



UNIVERSIDAD  
**Finis Terrae**  
VINCE IN BONO MALUM

UNIVERSIDAD FINIS TERRAE  
FACULTAD DE ARTE  
ESCUELA DE ARTES VISUALES

## **PROYETO GÉNESIS**

SEBASTIÁN FERRO SAAVEDRA

Memoria presentada a la Escuela de Artes Visuales de la Universidad Finis Terrae para optar al grado de Licenciado en Artes Visuales, Mención Escultura.

Profesor Guía Taller de Grado: Elisa Aguirre Robertson  
Profesor Guía Preparación de Tesis: Viviana Bravo Botta

Santiago, Chile

2014

## Índice:

Introducción.....	1
<b>Capitulo Uno</b>	
<b>1. Integración mecánico/artificial.....</b>	<b>3</b>
1.1 Lo artificial.....	3
1.2 Criterios de creación.....	5
<b>2. El deseo humano de romper las barreras establecidas.....</b>	<b>5</b>
2.1 Maquinización del humano.....	6
<b>3. El Transhumanismo.....</b>	<b>7</b>
3.1 Diferencia con el Posthumanismo.....	7
-El ciborg.....	8
3.2 Experimentación animal.....	9
3.3 La búsqueda de eficiencia máxima.....	9
<b>Capítulo Dos</b>	
<b>4.- El componente imaginario de la ciencia ficción.....</b>	<b>11</b>
4.1 Cambios en la sociedad y la cultura producidos por los avances tecnológicos. ....	11
4.2 La mezcla perfecta entre fantasía y realidad.....	13
4.3 El deseo visionario.....	14
<b>5.- Manifestaciones Artísticas.....</b>	<b>14</b>

## **Capitulo Tres**

<b>6. Proyecto Génesis.....</b>	<b>22</b>
<b>7. Propuesta.....</b>	<b>25</b>
<b>7.1 proceso creativo.....</b>	<b>25</b>
<b>Conclusiones.....</b>	<b>30</b>
<b>Bibliografía.....</b>	<b>31</b>

## Introducción:

“Proyecto Génesis” obtiene su nombre gracias a la producción visual que se está llevando a cabo que se basa en la idea de que en un futuro es posible otorgarle características de una bestia a otra, mediante la manipulación del material genético. Dicho elemento agregado a la bestia elegida, resta tejidos de la bestia en si, por lo cual se debe rellenar con prótesis mecánicas.

El siguiente escrito se estructura en un esquema de tres capítulos. En el primero se revisan las distintas visiones sobre el concepto artificial, para contextualizar al lector, desde el plano filosófico hasta un plano más actual referido a lo sociocultural que es uno de los pilares fundamentales de esta investigación. Posteriormente, se analiza este concepto en base a la realidad y elementos del cine de ciencia ficción explicados por Santiago Koval,

Es aquí cuando entramos a hacer una mirada sobre una organización llamada a sí misma como “Asociación Latinoamericana Transhumanista”<sup>1</sup> la que postula, una breve definición y como se diferencia con un término con el cual se confunde comúnmente, el Posthumanismo. Según esto se puede llamar al transhumano también como “ciborg”<sup>2</sup>, ya entendido como un humano que reemplaza partes de sí mismo, no por una necesidad, si no por el deseo de aumentar sus capacidades físicas.

Todo esto es fundamental para poder comenzar a hablar sobre qué pasaría si utilizáramos animales para realizar testeos de prótesis modernas capaces de aumentar considerablemente las características del sujeto, que es una de las betas a las que apunta esta investigación. Obviamente la pregunta queda abierta, ya que, puede que esta idea ya se haya llevado a cabo hace tiempo, pero nunca

---

<sup>1</sup> Movimiento intelectual y cultural que afirma la posibilidad y conveniencia de alterar fundamentalmente la condición humana a través de la razón aplicada, especialmente utilizando la tecnología para acabar con el envejecimiento y para aumentar en grado sumo las capacidades intelectuales, físicas y psicológicas humanas.

<sup>2</sup> “El término ciborg, por ejemplo, que resulta entre la contradicción de las voces inglesas *cybernetic* y *organism*, remite a un ser humano cuyo organismo ha sido sometido a un proceso de invasión tecnológica, que le ha permitido en algún sentido, superar las barreras biológicas, físicas y mentales de su propia naturaleza” Santiago Koval, 2008 “La condición poshumana”, Buenos Aires, Cinema, P.51

se ha hecho pública, por tanto se procede a hacer una breve pasada sobre la actual información que se maneja sobre la experimentación animal.

En el segundo capítulo se analiza en profundidad los elementos esenciales de la ciencia ficción. Se relata brevemente sus inicios y el deseo visionario que acontece a los autores de ciencia ficción. Un ejemplo emblemático es el caso de Julio Verne, quien fue capaz de crear con antelación el futuro de la tecnología.

Por último en el tercer capítulo se hará una lectura crítica de la obra, referida teóricamente a los dos primeros capítulos. En este ítem, se hace un relato del proyecto génesis, así como también del fundamento ficticio que apoya la propuesta. El proyecto se analiza respecto a los conceptos de lo artificial y lo poshumano.

## **CAPITULO UNO**

### **1. Integración mecánico/artificial:**

Al pensar en lo artificial y mecánico perse, lo primero que imaginamos, según Koval, son enormes máquinas, robots y artilugios por el estilo. Pero la integración de lo artificial se remonta mucho más allá de lo que creemos, con la fabricación de las primeras herramientas por parte de nuestros ante pasados, hasta la llegada de la revolución industrial en el siglo XVIII, que va marcando la pauta para que cada vez se fueran desarrollando mejores métodos que se pueden ver reflejados en los avances actuales a los que me referiré más adelante.

#### **1.1 Lo artificial:**

Según Aristóteles, en el segundo libro de la física, lo artificial se puede entender cómo aquello que “no es” por naturaleza, como el fuego, la tierra, el agua o el aire, si no que obedece a la “técnica”, que no tiene tendencia natural a evolucionar. Lo artificial puede contener elementos naturales, pero no al revés, entonces, lo artificial “es” únicamente, gracias al humano y cada cambio que en este se genere, siempre tendrá que ser por decisión de quién lo hizo “ser”.<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> Reynes, J,H, 2009 “Lo natural y lo artificial en Aristoteles y Francis Bacon. Bases para la tecnología moderna”

Una definición más técnica sobre lo artificial, según Salvador Cardona Foix<sup>4</sup>, la máquina entendido como elemento artificial es:” *Sistema de mecanismos concebidos para realizar una tarea determinada que comporta la presencia de fuerzas y movimientos y, en principio la realización de trabajo*”<sup>5</sup>. “*Siendo el mecanismo un conjunto de elementos mecánicos que hacen una función determinada en una máquina. El conjunto de las funciones de los mecanismos de una máquina ha de ser el necesario para que ésta realice la tarea encomendada*”<sup>6</sup>

La definición de artificial basado en lo escrito por Santiago Koval<sup>7</sup> es: “*un conjunto de piezas artificiales que dispuestas de cierta forma cumplen un objetivo común, las cuales en conjunto hacen una combinación funcional que viene de la técnica del hombre*”.<sup>8</sup>

---

<sup>4</sup> Autor español del libro “Teoría de Maquinas”, 2001.

