

Hibridaciones en la obra de Lu Yang (Shanghai, 1984)

Ana Isabel Galván García de las Bayonas¹

¹Universidad de Murcia, 21477/FPI/20. Fundación Séneca.

Abstract

This work aims to approach the video work of Lu Yang, through some of her most recognized pieces: “Reanimation! Underwater Zombie Frog Ballet” (2011), “Delusional Mandala” (2015) or “Uterus Man” (2013). In the first place, we will analyze how her work takes place in a double context (China and the Internet) that endows her pieces with tensions between the local and the global, creating common links with other members of her artistic generation. This context will favor her choice of video as the medium in which to consummate her work, as an assemblage of different visual and sound resources prone to modeling and generating multiple meanings.

Next, we will address the technical and conceptual hybridizations present in her works, in which the complex relationship between body and technology takes on a special role. Confronting, merging and questioning the binaries between human being and machine, science and religion, the organic and the artificial, Lu Yang's works propose a posthuman territory of liberation from these dichotomies. Mediated by technology, from their genesis to their materialization, her works open a new reflection on the transforming potential of the hybrid, capable of inaugurating a new order of existence.

Keywords: *videoart, installation, posthumanism, body, cyborg*

Resumen

Este trabajo pretende realizar una aproximación a la obra en vídeo de Lu Yang, a través de algunas de sus piezas más reconocidas: “Reanimation! Underwater Zombie Frog Ballet” (2011), “Delusional Mandala” (2015) o “Uterus Man” (2013). En primer lugar, analizaremos cómo su obra tiene lugar en un doble contexto (el panorama artístico chino e Internet), que impregna su obra de tensiones entre lo local y lo global, creando vínculos con otros miembros de su generación. Un contexto que favorecerá su elección del vídeo como medio en el que consumir su obra, en tanto que ensamblaje de diferentes recursos visuales y sonoros proclive a modelar y generar múltiples sentidos.

A continuación, abordaremos las hibridaciones técnicas y conceptuales presentes en sus piezas, en las que la compleja relación entre el cuerpo y la tecnología cobra un especial protagonismo. Confrontando, fusionando y cuestionando los binarismos entre el hombre y la máquina, la ciencia y la religión, lo orgánico y lo artificial, la obra de Lu Yang propone un territorio posthumano de liberación de las dicotomías. Mediados por la tecnología, desde su génesis hasta su materialización, sus obras abren una nueva reflexión sobre el potencial transformador de lo híbrido, capaz de inaugurar un nuevo orden de existencia.

Palabras clave: *videoarte, instalación, posthumanismo, cuerpo, cyborg*

1. Introducción

En el panorama más reciente del arte de los nuevos medios en China despunta un nombre: Lu Yang. Nacida en 1984, Lu Yang cursó su formación artística en la China Academy of Art de Hangzhou, en el programa dirigido por Zhang Peili (pionero del arte de los nuevos medios en Asia). Representada por la galería Societé de Berlín, la obra de Lu ha recorrido algunos de los puntos neurálgicos del panorama artístico internacional, como la Bienal de Venecia, el Centro Pompidou o el Art Basel de Hong Kong. Fue en este último encuentro donde su trabajo fue seleccionado por el proyecto BMW Art Journey. Lu, perteneciente a una nueva generación de artistas en China que buscan trascender las fronteras de lo asiático para adscribirse a una tendencia global, no duda en explorar referencias y géneros diversos, desde el anime al videojuego o la animación, para crear una obra que gira en torno a los límites del cuerpo, la técnica y la conciencia.

La obra de esta artista será una obra de cuestionamientos de las dicotomías que delimitan y asedian la existencia humana, que serán enfrentadas y cuestionadas desde la ironía, la estética o la fantasía. Su obra, por tanto, nace y se alimenta de hibridaciones. En primer lugar, de géneros; sus vídeos se insertan a menudo en instalaciones, buscando una interactividad con el espectador. Un buen ejemplo es el *Lu Yang Arcade* en Wallplay (Nueva York), donde la artista exhibió su obra en un espacio habilitado a modo de *arcade* de videojuegos (Lu, 2014). En segundo lugar, una hibridación de técnicas de creación y representación en la que hace confluir la animación 3D, la realidad virtual, el holograma, el neón y la instalación, así como el uso de música *techno*. En tercer lugar, una mezcla de recursos estéticos y referencias que beben del videojuego, la ciencia ficción, el anime, el budismo o la estética *kawaii*. Nos encontramos, por tanto, ante piezas de estética abigarrada, que exhiben una vistosa composición cromática y elementos *kitsch* y que introducen cuestiones conflictivas sobre el género, la medicina o la espiritualidad en la arena de la cultura popular y el entretenimiento.

En esta investigación nos aproximamos a los ejes de oposición que vertebran la obra en vídeo de Lu Yang, realizando un análisis de las diferentes piezas que las abordan: la oposición entre el cuerpo y la máquina, la espiritualidad y la filosofía, lo orgánico y lo artificial. Sopesando las elecciones formales y discursivas escogidas por la artista, concluiremos cómo estas piezas proponen un campo de trabajo sobre lo híbrido en el que estas dicotomías se funden, inaugurando un nuevo orden de existencia.

