

En este texto me enfrento a mí.  
A un algo que siempre ha estado latente.  
A un -yo- del pasado, ingenuo y curioso ante la vida,  
pero alevoso e impertinente ante el arte.

En contraposición de un -yo- del presente, más  
asentado y lleno de conceptos en su mente, pero  
añorando esa ingenuidad de su pasado para poder  
usarlo en su presente, en su arte.



# Índice

1. Antecedentes
  - a. Ingenua
  - b. Novata
  - c. Artista
  - d. El - yo
2. Lo virtual
3. Lo fragmentado
4. Lo abyecto
5. Conclusión
6. Índice de figuras
7. Bibliografía



# Antecedentes.



San Sebastián

/ 1929

# Ingenua

La forma de ver el cuerpo no siempre ha sido igual.

A mediados del año 2000, vivía en una pequeña casita con mis papás. Mi mamá tenía el cuadro del famoso pintor David Manzur llamado EL MARTIRIO DE SAN SEBASTIAN, de 1985; en realidad era una litografía enmarcada de 1995 que mi papá le había regalado después de una visita a la casa de un amigo de ellos, donde se encontraba el dichoso cuadro real. Yo había nacido en el 94, un año antes que mi padre hiciera ese regalo, por lo tanto, este ha existido en mis recuerdos desde siempre. Y así mismo, ha sido una de las primeras aproximaciones a mi noción del cuerpo.

Yo creo que mi mamá fue quien me pegó el gusto por el arte. Aunque cuando le pregunté a mi papá de dónde había sacado la litografía, me dijo que había ido hasta el MAMBO y la había encargado, todo para darle un súper detalle a mi mamá y conquistarla aún más.

Sin embargo, desde chiquita, fue ella quien me instó, con o sin conciencia alguna de ver el arte, de admirar su cuadro, de analizarlo, de pensarlo y tratar de encontrar esa belleza que ella tanto le veía, mientras a mí me horrorizaba.

El San Sebastián de mi mamá nos acompañaba en cada trasteo y era lo primero que se colgaba. Estuvo en la sala, el comedor, la entrada e incluso en la alcoba de ellos. Ese cuadro ha habitado toda mi casa, en cada parte de ella.

¿Cómo es de intrigante un conjunto de bultos, de sombras y colores que al juntarse de una manera en específica pueden dar todo un contexto de lo que es un cuerpo, de lo que es un género, de lo que es o no es normal?, ¿de algo por lo que puede uno sentir o no sentir vergüenza? Más que un pene, más que algo morboso o sexual, más que un hombre y su género, a mí me intrigaba como este ente, que habitaba en varios rincones de mi casa, era para mí una presencia, una existencia que a pesar de ser muy humana, en mi percepción con el cuerpo, no lo era porque tenía ciertas formas en su cuerpo que no concordaban, con lo que para mí, en ese entonces, era “ lo normal”. Me sentía observada por este ente, me sentía vigilada por él, que simplemente era un cuadro, un objeto, pero un objeto que me observaba.

La concepción del cuerpo que tengo ha sido influenciada por el porno también.

Crecer con una plataforma nueva como el internet provocó que tuviera la herramienta a la mano para poder ver varios tipos de videos pornográficos. Yo era una niña curiosa con una pantalla que me permitía ver lo que quisiera. Pero no era con morbo, a mí no me excitaba el porno, porque al acercarme a él era muy chiquita para siquiera entenderlo y la sexualidad era algo que descubriría muchísimo tiempo después.



A mí lo que me causaba era curiosidad por los cuerpos. Y sin querer queriendo el internet influyó mucho en mis primeras aproximaciones a la concepción de un cuerpo y su estética. Había miles de cuerpos diferentes que podía ver en una sola tarde de porno.

Cada video me mostraba colas, piernas, vaginas y penes de diferentes colores, tamaños, formas y eso, simplemente me intrigaba, me hacía querer ver más y más. Sin embargo, siempre vi porno heterosexual muy "convencional", si así se le puede llamar. Siempre fue un hombre con el prototipo de cuerpo socialmente establecido, ósea, alto, guapo, musculoso, bronceado y con muy poco bello en su cuerpo; junto con mujeres, delgadas, de abdómenes planos, senos gigantes y colas perfectas, y sin una sola estría, o celulitis o inclusive cicatrices. Con cabellos brillantes y sedosos, maquilladas perfectamente, con ropa sexy y casi sin una sola gota de bello en su cuerpo. Lo máximo que alteraba estos prototipos era que fuera porno interracial, o sea un hombre negro con una mujer blanca o con una mujer oriental, o etc. Pero siempre resguardando el prototipo de cuerpo ideal.

Sin darme cuenta, la sociedad creo en mí, una idea de lo que era un cuerpo bello y lo que no. De la cantidad de pelo que debíamos tener las mujeres para ser lindas y atractivas para los hombres. De que las mujeres debemos ser lindas y atractivas para los hombres (valga la redundancia). De cómo debe verse un hombre y como debe ser el tamaño de su miembro para poder complacer a una mujer. Me creo unos ideales muy irreales que en ese entonces consideraba como únicos e imprescindibles.

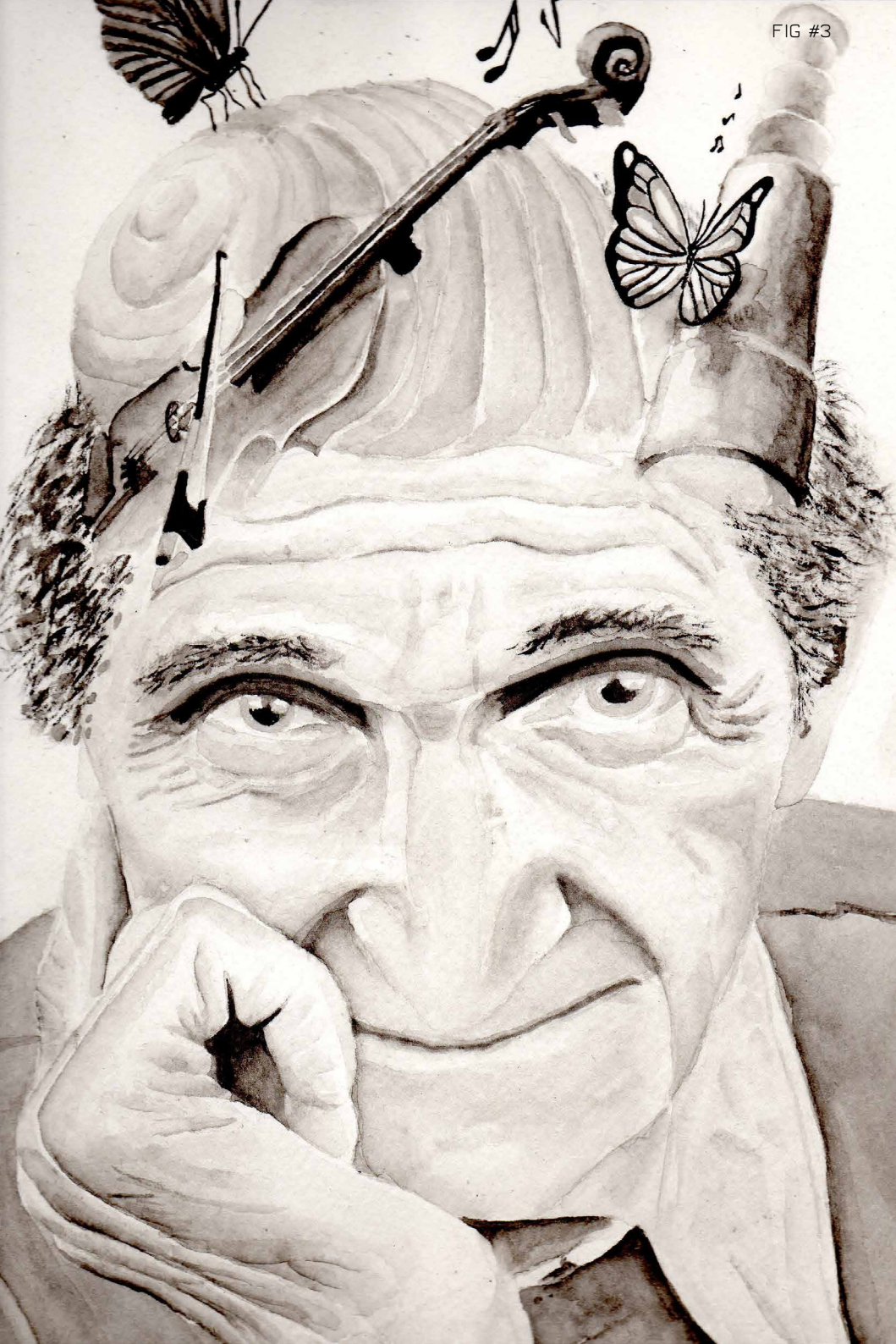


# Novata

La creatividad siempre me acompañó de una u otra forma. De chiquita mi mamá me imprimía de un pequeño cuaderno para colorear, copias y copias de dibujos que yo me sentaba a delinear con crayolas, colores, marcadores y hasta esferos.

Más grandecita tenía unas carpetas secretas, que no le enseñaba a nadie por pena, en donde guardaba dibujos que hacía de mujeres de revistas o muñecas que veía en internet.

Sin embargo, no fue muy claro que el arte era lo que me apasionaba hasta que entré a la universidad y me empapé de lo que realmente era. Yo entré a ciegas, con muchas ganas de conocer y sin idea alguna de lo que iba a ver.



“La actitud estética es la actitud del espectador. En tanto tradición filosófica y disciplina universitaria, la estética se vincula al arte y lo concibe desde la perspectiva del espectador, del consumidor de arte, que le exige al arte la así llamada experiencia estética.” (Groys,2014, p..10).