<sup>5</sup> Salvador Cardona Foix, (2001) “Teoría de máquinas”, Barcelona, España, UPC (pág. 13)

<sup>6</sup> Ibid (pág 13)

<sup>7</sup> Santiago Koval, Buenos Aires, 1981. Obtuvo, con mención de honor, el título de licenciado en Ciencias de la Comunicación por la Universidad de San Andrés. Actualmente, cursa la Maestría en Investigación de Mercado y Data Mining de la Universidad de Bolonia.

<sup>8</sup>Santiago Koval, 2008 “La condición poshumana”, Buenos Aires, Cinema, (pág. 42)

## **1.2 Criterios de creación según Santiago Koval:**

### **-Lógica extensiva:**

Una máquina construida bajo esta lógica se entiende por el incremento artificial las capacidades del ser humano, tales como las nuevas tecnologías de combate en tiempos de guerra, los robots industriales que mejoran la productividad de los trabajadores en un porcentaje considerable, las nuevas computadoras que realizan millones de cálculos en solo segundos que suplen al cerebro humano hasta las nuevas prótesis mecánicas que cumplen el rol de reemplazar funciones humanas ausentes, las cuales como podemos ver pueden ir desde lo físico hasta lo cognitivo. Son aquellas que bajo este criterio de construcción tienen por objetivo la potenciación de las capacidades naturales por medios artificiales.<sup>9</sup>

## **2. El deseo humano de romper las barreras establecidas.**

### **2.1 Fusión Hombre-máquina**

Al hablar de fusión, no quiere decir que debemos entenderlo literalmente, en este sentido la palabra fusión, se refiere a cuando la máquina se hace con características humanas y viceversa, de algún modo la máquina y el hombre son su contrario sin siquiera estar en contacto físico. El humano y la máquina se han de fusionar cuando las diferencias entre ambos se van borrando paulatinamente y cada vez encontramos más elementos del uno y del otro en un mismo sujeto<sup>10</sup>

---

<sup>9</sup> Ibid, p. 45

<sup>10</sup> Ibid, p. 47

### **-Maquinización del humano:**

Producto de la *lógica de construcción extensiva*, el deseo de aumentar las capacidades del ser humano con partes mecánicas termina derivando en esta dicha maquinización del humano. Es así como la línea divisoria entre hombre y maquina se va haciendo más débil, cuando el humano adquiere características mecánicas por medio de implantes que reemplazan partes perdidas o comprometidas, pero no sólo el humano se maquiniza de esta manera, sino que con la constante llegada de nuevos aparatos que facilitan la vida cotidiana y que cada vez se van haciendo más y más comunes dentro de todos los estratos sociales, en cierta forma, igual se cumple este concepto, ya que sin darnos cuenta dependemos cada vez más de vías artificiales para solucionar los pequeños inconvenientes de nuestra vida, las mismas máquinas de guerra de las que depende cada nación para derrotar al contrincante, también hace que de alguna forma el hombre se haga más máquina al depender de estos elementos en tiempos bélicos.

Los ejemplos son muchos, desde la medicina hasta lo industrial, el ser humano cada vez ha encontrado la forma de hacer a la más presente máquina en nuestra vida, de tal manera que llegará un momento determinado en que haya hombres más máquinas que humanos.

### 3.- El Transhumanismo

El Transhumanismo es el deseo por extender la vida por medio artificiales, reemplazando toda aquella “pieza” humana perecible para poder hacer realidad el sueño de la inmortalidad que ha acompañado al ser humano desde que posee conciencia junto con el deseo de romper la fragilidad que nos caracteriza como humanos y como especie.

La Asociación Transhumanista Latinoamericana define así el término que los convoca:

*“El Transhumanismo o H+ (Humanidad Plus) es un movimiento cultural e intelectual que afirma la posibilidad y necesidad de mejorar la condición humana, basándose en el uso de la razón aplicada bajo un marco ético sustentado en los derechos humanos y en los ideales de la Ilustración y el Humanismo.”<sup>11</sup>*

De esta manera, el Transhumanismo, se posiciona como un movimiento que surge de la necesidad de mejorar la condición humana, que se instaura sobre una base de información importante, respecto a los avances que se hacen en relación a la implementación de la tecnología para mejorar la condición humana.

#### 3.1 Diferencia con el Posthumanismo

Aunque ambas posturas tienen como fin acabar con la muerte del ser humano por decirlo de alguna manera, ambas se diferencian en que el Transhumanismo promulga específicamente hacer eterno al ser humano reemplazando aquellas partes que lo hacen perecible, tales como órganos, huesos etc. transformando así al ser humano en un Ciborg, pero el posthumanismo

---

<sup>11</sup> (Asociación Transhumanista Latinoamericana)

propone ir aún más allá, manipulando desde los alimentos hasta las especies animales para ir haciendo una sociedad cada vez más eficiente.

### **-El “ciborg”**

En relación a los puntos anteriores es ahora cuando podemos hablar sobre las diferencias entre estos dos entes, si hablamos del primero, *el ciborg del inglés (cyber organisim)*, nos referimos a un humano que por sea cual sea el motivo, ha sustituido partes de su cuerpo biológico para ser reemplazadas por partes mecánicas, a lo que se hacía referencia anteriormente, por el criterio de construcción extensiva, el ciborg es aquel humano que potencia sus cualidades mediante lo artificial.

En la actualidad esto sólo se puede ver evidenciado en los casos de personas que han sufrido accidentes, por lo cual se hace imperativa la necesidad de completar el cuerpo con una pieza capaz de por lo menos cumplir con las funciones básicas del miembro perdido, tal como podría ser en el caso de una mano ausente. Adosar al cuerpo una prótesis que pueda ser capaz de sostener objetos ligeros, abrir una puerta, y actualmente con los logros en el tema poder llegar a distinguir entre diversos materiales cuando son tocados con dicha pieza.