2. Un nuevo marco generacional en el arte chino

Resulta inevitable ligar la situación del arte chino de los nuevos medios al contexto sociopolítico que ha marcado su devenir reciente. Dentro de una sociedad que convive cotidianamente en una propia paradoja dicotómica (el dictado socialista y una pseudoeconomía de mercado), el arte en China es un sector en vertiginoso crecimiento. En este contexto, una nueva generación de artistas *millennial* (nacidos después de 1980) se ha consolidado lo suficiente como para desenvolverse en una escena internacional, así como en el triángulo artístico de Pekín-Shanghái-Nueva York. En *Brand New Art from China: A Generation on the Rise* (2018), Barbara Pollack reflexiona sobre las contradicciones que acompañan a esta generación, a la que denomina “Generación Post-Pasaporte”. Entre ellos, además de Lu Yang, encontramos nombres como Xu Zhen, Jennifer Ma Wen o Gao Ling; a menudo artistas de formación universitaria, muchos graduados en escuelas artísticas de renombre como la Central Academy of Fine Arts (Pekín) o la China Academy of Art (Hangzhou).

Esta generación, que no vivió la efervescencia de la Revolución Cultural, se enfrenta a transformaciones de otra índole: los transportes de alta velocidad, el acelerado desarrollo urbanístico, la irrupción y el auge del consumismo; todo ello equiparado, en cierta medida, a la integración de China en el ecosistema mundial en sus propios términos. El cambio, observa Pollack, es la constante de sus vidas (cit. en Bloomer, 2019, p. 24). No es de extrañar, por tanto, que estos nuevos artistas parezcan eludir la clasificación como “artistas chinos”, jugando con la ambigüedad cultural en su trabajo, con el que reivindican una pertenencia universal o transnacional. Lo común en la obra de estos artistas, por lo tanto, no se manifiesta en señas de identidad convencionales como la genealogía o la etnicidad, sino en las dinámicas que las conforman: el *sampling*, la tecnología y la fabricación:

El *sampling* describe la exploración peripatética de los diferentes entornos culturales y subjetividades, ignorando los límites en torno a ellos. La tecnología: la explotación intrépida de cualquier recurso disponible, eminentemente los multimedia (digitales, performativos, interactivos, experienciales, etc). La fabricación: falsas identidades, ilusiones traviesas, ambientes que persuaden y confunden. (Bloomer, 2019, p. 24)

En esta línea, Kim (2019, p. 2) aborda cómo los artistas no occidentales encuentran formas para reconciliar sus propias expresiones culturales locales con el repertorio global de estéticas, técnicas y sensibilidades digitales. De esta manera, y apoyándose en la infinidad de posibilidades brindada por la tecnología, la Generación Post-Pasaporte retoma un impulso profundamente arraigado en la tradición artística china: la transducción de la consciencia efímera en la expresión material (Blommer, 2019, p. 24). La hibridación estética conseguida por las herramientas de postproducción digital se revelan capaces de representar las intersecciones entre lo global y lo local, en imágenes de cuerpos y espacios que rozan lo grotesco (Kim, 2019, p. 10). Sucede especialmente en la animación, donde se dan tendencias agregadoras y desagregadoras que configuran una topología compleja: en ella emerge lo regional, pero no es discontinua con las regiones occidentales (Lamarre, 2017, p. 137). Así, expresiones e identidades son transformadas en formas y experiencias atravesadas y mutadas por la tecnología.

Se ha utilizado el término de arte “postinternet” para reflejar estas prácticas artísticas en las que Internet tiene un gran peso e influencia (Martín Prada, 2017, p. 45). Las expresiones de lo digital en el arte postinternet comprenden múltiples versiones, artefactos y plataformas; los artistas tenderán a exhibir sus obras no sólo en el entorno de la galería, sino en la propia web, disolviendo lo real y lo virtual (Kim, 2019, p. 2). Tal es el caso de Lu Yang, que exhibe su obra en vídeo tanto en el contexto expositivo tradicional, como en la plataforma Vimeo, defendiendo Internet como pieza central en su práctica artística. Este fuerte vínculo entre creación e Internet apunta a la reconstrucción que nuestra propia subjetividad sufre bajo la influencia de lo digital: es un arte que “encarna las condiciones de vida en la cultura red” (Warner, cit. en Kim, 2019, p. 2). El post-Internet supone un ensamblaje, “una innovación que está cambiando drásticamente el carácter de la cultura” (Poster, cit. en Kim, 2019, p. 3). Asimismo, implica una profundización dialéctica: por un lado, se reconfiguran los binarismos de espacio y tiempo, cuerpo y mente, sujeto y objeto, productor y consumidor; por otro lado, se afirma la multiplicidad de centros y voces en la cultura mediática, transgrediendo los dilemas entre centro y periferia, norte y sur, Occidente y Oriente, colonia y metrópoli (Kim, 2019, p. 3).

