



Tácticas de Clonación Casera

Felipe Ernesto Osornio Panini

Resumen

En geometría se conoce como fractal a las formas estructurales que se repiten a diferentes escalas en una proyección infinita. Para la óptica, una imagen fractal es aquella que es capturada a través del uso de lentes difractivos que permiten dicha proyección al infinito en tanto la multiplicación de sus formas. El propósito de este artículo radica en analizar la lógica de la multiplicación y la reproducción de las imágenes en la era de lo virtual, para lo cual, me permito explorar la figura del clon y el concepto de la fractalidad al interior de las estrategias del arte contemporáneo, así como en ciertos fenómenos de la cultura visual. Mi intención al abordar estos conceptos no está ligada a la dimensión identitaria precisamente, sino a las formas representacionales y prácticas performativas que asemejan sus componentes a nivel visual ¿Será quizá esta lógica de la clonación y multiplicación exponencial, el régimen escópico al que responden los comportamientos representacionales de nuestro siglo?

Palabras clave: *Clon, Imagen Fractal, Estudios Visuales, Arte Contemporáneo, Cultura.*

Dobles y Clones

Existe en el imaginario el concepto del doble. Quizá el más célebre doble al que podemos referirnos se encuentra en la literatura del poeta, ensayista y novelista escocés Robert Louis Stevenson quien escribió en 1886 el clásico de horror psicológico *El extraño caso del doctor Jekyll y el señor Hyde* donde cuenta la conocida historia de un personaje que gracias a una poción es capaz de transformarse en la peor versión de sí mismo. Acercándose al doble en el sentido del *doppelgänger*, concepto alemán acuñado en 1796 por el escritor Jean Paul, que sirve para designar a un «otro» fantasmagórico que explica fenómenos de bilocación y de personalidad escindida, comúnmente conectado con el “gemelo malvado” de cualquier persona viva. La clave del doble y más aún del *doppelgänger*, se encuentra en la posibilidad de encontrarse con otra versión de sí mismo que se concentra en los aspectos ocultos del original. El doble, de cierta manera, está en una continua batalla por tomar el lugar del original. A partir de la imitación, el doble trata de confundirnos desde el espacio de la apariencia.

En el otro sentido, se encuentra la figura del clon, el cual ya no busca ocupar el lugar del original, porque el clon «ya es» el original, no aparenta ser el otro, sino que se ubica en el mismo lugar de significación. El proceso de reproducción y copiado es tan semejante que las diferencias son prácticamente imperceptibles, como nos dice aquella frase de Baudrillard “el simulacro no es lo que oculta la verdad. Es la verdad la que oculta que no hay verdad. El simulacro es verdadero”. En ese sentido estricto, el clon es una simulación que como buen simulacro logra engañarnos sin darnos cuenta que se trata de un artificio.

Manipulación genética / Manipulación digital

Se sitúa el año de 1997 en que la oveja Dolly encarnó el mito de la clonación al ser el primer mamífero adulto clonado con éxito. A propósito, Naief Yehya nos dice que “miles de personas en el mundo entero con serios problemas de infertilidad vieron en la clonación la mejor esperanza de poder concebir un hijo con el cual tuvieran un vínculo genético. Pero otras personas imaginaron que esta era la oportunidad de crear personas de reemplazo y comenzaron a soñar con recuperar a sus seres queridos: clonar a sus hijos muertos, a sus esposos desahuciados o a sus propios padres seniles.” La fantasía del clon de inmediato generó un impacto social y político de proporciones mayores, ocasionando que

el tema se convirtiera en un tabú del siglo XXI y en una práctica prohibida en muchos países a lo largo y ancho del planeta. Entonces el clon regresó a ser un mito, ya no por ser imposible sino por ser insostenible.

Pero desde 1997 la idea del clon habita en nuestros imaginarios como un hecho, como una realidad latente y en consecuencia despliega sus representaciones. Si bien para Joan Fontcuberta la tecnología digital abrió la “cámara de pandora” debido a que “provee calamidad para unos y liberación para otros” pues se “le achaca el descrédito irreparable de la veracidad, pero [...] simultáneamente instauro un nuevo grado de verdad”, la oveja Dolly abrió la caja de pandora de la ilusión de la clonación.