Muchas retroalimentaciones que tuve a lo largo de la carrera, me hicieron pensar que solo había un punto de vista para ver las cosas, o, mejor dicho, que solo había un punto de vista correcto para mirar al arte. Y no era por la charlatanería que yo sentía que me decían los maestros, era porque mi punto de vista para ver el arte era solo uno.

Al emprender la carrera de artes, se inicia también una cronología a nivel teórico y a nivel práctico. Es decir, en clases como historia del arte I, II, III, etc. comienza una sucesión desde el arte paleolítico hasta llegar a nuestros días, a lo que llamamos arte contemporáneo; así mismo, en el componente práctico, los primeros semestres de dibujo o de pintura, por ejemplo, nos recalcan todas las nociones del pasado, donde el objetivo del arte era representar la realidad en su imagen más fiel. Junto con esto los parámetros de calificación y de enseñanza van muy ligados los parámetros establecidos en el pasado, en épocas como el renacimiento, por ejemplo. Cánones que surgen en entorno a la representación de la espiritualidad y las divinidades, que exigen el conocimiento de un montón de normas y leyes naturales necesarias para que la representación se acerque cada vez más a la naturaleza y a su perfección. Normativas que surgen hace siglos y que se desmantelan hace años también.

“Lo que produce el pintor es, de este modo, un simulacro (eidolon, de donde deriva nuestra palabra ídolo), o sea, una representación falsa, representación de lo que no existe o de lo que no es verdad, engaño, imagen (cikon) despojada de realidad, como las visiones del sueño y del delirio, las sombras que se proyectan sobre el suelo o los reflejos en el agua. En ese sentido. La actividad del pintor es charlatanería pura y el culto de los simulacros (eidolon latreia) es la forma no religiosa de la idolatría” (Machado,2000, p.3).





[BLACKJRXIII] MLP RARITY X VINYL X OCTAVIA X FLUTTERSHY X PINKIE X DASH Traducir

gusta Acerca de Compartir Descargar Añadir a

462.123 VIEWS Desde: **CraigTownley** - 64 Videos Suscribirse 2906

91% 2331 239 Categorías: Caricaturas, Orgías, Porno HD, Sexo Duro, Tetas Grandes Sugerir

Ver más

Eliminar anuncios

 La princesa de Disney porno Drawn Hentai 14.4K vistas 3:49 73%	 Good Fox, Bad Fox (Quickly029) cavafly01 434K vistas 1:04 82%
 Sexy Sneek Protostar 258K vistas 2:06 86%	 ZEBRA LADY COMPILATION CuddlyProductions 786K vistas 6:14 85%
 Female Monsters, Aliens, and ... 7:01	 [SFM] Dota 2: hicc female slark HD 4:02
 Of Fur And Scale Quicky 025 HD 1:34	 Lusty Argonian sexed by human HD 1:09

Cargar Más Videos Relacionados

Todos los comentarios (21)

Iniciar sesión o regístrate ahora para dejar un comentario!

Comentarios populares

**PringlesCan18** 2 hace años

I think it's annoying when you're playing as Mercy on Overwatch and just as you're about to get a 4-Man res, a Hanzo shoots three arrows at you. Gets me heated. But not as heated as when I see this video. Hot stuff mate.

60 Responder

**PonyOnly** 2 hace años

fluttershy is fucking octavia like a pro

22 Responder

**duumguy** 1 hace un año

Can't believe you weebes are in to this nightmare

4 Responder

**BromyPL** 2 hace años

And that close-up on Octavia's ass... Nice

9 Responder

**whatfloatsyabout** 2 hace años

Mmmmm when will these become full length and like real porn os I'd love to fuck one

9 Responder

**NotMyAccountMom** 2 hace años

I've seen some weird shit but this is uh... well it's something

 Evil Sisters-2 Short Loops blackjrxIII 359K vistas 1:57 93%	 Futa MLP Applejack Fucks CraigTownley 327K vistas 2:12 88%
 screwingwithsfm: Custom MLP Futa Shozaburo 356K vistas 1:30 83%	 Futa Celestia x Futa Twilight blackjrxIII 486K vistas 1:56 90%

Cargar Más Videos Relacionados

Modelos de Cámaras en vivo

 Hello im Olivia, awaken my OliviaWil... 22 PARTY CHAT	 Sassy and sweet! Let's chalchal... 23 PARTY CHAT
 Canadian sweetheart. The Amy_A... 23 PARTY CHAT	 The ideal girl with a XOneInA... 23 PARTY CHAT

Cargar Mas Cámaras

Yo sentía que todos estos maestros adoraban, cual culto religioso, estas obras representativas de la realidad, que representan, porque las siento justamente eso: charlatanería pura, cliché sobre cliché. Por lo mismo, hoy me siento más segura en el campo de la no representación, de la no literalidad. Estoy agotada de la representación, eso ya tuvo su época y esa época ya pasó. Como lo dice Virilio:

“De hecho, la era de la lógica formal de la imagen, es la de la pintura, el grabado, la arquitectura, que se termina con el siglo XVIII.

La era de la lógica dialéctica es la de la fotografía, la cinematografía o, si se prefiere, la del fotograma, en el siglo XIX. La era de la lógica paradójica de la imagen es la que se inicia con el invento de la videografía, de la holografía y de la infografía... como si, en este fin del siglo XX, el agotamiento de la modernidad estuviera en sí mismo marcado por el agotamiento de una lógica de la representación pública. (Virilio, 1998. P.82)

Como lo he dicho anteriormente, el porno ha influenciado mucho mi concepción sobre el cuerpo. Pero más que una cosa obscena, el porno ha sido una herramienta para poder observar cuerpos reales y naturales, sin ropa claramente. Ahora bien, una cosa fue el porno que había en mi infancia y otra el que se encuentra en la actualidad. Esa variación de cuerpos, esa invención de corporeidades que podríamos llamar como “porno abyecto”, me ha hecho cuestionarme mucho sobre el humano, y sobre lo que se dé él hoy en día.

“No es por lo tanto la ausencia de limpieza o de salud lo que vuelve abyecto, sino aquello que perturba una identidad, un sistema, un orden. Aquello que no respeta los límites, los lugares, las reglas. La complicidad, lo ambiguo, lo mixto. El traidor, el mentiroso, el criminal con la conciencia limpia, el violador desvergonzado, el asesino que pretende salvar ... - puede haber grandeza en lo amoral y aún en un crimen que hace ostentación de su falta de respeto de la ley, rebelde, liberador y suicida. La abyección es inmoral, tenebrosa, amiga de rodeos, turbia: un terror que disimula, un odio que sonrío, una pasión por un cuerpo cuando lo comercia en lugar de abrazarlo...” (Kristeva, 1988, p.11)



Aurela Tanner

✓ Siguiendo Mensaje

Biografía Información Amigos Fotos Más ▾

Presentación

- Model en Rubber
- Model en Korsett
- Model en Crossdresser
- Support en Female masking
- Trabajó como Model en Latex Fetish
- Estudió latex en Latex
- Estudió en fetish
- Vive en Ilmenau
- De Ilmenau
- Casada
- 7.788 seguidores

Fotos



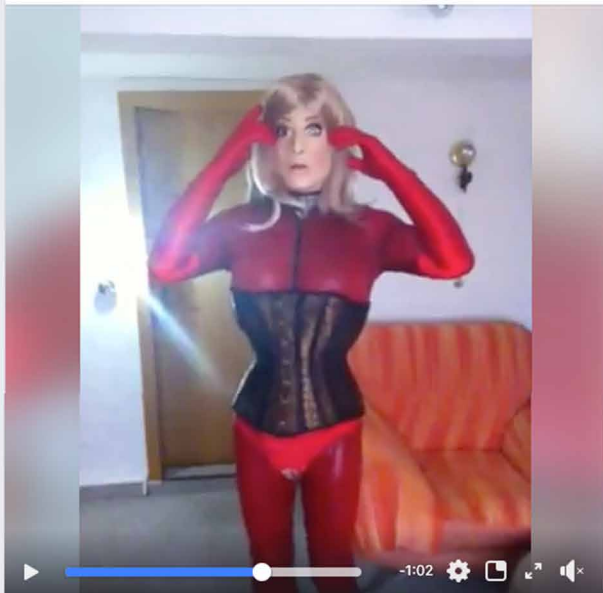
Amigos · 117



Aurela Tanner

1 de junio de 2014 ·

Aurela mit ihrer neuen Maske  
Ver traducción



456 4 comentarios 1 mil veces compartido 0 reproducciones

Me gusta Compartir



Rafira Schmengi Ich liebe deine neue Maske und dein neues Catsuit. Ganz besonders mit der geilen Perücke. Die Handschuhe sind extra, nicht an dem Suit? Wie fühlst du dich in der neuen Maske und dem Suit?

Ich liebe dich, Schatz.

Me gusta · Ver traducción · 5 años 19



Aurela Tanner Ganz toll schatz 12

Me gusta · Ver traducción · 5 años



Aurela Tanner Danke euch allen Thank you 24

Me gusta · Ver traducción · 5 años



Aurela Tanner

31 de mayo de 2014 ·

Meine neue Silikon Maske ist angekommen morgen Video und Bilder  
Ver traducción



Abril de 2018

Estaba apurada arreglándome el pelo en el baño de mi mamá, ella como raro está hablando por teléfono con mi tía, otra de esas llamadas eternas donde ella le consulta toda su vida y sus problemas. Debe ser terrible ser psicólogo con la familia propia y tener que aguantarse horas de charlas.

