra de arte. En los años 60 recurrió a la estética barroca y a su propio cuerpo en las esculturas de la *Santa Orlan*. En sus obras de la serie *La Reencarnación de Santa Orlan* utilizó nuevos medios audiovisuales, tecnologías médicas e implantes de distintos tipos para convertirse en un híbrido que aglutina los arquetipos femeninos de distintos modelos culturales: primero de la civilización occidental y ahora también de los llamados pueblos “primitivos”.

En el arte contemporáneo el concepto de la fusión entre hombre y máquina se expresa de manera más contundente en la obra de Mariko Mori, Eduardo Kac y especialmente en los trabajos del australiano Stelarc. Una de las obras más conocidas de Mariko Mori, *Wave Ufo*, presentada en 2005 en la Bienal de Venecia, consiste en proyecciones generadas a partir de las ondas cerebrales de los espectadores, introducidos en una cápsula futurista. Eduardo Kac experimenta con el

llamado *bio-arte* –se hizo famoso con la creación de *Alba*, un conejo transgénico fluorescente–. El artista australiano Stelarc en sus performances se convierte en un *cyborg* en sentido exacto, mitad-hombre, mitad-máquina. Stelarc vivó durante muchos años en Japón y quizás aquella realidad de un país fascinado por la electrónica y las nuevas tecnologías le había empujado a experimentar en sus propias carnes la fusión entre el cuerpo humano y la máquina. En sus performances explora los límites de la resistencia de su propio organismo. En 2003 con la ayuda de unos científicos australianos clonó su propia oreja con el fin de implantarla en su cuerpo, aunque finalmente los médicos se negaron a realizarlo. En sus obras se pierde la noción de lo que es *natural*, u originario de su propio cuerpo y lo que es acoplado de manera artificial a su organismo. Stelarc colaboró en numerosos proyectos con escuelas polítécnicas y departamentos de robótica de diversas universidades de todo el mundo creando estructuras robóticas conectadas a su propio cuerpo

En la obra de Matthew Barney aparecen *Cyborgs*, tal como los define Haraway, criaturas pertenecientes a un mundo postgenérico, pero también en su sentido original, como un híbrido entre hombre y máquina. Su obra más conocida, el ciclo *Cremaster* (1994-2002) de Matthew Barney es una obra difícil de clasificar, se sitúa a medio camino entre el cine y el videoarte. Es, sin ninguna duda, una de las obras que más claramente se inscriben dentro de la tendencia al arte total. Ha sido comparado en ocasiones con la tetralogía de Richard Wagner *El anillo de los Nibelungos*. Las proyecciones suelen presentarse junto con las exposiciones de fotografías, instalaciones y esculturas relacionadas con las películas. Su obra escultórica, con la que se dio a conocer antes de realizar el ciclo *Cremaster*, ha sido utilizada en muchas de estas producciones, no sólo como un mero elemento escenográfico, sino como protagonistas que participan activamente en la narración.

En las cinco partes del ciclo aparecen elementos de otras artes: música, pintura, escultura, performance, ópera (*Cremaster 5*), danza (*Cremaster 1 y 4*) literatura (*Cremaster 2*), arquitectura (*Cremaster 3*). En cada película Barney recurre a diferentes géneros cinematográficos y artísticos, como western, musical, cine negro, cine

de ciencia ficción, ópera, comedia, siempre utilizados fuera de su contexto habitual. Barney ha contado también con numerosos y variados colaboradores, artistas de muy distinta índole, como el escultor americano Richard Serra, el novelista Norman Mailer o la stripper y performer Marti Domination. Él mismo aparece como un “maestro de ceremonia” en todas las películas del ciclo, salvo la parte primera. En la parte cuarta aparece como Candidato Laughton, un fauno con dos pares de cuernos, en *Cremaster 2* interpreta al asesino Gary Gilmore, en la tercera es el Discípulo de Richard Serra y en la quinta encarna a tres personajes: la Diva, el Mago y el Gigante.

Barney recurre a una simbología de muy distinta índole. Antes de dedicarse a la creación artística estudiaba medicina, de allí las referencias a la sexualidad humana (*Cremaster* es un músculo que sostiene los testículos y reacciona a cambios de temperatura o emocionales), los etapas de desarrollo fetal y el ciclo reproductivo, mutaciones genéticas. En sus películas aparecen sustancias como resinas sintéticas o vaselina que aluden a flujos orgánicos, son también los mismos materiales que utiliza en sus trabajos escultóricos.