En el texto *Identidades Fugitivas* Fontcuberta explora las manipulaciones digitales de la imagen fotográfica en consecuencia de la utopía/distopía de la manipulación genética, nos habla entonces de “identidades a la carta” donde es posible generar “clones” visuales. Propone como punto de partida el proyecto de net-art fotográfico de la artista Dalia Chauveau desarrollado en 1999 en el que propone la creación de clones virtuales, satirizando la insistencia humana en la genética como vía de beneficio propio y los alcances del capitalismo que permiten lucrar con los avances tecnológicos y científicos.

Por otro lado, Fontcuberta, nos dice que, para dicha operación, los retratos originales de los clientes de *Cloning Agency* “sufrirán los efectos de la cirugía digital y a veces hasta se verán implementados con leves toques de rasgos fisonómicos “prestados” de estrellas cinematográficas de moda” haciendo evidente el estrecho vínculo entre la industria cultural, el arte contemporáneo y la urgencia humana por acceder a los territorios de la clonación, aunque sea en sus efectos representacionales. Fontcuberta considera que:

por primera vez en la historia somos dueños de nuestra apariencia y estamos en condiciones de gestionarla según nos convenga. Los retratos y sobre todo los autorretratos se multiplican y se sitúan en la red expresando un doble impulso narcisista y exhibicionista, que también tiende a disolver la membrana entre lo privado y lo público.

Esto sugiere que la modificación digital de la imagen suplanta las posibilidades de la modificación genética, ya que ahora no es necesario nuestro ADN más que en términos de información y datos capaces de ser procesados por maquinarias de visualidad que nos permiten dichas modificaciones.

Regresando a Yehya, “la ilusión de que una persona puede ser repetida radica en la esperanza de que somos nuestros genes. Hasta ahora la idea más aceptada es que somos el resultado de la combinación de nuestros genes y nuestras experiencias”, y si en el terreno de lo digital, lo genético se extrapola a lo informático, quizá no seamos más que la suma de nuestras experiencias y los datos binarios que reconfiguran nuestro ser en el espectro de lo virtual. ¿Podríamos ser algo más que unos y ceros traducidos a imágenes virtuales de nosotros mismos?

Tácticas de clonación casera

La necesidad por generar clones se ha filtrado con la lógica de un virus electrónico en los modos de ver y coreografías sociales. Para hacer dichos enfoques visibles, me sirvo de comparar algunos ejemplos de tácticas de clonación casera, por decirlo de algún modo, que interpelan a los estudios visuales y culturales. El primer caso nos lleva a mirar el trabajo realizado por los artistas británicos Gilbert & George, pareja conformada por Gilbert Proesch y George Passmore. Su proyecto artístico involucra arte conceptual, *performance* y *body art*, famosos por trabajar como dúo artístico y presentándose como esculturas vivientes y por generar composiciones visuales estridentes que fusionan collage y fotomontaje llenos de contenido subversivo, en donde el autorretrato y lo autorreferencial es una constante. Pero lo que realmente nos interesa de esta dupla de artistas es el efecto de clonación casera que logran crear al presentarse siempre vistiendo la misma ropa, en los mismos colores, repitiendo con exactitud cada uno de los pequeños detalles, movimientos y poses que permiten se les reconozcan como réplicas de uno del otro. En una de sus primeras *performance* *The singing Sculpture* (1969) aparecieron vistiendo atuendos idénticos mientras bailaban y cantaban el éxito de los años 30's *Underneath the Arches* generando la ilusión óptica de estar frente a una imagen que se repetía a sí misma.

Otro caso es el de Eva & Adele, dúo de artistas quienes al igual que G&G, se han dispuesto a parecer casi siamesas, vistiendo de la misma forma siempre en código *kitsch* retro. A pesar de haber nacido como varones, ambas artistas se autoproclaman como gemelas hermafroditas del futuro, vistiendo siempre con vestidos y ensambles en los que predomina el color rosa, maquilladas y con la cabeza afeitada. Sus apariciones en el mundo del arte como actos performativos datan desde la caída del muro de Berlín en 1989. Nadie conoce sus verdaderas identidades ni tampoco su edad. Sin embargo, a diferencia de G&G con

quienes se les ha comparado constantemente, ellas no consideran que su arte sea una actuación, un entrar y salir “(...) paradójicamente creen que Gilbert & George hacen un arte “travesti”, ellas no. El arte travesti es quien trata de camuflar o hacer desaparecer algo que se tiene en atributo. Según ellas proponen un estado esencial, no dual. Ellas son como son. El arte es lo que son y lo que producen” (Daniel R. Fischer, 2012). Disolviendo los límites entre arte y vida.