Solo es posible adquirir una prótesis mecánica mediante la amputación accidental de algún miembro, jamás se ha dado el caso particular en el cuál un individuo acepte voluntariamente amputar un miembro para luego reemplazarlo con una pieza artificial, ¿qué sucedería si el día de mañana aparece alguien que efectivamente decide cambiar una parte de su cuerpo por metal? Probablemente se armaría una discusión sobre qué es éticamente correcto hacer con el cuerpo humano con este tipo de pruebas, es aquí cuando recién podemos hablar sobre los animales y como hacen su aparición debido a que en aras del “progreso humano” es mejor hacer sufrir a un animal no humano que a una persona.

Tal y como afirman los defensores de los animales, muchos experimentos son inútiles, de tal forma que su ausencia no afectaría en nada el avance de la ciencia, por lo cual no es improbable que en algún momento determinado se procediera a sacrificar animales para nuevos experimentos “fundamentales” para el desarrollo de nuevas tecnologías, es así como queda abierta la posibilidad de experimentar sobre el ámbito “ciborg” en animales sin necesidad de comprometer la vida humana.

### **3.2 Experimentación animal:**

EL deseo humano de superarse una y otra vez en todos los ámbitos, llega al punto de pasar a llevar los derechos de cualquier otro ente con tal de que sea en pos del progreso científico. La experimentación con animales no es algo nuevo, hasta donde se hace público al 100% solo se hacen experimentaciones de tipo médico, toxicológico, industrial y farmacéutico, por una causa de “moral” pero sin mencionar que cada día ocupamos como sociedad más y más animales como materia prima con más porcentaje de crianza para ser comidos, aun así, nunca se ha hecho pública la información oficial de que se estén haciendo experimentos genéticos con animales para bien de la humanidad, entendido como la mezcla de dos animales para uso agrario por dar un ejemplo.

### **3.3 La búsqueda de eficiencia máxima**

Más allá de la investigación en el tema de bien para la humanidad en lo que se refiere a cura de patologías y la ayuda a humanos amputados, la investigación en sí, apunta a la búsqueda de eficiencia, en el sentido de potenciar las capacidades que tenemos como raza que están predeterminadas por naturaleza, si bien en los últimos años se ha perfeccionado de manera impresionante el estudio sobre los implantes de prótesis para reemplazar miembros faltantes, la

creación de órganos humanos artificiales etc. Aún no se ha logrado al cien por ciento la amalgama perfecta entre humano y máquina, sigue habiendo aquel hambre por ver al primer humano mitad hombre mitad máquina caminando entre nosotros como parte de nuestra vida cotidiana lo que ha derivado en la respuesta cinematográfica , exactamente por esa sed, que nos ofrece un catálogo enorme de propuestas sobre la idea de transhumanismo específicamente en el género de la ciencia ficción, que van desde ciborgs, androides, mentes humanas transferidas a dispositivos electrónicos etc. Las posibilidades son muchas, pero aunque varias pueden ser muy diferentes, el fin es el mismo, hacer del humano un organismo perfecto con cada vez menos defectos.

## **CAPITULO DOS**

### **Ciencia Ficción y Nacimiento del género.**

“Ciencia y ficción como hecho y fabricación. Para un género que parece ser manifiesto en si mismo tiende a escabullirse, a escapar a su propia evidencia o facticidad. Al fin y al cabo, como dirían sus cultivadores literarios, trata manifiestamente sobre la ciencia y las posibilidades científicas; sobre la probabilidad científica incluso. De hecho, por lo general propone esa especie de juego de “¿qué pasaría si...?” en el que se enfrascan los científicos cuando diseñan experimentos y llevan a cabo su investigación: extrapolar a partir de lo conocido para explicar lo desconocido.”<sup>12</sup>

La Revolución industrial que marca el antes y el después de la era humana, genera una respuesta imaginativa, su propia literatura que permite a la sociedad entender de mejor forma los cambios que están sucediendo en el contexto actual. La literatura de ciencia ficción empieza a relatar hechos que la humanidad jamás ha imaginado que puedan ser siquiera factibles, lo que unas décadas más adelante se vería posible gracias al avance de la tecnología.

#### **4.- El componente clave de la ciencia ficción**

4.1 Cambios en la sociedad y la cultura producidos por los avances tecnológicos en relación al cine.

Uno de los temas más comunes dentro del género de la ciencia ficción es la supuesta llegada o descubrimiento de una nueva tecnología con la capacidad de cambiar positivamente las vidas de los seres humanos de forma radical, ya sea una nueva clase de medicina revolucionaria, nuevos dispositivos capaces de

---

<sup>12</sup> (Telotte, H.R, El cine de ciencia ficción 2002. Pag.11)

hacer la vida más simple o algo totalmente fuera del alcance de nuestra imaginación dispuesto a cambiar el vivir como lo conocemos.

Más allá del tema que se desarrolle en la ciencia ficción, es transportarnos por unos momentos a una realidad alterna, hacernos creer que ciertos aspectos de la vida como la conocemos pueden variar, que no son como realmente creíamos, que las limitaciones ya no existen y hacer nacer en nosotros el deseo de elegir creer, para hacer de esta fantasía algo donde el espectador pueda sumergirse al punto de creer factible la historia que se le pone ante sus ojos, basta con hacer un pequeño análisis de los logros científicos que existen hasta el día de hoy y darle una medida de fantasía para lograr la base de la historia que se quiere desarrollar. Claro ejemplo de esto es la película “*Yo, robot*”, que cuenta la historia de un agente de policía que odia a los robots por un suceso pasado, pero que aun así, les debe la vida, no solo porque fue un robot quien salva su vida, sino que además este posee un porcentaje considerable de material mecánico implantado en su cuerpo . Según la trama de la película, de cierta forma los elementos están tan bien configurados que en algún momento podemos llegar a creer que la situación biomecánica tan desarrollada del personaje principal podría llegar a ser real.

Los cambios propuestos por la tecnología fantástica de la ciencia ficción no solo conlleva al desarrollo de los artefactos tecnológicos en sí, sino que además el autor debe imaginar el supuesto impacto que produciría este personaje tecnológico imaginado o nueva tecnología y cómo lo recibirá la sociedad.

Toda una serie de elementos y detalles pequeños que aportan para que quién reciba el producto imaginado pueda sumergirse y caer sin problemas en la historia que se le presenta.