Barney recurre a las leyendas locales relacionadas con los lugares en los que transcurre la acción de cada parte del ciclo. En las cinco películas aparecen ninfas, faunos, alusiones a la mitología celta, leyendas masónicas y a la “mitología” actual de cultura de masas: “la chica Bond” Ursula Andress, la modelo y deportista paraolímpica Aimée Mullins, el cantante de rock Johny Cash, el mago Harry Houdini, o Gary Gilmore, un famoso asesino en serie. Cada capítulo del ciclo fue rodado en distintas localizaciones, más bien inusuales como la isla de Man, Chrysler Building y Museo Guggenheim, Ópera Nacional Húngara y los baños de Gellert de Budapest, el Lago Salado de Utah, un estadio de fútbol en Idaho, cabe recordar que no solamente son espacios en los que se desarrolla la acción de las películas sino que participan como en ella como protagonistas.

La acción de *Cremaster 1* (1995) transcurre en un campo de fútbol americano de color azul celeste situado en Boise (Idaho), la ciudad natal de Barney, y en dos dirigibles suspendidos encima del estadio. En la película se fusionan elementos de una revia musical y la

estética de cine de ciencia-ficción- Los interiores blancos de los dirigibles traen en mente la escenografía de *La Odisea del espacio* de Stanley Kubrick. En cada uno hay un grupo de azafatas sentadas alrededor de una mesa cubierta con un mantel blanco sobre la cual se sitúa una escultura de vaselina de formas fálicas, rodeada de racimos de uvas, "frutas prohibidas" que las mujeres cogen a escondidas. Debajo de las mesas está Goodyear, interpretada por Marti Domination (en ambos casos es el mismo personaje) que también roba las uvas, las tira al suelo y éstas se alinean en esquemas que recuerdan ovarios o el contorno del útero. Las composiciones son reproducidas como coreografías por las bailarinas que están en el estadio de fútbol.

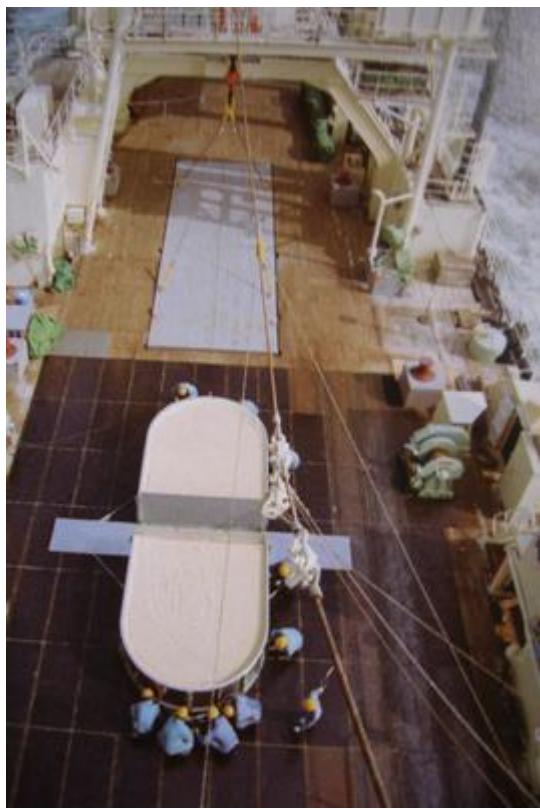
Cremaster 2 (1999) combina elementos de western y cine de acción, está basado en la novela de Norman Mailer (el escritor aparece en la película interpretando a Harry Houdini), *The Executioner's Song*, sobre Gary Gilmore, un asesino que durante el juicio rechazó la ayuda de su abogado y exigió su propia ejecución. Es una de las más conseguidas partes del ciclo en la que destacan escenas tan asombrosas como un rodeo en medio del Lago Salado o una pieza musical interpretada por un músico de rock tocando la percusión y un enjambre de abejas.