A pesar de sus diferencias, ambas propuestas artísticas parecieran responder a dicha necesidad de clonación en tanto sus prácticas performativas que buscan de alguna manera fusionar la vida de ambos personajes en un solo ente (tanto G&G como Eva & Adele viven juntos y comparten sus vidas desde el comienzo de ambos proyectos), haciendo surgir la figura del clon como consecuencia de dicha disolución, pues a pesar de no comprometer sus identidades (supongamos que Gilbert sabe distinguirse perfectamente de George y viceversa, lo mismo supongamos con Eva y Adele), si sacrifican sus singularidades, clonando el mismo personaje el uno sobre el otro casi por efecto de una sofisticada maquinaria imaginaria en clave *copy-paste* de escaneo e impresión 3D.

Si «el clon no será concebido como un bebé “en blanco” con un infinito de posibilidades sino como un *encore*, como la continuación de una vida y como la segunda oportunidad de otra persona», entonces estos proyectos artísticos podrían entenderse como una segunda oportunidad para reconstruir la historia que los conforma, como G&G o Eva & Adele, y de esta forma pensar en un ejercicio continuo de sobre escritura.

Estas tácticas de clonación casera no corresponden sólo al espacio del arte contemporáneo y el conceptualismo, sino que también se han esparcido dentro de la industria cultural y del entretenimiento. Tal es el caso del dúo de *horror drag Boulet Brothers* conformado por Dracmorda y Swanthula, *Drag Queens* conocidas ampliamente en la escena *underground* estadounidense por ser productoras y organizadoras de eventos como *Queen Kong*, que reúnen las propuestas más relevantes relacionadas con el *darkside* de la cultura *drag*, en la tradición de personajes como Elvira, Divine y Leigh Bowery. Utilizando una estética marcada por la apropiación del cine de terror y la moda *fetish*, presentan atuendos en látex y maquillaje tétrico, que al ser idénticos entre sí, crean la misma ilusión de clonación. Ambos personajes mantienen el misterio al no revelar sus nombres, edad o datos personales, existiendo como un dúo en medio de los mitos de ultratumba y la fotografía de moda. Más recientemente se han encargado de la creación y dirección de la serie web a manera de reality tv, *The Boulet Brothers DRAGULA: Search for the*

World's First Drag Supermonster, haciendo un puente entre la contracultura y la cultura de masas.

Metástasis

Existe otra forma de aproximarnos a la reproducción de las imágenes, esto es lo que podemos llamar lógica celular. La citología clasifica la división celular de acuerdo al número y tamaño de células hijas capaces de reproducirse a partir de una célula madre. La bipartición es aquel proceso a través del cual la célula madre se divide en dos células de igual tamaño, mientras que en la esporulación el núcleo de la célula madre se divide varias veces para posteriormente liberar cierto número de esporas. La metástasis, por su parte, implica la invasión de células cancerígenas dentro del organismo, capaces de viajar a través del sistema sanguíneo para propagar el foco cancerígeno a otro órgano. De esta manera, podemos pensar la bipartición celular como un mecanismo correspondiente al doble, la imagen duplicada, la reproducción en tanto original y copia; mientras que la esporulación corresponde mayormente a la lógica del clon, donde a partir de un original se pueden generar cierto número de reproducciones. Por último, la metástasis corresponde al espacio de lo fractal y su relación con lo invasivo, como analizaremos más adelante.