Yo la verdad no estaba poniendo mucho cuidado en esa conversación hasta que le escuché a mi mamá: “Pero que vea porno es normal, es parte del crecimiento que tienen los niños de hoy en día”.

Estaban hablando de mi primito que debe tener unos 13 años. Mi tía debía sonar angustiada porque mi mamá no paraba de repetir que se calmara que todo eso estaba bien.

Hasta que escuché un silencio muy largo. Es raro, porque en esas llamadas donde mi tía cuenta esta vida y la otra, mi mamá nunca se queda en silencio por tanto tiempo.

Salí y le vi la cara de extrañada mientras veía un video en su celular, que de inmediato decidió mostrarme bajo la

pregunta:

“¿Tu alguna vez has visto esto?”

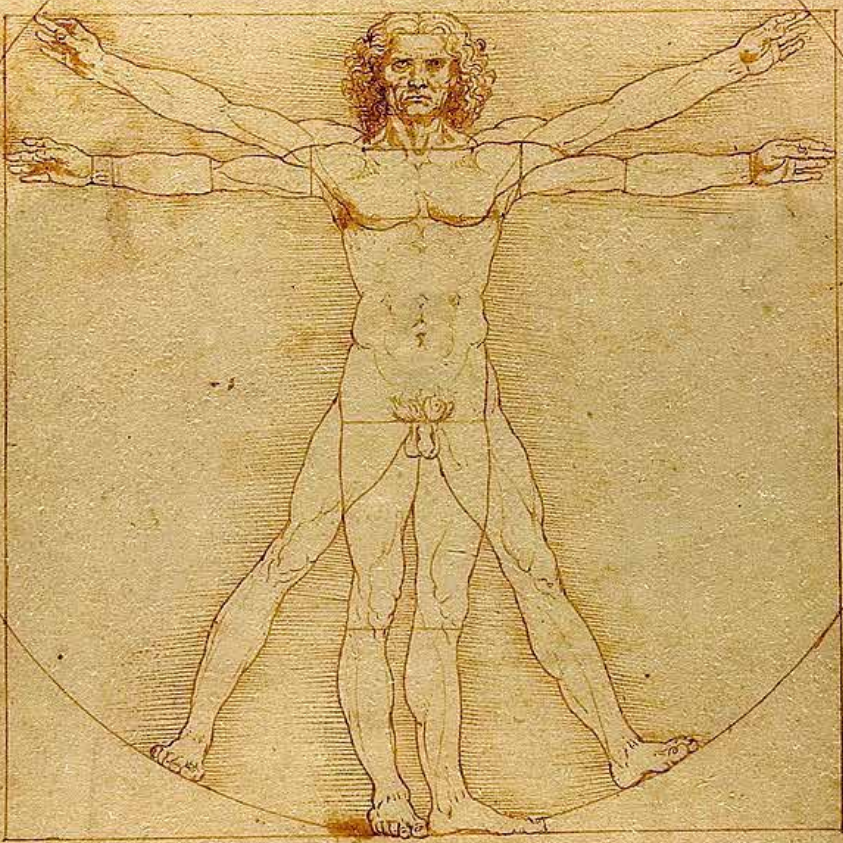
Mi tía había cogido masturbándose a mi primo mientras veía videos de internet. Hasta ese momento, normal en un niño en plena pubertad. Lo raro era el video que estaba viendo mi primo mientras se masturbaba.

El video era del Facebook de una tal AURELIA TANNER, quien aparentemente parece ser un hombre vestido de mujer, pero que no se puede asegurar con certeza, ya que tiene ropa de cuero que l@ cubre de pies a cabeza, junto con una máscara de mujer que hace que no se le pueda ver la cara. En el video la única parte de cuerpo que se logra ver es su lengua atravesando la máscara una y otra vez. Es un ente, es un ser, es un perfil en Facebook que no enseña ni una gota de piel y que aun así logra cautivar a mi primo y hacerlo masturbarse.

Es un perfil de Facebook de una persona, a la que nadie conoce, a la quien nadie ha visto nunca, en persona, (valga la redundancia) y que aunque vemos su cuerpo, a la vez desconocemos completamente como es realmente.

Es un ente que logra, que la abyección se convierta en placer, por lo menos para mi primo.

In nomine domini Amen. Hic incipit tractatus de  
 proportione humani corporis. In quo demonstratur  
 quomodo corpus humanum sit perfectissimum  
 et quomodo sit in similitudine orbis et  
 quadrati. Et quomodo sit in similitudine  
 octogoni. Et quomodo sit in similitudine  
 duodecagoni. Et quomodo sit in similitudine  
 viginti quatuoragoni. Et quomodo sit in  
 similitudine octogonorum. Et quomodo sit  
 in similitudine duodecagonorum. Et quomodo  
 sit in similitudine viginti quatuoragonorum.



Hic incipit tractatus de proportione humani corporis. In quo demonstratur quomodo corpus humanum sit perfectissimum et quomodo sit in similitudine orbis et quadrati. Et quomodo sit in similitudine octogoni. Et quomodo sit in similitudine duodecagoni. Et quomodo sit in similitudine viginti quatuoragoni. Et quomodo sit in similitudine octogonorum. Et quomodo sit in similitudine duodecagonorum. Et quomodo sit in similitudine viginti quatuoragonorum.

In nomine domini Amen. Hic incipit tractatus de  
 proportione humani corporis. In quo demonstratur  
 quomodo corpus humanum sit perfectissimum  
 et quomodo sit in similitudine orbis et  
 quadrati. Et quomodo sit in similitudine  
 octogoni. Et quomodo sit in similitudine  
 duodecagoni. Et quomodo sit in similitudine  
 viginti quatuoragoni. Et quomodo sit in  
 similitudine octogonorum. Et quomodo sit  
 in similitudine duodecagonorum. Et quomodo  
 sit in similitudine viginti quatuoragonorum.

FIG #6

## La Artista

Después de estos sucesos de mi vida, me di cuenta que no sé qué es el cuerpo y que durante mucho tiempo he estado en una constante búsqueda de entenderlo y tratar de encontrar su significado.

En un principio, cuando era niña, las nociones estaban claras. Gracias al internet, a mis primeras aproximaciones al porno y a los cuadros de mi mamá, un cuerpo era un conjunto de piel, que contaba con cabeza, brazos y piernas, en proporciones perfectas. Muy a lo Da Vinci y su hombre de Vitruvio. Sin bellos, sin gordos, sin cicatrices, sin estrías, sin ser real básicamente. Mi noción corporal estaba ligada a todos estos ideales renacentistas, donde se pretendía rescatar prácticas de la antigüedad clásica y se creía que todo podía ser explicado a través de la razón y la ciencia. Provocando así, que, en el estudio de la anatomía humana, la simetría, el equilibrio, la proporción, la geometría o la perspectiva fueran cánones obligatorios para poder desarrollar así cualquier arte. Cánones que hoy en día son imposibles de ligar a las nociones de un cuerpo, porque el cuerpo actual ha cambiado, se ha fragmentado digitalmente en códigos binarios y pixeles, se ha multiplicado en la web, se ha deshumanizado.

Sin embargo, este cuerpo idealizado con medidas perfectas era él cuerpo para mi, y de eso no había duda.