La arquitectura desempeña un papel especialmente importante en *Cremaster 3*, la parte intermedia del ciclo, filmada como última y con una función de encadenamiento entre las demás partes. Su trama se basa en la leyenda masónica de Hiram Abiff, el constructor del Templo de Salomón, que poseía el saber de los misterios del universo. La película se centra en la construcción del Chrysler Building y en la competición entre el Maestro (interpretado por Richard Serra, escultor americano, autor de grandes, estructuras de hierro que evocan formas arquitectónicas) y el Aprendiz (Matthew Barney) que desea conseguir el tercer grado de iniciación la jerarquía masónica.

Cremaster 3 desempeña la función de unir todos los componentes del ciclo en una obra unitaria, contiene elementos que aluden a las demás partes. El cuerpo de Gary Gilmore, protagonista de *Cremaster 2* es descubierto y se deposita en un coche en el sótano del edificio Chrysler, donde es destruido por otros cinco vehículos, cada uno de ellos marcado con el símbolo de una de las partes del ciclo. De esta manera, Gilmore es ofrecido en una ceremonia que alude a los rituales

primitivos de sacrificar y tapiar seres vivos en los cimientos de los edificios. Cabe destacar también que se trata de una fusión del cuerpo y de la máquina, ambos se convierten en la piedra fundacional de la construcción.

El comienzo y el final de la película transcurren en la Isla de Man en la que se desarrolla la acción de *Cremaster 4*, pero la gran parte de la trama tiene lugar en el Chrysler Building. En la película se ha incluido también la performance de Matthew Barney *The Order* realizada en el Museo Guggenheim, que constituye una representación alegórica de las cinco partes del ciclo. Barney trepa por las plantas del museo que simbolizan los grados de iniciación y en los que tiene que enfrentarse a adversarios que representan los cinco episodios de *Cremaster*. Cuando alcanza el último nivel el Aprendiz mata al Maestro, posteriormente él mismo es asesinado por la torre, de esta manera los dos hombres quedan castigados por su vanidad y el edificio queda sin concluir.



Matthew Barney: *Drawing Restraint*

La performance *The Order* se centra en la superación del ser humano, tanto personal como de las limitaciones del cuerpo humano. La escalada por las plantas del museo recuerda los

videos del ciclo *Drawing Restraint* en las que Barney ponía a prueba sus habilidades físicas. En este aspecto es fundamental la presencia de Aimée Mullins, que representa a dos personajes, adversarias a las que el Aprendiz se tiene que enfrentar: la Novicia vestida de blanco con prótesis de cristal y la mujer-gatopardo. Mullins perdió las piernas antes de que aprendiera a andar, de hecho considera que sus verdaderas extremidades son las prótesis que lleva. La alta tecnología aplicada a la fabricación de éstas le ha permitido trabajar como modelo de pasarela y participar en paraolimpiadas en las que ha ganado numerosas medallas. Las prótesis que utiliza en las competiciones deportivas están inspiradas la forma de las patas traseras de un gatopardo. Petra Kuppers desarrolla el concepto, tratado también por Haraway de *disability cyborg*, o personas discapacitadas que pueden funcionar gracias a la alta tecnología, como Christopher Reeves, Stephen Hawkins o Aimée Mullins. Kuppers subraya también la fascinación que suscitan estas personas en la sociedad contemporánea.

La acción de *Cremaster 4* (1994) se traslada al circuito de rally de motociclismo de la Isla de Man. Barney se convierte en *Candidato Laughton*, un sátiro con cuatro cuernos, en el que se fusionan elementos de un ser perteneciente a la mitología celta, del hombre y del animal. Los cuatro cuernos hacen alusión a los carneros de la raza Laughton, criada únicamente en la Isla de Man, uno de estos animales aparece en la escena final. Barney baila claqué sobre un suelo blanco hasta que empieza a formarse un agujero. Cuando es lo suficientemente grande el fauno cae en él y se introduce en un corredor estrecho lubricado con una sustancia blanca y pegajosa, que reproduce la forma de un conducto espermático. El protagonista se abre paso hasta un pequeño agujero en la tierra y sale al exterior.

La quinta y la última parte del ciclo es una ópera, basada en la composición de Jonathan Bepler, colaborador habitual de Barney. La película fue rodada en Budapest: en el edificio de la Ópera Nacional Húngara, en los famosos baños públicos de Gellert y en un puente sobre el Danubio. En cada una de esas localizaciones Barney representa otro

personaje: la Diva, el Gigante y el Mago (Harry Houdini). La Reina de las Cadenas (Ursula Andress) llora la muerte del Mago, malinterpretando su salto al Danubio como un suicidio. La hazaña alude al famoso salto de Harry Houdini, el protagonista de la parte segunda del ciclo.