En el post-Internet entra el juego lo que Bourriaud bautiza como “postproducción”: el reciclaje y la recombinación de formas e información medial en la producción de nuevas obras de arte. Los artistas actuales, nos dice Bourriaud, “programan formas antes que componerlas”: utilizan lo dado (2007, p. 13). La apropiación y el reprocesamiento de las formas existentes en nuevas introduce un giro moral en la propiedad de la obra resultante (p. 39); es una cultura DJ que niega la oposición entre la proposición del emisor y la participación del receptor (p. 45). De esta manera, surge un nuevo escenario colectivo protagonizado por el vínculo, la colaboración, el uso y reactivación de las imágenes.

En la misma línea, Steyerl concibe estas herramientas de postproducción como posibilidades de construir nuevas entidades artísticas que cuestionen la vida tal y como la conocemos. Las posibilidades de la postproducción para reeditar e intervenir el cuerpo o la realidad abre cauces estratégicos de intervención en nuestra experiencia (Kim, 2019, p. 3). El espacio en red, según Steyerl:

es una forma de vida (y muerte) que contiene, niega y archiva todas las formas mediáticas previas. En este medio fluido, el espacio, las imágenes y los sonidos mutan en diferentes cuerpos y portadores, llenándose de fallos técnicos y cardenales por el camino. (2005, p. 443)

De esta manera, el espacio red se asemeja al escenario global cuyas formas mediáticas engullen los límites entre identidades, naciones y culturas. Las imágenes e interfaces artísticas del postinternet proliferan y nos alertan de las negociaciones existentes entre lo global y lo local en el Asia contemporánea (Kim, 2019, p. 10). Son representaciones que ilustran, por añadidura, cómo las fuerzas globalizadoras eliminan o rediseñan las fronteras entre humano y no-humano, tecnología y naturaleza, virtualidad y realidad (Creed, cit. en Kim, 2019, p. 10). En el recurso a formas, técnicas y estéticas híbridas (en las que el uso del *software* o las tecnologías móviles interactúan con la experiencia física del cuerpo y el espacio), la obra de esta generación de artistas incorporará el impacto de estas negociaciones no sólo en el estatus de la obra, sino en su propio estatus de sujetos.

3. Una aproximación a la obra de Lu Yang

El entorno del postinternet es, a su vez, el hábitat del posthumanismo: una nueva forma de pensar al sujeto en el mundo, cuyo advenimiento no sólo se debe al creciente papel de la ciencia y tecnología, sino a los pensamientos que, desde el feminismo, el poscolonialismo o las perspectivas *queer*, han descentralizado la noción hegemónica de sujeto. El sujeto del humanismo fraguado en la Modernidad se ha desintegrado en multitud de criaturas, híbridas, cinceladas por la producción científico-tecnológica o las redes de la biopolítica, todo ello en el marco de un capitalismo avanzado (Braidotti, 2015). Es en este contexto donde aparece la figura de Lu Yang, que encamina su deriva artística hacia el arte de los nuevos medios. Ya sus piezas se componen a partir de diferentes objetos mediáticos, simulando y combinando técnicas de diseño gráfico, pintura, tipografía, cinematografía, animación informática y modelado 3D (Kim, 2017, p. 5). Es en este tipo de entornos de densa mixtura donde la artista transporta su corpus de trabajo, en torno a temas como la religión, la medicina o la neurociencia.

Su interés por la medicina tiene origen durante sus periodos de hospitalización durante la infancia, debido al asma y otras afecciones: “La experiencia de emergencias de vida o muerte en la profundidad de la noche, viendo a personas que sufrían enfermedades

graves o discapacidades, me brindó muchos pensamientos y sentimientos” (Lu, en Huber&Zhao, 2013, p. 246). Su activo interés por las raíces de la enfermedad y su preferencia por lo digital son elecciones que guardan cierta correspondencia; para Braidotti, la enfermedad es una contaminación simbiótica entre materia orgánica y circuitos electrónicos (2015, p. 136). En *Cancer Baby* (2014), Lu se acerca al cáncer desde el humor negro y la estética *kawaii*, recreando células cancerígenas a modo de caracteres animados que evocan personajes de la factoría Sanrio o los populares videojuegos Tamagotchi. El cáncer es aislado de la crudeza del contexto médico y reconfigurado como un producto de entretenimiento, adorable, visualmente placentero, incluso cómico: brillantes colores pastel, figuras de trazos simples y pueriles, voces edulcoradas. Este acto irónico de creación nos señala la posibilidad de que en lo virtual sea posible la coexistencia de planos en apariencia irreconciliables, como la amabilidad y la enfermedad.