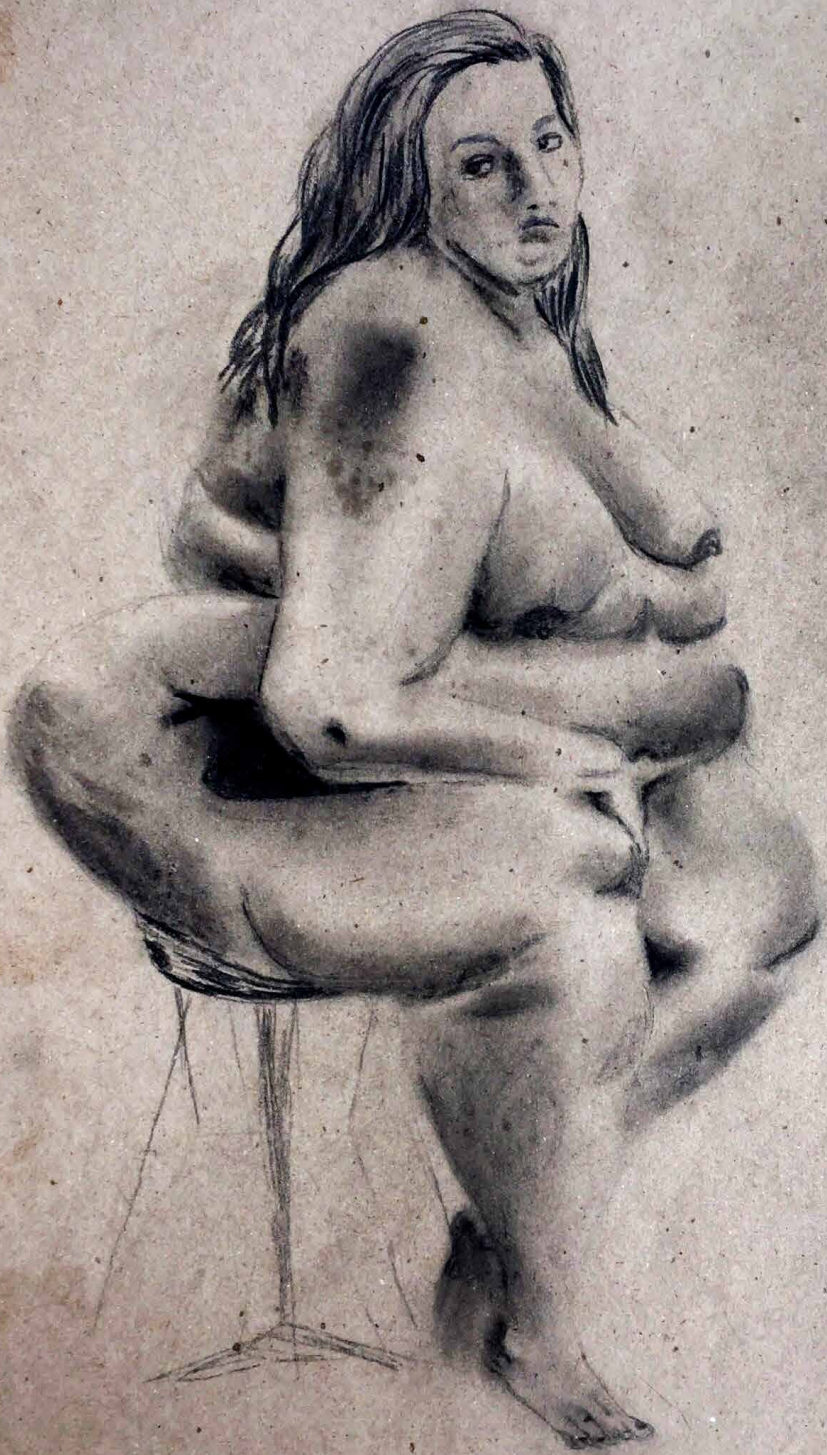


FIG #7

Un poco más adelante, mucho más empapada de la carrera de artes, que empieza con todas estas ideas sobre la representación, y hablo de los primeros semestres y lo que se enseña en las clases de dibujo por ejemplo, acompañado de la parte teórica que nos da unas nociones sobre “dudar de todo” y desbancar las convenciones que ha intentado instaurar la sociedad, el concepto fue cambiando poco a poco y un cuerpo ya no era el de un hombre o una mujer esbelta necesariamente.

Esto acompañado de nuevas imágenes del porno, donde abro un poco más el espectro y me encuentro con personas que no cumplen con esas convenciones sociales, me da nuevos conceptos corporales; donde podían ser obesos, llenos de gordos, estrías y piel colgante, podían tener pelo en todo el cuerpo o incluso no tener un género definido; podían creerse animales o simplemente ser imágenes hechas a computador. Así empiezo a cambiar un poco ese estereotipo que tenía por el cuerpo. Ver un poco más allá de ideales sociales y centrarme en la imagen que emite, en la pura imagen, en ese conjunto de luces y sombras que la componen. Apremiar más las texturas, las formas y buscar esto en herramientas que la academia me ha brindado, como lo son el dibujo y la pintura. Centrarme en la técnica donde se busca lograr contraste y texturas, en vez de buscar una copia fiel de la realidad.



FIG #8



FIG #9

Detonar en esas texturas por medio de la fotografía y fragmentar el cuerpo para que ya no sea solamente una persona que se encuentra en un cuarto, para que ya no sea un objeto que habita un espacio, sino convertirlo en el mismo espacio. Expandir estos puntos de interés que son la luz y la sombra y tratar de buscar imágenes en ellos. Todo esto sin dejar de lado el género, el sexo, la raza.

Pero en última instancia, hechos como el chisme de mi familia en donde mi primo siente placer al ver el tipo de cuerpos como el del ente con perfil en Facebook, provoca en mí que los ideales que la institución me había enseñado dejen de importarme y pase a considerar otros temas más relevantes. Como las muchas dudas que me producen cuerpos como los de Aurelia Tanner, donde el quid del asunto no está, por ejemplo, en si es hombre o mujer, en cuál es su raza, en la paleta que usa su imagen, o si la luz toca perfectamente su ser para resaltar las curvas de su cuerpo. El meollo del asunto está en que, para empezar, no sé cómo referirme a ella, a él o a eso; simplemente porque a 'este ente', la idea de humano y objeto se mezclan en su imagen, en su identidad. Causando que termine por desbanicar completamente lo que yo creía que se entendía como cuerpo.

Para empezar, la idea de la identidad siempre me ha perturbado. Siempre he recurrido a tocarla en mis trabajos, pero a grandes rasgos no la comprendo. Y no porque no encuentre su significado.

El Diccionario de google dice:

## Diccionario



## identidad

*nombre femenino*

1. Circunstancia de ser una persona o cosa en concreto y no otra, determinada por un conjunto de rasgos o características que la diferencian de otras.  
"crisis de identidad; no querían perder su identidad; a veces ni siquiera se llega a conocer la identidad de la víctima; entre las ropas del mendigo no había ningún certificado que aclarase su identidad"
2. Conjunto de rasgos o características de una persona o cosa que permiten distinguirla de otras en un conjunto.  
"nunca revelará su verdadera identidad"
3. Conjunto de rasgos o características sociales, culturales, etc., propios de una colectividad que la definen y distinguen de otra.  
"estaban temerosos de los efectos que la industrialización pudiera tener en su soberanía e identidad nacional"
4. Conjunto de datos o informaciones que definen oficialmente a una persona y permiten distinguirla de otra.  
"la policía le proporcionó una nueva identidad; había usurpado la identidad de alguien a quien yo conocí y que estaba muerto"
5. Cualidad de idéntico.  
"la homofonía es la identidad de pronunciación de dos palabras distintas que presentan diferencias en su ortografía"
6. **FILOSOFÍA**  
Igualdad de una cosa con ella misma.
7. **FILOSOFÍA**  
Proposición en la cual los contenidos representativos del sujeto y del predicado son idénticos.
8. **MATEMÁTICAS**  
Igualdad que se verifica siempre, cualquiera que sea el valor de verdad de las variables que lo componen.



Y es justamente los rasgos y características que yo asociaba con cuerpo, lo que me hacen dudar radicalmente sobre cuál es su identidad hoy en día.

Para mí, no se podía hablar de un cuerpo sin:

-Un rol que se le atribuye a cada cuerpo en función del género que ejerce. Un rol que puede recibir o dar placer, gozar o sufrir, un rol de hombre o de mujer, hetero u homosexual.

-Sin raza, sin un rostro.

Pero ¿por qué no? Si la web está invadida de casos como los de Aurelia Tanner y el mundo del internet nos hace ampliar más el panorama del cómo vemos nuestros cuerpos mismos y los de otros, cómo los proyectamos y cómo ese intento de conectarnos con las personas, produce a su vez una creación de miles de puntos de vista, que podemos acceder en cualquier lugar, en cualquier momento, y no solo verlos, también comentarlos, cuestionarlos e interactuar con ellos. Creando consigo simples paradigmas como la identidad de un ser humano.

Artistas como Cindy Sherman, que usan el autorretrato como eje principal de su obra, han sido claves en la búsqueda de identificarme a mí con el arte de otros. Verse a uno mismo como lienzo y poder comunicar cosas con el cuerpo, es algo Narcisista, podrían unos creer, pero una tarea ardua también; no por nada, Sherman, es considerada una de las mejores fotógrafas de la segunda mitad del siglo XX, y la admiración hacia ella recae en esa habilidad que tiene para materializar un mensaje mediante su cuerpo. Y para salirse de él también, porque parte crucial en sus obras es justamente eso, que la esencia de lo que ella es, no se vea, por el contrario, se desvanezca a través del disfraz, de la escenografía y de fotografía en sí.

El desvanecer su esencia es un concepto que acojo yo en mi trabajo, a raíz de esas ideas de como la virtualidad deshumaniza el cuerpo.

“La revolución efectuada por la informática en el terreno de la imagen está marcada por 3 características básicas [...] 3) Hoy se encamina rumbo a las imágenes “inteligentes”, imágenes que se saben imágenes, capaces de actuar sobre sí mismas, transformarse, perfeccionarse e intervenir en su ambiente, respondiendo a él. En rigor de verdad, esas imágenes no se ofrecen más como espectáculo, algo que se deba contemplar y admirar pasivamente, sino como objetos de manipulación, como estrategias de acción. (Machado, 2000. P.219)

Es que lo virtual también es justo el medio que nos hace transformar esa idea de identidades.

Viéndolo desde un punto de vista más superficial, las redes sociales nos han hecho mutar nuestra identidad y cambiar su concepto a conveniencia.

No solo nuestra imagen, que se multiplica en miles de fotos de perfil que hablan de nosotros, pero que en concreto ninguna lo es realmente. O los numerosos perfiles que tenemos, que dan una idea a los demás de quienes somos, una idea creada y planificada por nosotros mismos que responde a nuestros antojos y decisiones pero que fácilmente puede no ser verdad

“La imagen sintética pone en escena esa paradoja de lo real de una forma como ningún otro medio lo había hecho antes. Modernamente es el medio que más recuerda el “realismo” (mientras que las otras artes caminan sistemáticamente en dirección contraria) y, sin embargo, contradictoriamente, es el más abstracto de todos los sistemas expresivos, pues sus referentes más inmediatos son las ecuaciones matemáticas que le dan vida.” (Machado,2000. P.224)

Lucy & Bart son una pareja de artistas que tratan la idea de un cuerpo en torno más a lo “post-humano”. Lucy McRae (Holanda) y Bart Hess (Inglaterra) empiezan en un entorno académico, guiado hacia el diseño de modas,

una investigación del diseño de un futuro cercano; detonando una obra de indagación del cuerpo humano como expresión de moda y tecnología.

Me interesa como alteran la silueta humana y crean seres mutantes que llegan a perturbar y sorprender al mismo tiempo; Ellos ven como el cuerpo humano puede mutar sin abandonar su piel actual y sin hablar de género en ningún caso, porque eso ya no es relevante en la era tecnológica. Crean un arquetipo futuro, una idea nueva de como el cuerpo puede transformarse al atravesarlo con la tecnología, con la contemporaneidad, con el mañana. Un prototipo de la humanidad que existe en un mundo alternativo, en una foto, en lo virtual, que claro, termina siendo una ficción que solo es posible en esas imágenes que ellos producen.