El abismo del clon comienza en donde es imposible discernir entre el original y la copia. Si no fuera por una cuestión de estatura (curiosamente Gilbert, Eva y Dracmorda son más altos, respectivamente que George, Adele y Swantula) la tarea de distinguir entre el uno del otro nos podría resultar imposible. Si bien, los esfuerzos de estos artistas corresponden a un trabajo en pareja, las tácticas de clonación casera se complejizan sumergiendo incluso al ojo más experto en la confusión. Tal es el caso del proyecto *The Voluptuous Horror* of Karen Black creado en 1990 por la artista Kembra Pfahler que fusiona performance irreverente y música punk-rock, traído desde las profundidades del cine de la transgresión. La propuesta estética de esta agrupación de música *shock* muestra la peculiaridad de que cada una de sus integrantes portan los mismos elementos visuales: *body-paint* completo en colores saturados y sólidos, accesorios y lencería en color negro, largas botas de cuero hasta las rodillas y pelucas grandes junto con un maquillaje sobrecargado que coquetea con la pesadilla. Nos enfrentamos a un ejército de Kembras (Pfahler desarrolló esta singular propuesta visual para su propia «persona» performativa, misma que habita en las cintas de

Nick Zedd) en el que por momentos es imposible reconocer a la verdadera. Aquí ya no podemos rastrear el fenómeno recurrente en la obra de los dúos anteriores analizados más arriba, pues aquí la multiplicación comienza a seguir la lógica de lo exponencial.

El trabajo de la artista italiana Vanessa Beecroft responde a esta lógica de la multiplicación exponencial propia de la imagen fractal, en un ejercicio de metástasis visual. Su trabajo en performance consiste en la “reproducción” de sí misma a partir de un proceso de homologación corporal y visual con el otro semejante, en el que un grupo de mujeres, que, al igual con Kembra, se acercan lo más posible físicamente a la complexión de la artista, se presentan todas juntas en el mismo lugar, en la misma posición, con los mismos movimientos. Beecroft, a quien podemos entender como la raíz, origen o célula madre, se pierde en la marea de su propia imagen, que justamente como una imagen sobreexpuesta desaparece no por su ausencia sino por su saturación. El proceso de clonado implica la problematización de la idea del original, las imágenes fractales provocadas por esta propuesta artística tienen como punto de partida la propia corporalidad de la autora. El efecto es muy similar al tratar de enfocar un objeto con la lente del caleidoscopio, objeto que deja de ser singular y unitario para convertirse en una ilusión óptica que se fragmenta y exacerba llenando el campo visual con pedazos de sí misma.

Por si fuera poco, este efecto de clonación fue clonado/copiado por la modelo, actriz y estrella de televisión Heidi Klum quien para su disfraz de Halloween en octubre de 2016 decidió asistir al *17o Annual Halloween Party* en la ciudad de Nueva York, acompañada de cinco clones de ella misma: modelos de la misma estatura, color de piel y complexión, con máscaras de su rostro y pelucas iguales a su cabello, haciendo visible los entrecruces entre la cultura de masas y las propuestas al interior del arte contemporáneo.

¿No es acaso este mismo proceso, ya no de fragmentación sino de reproducción masiva, el que ocurre en las redes sociales y sus pantallas? ¿No es acaso el lenguaje de la metástasis el mismo de la imagen electrónica, que se multiplica a sí misma en todas partes en todo momento? ¿No resulta igual de complicado tratar de encontrar a la verdadera Vanessa, Kembra o Heidi que buscar el punto de partida de una imagen en la red? Baudrillard nos dice que “tras el cuerpo de la metamorfosis, tras el cuerpo de la metáfora, aparece el de la metástasis”.

Nuestros cuerpos sometidos a los lentes que capturan nuestra imagen en términos de datos, capaces de ser reproducidos, replicados, multiplicados y esparcidos por una red inmaterial e invisible que sólo

se reconfigura a través de píxeles en pantallas que nos interpretan, se convierten en imágenes fractales en pleno proceso de metástasis, invadiendolo todo.

Siguiendo a Baudrillard “La definición religiosa, metafísica o filosófica del ser ha cedido su sitio a una definición operacional en términos de código genético (ADN) y de organización cerebral (código informacional y billones de neuronas). Vivimos en un sistema en donde ya no hay alma ni metáfora del cuerpo.” En otras palabras, pareciera que nos estamos convirtiendo en imágenes quebradas de nosotros mismos. Avanzamos de la clonación a la metástasis, de lo tangible a lo inmaterial, de lo corpóreo a lo informático. Si nuestra vida se define por pantallas, estamos cada vez más cerca de perdernos en la multiplicación exponencial de nuestro propio reflejo.

