

## Prólogo.

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

Cita:

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/marina.gutierrez.de.angelis/33>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/pwOQ/kK6>



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

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

# IMÁGENES, CUERPOS, DISPOSITIVOS

MARINA GUTIÉRREZ DE ANGELIS (ED.)



SANS SOLEIL EDICIONES

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

Archivo Digital: descarga y online  
ISBN 978-987-3923-19-7

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

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

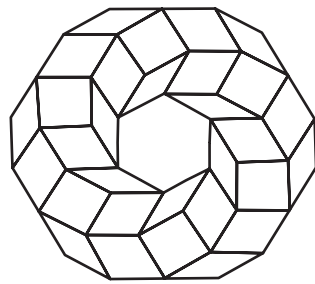
Reconocimiento - No Comercial - Sin Obra Derivada (by-nc-nd)  
Imagen de portada: Märkisches Museum de Berlín

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

**ISBN:** 978-987-3923-19-7  
Hecho el depósito que prevé la ley 11.723

**WWW.SANSSOLEIL.ES/ARGENTINA**  
**Contacto:** info@sanssoleil.es

**COLECCIÓN NANOOK | 4**



**SANS SOLEIL EDICIONES**

# IMÁGENES, CUERPOS, DISPOSITIVOS

MARINA GUTIÉRREZ DE ANGELIS (ED.)

PAULA BRUNO

GRETA WINCKLER

MARÍA PAZ MATIA

AGUSTINA MESÍA CRAWLEY

MARÍA FLORENCIA STRANO



ÁREA D  
ANTROPOLOGÍA  
VISUAL

UBA



SANS SOLEIL EDICIONES

## ÍNDICE

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

## PRÓLOGO

*Marina Gutiérrez de Angelis*

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

• • • • •

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

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

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

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

• • • • •

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- • • • •
- 11 Pablo Castro Hernandez, «Enciclopedias de monstruos y prodigios: Una aproximación al libro de viajes de John Mandeville como catálogo de las maravillas del mundo a fines de la Edad Media», en *Monstruos y monstruosidades. Del imaginario fantástico medieval a los X-Men* (Vitoria Gasteiz - Buenos Aires: Sans Soleil Ediciones, 2015), 138.
  - 12 David Freedberg. *Iconoclasia. Historia y psicología de la violencia contra las imágenes* (San Soleil Ediciones, 2017).

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