Y es que, con lo virtual, la realidad entra en otra instancia. ¿Cómo hoy en día podemos enamorarnos de un ser a través de una pantalla? Las páginas de citas online cada vez hacen mejor efecto y día tras día se oyen más casos de cómo Sutano encontró el amor de su vida en línea. O cómo Mengano tiene una relación seria de años con otro Sutano por internet, sin haberse visto nunca. ¿Cómo es posible esto? ¿Cómo es que una pantalla compuesta de códigos binarios y pixeles nos puede provocar sentimientos y sensaciones tan reales como el amor? ¿Cómo podemos admirar y enamorarnos del cuerpo de alguien sin haberlo tocado, sin haberlo visto? ¿Cómo el cuerpo virtual ha ido remplazando el cuerpo físico a tal punto de sustituirlo?

“Hoy en día, la abstracción ya no es la del mapa, la del doble, la del espejo o la del concepto. La simulación no corresponde a un territorio, a una referencia, a una sustancia, sino que es la generación por los modelos de algo real sin origen ni realidad: lo hiperreal.” (Baudrillard, 1978. P.5)

Lo hiperreal es lo que me cuestiono, lo que ronda alrededor del cuerpo contemporáneo, alrededor del cuerpo en lo virtual, **alrededor del cuerpo que ya no es humano.**



## EL YO

En la mayoría de propuestas artísticas, el “yo” siempre ha sido mi punto de partida.

Tal vez, por la facilidad que da tener mi cuerpo a disposición completa de lo que sea que a mi mente se le ocurra.

Tal vez, de una búsqueda constante por mi identidad, como persona o como artista.

Tal vez, de un intento por ocultar quien soy bajo el rostro de alguien que no soy.

Tal vez porque es más fácil partir de mí, para hablar de alguien más.

Tal vez, porque me gusta y ya.

Cualquiera que sea la razón, el yo en mis trabajos siempre es inherente.

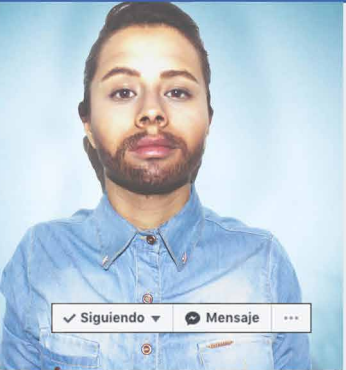
He fragmentado mi identidad, con posibles “yo”, porque aún no sé cuál es el verdadero cuerpo que yo debo habitar.

Así mismo, en esta búsqueda de ese cuerpo para habitar, el performance ha sido una herramienta recurrente. La idea de incorporarme en la piel de alguien que no soy me ha permitido cambiar mi cuerpo, no solo en su físico, sino de contexto también.

No es lo mismo, entrar en un ambiente vestida de estudiante de artes, a entrar en el mismo ambiente vestida de puta, por ejemplo. En este caso, las miradas cambian, las personas a mi alrededor me perciben de manera distinta, haciendo así que yo me sienta diferente y la forma en cómo me relaciono con el entorno se transforme a su paso. Mi punto de vista varía, me permite ver otros ángulos, me permite tomar otra posición ante la vida diferente, que no hubiera podido percibir sino hubiera estado vestida así.



David Duarte



David Duarte

Amigos

Siguiendo Mensaje

Biografía

Información

Amigos 85 amigos en común

Fotos

Más

FIG #12



María Montoya



María Montoya

Amigos

Siguiendo Mensaje

Biografía

Información

Amigos 35 amigos en común

Fotos

Más

FIG #13



Sofía Sotello Rico



Sofía Sotello

Amigos

Siguiendo Mensaje

Biografía

Información

Amigos 95 amigos en común

Fotos

Más

FIG #14

Sin embargo, la performance, para mí, no es solo un acto ante personas en vivo. La idea de lo virtual no deja de intrigarme, así que decido incluirla en mis reflexiones sobre las experiencias del cuerpo en cualquier medio o soporte. He podido fingir ser alguien que no soy sin salir de la comodidad de mi cuarto. Las redes nuevamente me han permitido suplantar perfiles en Facebook. Copio exactamente sus fotos, me visto como ellos, hago sus poses y pongo sus comentarios y sus estados. Creo nuevos perfiles donde lo único que cambia es la cara de la persona, más no su ropa su peinado o su nombre. Perfiles que pasan a ser desapercibidos para personas que no conocen al original (o sea la persona a la que estoy encarnando), ni a la copia (o sea yo). Hago un performance online, una suplantación de identidad virtual.

Ahora bien, si a esto le agregamos una identidad que ya no concuerda con lo que se considera humano, retomando un poco las dudas del capítulo pasado, la cosa se complica un poco más.

Esta idea de una ficción creada, de una ilusión que distorsiona por completo el cuerpo provoca en mí un intento de tratar de proyectar mi yo -no humano-, mi yo distorsionado, mí no -yo- y así nacen 3 personajes.

Partiendo así, de las redes sociales que yo suelo habitar y que además son el medio virtual que provoca en mí todas estas dudas respecto al cuerpo. Surgen Instagram, Wikipedia y YouTube. Tres yo, tres entes, tres seres, tres humanos que no son tan humanos.

En un principio el medio para presentarlos fue la fotografía, pero a su vez empiezo a sentir que la imagen se queda tímida en esta técnica.

En mi proceso de creación artística, el "modus operandi" que suelo usar es actuar y luego decantar; me gusta ver las imágenes y a partir de ellas construir, reinventar o hasta quitar cosas; y estos seres necesitaban esa sensación de un espacio y de un tiempo otro. Ese tiempo otro que sentimos cuando habitamos el mundo del internet y las redes, que, pese a que no es tangible, lo sentimos muy real. Que, aunque no está inscrito en nuestra noción de tiempo y espacio donde habita nuestro cuerpo físico, se convierte en -otra- dimensión, igual de real a la que habitamos.

FIG #17

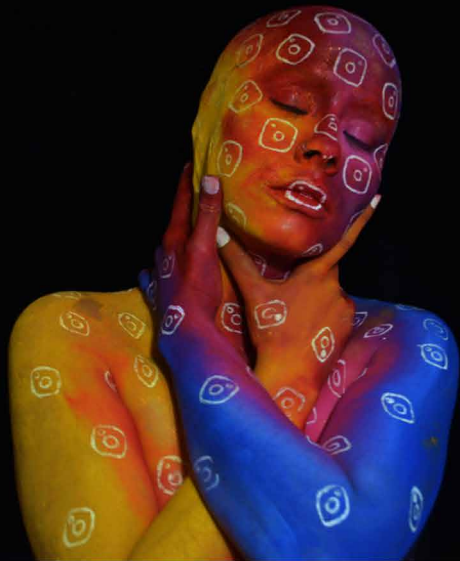
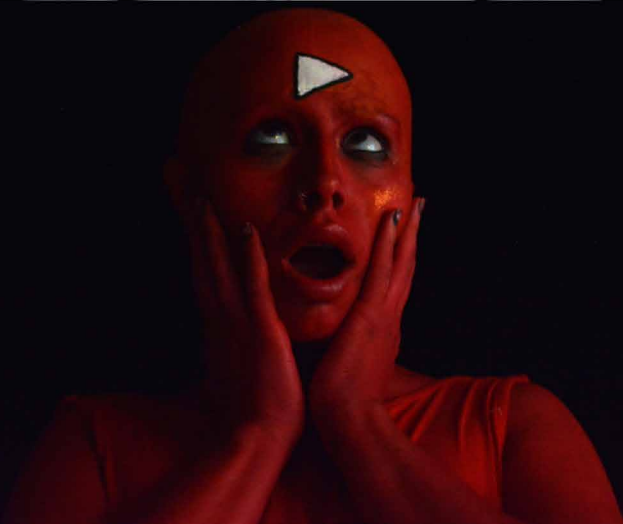


FIG #18



FIG #19





Las fotografías, en este sentido, en el que se quiere hablar de la era digital, se quedan muy cortas porque la misma era nos habla de tiempo, nos habla de velocidad, nos habla de instantes; y la foto, al ser su carácter natural una imagen estática, nos corta esta noción de temporalidad que, siento yo, en el ejercicio que hacía, requerían los entes que la estaban habitando. Por ello, cuando trataba de hacer está ficción creada donde mis entes habitaban, necesitaban un tiempo, un momento de realidad, un movimiento del cuerpo, un loop, un Boomerang.

Así también, respondiendo al entorno de donde provienen mis personajes y contestando también un poco a la era digital, aprovecho el medio de Instagram y devuelvo la imagen a donde se originó.

Entonces decidía pararme en frente de la cámara y un poco supeditada a lo que la imagen empezaba a proponer, jugaba con los videos y con los filtros de las redes. Comenzaba a notar como el tiempo real, que es ese mismo tiempo que existe en el momento en que vamos a subir una historia a Instagram, pero que pasa antes de apretar el botón de grabar para salvar la imagen que estamos haciendo, justo antes cuando jugamos con los filtros que van apareciendo y que van transformándonos al mismo tiempo, en vivo y en directo. Es ese mismo tiempo que los artistas del performance quieren crear al realizar sus obras con un público enfrente, para que las perciban en el mismo momento en que se están realizando. Es ese mismo tiempo en el que se empezaba a transformar y a mutar a estos seres, como su identidad se disolvía y creaba otra realidad, que solo era posible al poner los filtros.