Fractalidades de la imagen

Es indudable el papel que juega la tecnología en este proceso complejo de refracción mediática e informática. En el texto *La era Post-Media*, José Luís Brea sostiene que “lo técnico es el lenguaje de la globalidad que cada parte que habla, es forzada a hablar. Como una especie de clon fractal cada parte no sólo proyecta su forma hacia lo total a lo que pertenece, sino que recibe simultáneamente su instrucción de éste. El carácter de esta «instrucción» es, en efecto, lo técnico” Este *feedback* ocurre justamente en el espacio de lo inmersivo, lo virtual y lo electrónico.

Los avances tecnológicos en cuanto a la producción de imágenes, permiten las condiciones para avanzar de lo material a lo inmaterial. Brea señala que “a diferencia del modo en que la imagen se daba bajo las condiciones tradicionales de su producción (establemente “consignada” en un soporte material del que era en todo momento indisoluble) la e-image se da en cambio en condiciones de flotación, bajo la prefiguración del puro fantasma” entendiéndolo a la imagen electrónica o e-image como el espacio ideal para la reproducción virtual de la imagen, podemos aproximarnos a la lógica exponencial de la imagen fractal como un fenómeno concerniente a nuestros tiempos.

Juan A. Monsoriu describe en su investigación titulada “Los Fractales en la Óptica: Aplicación al Diseño de Lentes Difractivas” que “contrariamente a lo que sucede con las lentes tradicionales o refractivas, las lentes difractivas focalizan la luz gracias a la difracción, fenómeno que se produce al interactuar la luz con la estructura física de la lente” esto sugiere que si bien la cámara oscura, por ejemplo, funcionó en su

momento para entender los modos de ver inscritos en la modernidad y tal como explica Jonathan Crary “no era simplemente una máquina inerte y neutral o un conjunto de premisas técnicas retocadas y mejoradas con los años; al contrario, estaba inscrita en una ordenación más amplia y densa del conocimiento y del sujeto observador” , es posible también preguntarnos si las lentes difractivas, capaces de fragmentar la luz y por lo tanto la imagen, no son la metáfora perfecta para hablar del régimen esópico que interpela a la cultura dominante y su necesidad por multiplicarse exponencialmente.

Quizá esa prefiguración del puro fantasma al que se refiere Brea no sea otro que nuestra propia imagen sometida a la reproducción imparable en el eco de las pantallas y la red, donde paradójicamente aparecemos y desaparecemos a partir de un clic, donde estamos y no estamos al mismo tiempo en una continua fluctuación de nuestros dobles electrónicos, clones mediáticos de nosotros mismos en una vorágine visual que parece no tener fin.

Bibliografía

- Baudrillard, J. (1978): “Cultura y Simulacro”, Barcelona, Editorial Kairós.
- _____ (1997), “El otro por sí mismo”, Anagrama, Barcelona.
- _____, (2006): “El complot del arte: ilusión y desilusión estéticas”, Barcelona, Editorial Amorrortu.
- Brea, J. (2002), “La era Post-Media: Acción comunicativa, prácticas (post) artísticas y dispositivos neomediales”, Editorial Casa, Salamanca.
- _____, (2007), “Cultura RAM: mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica”, Editorial Gedisa, Barcelona.
- Crary, J. (2008), “Las Técnicas del Observador: visión y modernidad en el Siglo XIX”, Editorial CENDEAC, Murcia.
- Fontcuberta, J. (2010). “La Cámara de Pandora: La fotografía después de la fotografía”, Barcelona, Editorial Gustavo Gil.
- _____ (2010): “Por un manifiesto Post-Fotográfico”, Barcelona, La Vanguardia, Recuperado de www.lavanguardia.com/cultura/20110511/54152218372/por-un-manifiestoposfotografico.html
- Monsoriu, J. A. (2009). “Los Fractales en la Óptica: Aplicación al Diseño de Lentes Difractivas”, Universidad Politécnica de Valencia, Valencia.

- Yehya, N. (2001). "Nuestros otros yos: A las puertas de la clonación humana", La Jornada, Recuperado de www.lainsignia.org/2001/febre-ro/cyt_012.htm
- Fischer, D. (2012): "Trans, no apto para paladares con vencimiento: entre los límites del género, la autoría y la obra.", Argentina, Cybertronic: Lo Trans #8 Revista de Artes Mediáticas, Recuperado de www.untref.edu.ar/cibertronic/lo_trans/nota12/index.html