En el cine un ejemplo claro de *ciborg*, es el famoso filme del año 1987, “*Robocop*”, donde el personaje principal, Alex J. Murphy, luego de salir en su primer patrullaje, él y su compañera persiguen a una peligrosa banda de criminales hasta un sector industrial abandonado, allí al separarse, Murphy es

emboscado y asesinado de forma brutal, a pesar de los esfuerzos de los médicos, es declarado muerto y su cuerpo entregado a OCP para experimentación, siendo reactivado su cerebro sin memoria y convertido en el primer prototipo exitoso del proyecto RoboCop. El exoesqueleto de RoboCop fue fabricado con titanio, y recubierto con kevlar, haciéndolo prácticamente a prueba de balas. Sus brazos y piernas se accionaban con motores hidráulicos, que le proveían de una fuerza sobrehumana para realizar actos como atravesar las paredes de concreto/hormigón. Sus manos eran capaces de ejercer 569 Nm de presión (o 1 kg por centímetro cuadrado), lo que sería suficiente para triturar cada hueso en una mano humana e incluso para romper cadenas de uso doméstico si aplicaban demasiada fuerza.

#### **4.2 La mezcla perfecta entre fantasía y realidad.**

Uno de los aspectos más importantes para poder hacer la obra de ciencia ficción creíble a los ojos espectadores, es tratar de mantener una línea muy delgada entre lo ficticio y lo real para que de esta forma y a medida que se vaya desarrollando la creación haya momentos donde se hable de hechos científicos conocidos y a eso agregarle la pequeña cuota personal, de alguna manera hay que camuflar los hechos ficticios en los real para darle vida a la historia en cuestión. Personalmente la fórmula que ocupó al momento de crear una nueva obra de ciencia ficción en el plano artístico, es tratar de darle características que lo hagan parecer oficial, desde un sello falso que parezca salido de alguna organización real, hasta escritos de supuestos científicos que hagan parecer más formal la propuesta. Obviamente el filtro es distinto al comparar arte objetual con arte cinematográfico, pero el fin es el mismo, lo único que cambia son los medios.

### **4.3 El deseo visionario.**

Idealmente uno de los objetivos de los autores de ciencia ficción es poder predecir el futuro en mayor o menor medida al igual que uno de los mayores referentes del género, Julio Verne, que fue capaz de imaginar con mucha antelación el viaje intergaláctico y submarino en las cuales se transformó en el primer autor publicado que narra historias de esta índole, lo que por consiguiente le dio el título de uno de los precursores literarios de ciencia ficción sin mencionar que años después sus creaciones verían la luz para ir de la fantasía a la realidad. Es por eso que la gran mayoría, si no todos los autores de obras de la ciencia ficción poseen ese deseo incondicional de ser igual o superior al primer hombre que logró predecir el futuro por medio de su obra.

#### **Manifestaciones artísticas**

La creación de híbridos animales, campo destinado a las ciencias y la tecnología, es restringida en diferentes aspectos. En primer lugar, se necesita de avances tecnológicos que aun no son aplicables al extremo que propongo. Desde este aspecto, el arte se posiciona como un campo de creación libre. Este no contempla para su desarrollo avances tecnológicos, ni cruza límites éticos respecto a los seres vivos con los cuales hipotéticamente se trabaja. Es por esto que el arte logra ser un territorio en el cual la experimentación biomecánica y la ciencia ficción en su generalidad encuentran un lugar que les permite un desarrollo infinito.

Las posibilidades que ofrecen los materiales desde el punto de vista artístico no tienen barreras, puedo llegar a fusionar cualquier bestia que me parezca teóricamente adecuada en el sentido de las características que quiero obtener, La particularidad que permite el arte de poder crear un “ser” totalmente

nuevo y único se ha visto reflejado por ejemplo en la obra de Pierre Matter que veremos a continuación.

Pierre Matter (1964) un artista contemporáneo francés, realiza una mezcla entre animales y partes mecánicas en diferentes metales, según cuenta en una entrevista a la galería AFA, su motivación principal es la máquina, fusionada con el ser humano, animal o cualquier otro ente o forma que pueda mezclar. “(...) Yo diría que el tema recurrente en la mayoría de mis obras es: la máquina, es una combinación de máquinas, seres humanos, animales y otros seres vivos que de alguna forma puedo mezclar entre ellos (...)” El fundamento de la integración artificial a lo orgánico parece ser sólo estético, ya que recrea con lo mecánico las partes extraídas del animal o ser humano, basadas en la forma original, sin proponer nuevos elementos que disten de la forma básica del ente intervenido (ver imagen 2.1 y 2.2)

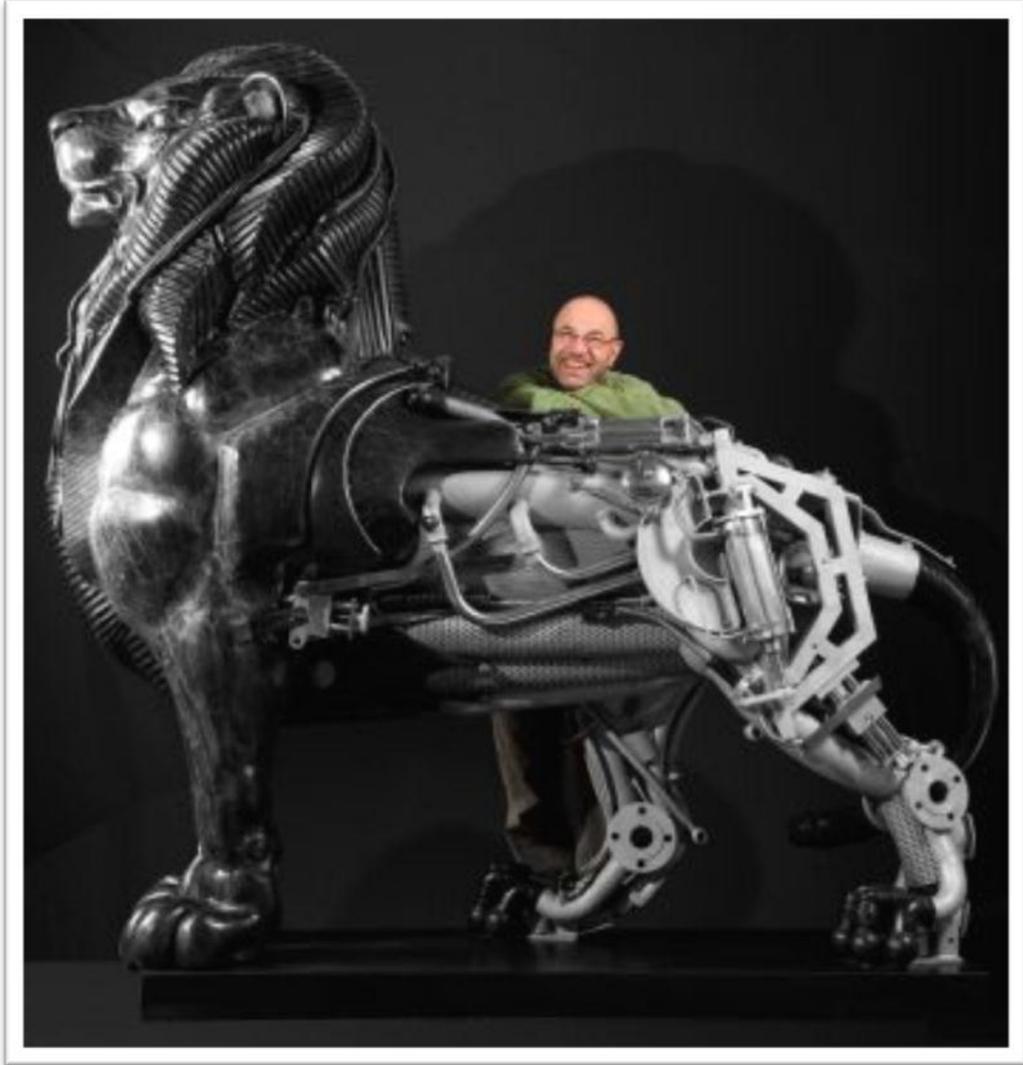
Más allá de la imagen, la problemática de Matter se encuentra la posibilidad que le da el arte de poder experimentar sin ningún tipo de trabas que afecten el desarrollo de la obra, en el sentido de imagen, como dijimos anteriormente. Matter trabaja con la imagen que se genera de la investigación biomecánica, a través de distintos materiales, genera híbridos que visualmente ocupan de referencia el mundo orgánico y la tecnología.