El papel del cuerpo como objeto médico y de experimentación será central en la obra de Lu Yang; un interés por el cuerpo que no es ajeno a los intereses del arte contemporáneo chino. Dutton señala el paralelismo de la sociedad disciplinaria de Foucault y la China heredera de la Revolución Cultural, en la que el poder estatal regula los comportamientos individuales a través de una red de dispositivos, aparatos y técnicas; el fin: la producción de cuerpos dóciles y fragmentados (cit. en Galindo, 2011, p. 4). Los cambios acontecidos en China, tanto económicos como sociopolíticos, han afectado inevitablemente a la relación entre el cuerpo humano y el social: si la China previa a las políticas de apertura ejercía un control sobre el cuerpo de los individuos a través del Estado, hoy en día son fuerzas como el consumismo o la globalización las que reconfiguran la concepción y el uso del cuerpo (Gu, en Huber&Zhao, 2013, p. 68). Reaccionando a la ideología que negaba el cuerpo del individuo en favor del revolucionario, la contemporaneidad en China ha señalado un retorno al cuerpo y su conciencia: un cuerpo que yace dentro y fuera de los límites de la cognición, simultáneamente objeto y sujeto (Zhang, en Huber&Zhao, 2013, p. 20). El cuerpo ha entrado en la arena política y también en la escena del arte contemporáneo, proveyendo nuevos materiales y formas de expresión artísticas (Zhang, en Huber&Zhao, 2013, p. 41). Nuevas tendencias como el *happening* o el *body art* se nutrirán de este retorno al cuerpo que busca señalar el *status quo*, corriendo el riesgo de ser condenadas por las élites intelectuales, enfrentándose no sólo a juicios estéticos, sino también morales (Zhang, en Huber&Zhao, 2013, p. 39). El cuerpo, así, se conforma no como el antagonista del espíritu, sino como un producto ético donde convergen conflicto y acción (Zhang, en Huber&Zhao, 2013, pp. 21-23).

Estas nuevas coordenadas corporales cobran un nuevo y completo sentido en el marco de los nuevos medios, cuya existencia está en sí misma imbuida de tecnología. Al hablar de la animación de Lu Yang, que denomina “postdigital”, Lamarre (2017, p. 137) incide en su modo *pervasivo* de existencia técnica, inseparable de dilemas biopolíticos y

ontopolíticos. Paralelamente, Peckham (2010) señala cómo Lu interviene críticamente en el orden político de los cuerpos mediante aparatos electrónicos, visuales y auráticos, prescindiendo de las consideraciones humanistas en favor de una aproximación brutal a la vida del sujeto. El arte de Lu Yang, que se ha llamado también “bioarte”, será un arte de bisturí y escalpelo; traerá a su mesa de operaciones el dualismo entre ciencia y arte, entre cuerpo y máquina, entre organismo y circuito.

3.1 *Reanimation! Underwater Zombie Frog Ballet!*

Una de las obras en vídeo que más representa la mirada bioartística de Lu Yang es *Reanimation! Underwater Zombie Frog Ballet!* (2011). Esta obra forma parte del proyecto que Lu desarrolla en colaboración con el Fukuoka Asian Art Museum, junto a otras piezas como *Ghost Bed*, *Krafttremor* y *Mouse Desire Orchestra*. La mayoría de estas piezas abordan la cuestión del control, reflexionando sobre el papel que tanto la consciencia como el instinto tienen sobre las funciones corporales (Lu, en Huber&Zhao, 2013, p. 252). En *Reanimation!*, Lu compone un vídeo musical en HD en el que hace bailar a una serie de ranas muertas al ritmo de una melodía sintética. Las ranas, sumergidas en una cubeta de agua, se mueven al ritmo de los diferentes *beats* mediante un controlador MIDI. La pieza es una reapropiación de los experimentos del científico Luigi Galvani, quien descubrió accidentalmente que las descargas eléctricas originaban reacciones musculares en los animales, prefigurando los futuros estudios sobre el sistema nervioso. Al inicio del vídeo, la artista nos indica que ningún animal ha sido dañado para la realización de la obra, y que se trata de ranas ya diseccionadas, provenientes de laboratorios. Una declaración de buenas intenciones tras obras como *Happy Tree*, en los que sí reconoce haber dañado animales, suscitando una controversia.

Consentí en dañar esos animales —lo que demuestra el gran esfuerzo que pongo en mi trabajo. Sólo confiando en su poder superior, el hombre puede dominar la naturaleza y conquistar la ley del instinto sobre los cuerpos animales. Uso la corriente eléctrica para coordinar los movimientos de los animales; es una forma extrema de poder. No necesito esconder que, en su momento, maltraté animales por mi arte. No obstante, en lo que a protección de los animales se refiere, no conozco ningún sistema ético en el mundo que equipare sus vidas a las humanas. Innumerables animales son sacrificados en experimentos farmacéuticos, cosmética y productos de primera clase son testados en animales, y luego están las pieles, y todo eso (...). (Lu, en Huber&Zhao, 2013, p. 249)

Lu parece encontrar en el arte un escenario similar al de la ciencia: su desarrollo, inevitablemente, se alimenta de dinámicas de control para avanzar. La forma en la que el cuerpo inerte es capaz de reaccionar ante un mero impulso eléctrico desata en ella toda una reflexión sobre nuestra capacidad de control o de ser controlados.