Paralelamente al ciclo *Cremaster* Barney estaba trabajando sobre otra serie *Drawing Restraint*, formada por videos cortos de las performances de Matthew Barney realizadas en galerías en las exploraba los límites de las posibilidades físicas del cuerpo humano. En 2005 realizó *Drawing Restraint 9*, un largometraje en el que se centra en la evolución del ser humano hacia lo *posthumano* y su nueva visión de sus interacciones con el mundo animal. La acción se desarrolla en un barco ballenero japonés que el director había alquilado, incluyendo su tripulación. Matthew Barney y la cantante islandesa Björk encarnan dos visitantes procedentes de la tierra firme que durante su estancia en alta mar se transforman en seres semi-acuáticos y adquieren cualidades animales. Los protagonistas representan la dualidad entre lo humano y animal, el mundo terrestre y el acuático, del que procede toda la vida en la Tierra. El animal que encarna a perfección esa dualidad es la ballena, un ser marino procedente de la tierra firme que a lo largo del proceso evolutivo volvió a los mares. Las ballenas aparecen en la película representadas mediante símbolos abstractos, relacionados con las leyendas de los balleneros japoneses y una gran instalación de gelatina de petróleo que ocupa un lugar central en el barco. Igual que en sus trabajos anteriores, Barney introduce en sus películas sus propias obras escultóricas realizadas en materiales poco habituales, como geles o vaselina que imitan fluidos y secreciones orgánicas. Las esculturas e instalaciones, lejos de ser simplemente elementos escenográficos desempeñan la función de protagonistas.



Matthew Barney: De Lama Lamina-The Hoist

En su última película *De Lama Lamina* (2007), Barney revisa la relación del hombre con la máquina y la naturaleza. La película documenta la performance que Matthew Barney realizó en 2004 en Salvador de la Bahía en colaboración con el músico brasileño Aldo Lindsay. Ambos idearon una carroza rodeada de bailarines y músicos que participó en el tradicional carnaval de la ciudad. Barney eligió Brasil por su gran relevancia desde el punto de vista ecológico, pero también por razones culturales, la fusión de elementos indígenas, africanas y europeas y la importancia del ritual en la vida cotidiana de sus habitantes. En la película encontramos referencias a la mitología local, el dios del bosque, Ossaim y la diosa de la guerra, Ogun. La performance fue pensada como una alegoría del proceso de deforestación y acción destructiva del hombre, pero también de la unión inseparable entre la naturaleza y el ser humano.

La carroza de carnaval estaba compuesta por un camión o grúa en cuya parte delantera se colocó un árbol arrancado de raíces. Una mujer trepa por el árbol hasta subirse a la copa y construye allí una especie de nido utilizando las esculturas de Barney insertadas en las ramas y fibras de vidrio que forman parte de su traje. La actriz representa a Julia Butterfly Hill, una activista estadounidense que vivió 2 años sobre la copa de una secuoya milenaria para protestar contra la tala de bosques.

Barney durante toda la performance está escondido en la parte inferior del camión y está invisible al público. Igual que en sus obras anteriores, se transforma en un híbrido esta vez de hombre y árbol, personaje llamado *The Greenman*. Cubierto de musgo y raíces simula relaciones sexuales con la maquinaria del camión. Crea de este modo una metáfora de la fusión entre la naturaleza, la máquina y el hombre en la civilización contemporánea.

La versión reducida de *De Lama Lamina*, titulada *The Hoist* fue utilizada en la película *Destriicted* (2006), en la que colaboraron también artistas como Marina Abramoviæ o Sam Taylor-Word. La película esta compuesta por cortometrajes que analizan la repercusión de la pornografía en la cultura contemporánea. La sexualidad humana, sus límites y las fronteras entre los géneros, ha sido siempre uno de los temas predilectos en la obra de Matthew Barney. En caso de *De Lama Lamina/ The Hoist* la indagación sobre la sexualidad está relacionada con un discurso ecológico que aparece con más fuerza en sus últimos largometrajes. El nuevo ser *posthumano* está condicionado a iguales proporciones por su pertenencia al mundo animal y las limitaciones de su cuerpo y por otro lado por su dependencia del mundo industrial y la máquina.