Pierre Matter

“Raie Mantheus” / escultura en metal

90 x 280 x 430 cm.



Pierre Matter

“Hommage à Barcelone” / escultura en metal

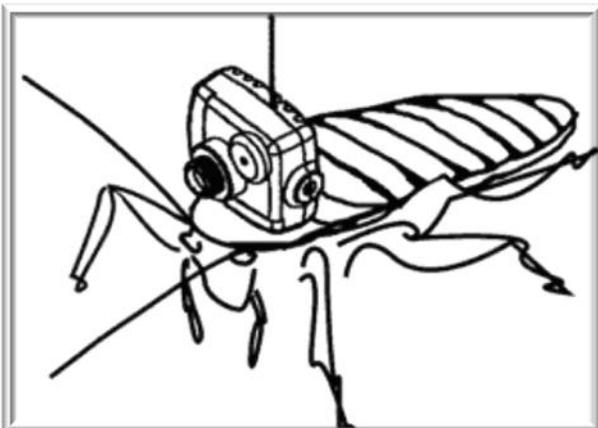
90 x 280 x 430 cm.

## **Garnet Hertz - “Posthuman System #1: Cockroach with Wireless Video”**

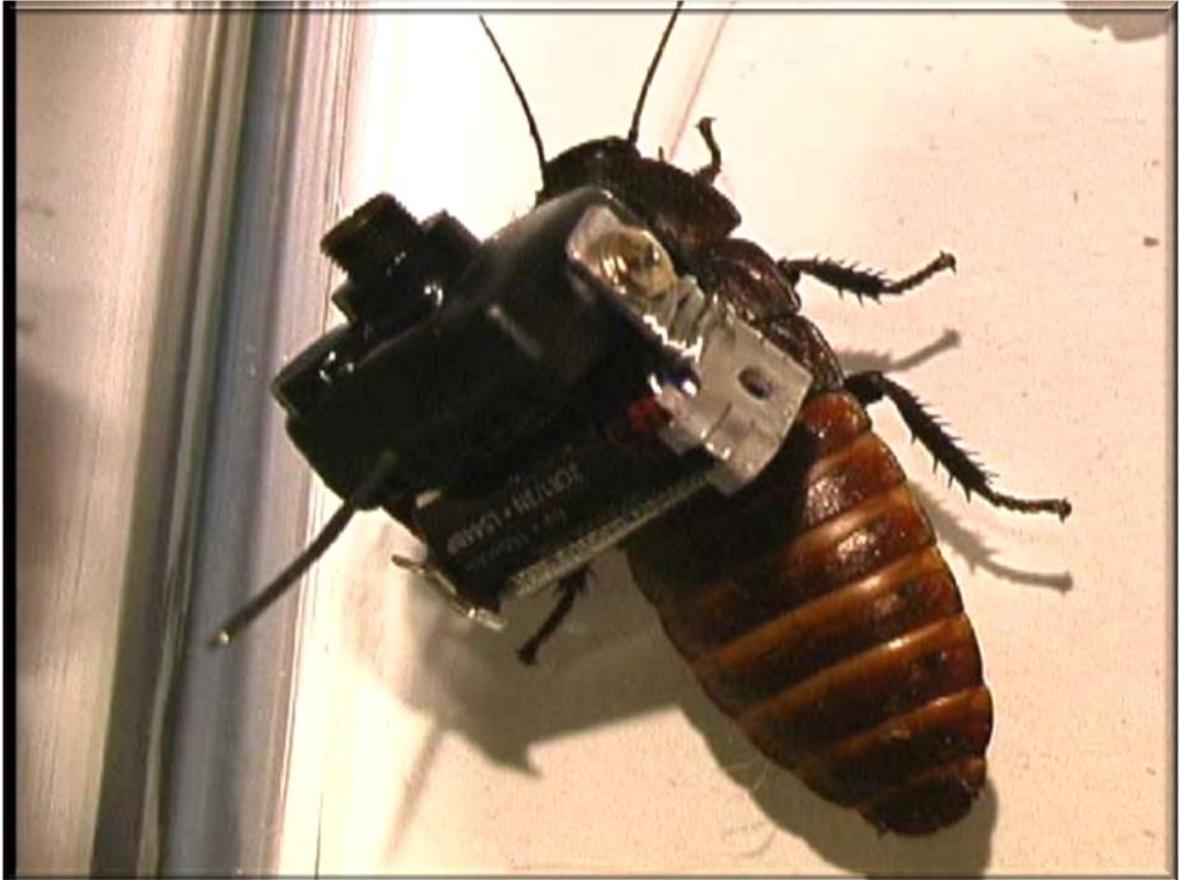
Este proyecto realizado por el artista canadiense Garnet Hertz, consiste en adosar cámaras inalámbricas a cucarachas gigantes de Madagascar en una especie de mochila especialmente diseñada para el insecto.

El insecto se encuentra en un terrario por el cual puede moverse durante tiempos determinados. Las imágenes de la cámara se transmiten en televisores dispuestos en un lugar específico.

En el llamado “sistema poshumanista” encontramos a un ser vivo adosado a un artefacto tecnológico que si bien le agrega una característica nueva, que es la poder transmitir imágenes en tiempo real de lo que está viendo, no se adapta al cien por ciento a la definición específica de un organismo poshumano., que es que las características que ya posee el sujeto se potencian o se reemplazan por partes artificiales, así que técnicamente la cucaracha de Hertz no sería un organismo poshumano.