Me interesan ver qué actos reflejos son capaces de emerger en la estructura fisiológica del ser humano. Aunque la idea de concebir a los seres humanos como

cuerpos hechos de reflejos es algo extrema, uno puede preguntarse por qué “Dios” produjo criaturas tan mecánicas. Si la estructura nerviosa humana estuviera menos desarrollada, ¿podríamos evitar el pecado? Me pregunto cómo nosotros, como mecanismos orgánicos vivos, deberíamos vivir en la naturaleza de este sistema, aceptar su control. (p. 255)

La experimentación en el ensayo clínico, que fuera un paso necesario en el avance de la medicina, supone el culmen del proceso histórico de objetivación del cuerpo (Moulin, en Courtine, p. 51). El proceso artístico de Lu dibuja un horizonte similar: la realización de una pieza como *Reanimation!* supone toda una serie de experimentos, encaminados a la comprensión de la anatomía de la rana y la ideación de la tecnología capaz de intervenir en ella (fig. 1). Lu describe llamadas a profesores de neurobiología, o estudios sobre datos, materiales y experimentos, para familiarizarse con los aspectos técnicos y anatómicos necesarios para su proyecto. Y no duda en señalar la escasa colaboración interdisciplinaria existente en China para la realización de trabajos artísticos: “el artista no tiene laboratorio, y no puede entrar al laboratorio” (p. 247; Peckham, 2010).

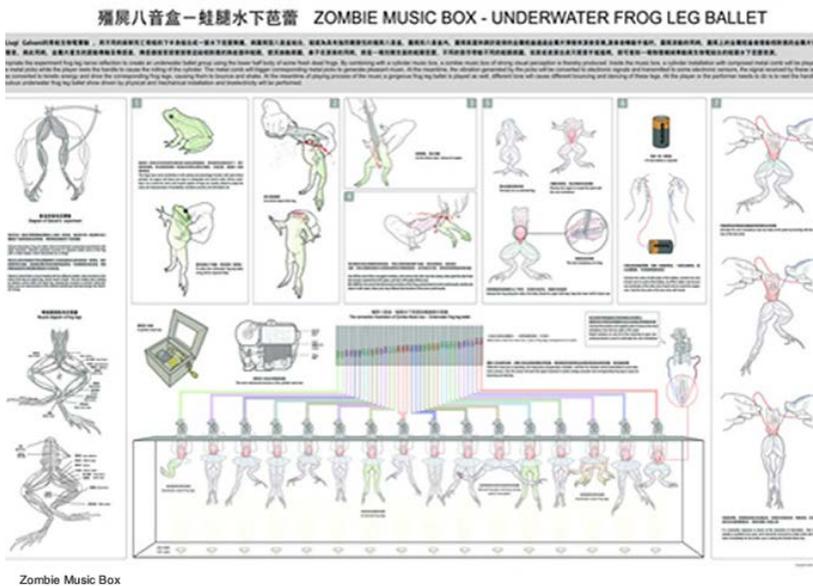


Fig. 1: Boceto de la pieza *Zombie Music Box- Underwater Frog Leg Ballet* (Peckham, 2001).

La culminación del proceso será la materialización de la pieza en el medio digital, el perfecto entorno para una obra que combina lo orgánico y lo maquínico. El ordenador sintetiza y manipula los medios con los que trabaja, del mismo modo que la artista manipula el cuerpo a través del controlador (Manovich, 2005, p. 71). La máquina

reanima, suple la ausencia de *animus* (aliento) y *anima* (alma) de un cuerpo pasivo que se ve arrastrado por ella (Moulin, en Courtine, 2006, p. 48). La condición inerte es un mero defecto fisiológico más, capaz de ser superado una vez la conciencia adquiera plena libertad en la tecnología (Aguilar, 2008, p. 136). El cuerpo, por tanto, es técnica: vuelve a la vida mediante ella o, mejor dicho, funda una nueva vida, con otras reglas y bajo otras condiciones.

3.2 *Delusional Mandala* (2015) y *Wrathful King Kong Core* (2011)

El delgadísimo límite entre el cuerpo y la técnica será un *leitmotiv* recurrente en los vídeos de Lu Yang. La propia artista refiere un estado de enamoramiento hacia lo que denomina la “estética del cyborg”: “el hombre y la máquina, abordados biológica y sintéticamente desde una perspectiva estilística, son algo con lo que es fácil obsesionarse” (Peckham, 2011). Su cuenta de Vimeo recoge buena parte de su obra en vídeo, en la que la estimulación cerebral tiene un papel central. En *Delusional Mandala* (2015), una hipnótica pieza de animación 3D, retoma la compleja relación del individuo, la ciencia y la tecnología que ha compuesto el caldo de cultivo para el pensamiento del posthumanismo o el transhumanismo: la naturaleza humana como *work in progress* y materia modelable (Aguilar, 2017, p. 184).