Había una desintegración de la imagen, en cuanto a que, digitalmente hablando, de una manera más técnica, solo era una transformación de los pixeles que pasaban de un color a otro, pero que visualmente se veía como la imagen del ente empezaba a alterarse, a deformarse, y finalmente a desaparecer. Muy opuesta a esta idea que la imagen digital nos da, de que no hay pierde de datos; que

mientras guardemos en la nube, toda nuestra información estará a salvo que, si subimos la imagen a Facebook, quedará ahí para siempre y no se olvidará. Esta falsa idea de que entre más guardemos en la plataforma virtual, menos perderemos información, esta noción que solo produce una idea de almacenamiento masivo que pasa a ser acumulativo y produce consigo el mismo pierde de información que queríamos evitar, por la masividad de datos que manejamos; que queriendo guardar miles de fotos en el celular, a la hora de encontrar una perdamos las ganas por esa intensa búsqueda dentro miles de imágenes que tenemos. Así yo usaba esa misma imagen y la llegaba a degenerar por completo a perderla, porque entre más filtros le ponía yo al ente, más iba perdiendo sus características de ente y más se iba distorsionado su identidad.

Que es lo mismo que pasa cuanto más queremos reafirmar nuestra propia imagen subiendo fotos de nosotros con diferentes poses, más dispersamos dicha imagen porque más nos fragmentamos en posibles -yo-.

Tenemos miles de -yo- en el celular, en nuestros perfiles, en lo virtual, y esto me hace pensar en el "narcisismo en la era digital" donde en nuestra galería de fotos, por ejemplo, tenemos miles de imágenes de nuestra cara o nuestro cuerpo, o donde nuestro fondo de pantalla en el computador es una imagen propia; Donde llenamos nuestros perfiles de redes de nuestros rostros; donde la selfie se ha apoderado del mundo. Es un acto narcisista, al igual que el mío al ser yo en todos los personajes.

Pero ¿funciona?

El personaje de Instagram, que usaba sus propios boomerangs y sus propios filtros perdía su identidad usando el hábitat de su red; porque mediante él, como ente de Instagram, usaba su propia imagen (selfie) en su propia plataforma y mediante este tiempo real (muy performático y digital a la vez), creaba una nueva dimensión (como la que es internet) que solo era posible al usar sus filtros y con ella se desintegraba a si mismo (contrariando la idea de perpetuidad en lo digital) y así lograba un poco, reflexionar sobre todas estas cuestiones paradójicas de lo virtual que he planteado anteriormente.

Pero ¿Wikipedia y Youtube? tienen cada uno su propia

red, su propio hábitat. Entonces lo más lógico era usar el medio de cada uno para así lograr degenerar la identidad de cada uno.

Esto me abría un panorama gigante en donde debía descubrir en qué medio habitaba Wikipedia y en qué medio habita YouTube. Un panorama que no estuve dispuesta a indagar y un camino en el que no me sentía capacitada para recorrer.

“Esta versión de la percepción, esta sugestión de la fotografía publicitaria, la encontramos a todas las escalas, en los paneles de la publicidad exterior tanto como en los diarios o revistas; ni una sola de sus representaciones escapa a ser carácter -sugestivo-, que es la razón de ser de la publicidad.

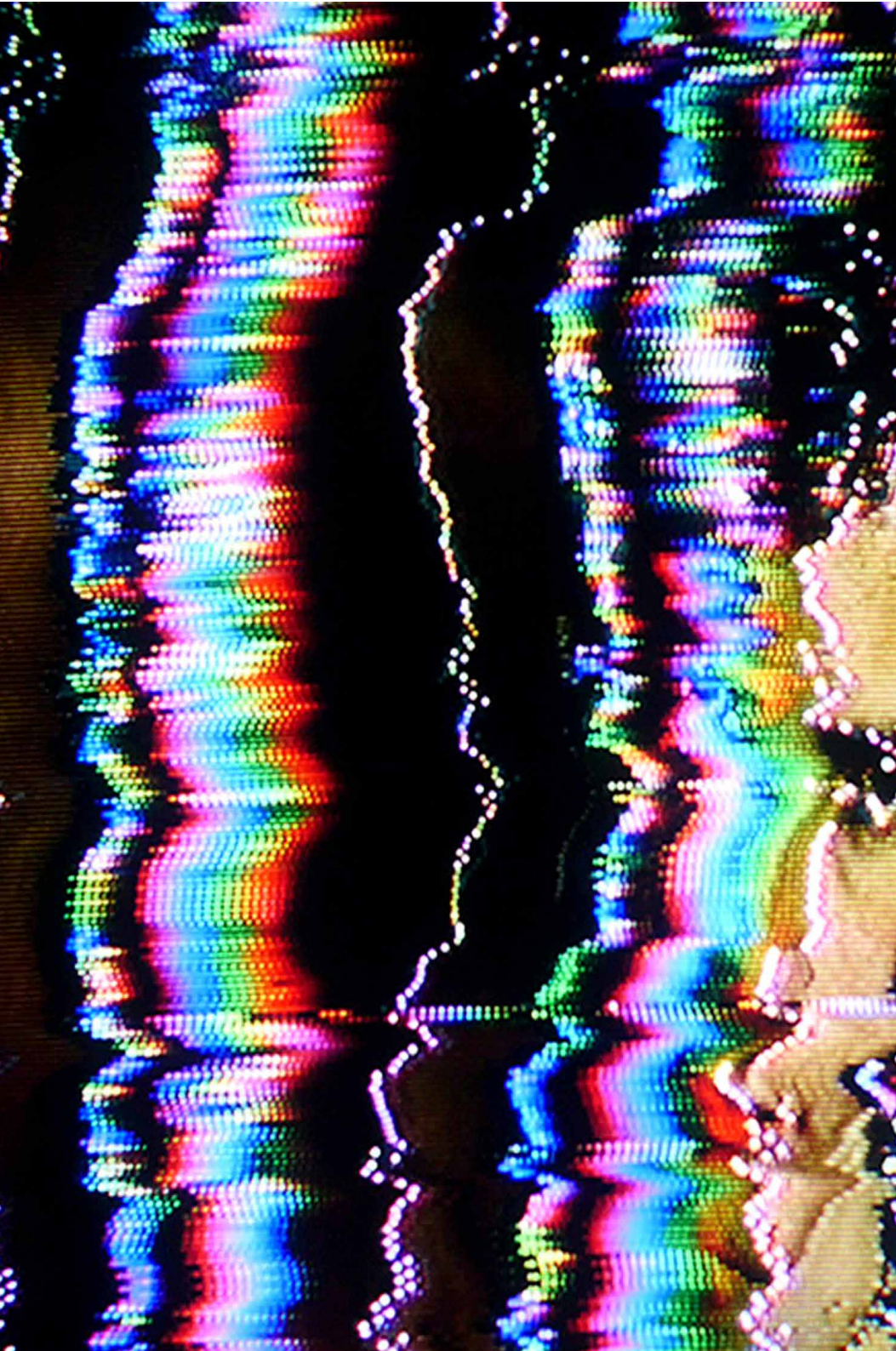
La calidad gráfica o fotográfica de esta imagen, su alta definición como se dice, ya no son garantes de una estética de la precisión, de la nitidez fotográfica, sino únicamente la búsqueda de un relieve, de una tercera dimensión que sería la proyección misma del mensaje; de un mensaje publicitario que intenta alcanzar, a través de nuestras miradas, esa profundidad, ese espesor del sentido que tanto le falta. No nos ilusionemos, pues, con las proezas publicitarias de la fotografía. La imagen fática que se impone a la atención y obliga a mirar ya no es una imagen potente, sino un cliché [...]” (Virilio, 1998. P.81)

Y aunque comparar mis entes con la publicidad es atroz; siento muy dirigidas estas palabras de Paul Virilio con respecto a la idea a la cual pretendía llegar; en estas imágenes emergen unas ganas de transmitir un mensaje que se nubla en la representación, en el cliché. Los tres entes que había creado llegaban a no tocar ideas como el género y la raza. Pero la piel humana seguía estando ahí. Seguía notándose el mismo rostro, no solo porque era la misma cara (la mía) en los tres entes, sino porque conformaban las mismas convenciones humanas, una cabeza, dos ojos, una nariz y una boca. Seguían hablando de solo rostros y dejando a un lado el cuerpo que los completaba. También seguía siendo un ente/persona que se paraba en frente de una cámara a posar, igual que los miles de millones de habitantes que usan redes sociales. Así mismo eran solo tres, que, si se les compara con la era digital y la fragmentación de nuestra identidad en las mismas redes, por ejemplo, tres era un número que le quedaba muy chiquito a lo virtual.

Mis dudas indagan más esta idea de un cuerpo

deshumanizado, de un cuerpo que ya no necesita ser tangible para considerarse real, porque precisamente esa dimensión de lo virtual, ese tiempo -otro- que está en el internet, le da una idea de veracidad y a su vez crea consigo un espacio ajeno a nosotros, un espacio que hoy en día todos habitamos pero que me atrevería a decir que muy pocos lo comprenden. Un espacio y un tiempo -otro- que empiezan a determinar la noción de lo que es el cuerpo contemporáneo.





# Lo Virtual

Regresémonos un poco a Tanner, el ente aquel que descubrí por error en Facebook gracias a mí primo y sus dilemas de pubertad. Regresemos a todas estas preguntas que me surgen respecto a lo virtual.

¿Cómo es esto posible? Decía yo en capítulos anteriores. ¿De cuándo acá el simple hecho de querer capturar un momento (como en una fotografía) se transformó en una nueva noción de realidad y de cuerpo? Se convirtió en lo virtual.