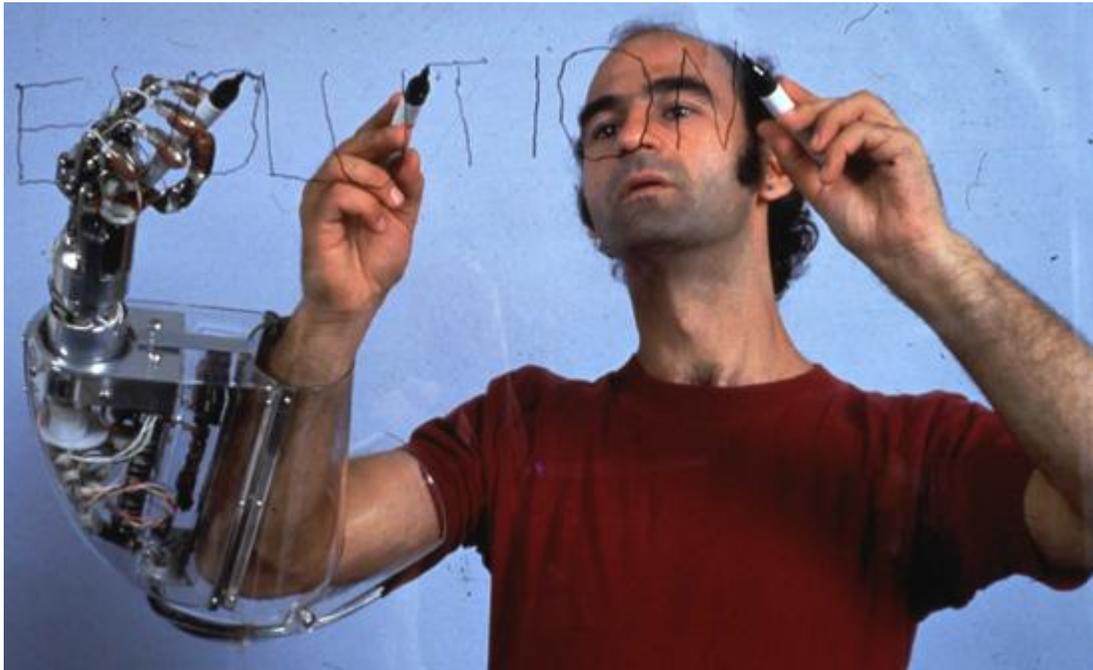


<http://www.conceptlab.com/cockroach/>



<http://www.conceptlab.com/cockroach/>

Otra manifestación que ocupa el transhumanismo como eje central, es la obra del controversial artista conocido como “Stelarc” (1946). El artista, se agrega a sí mismo una tercera mano, maquinizando y haciendo así más eficiente su propio cuerpo. De esta manera “Stelarc” juega con los límites de la tecnología y el arte, la frontera se difumina. La obra nos sitúa al mismo tiempo en el terreno del arte y de la ciencia.



Stelarc

“Third Hand”

1980

En las manifestaciones artísticas que acabamos de revisar podemos encontrarnos con tres artistas que aplican el concepto de la maquina en distintos niveles, Matter aplica en su trabajo la maquina sólo como componente visual, Hertz lo desplaza el concepto hacia un alcance real aplicándolo aun ser viviente y Stelarc lo aplica en sí mismo, dándonos distintos niveles de profundidad sobre el transhumanismo en el mundo de la arte.

## **CAPITULO TRES**

### **1. Proyecto Génesis:**

#### **1.1 Origen de las bestias.**

Por fin, luego de años haciendo experimentos genéticos fallidos, el deseo humano de superar a la naturaleza se ve saciado en el año 2066, cuando se realiza la autopsia de una bestia de origen terrestre que fue abducida y luego vuelta a dejar en libertad aparentemente durante el pasado solsticio de invierno, con su fisionomía totalmente reestructurada. Tras rigurosos testeos y análisis de ADN y tras meses sin tener noticia alguna sobre la bestia apodada "Mechacortex" por la prensa, entendido literalmente como corteza o piel mecánica, traducido del latín, por su condición cutánea que recuerda partes de motores. El día 24 de febrero a las 10:33 am, se transmite a nivel internacional el comunicado de las Naciones Unidas donde anuncian que la bestia encontrada es la clave para hacer posible la fusión estable de dos o quizás más genomas en un solo sujeto, permitiendo que los animales intervenidos desarrollen nuevas características en su cuerpo que aporten en el sentido de ampliar las posibilidades.

El equipo privado conformado por científicos e ingenieros de todo el mundo decide realizar el primer alcance al proyecto a modo de prueba. El resultado es el "Nautilus-Langosta", que aunque resulta ser un experimento exitoso, solo sirve para dar cuenta de un detalle del que no se habían ni pasado por la mente, el hecho de que toda nueva característica adquirida requiere de masa corporal para nacer, por lo que el animal pierde mucha carne, huesos y órganos. Por lo cual hay que rellenar con prótesis mecánicas para sustituir todo aquello que se perdió en el proceso de dar origen a la nueva parte.

Así es como da inicio el confidencial “Proyecto Génesis” que en primera instancia propone sólo mejorar las características distintivas de un animal. Como primer alcance a la nueva tecnología que se posee y para reducir lo más posible una catástrofe, se decide empezar con animales técnicamente inofensivos. Primero que todo eligiendo los candidatos e implantado los genes de uno de los dos en el contrario para que adquiriera las características deseadas. En este caso el primer animal elegido para dar inicio al proyecto fue el águila pescadora que debe su nombre a su forma de caza, solo emplea sus patas para poder alimentarse se ve limitada a esperar que los peces salgan a la superficie para poder cazarlos, por lo cual se le agrega ADN del pulpo común, específicamente el órgano que ocupa para desplazarse bajo el agua, el sifón.

Con un sifón bajo cada ala, el águila supuestamente perdería mucha masa pectoral y parte de los pulmones, por lo cual hay que proceder a completar con pulmones artificiales para compensar la biomasa perdida, qué además le aporta más resistencia bajo el agua, fuerza y velocidad.

Al hacer pública la información, la noticia no tarda en tomar popularidad mundial, transformando el proyecto confidencial, en una potencial mina de oro para sus dueños, posibilidad que es discutida más de una vez por parte de la comisión encargada. Por suerte se decide no comerciar con civiles, como se estipula en un comunicado, pero deja abierta la sospecha de la intervención de las milicias de unos cuantos países.