En *Delusional Mandala*, Lu penetra en el mundo virtual a través de *software* de escaneado digital, que crea un avatar a su imagen y semejanza. El avatar de Lu no es una mera representación de la artista, sino su transformación: al virtualizarse en el entorno digital y sintético, adquiere una nueva consistencia. Su subjetividad es rediseñada y redefinida por los códigos que le dan forma, y del mismo modo, varían o desaparecen sus limitaciones. Es, en cierto modo, un cibernético; un recurso imaginativo frente al mundo dicotomizado de Occidente y la única salida posible de su espiral: el humano contra el animal, el humano contra la máquina, lo físico contra lo no físico.

La cultura de la alta tecnología desafía esos dualismos de manera curiosa. No está claro quién hace y quién es hecho en la relación entre el humano y la máquina. No está claro qué es la mente y qué el cuerpo en máquinas que se adentran en prácticas codificadas (...). Los organismos biológicos se han convertido en sistemas bióticos, en máquinas de comunicación como las otras. No existe separación ontológica, fundamental en nuestro conocimiento formal de máquina y organismo, de lo técnico y de lo orgánico. (Haraway, 1994, pp. 304-305)

El avatar de Lu es manipulado en el medio virtual, como lo fueran las ranas de *Reanimation!*, perdiendo sus rasgos de identificación sexual y sufriendo diversos procedimientos quirúrgicos de estimulación cerebral que la someten a reacciones emocionales, experiencias delirantes y, finalmente, la muerte. Símbolos religiosos aparecen y desaparecen de la imagen durante el proceso, coexistiendo con encuadres de los órganos y el cerebro del avatar: nimbos dorados, mandalas budistas... La escena

culmina con un coche fúnebre rematado por un tejado tradicional chino y motivos de flores de loto, sobre el cual se disponen pantallas que muestran el avatar de Lu, todavía ataviado con la herramienta prostética que maneja su cirugía virtual (Kim, 2019, p. 12). La religión, como la muerte, se manifiesta como otra experiencia programable, en tanto que parte del mismo sistema tecnológico que hemos naturalizado en nuestros cuerpos, mentes y mundos (Kim, 2019, p. 5). Así, no sólo el cuerpo orgánico es susceptible de vincularse a la máquina, también lo es el dominio afectivo y espiritual (Kim, 2019, p. 5). Todo convive y depende del mismo entorno digital: “cada imagen es un vínculo (...) con otros aspectos de un sistema mucho mayor, tal y como cada página web y cada ensayo son un vínculo a otros mundos, pensamientos e ideas” (Bridle, 2014, p. 23).



Fig. 2. Lu Yang *Delusional Mandala* (2015)

Lu nos muestra cómo el software 3D y los espacios que genera pueden estimular e incorporar otras técnicas y expresiones, así como reconstruir nuestro cuerpo, mente y realidad en corrientes posthumanas y postdigitales (Kim, 2019, p. 5-6). En este nuevo medio, el cuerpo y la conciencia se entrelazan profundamente en la imagen, por lo que resulta natural que discursos paralelos sobre la tecnología y la espiritualidad se retroalimenten en la misma. Sucede así en *Wrathful King Kong Core* (2011), pieza protagonizada por una representación 3D de Vajrabhairava, deidad colérica del budismo. Lu, mediante diagramas y mapeado cerebral de la deidad, analiza el mecanismo neurológico de la ira en las diferentes partes de su cerebro. La pieza es acompañada por una sección musical que compara con los cánticos de los lamas

tibetanos. A partir de ella, la artista reflexiona sobre la oposición entre cólera y compasión, y cómo ambas pueden relacionarse en la divinidad:

Las deidades coléricas, comprometidas con su deber, deben derrotar a los demonios, y con su piadoso fuego, destruir a los seres malvados. A pesar de que sus rostros enfurecidos pueden aterrorizar, son una expresión de la infinita compasión de Buda (...). Este proyecto es un intento imprudente por superponer el concepto religioso de la deidad colérica y las teorías que estudian los mecanismos cerebrales de respuesta ante la ira. (Lu, p. 254)

Así, el cuerpo reemerge en la misma línea de Merleau-Ponty cuando lo propone como síntesis de lo fisiológico, lo psíquico y lo mental (Zhang, en Huber&Zhao, 2013, p. 24); el cuerpo no sólo como objetivo del poder, escenario para la patología, sino también como portador de deseo y herida, como el lugar donde mente y espíritu toman lugar (Zhang, en Huber&Zhao, 2013, p. 47).