“¿Cómo no haber comprendido que el descubrimiento de la persistencia retiniana, que permite el desarrollo de la cronofotografía de Marey y de la cinematografía de los Lumière, nos hacía entrar en otro dominio de la persistencia mental de las imágenes? (Virilio, 1998. P.79)

En un principio, la fotografía surge con una serie de mitos a su alrededor que hablan de la muerte y como ésta, puede capturar una parte de nuestra alma; mitos tan infundados, que algunas personas creían que podían morir si les tomaban una foto.

Claro, sin ser tan extremistas, el punto de vista no es tan descabellado, si lo vemos en un sentido más poético, donde la cámara, como máquina de visión, captura un momento de realidad, un tiempo, un segundo de la vida, que queda grabado en el papel fotosensible y que, gracias a esto, puede ser recordado por décadas. Es acá donde la fotografía encuentra su primer problema y es distinguirla entre sí es un original, una imagen o una copia.

Barthes, en su texto *La cámara lúcida* hace un desglose exhaustivo sobre la fotografía y dice que, en este primer problema, ciertamente el hecho de no ser producida por la mano humana, le quita su carácter de copia, sin embargo, es una imagen, pero no necesariamente opuesta a un original. Así mismo dice que, las dificultades de su interpretación están en la pretendida transparencia de la fotografía, refiriéndose a que una foto es siempre invisible ya que no es a ella a quien vemos, sino la imagen que esta produce.



La fotografía congela al tiempo y lo detiene en relación con el pasado, es un: "esto ha sido". Entonces, no es el alma la que se captura, como algunos lo creían, pero si existe una captura de la persona, una captura del "yo", una fragmentación misma de la identidad propia. Una fragmentación de mi misma que plasmaré en mi obra, respondiendo a esta búsqueda exhaustiva que tengo por capturar diferentes -yo- en imágenes, pero ya no es simples fotografías, ahora agregándoles su tiempo.

"Igualmente, la percepción en <<tiempo diferido>>, el pasado de la representación contiene una parte de ese presente mediático, de esa <<tele-presencia>> en tiempo real, el registro del <<directo>> que conserva como un eco la presencia real del acontecimiento. (Virilio, 1998. P86)

Con la aparición del tiempo en la fotografía, o sea del video, la cosa se complica mucho más y esta idea de tiempo diferido se amplía definitivamente. Y es que no se puede hablar de la aparición del video sin empezar a tejer junto a él la aparición del internet, que nos abre aún más el panorama.

"Hoy no se puede hablar del desarrollo de lo audiovisual sin interpelar igualmente ese desarrollo de la imagería virtual y su influencia sobre los comportamientos, o más aún, sin anunciar también esta nueva -industrialización de la mirada, la expansión de un auténtico mercado de la percepción sintética, con lo que eso supone de cuestiones éticas, y no solamente las de control y vigilancia con el delirio de la persecución que supone eso, sino sobre todo la cuestión filosófica de ese -desdoblamiento del punto de vista, esa división de la percepción del entorno entre lo animado, el sujeto vivo, y lo inanimado, el objeto, la máquina de visión."

(Virilio,1998. P 77-78)

Y es justamente, ese desdoblamiento del punto de vista el que nos empieza a dar nuevas nociones de realidad y junto con ellas un desmantelamiento de los significados de lo que es verdadero y lo que es falso, y porque no, un reemplazo en estos dos términos por, lo que es actual y lo que es virtual.

Es aquí donde mi imagen virtual, toma una cara de veracidad

“Como propone actualmente la física al triplicar la noción hasta entonces binaria del intervalo: intervalo del tipo <<espacio>> (signo negativo), intervalo del tipo <<tiempo>> (signo positivo), son los conocidos; lo que es nuevo es el -intervalo del tipo- <<luz>> (signo neutro). La pantalla de televisión directa o el monitor infográfico ilustran perfectamente ese tercer tipo de intervalo.” (Virilio, 1998. P.93)

sobre mi imagen real y crea así una tercera dimensión, donde no es necesario salir de mi cama para cambiar mi cuerpo, para deformarlo, por ejemplo. Donde solo necesito una pantalla para poder multiplicar y fragmentar mi identidad o cambiar mi imagen digital.

Esa tercera dimensión a la que me refero que se crea cuando cambiamos nuestro centro de interés hacia las imágenes, hacia esa <<luz>> que al tener un signo neutro y no ser ni positivo ni negativo, como lo dice Virilio en su texto, pasa a estar tan en el centro de la balanza (la balanza de lo negativo en contraposición de lo positivo), que es casi imperceptible; provocando a su vez, ese aire de verdad y reemplazando así lo real por lo virtual.

Y es justo aquí, cuando, creo yo, que el cuerpo se empieza a definir en lo virtual.

Cundo yo decido como quiero que se vea mi cuerpo. Cuando yo puedo controlar cada detalle de él, su forma, su color, su tamaño y si no me gusta, reinventarlo nuevamente en cuestión de minutos. Cuando, si quiero fragmentarme en mil pedazos, puedo hacerlo y esto puede tomarse como real.

“No se trata ya de imitación ni de reiteración, incluso ni de parodia, sino de suplantación de lo real por los signos de lo real, es decir de una operación de disuasión de todo proceso real por su doble operativo, máquina de índole reproductiva, programática, impecable, que ofrece todos los signos de lo real y, en cortocircuito, todas sus peripecias.” (Baudrillard, 1978. P.7.)

Lo virtual me da el poder total de crear el cuerpo que quiera, y proyectarlo a los espectadores de la forma en que me plazca. Ya no es una cuestión de si es una copia o no, como se dudaba antes en torno a la fotografía, tampoco una cuestión de si es verdadero o falso, de si es real o no. Ahora es una suplantación de lo real por algo que parece real. Esta cara de veracidad, que solo es posible en esta tercera dimensión, la dimensión de lo virtual me permite hacer una variación de la propia identidad.

Por esto mismo, el eje fundamental del proyecto quiere pararse en lo actual, en lo virtual, y mediante de estas dos nociones, muy nuevas y no tan exploradas, entablar un diálogo directo por medio del cuerpo en donde la identidad ya no le concierne a un -yo- como un todo, como un entero, sino que pasa a fragmentarse a tal punto de perder su esencia, de deshumanizarse.



# Lo Fragmentado

“No más coincidencia imaginaria: la verdadera dimensión de la simulación es la miniaturización genética. Lo real es producido a partir de células miniaturizadas, de matrices y de memorias, de modelos de encargo- y a partir de ahí puede ser reproducido un número indefinido de veces.”  
(Baudrillard, 1978. P. 7)

El campo mismo de la virtualidad es un campo lleno de miniaturas, de detalles, de fragmentos. Las células miniaturizadas que habla Baudrillard, pueden ser fácilmente un pixel. La unidad básica de una imagen, que al reproducirse forma un -todo-, y este -todo- puede ser cualquier cosa, puede tener cualquier rostro y puede navegar como le plazca, en esta tercera dimensión, en este tiempo -otro-, en este, podríamos llamarlo, ciberespacio. Su territorio no existe en lo que consideramos tangible, provocando así, que ese ciberespacio donde habita sea infinito y que las veces que este pueda reproducirse, sean infinitas también.

El pensamiento visual del ordenado, o sea el pixel, es esta unidad mínima de color que nos permite construir cualquier tipo de imagen. Es el lenguaje visual que es imperceptible para los ojos, pero que, sin embargo, es inherente en la imagen digital e inseparable en nuestros conocimientos sobre esta, sobre lo virtual.

Si hay algún tipo de “materialidad”, por así decirlo, de la cual podemos partir para hablar de lo virtual, teniendo claro pues, que la idea de lo digital es intangible, el pixel es la respuesta. Este pequeño fragmento de la imagen digital es el que nos permite entenderla, es el que nos deja hacernos una idea un poco más “palpable” de que tan grande es una imagen, por ejemplo, qué tan nítida o inclusive, qué tantos colores contiene, es el que nos da una noción más “matérica” de algo que no tiene materia alguna y así mismo, nos da la posibilidad de usarla a nuestro favor y de convertirla en lo que queramos.

Pero el entendimiento por medio de la fragmentación, es algo que no solo ocurre en lo virtual; en el campo artístico es muy recurrente que fragmentemos una obra para hacer más claro su significado. “Los detalles son los que hacen las obras maestras” es una frase de cajón un poco cliché, pero que explica justamente esto. Cualquier tipo de obra de arte puede analizarse más fácilmente si se separa, si se fragmenta, si se evalúan cada uno de sus detalles por aparte. Es una herramienta utilizada para poder releer y así mismo reinterpretar a estas mismas.

En una pintura, por ejemplo, podemos evaluar la calidad de los detalles del pintor, si reducimos la mirada a la más mínima pincelada; esto nos da una facilidad para ejercer nuestro juicio de valor y dictaminar si es

buen o mal pintor. O por el contrario podemos analizarla dividiéndola en partes, en donde por un lado vemos las intenciones de la pintura, que quiere comunicar el pintor, por otro el periodo donde se hizo y a que movimiento pertenece o inclusive, si queremos ser más exhaustivos, podemos dividirla por colores y sacar la paleta exacta que el pintor uso. La cuestión es que al separarla y analizar cada uno de sus detalles podemos comprenderla mejor en su totalidad.

Es así, que este proyecto surge en el video, en lo digital donde cualquier cosa puede ser posible, y donde míWWW imagen usa la fragmentación para desvancer ese -yo- tan humano y poder convertirlo en otra cosa. Coger los detalles de mi cuerpo, manipularlos y multiplicarlos es una posibilidad gracias a la virtualidad. Pero a su vez es un intento de comprenderme, de detallarme y de tratar enter así, mi -todo-.