Posteriormente luego de tomar conciencia de las posibilidades que permite esta nueva tecnología, y siguiendo la naturaleza humana de siempre querer más, los científicos deciden probar la recreación de bestias de las mitológicas mediante este nuevo proceso tratando de dar vida al licántropo y al corcel del dios Odín. Lo que desata la ira de activistas pro derechos animales, hechos que terminan en disturbios en las instalaciones de los laboratorios donde se realizaban todos los

procesos pertinentes para la creación de cada bestia, dando como resultado la destrucción del lugar y el fin del tan revolucionario “proyecto génesis”



Sebastián Ferro

“05” / marcador sobre papel

27 x 26 cm, 2014

## **2. Propuesta**

El problema presentado al inicio de esta memoria es cómo el ser humano ha depositado su esfuerzo en superar a la naturaleza, hacerse más eficiente, cambiar la morfología predeterminada en el mundo real y cómo se lo ha imaginado y compartido al mundo mediante el cine. Dichos elementos son los que nutren esta propuesta desde lo que es factible realizar hoy en día en un plano científico real hasta el componente imaginativo que aporta la ciencia ficción aplicándolo al mundo animal.

Aunque no sean humanos los que adquieren las prótesis mecánicas de igual forma podemos referirnos a las bestias como “posthumanas”, ya que la idea de prolongar la vida por medio del reemplazo de partes perecibles del cuerpo se mantiene, el único elemento que cambia es el ser vivo.

Como se mencionó en el primer capítulo, la información oficial que se maneja sobre experimentación animal dista mucho con lo que quizás suceda en realidad, por ende nace este proyecto como respuesta hipotética a qué sucedería en nuestra sociedad si la información de experimentación con animales al nivel que propongo se hiciera pública y cómo afectaría nuestras vidas.

### **2.1 Proceso Creativo.**

Teniendo en cuenta esta información, es como surge la imagen, según la idea de experimentos científicos ocultos en animales.

La propuesta consiste en la realización de un proyecto científico ficticio, que consta en la creación de cinco bestias híbridas con partes mecánicas integradas al cuerpo además de la bestia “MechaCortex”. Estas bestias llegan hasta la etapa de teoría y el prototipo de como lucirían de ser llevadas a la realidad.

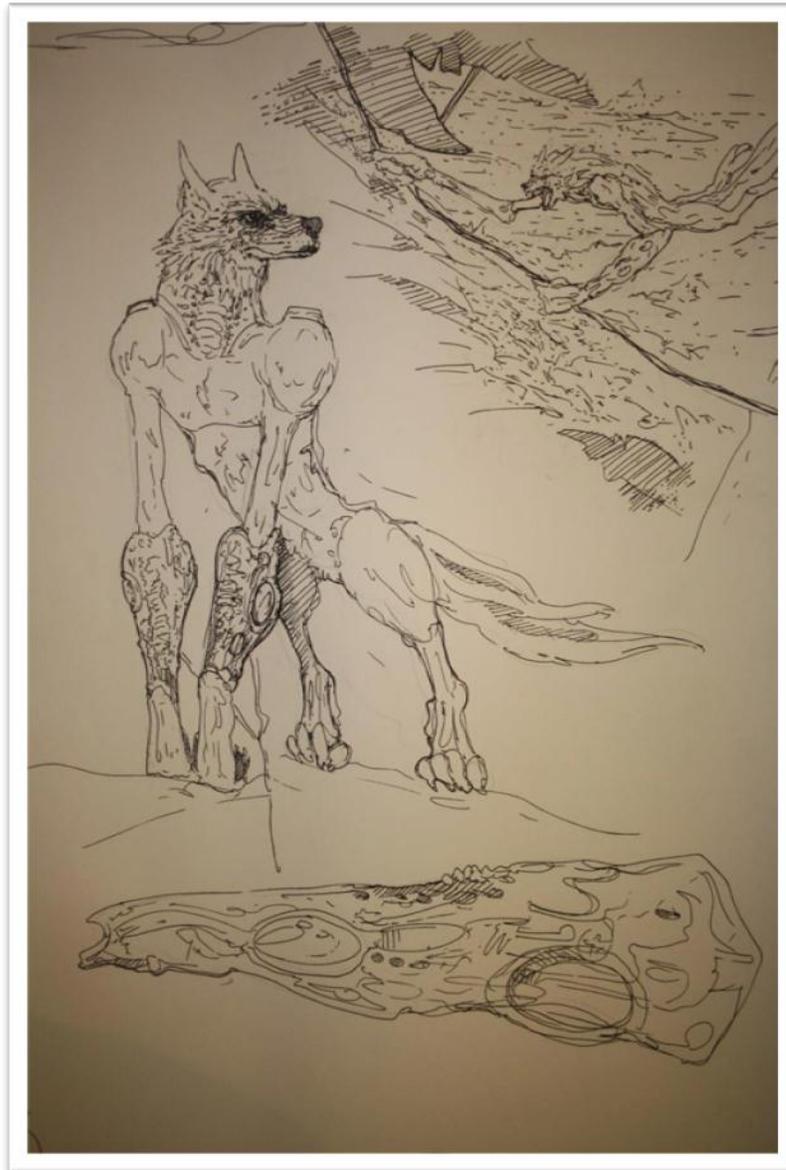
Graficadas en primer lugar sobre papel, la bestia en cuestión, luego es llevada al volumen. Realizados en Plasticera<sup>13</sup> gris, para dar evidencia del hecho que es sólo el prototipo, ya que el material permite que el producto final pueda ser modificado en caso de una supuesta decisión de último minuto.

La producción de obra nace de la constante sed de crear un personaje nuevo y original que se alimenta del mundo natural y el artificial producido por el hombre, rescatando los elementos que personalmente creo son lo mejor de los dos mundos, fusionándolos en un ser totalmente nuevo que no es ni lo uno ni lo otro, si no que es el producto de la influencia de ambos, haciendo que la bestia elegida potencie su forma con los elementos contrastantes que le aportan las piezas mecánicas

Cómo mencioné anteriormente, la idea principal a la hora de elegir a los candidatos es que el sujeto receptor de adquiera características físicas que potencien sus habilidades para beneficio propio y probablemente para beneficio humano en diversos ámbitos como el militar, agrícola, etc. Además necesariamente los nuevos elementos que modifiquen su morfología deben requerir de mucha materia orgánica del cuerpo del animal para poder crecer, lo cual da como resultado la pérdida de mucha masa corporal, de esta forma se justifica la adición de prótesis mecánicas para reemplazar todas las partes perdidas en el proceso de metamorfosis. Para dar cuenta de esto pongo como ejemplo a una de las bestias que forman parte de la propuesta:

---

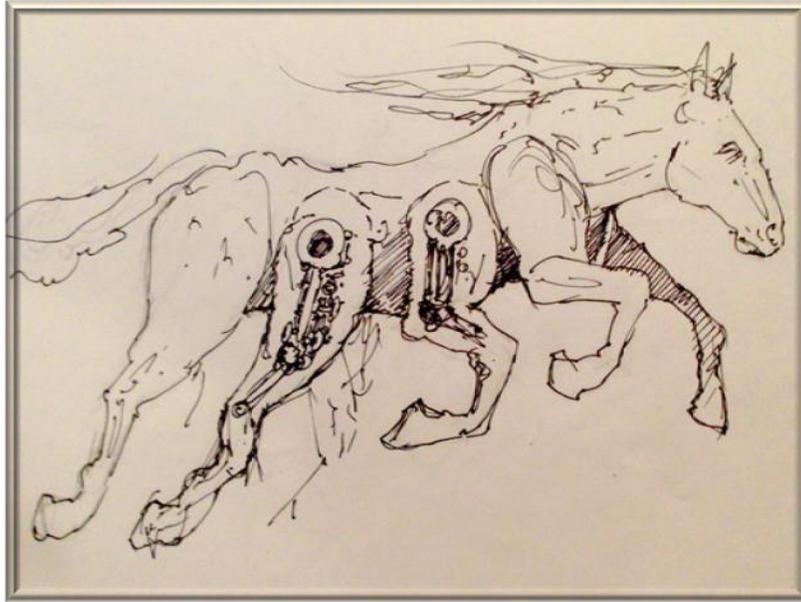
<sup>13</sup> Plasticera: Mezcla de Plastilina, cera de abeja y parafina sólida.



Sebastián Ferro

“sin título” / marcador sobre papel

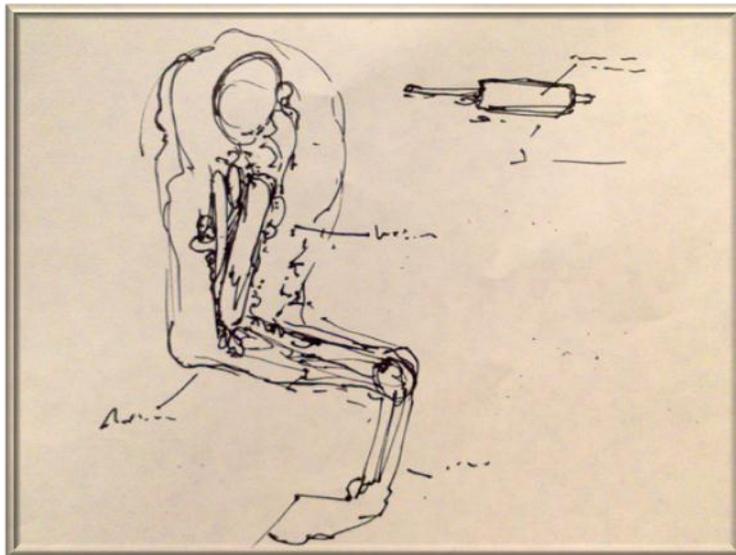
65 x 40 cm / 2014



Sebastián Ferro

“sin título”

2014



Sebastián Ferro

“sin título”

2014

Los implantes en las bestias son para potenciar en un porcentaje considerable las capacidades físicas del receptor, tanto como la fuerza, resistencia, velocidad, etc. Al igual que los implantes realizados a “Alex J. Murphy” para completar su cuerpo y convertirse en Robocop son de metal, puesto que, necesita ser una máquina de guerra prácticamente indestructible. En este caso, los implantes no son aplicados por consecuencia de un accidente, sino que, son en respuesta al proceso al que se someten los animales para desarrollar las nuevas características.

Junto a los prototipos están los registros escritos que reúnen toda la documentación ficticia que acompaña la historia en que se basa la propuesta, tales registros van desde documentos de informes científicos hasta comunicados de prensa.

La idea de todo el material escrito ficticio es que apoye la propuesta y así dar cuenta que la investigación no es sólo de carácter visual, sino que también existe información de todos los procesos pertinentes a la hora de la supuesta creación de las bestias híbridas.

## **Conclusiones.**

Para finalizar esta investigación podemos extraer que la máquina puede ser reinterpretada de más de una forma, en el plano artístico, filosófico, industrial, científico etc. Según la visión con que se aborde, puede aportar una enorme cantidad de posibilidades, en el plano que nos convoca, la máquina nos ofrece desde posibilidades estéticas hasta funcionales según quién y cómo entienda lo artificial.

El ser humano por naturaleza tiene el deseo de sobresalir del resto de la población, a través del transhumanismo podemos ver hecho tangible este deseo.

Es así como este proyecto pone en evidencia los conceptos de máquina, transhumanismo y ciborg, en una sola propuesta jugando con los límites entre arte, ciencia y ética.

## **Bibliografía.**

Aguilar García, Teresa. (2008.) *Ontología cyborg El cuerpo en la nueva sociedad tecnológica* - Barcelona, España: Gedisa.

Asociación Transhumanista Latinoamericana. Revisado el 18 de octubre de 2014 desde internet: [www.transhumanismo.org](http://www.transhumanismo.org)

Cardona, Foix; Salvador, Clos y Costa, Daniel (2001.) *Teoría de máquinas* Barcelona, España: Ediciones UPC

Chavarría Alfaro, Gabriela. (2013) *El posthumanismo y el transhumanismo: transformaciones del concepto de ser humano en la era tecnológica.*  
Revisado el día 24 de noviembre de 2014 desde internet:  
[http://www.academia.edu/3154435/El\\_posthumanismo\\_y\\_el\\_transhumanismo\\_o\\_transformaciones\\_del\\_concepto\\_de\\_ser\\_humano\\_en\\_la\\_era\\_tecnol%C3%B3gica](http://www.academia.edu/3154435/El_posthumanismo_y_el_transhumanismo_o_transformaciones_del_concepto_de_ser_humano_en_la_era_tecnol%C3%B3gica)

Hernández Reynés, Jesús. (2009). *Lo natural y lo artificial en Aristóteles y Francis Bacon. Bases para la tecnología moderna.* Revisado el 13 de octubre de 2014 desde internet:  
<http://www.raco.cat/index.php/Ontology/article/viewFile/173312/225667>

Koval, Santiago. (2008.) *La condición poshumana.* Buenos Aires – Argentina: Cinema

Tellote, J.P. (.2002). *El cine de ciencia ficción.* Madrid – España: Ediciones AKAL

Riechmann, Jorge. (2005). *Todos los animales somos hermanos: ensayos sobre el lugar de los animales en las sociedades industrializadas.* Madrid, España: Los libros de la catarata