3.4. *Uterus Man*

Es imposible terminar una aproximación a esta artista sin abordar una de sus piezas más conocidas: *Uterus Man* (2013) (fig. 3), una pieza en vídeo de alrededor de 11 minutos de duración. En *Uterus Man* apreciamos la herencia de una línea de la animación japonesa como *Akira* o *Ghost in the Shell*, así como el ya conocido ensamblaje de técnicas digitales y medios visuales característico de las piezas de Lu Yang. En ella, la artista presenta al *Uterus Man* u Hombre-Útero, un superhéroe asexual de inspiración manga que utiliza diferentes partes de su cuerpo como armas contra el enemigo, expresando la maleabilidad de un cuerpo y la deconstrucción del esencialismo sexual (Rémy-Handfield, 2020, p. 112): ataques de óvulos, sangre o ADN que infligen enfermedades genéticas o cambios de sexo en el oponente; un cordón umbilical rematado por un neonato a modo de maza para golpear a los rivales... Estas partes corporales, desvinculadas tanto de su localización corporal como de su función biológica, se convierten en algo monstruoso, asociadas con discursos de agresión y destrucción (Rémy-Handfield, 2020, p. 115). En las secuencias del vídeo, el superhéroe vuela sobre una compresa alada a modo de *skateboard* y conduce un vehículo en forma de pelvis. Interpelada sobre una posible vertiente feminista en su trabajo, Lu lo niega e insiste en su componente humorístico: "Lo utilizo para reírme de la gente (...). El género sólo existe en el contexto de la sociedad" (Feola, 2017). La artista rechaza de hecho, adscribirse a un género determinado, así como resiste la etiqueta de artista china. Declara además haberse inspirado en el artista asexual Mao Sugiyama, quien se desprendió quirúrgicamente de sus genitales y los sirvió en un banquete, para crear a su superhéroe.

Uterus Man ofrece múltiples lecturas en torno a cómo el cuerpo, en el escenario posthumanista, está sujeto al cambio, el conflicto y la mutación. En este sentido, Rémy-

Handfield retoma la discusión de Parisi en torno a la relación tanto entre biología y tecnología, como entre sexo y género:

la mutua retroalimentación entre biología y tecnología señala una proliferación impredecible de mutaciones moleculares que levantan preguntas, no sólo sobre el sexo humano, sino lo que entendemos por cuerpo, naturaleza o materia (Parisi, 2004, p. 4).



Fig. 3. *Uterus Man* (2013)

Los caracteres sexuales, por tanto, se desligan del género, liberándose del carácter de identificador que la sociedad binaria les impone. Ya no sirven para diferenciar e individualizar el cuerpo, sino que se convierten en una construcción maquina para la conexión y transmisión de información (Parisi 2004, p. 39). Los elementos y sustancias que componen al *Uterus Man*, del mismo modo que las capas mediáticas que le dan materialidad virtual, suponen un sistema imposible de reducir a aspectos meramente biológicos y sociales. Parisi insistirá, por tanto, en la necesidad de una nueva ontología *queer* basada en la abstracción de las relaciones afectivas, en la que las identidades ya no necesitan de prótesis para definirse (Rémy-Handfield, 2020, p. 110). De la misma manera se pronuncia Haraway al imaginar lo *cyborg* como un posible terreno de libertad:

La imagería del ciborg puede sugerir una salida del laberinto de dualismos en el que hemos explicado nuestros cuerpos y nuestras herramientas a nosotras mismas. Significa al mismo tiempo construir y destruir máquinas, identidades, categorías, relaciones, historias del espacio. (Haraway, 1994, p. 311)

De esta manera, el concepto de identidad en *Uterus Man* trasciende los roles convencionales de género, modelando un ser que desafía los estereotipos (Pollack, 2018, p. 137). *Uterus Man* no sólo apunta a la subversión del dualismo sexual y de género que ha sostenido el sistema; en esta pieza se prefigura el territorio postdigital y posthumano que sueña su desaparición a través de la tecnología. Desde el momento en que nuestros órganos sexuales no son marca diferenciadora, sino artefactos cuya posición, funciones y significados son susceptibles de remodelación y mutilación, se allana el camino para una nueva y liberadora identidad.

4. Conclusiones

La producción artística de Lu Yang, por tanto, es una producción construida sobre ensamblajes e hibridaciones, tanto a nivel formal y estético, como conceptual. En lo formal, encontramos una mezcla mediática sustentada en el uso y perfeccionamiento de diferentes herramientas gráficas, sonoras y visuales; una mixtura que alumbró una forma visual híbrida; una heterogénesis maquínica (Guattari, cit. en Rémy-Handfield, 2020, p. 109) que cobra sentido en el marco de los nuevos medios artísticos, profundamente arraigados en la tecnología. Como algunos de sus coetáneos de la llamada Generación “Post-Pasaporte”, Lu encuentra sus referentes creativos en la cultura *mainstream* y utiliza Internet activamente tanto para la exhibición de su trabajo como para la obtención de recursos con el que conformarlo, desde recursos hasta herramientas de código abierto. La propia artista declara “No vivo en Beijing o Shanghai, vivo en Internet” (Pollack, 2018, 138), testificando las complejas intersecciones entre lo local y lo global existentes en el contexto que rodea este tipo de obras.

Asimismo, sus obras presentan toda una serie de hibridaciones conceptuales. Dividiendo su trabajo en series que abordan cuestiones concretas sus piezas giran en torno a dicotomías que la artista yuxtapone y desafía, haciéndolas coexistir en imágenes y tramas, componiendo un universo virtual en el que desaparecen y mutan. De este modo, en sus vídeos conviven imaginarios que a priori podrían parecer excluyentes, como la neurociencia y la espiritualidad, el cuerpo y la tecnología, la enfermedad y el humor. Su obra será el territorio maleable en el que estas oposiciones, finalmente, se reconcilien y fundan, inaugurando un nuevo orden de existencia.

5. Referencias

- AGUILAR, T. (2008). *Ontología cyborg: El cuerpo en la nueva sociedad tecnológica*. Gedisa.
- (2017). Del híbrido griego al cyborg. *Daimon. Revista Internacional de Filosofía*, 5, 177-186. <https://doi.org/10.6018/daimon/273111>

- BLOOMER, C. M. (2019). Brand New Art from China: A Generation on the Rise (Barbara Pollack). *US-China Review*, Spring 2019.
- BOURRIAUD, N. (2007). *Postproducción*. Adriana Hidalgo Editora.
- BRAIDOTTI, R. (2015). *Lo posthumano*. Gedisa.
- BRIDLE, J. (2014). "The New Aesthetics and Its Politics." En O. Kholeif, *You are Here: Art after the Internet*, Cornerhouse, 20-27.
- COURTINE, J. J. et al. (2006). *Historia del cuerpo: Vol. 3*. Taurus.
- FEOLA, J. (2017). Mindful Indulgence: Lu Yang's Art as Spiritual Entertainment. *Sixth Tone*. <https://www.sixthtone.com/news/1001211/mindful-indulgence-lu-yangs-art-as-spiritual-entertainment>
- GALINDO, D. (2011). *China: Vigilancia y Control. El Arte como resistencia*. https://www.academia.edu/45178427/China_Vigilancia_y_Control_El_Arte_como_resistencia
- GUO, S. X. (2020). Doubting Sex: Examining the Biomedical Gaze in Lu Yang's Uterus Man. *Immediations*, 17. <https://test-courtauld-2020.pantheonsite.io/research/publications/immediations/immediations-no-17-2020/sophie-xiaofei-guo>
- HARAWAY, D. (1994). Manifiesto para *cyborgs*: ciencia, tecnología y feminismo socialista a finales del siglo XX. En D. Haraway, *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*, Cátedra, 251-311.
- HUBER, J. & ZHAO C. (eds.) (2013). *The Body at Stake. Experiments in Chinese Contemporary Art and Theatre*. Transcript Verlag.
- KIM, K. (2017). Digital and postdigital 3D animation in the contemporary Chinese art scene: Miao Xiaochun and Lu Yang. *Journal of Chinese Cinemas* 11(3), 227-242. 10.1080/17508061.2017.1376553
- (2019). Postinternet Art of the Moving Image and the Disjunctures of the Global and the Local: Kim Hee-cheon and Other Young East Asian Artists. *CLCWeb: Comparative Literature and Culture* 21 (7), 1-17. <https://doi.org/10.7771/1481-4374.3657>
- LAMARRE, T. (2017) The animation of China: An interim report. *Journal of Chinese Cinemas*, 11(2), 123-139: <http://dx.doi.org/10.1080/17508061.2017.1325121>
- Lu Yang [LuYang] (10 nov 2011). Reanimation! Underwater Zombie frog ballet! [Video]. Vimeo. <https://vimeo.com/31934905>
- Lu Yang [LuYang] (31 mar 2014). Cancer Baby [Video]. Vimeo. <https://vimeo.com/90603945>
- Lu Yang [LuYang] (21 nov 2014). Lu Yang Arcade Live [Video]. Vimeo. <https://vimeo.com/112546764>

Ana Isabel Galván García de las Bayonas

Lu Yang [LuYang] (30 sep 2015). Delusional Mandala by LuYang [Video]. Vimeo. <https://vimeo.com/141005910>

MANOVICH, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios*. Paidós.

MARTÍN PRADA, J. (2017). Sobre el arte postInternet. *Revista Aureus*, 3, 45-51. https://www.juanmartinprada.net/imagenes/martin_prada_sobre_el_arte_postinternet.pdf

PECKHAM, R. (2010). Tortuous Visions of Lu Yang: The Bioart in China. *Digicult*, 52. <http://digicult.it/digimag/issue-052/tortuous-visions-of-lu-yang-the-bioart-in-china/>

POLLACK, B. (2018). *Brand New Art From China: A Generation on the Rise*. I.B.Tauris.

QIN, A. (2015). Q and A: Lu Yang on Art, Uterus Man and living Life on the Web. *New York Times*, 27 November. <https://www.nytimes.com/2015/11/27/world/asia/china-art-lu-yang-venice-biennale.html>

RÉMY-HANDFIELD, G. (2020). Queer Sinofuturism. The Aberrant Movements and Posthumanist Mutations of Body, Identity, and Matter in Lu Yang's Uterus Man. *Screen Bodies*, 5 (2), 106-123. <https://doi.org/10.3167/screen.2020.050210>

YOUNG, M. (2020). Where I work: Lu Yang [online]. *ArtAsiaPacific*, 118, 84-87.