“La pareja <<parte>>/<<todo>> es una típica pareja de términos Interdefinidos. El uno no se explica sin el otro... En efecto, en la idea de <<todo>> o <<entero>> o <<sistema>> o <<conjunto>> existe la presuposición de la <<parte>> o del <<elemento>> o del <<fragmento>> o del <<detalle o de la <<porción>> etc. (Calabrese, 1999. P.84)

Y es más que claro, para poder hablar de una obra, que sería un todo, debemos hablar de sus partes, que serían sus detalles o fragmentos. Así mismo, para poder hablar el lenguaje virtual, debemos fragmentarlo hasta el más mínimo detalle. La una no se explica sin la otra.

Para yo poder hablar de mi identidad, he decidido dividirla en otras identidades, y hablo desde la puta, desde los Facebook recreados, y desde los tres entes, todos ellos y cada uno, identidades diferentes. El análisis de mí misma por medio de la -parte- es materialmente evidente. Sin embargo, lo prudente ahora es detallarme. En el pasado, he intentado separarme en otras identidades, ya he hondado en ese todo, pero como lo dice Calabrese, el todo no se explica sus sus partes; por ello, ahora, quiero cortarme aún más.



"<<Detalle>> viene del francés renacentista (y a su vez, obviamente, del latín <<detail>>, es decir, <<cortar de>>.

Esto presupone, por tanto, un sujeto que <<corta>> un objeto. El hecho esta ulteriormente confirmado por la existencia del reflexivo <<cortarse>>, es decir, cortarse a sí mismo.(Calabrese, 1999. P.86)

El autor en su texto: la era neobarroca, tiene todo un capítulo dedicado al detalle y al fragmento, los define por aparte, pero al final concluye que a pesar de ser tan diversos entre ellos "acaban por participar del mismo <<espíritu del tiempo>>, la pérdida de la totalidad." (P.105). Entonces, el detalle habla de una acción que traduce ese hecho de "cortarse a sí mismo", como un intento también, de comprenderse, a sí mismo, en su totalidad.

Esa totalidad puede ser el cuerpo mismo, y esa pérdida de la totalidad puede ser ese intento de deshumanizarlo.

A lo largo de estas páginas, se ha visto como se fragmenta una identidad por medio del performance. Como está, ha tomado varias caras, pero no ha logrado en sí desvanecer su esencia. porque esta identidad aún conserva su entidad.

No se ha fragmentado hasta su punto más mínimo, hasta su unidad básica, porque ese -todo-, que en este caso vendría siendo -el cuerpo- sigue siendo ese mismo -todo- en las fragmentaciones. Precisamente porque el performance, como técnica necesita de este -entero-, necesita de este -cuerpo-. Claro que se ha separado y dividido, pero el quid del asunto es que debe cortarse aún más, como lo hace un pixel para poder formar así cualquier imagen y dejar su esencia en totalidad.

Por ello, si he decidido usar mi imagen nuevamente, pero en esta ocasión no la usare como un cuerpo completo, sino que la fraccionare en partes, para poder crear otro ser, otro ser que sale de mi pero que al dividirse pierde mi esencia y al componerse nuevamente a partir de las fracciones, crea una nueva.

Porque Tal vez, para deshumanizar un cuerpo y tratar de comprender mejor lo que es su identidad, sea necesario, diseccionarlo en porciones más pequeñas.





Lo obyecto

¿Disecionar un cuerpo? ¿Cortarse así mismo?

Las dos expresiones nos remiten a: dividir, separar, descomponer, incluso descuartizar, por lo que se trata de un humano. Todas palabras con un imaginario visual, que, al tratarse de una acción a uno mismo, puede causar sensaciones como: repugnancia, asquerosidad, amoral, abyecto.

Pero la abyección no es un término nuevo en este escrito. Anteriormente, se definía como Aquello que perturbaba un sistema o que no respetaba los límites, según Kristeva. Todo esto dirigido hacia un contexto donde se trataba de explicar las sensaciones provocadas por ese porno de seres extraños que justamente rayan con el límite de lo humano, con el rompimiento de las leyes que establecen el sexo entre -cuerpos- produciendo posibilidades de sexo entre -seres-.

Sin embargo, ahora, un poco más adentrados en el tema de lo que concierne a la virtualidad y como está se conecta con la fragmentación de la identidad; lo abyecto viene como un concepto que terminará de cerrar esta relación, tan adyacente.

Es justamente la brecha digital la que nos quita los límites ante la vida, ante el cuerpo y ante nuestra percepción sobre ambas. La que nos quita incluso las leyes físicas, al poner a nuestro alcance, un ciberespacio infinito, en el que nuestra imaginación es la frontera más cercana.

La tercera dimensión, la realidad virtual en la cual, nuestro cuerpo, como -entero-, como -objeto- con cualidades tangibles, nos queda simplemente pequeño porque la era digital, nos confronta a nosotros mismos y nos demanda así, el dividirnos, el distorsionarnos, el entrar en este ciberespacio como un -yo, pero un yo sin cuerpo, un yo deshumanizado.

"Lo abyecto nos confronta, por un lado, y esta vez en nuestra propia arqueología," (Kristeva, 1988, p.22)

Lo abyecto llega para perturbar nuestra identidad en lo virtual, y en ese sentido, por medio de la fragmentación, hacer un intento por entenderla de una manera que antes no hubiéramos podido contemplar, porque precisamente no la habíamos detallado tan a fondo, ni tan dispersa a la vez. Y en esta confrontación constante que tenemos con nosotros mismos, se genera un movimiento dicotómico, un movimiento de -yo- y de -no yo-, en el que nosotros somos el punto de partida siempre. Y es más que lógico, porque ante la vida, para entender cualquier cosa, para hablar de cualquier

tema, debemos sacar las ideas y los pensamientos de nosotros, de nuestra mente. Ellos deben atravesarnos en ese intento de salida al mundo exterior y así mismo volver a nosotros, en ese intento de comprensión de lo que ese mundo exterior nos dice. Es un movimiento, repetitivo, constante, un ir y venir que, según Kristeva, se torna centrípeto porque el yo termina siendo el centro de todo.

La virtualidad se teje en conjunto con la abyección en tanto a que nos cambia las reglas, los límites y los lugares; en tanto a que es juez y cómplice al mismo tiempo. Pero también se construye junto al fragmento, que tanto incita ese "cortarse a sí mismo", ese deshumanizar el cuerpo, hablando así de esas pulsiones de la vida y la muerte.

Sin embargo, lo abyecto también nos habla desde el Narcisismo, en cuanto que ese movimiento repetitivo (yo - no yo) tiende a situar ese -yo- como un centro del sistema. Como una acción de salir de un -yo- para al final, después de todo un viaje, volver a este (Como un boomerang, en lo virtual).

Un narcisismo que no quiero tomar de manera peyorativa o reprobatoria, por al contrario, de una manera natural de como de como "lo abyecto aparece para sostener -yo- en otro" (Kristeva, p. 24)

El narcisismo también es detonante de esta obra en cuando a que parto de mí, de mi ser, de mi identidad, de mi cuerpo para elaborarla conceptual y físicamente. Pero no de una manera egocéntrica, donde ese -yo- esta en mí y sale de ahí; sino por el contrario, en cuanto a que ese -yo-, se libera de mi cuerpo, para entrar en este tiempo -otro- que le permite transformarse, dividirse en partes, detallarse y así releer su imagen, resignificar, re entenderla.

"Entonces el narcisismo aparece como regresión operada antes del otro, como un retorno hacia un refugio auto-contemplativo, conservador, autosuficiente" (Kristeva, 1988.

p. 23)

Pero al final, en ese intento de comprensión, retornar a mi. Al igual que un boomerang es inevitable hoy en día, ya que, en el mismo intento de "des-humanizar", la misma palabra requiere de -humano- para des-hacerse



## Conclusión

La construcción de la imagen propia es esa representación mental que se obtiene de uno mismo. Esta autoimagen, no es más que una fotografía interna; el resultado de la forma en que una persona se ve así mismo; de la manera en que otras personas la ven, y la retroalimentación de estas dos figuras. Sin embargo, hoy en día la virtualidad atraviesa todos estos conceptos y se asienta en cada uno de ellos, transformándolos y mutándolos de maneras que no se habían contemplado antes de que la era digital nos traspasara.

Esta obra quiere, más que dar un dictamen, un juicio de valor o una respuesta sobre cómo afecta la virtualidad a nuestro cuerpo, a nuestra concepción de él y a nuestra identidad. Emplear algunas dinámicas que la era digital usa, para atrapar a los hombres.

Dinámicas como el video, que posee una cara de veracidad y una noción de un tiempo -otro- que solo lo virtual puede otorgarle.

La fragmentación, que es inherente en la identidad vista desde lo virtual y a la vez es una herramienta, de investigación y análisis en diferentes campos de estudio. El narcisismo como práctica personal abordada a lo largo del recorrido en el arte, y como respuesta al hecho de que todo el tema se teje a través de ese hablar de uno mismo.

La abyección, como ese puente entre la fragmentación, la virtualización y el narcisismo.

Y, en última instancia, como un resultado de esta búsqueda

por querer re-conocerme a mi en otros, el punto de encuentro termine siendo mi cuerpo propio, el volver a mí misma. Porque al intentar "des-humanizarme" no podía dejar de lado mi parte de humanizarme, porque entonces lo que lograría sería "des-hacerme".

Así, como un boomerang en lo virtual, como un narciso en lo abyecto y como un todo que nunca se separa de su fragmento, recordar lo enajenada que se encontraba esa niña que fui alguna vez, al situarse en un espacio y reconocer un cuerpo, como un ente, que, a pesar de lucir muy parecido a ella, definitivamente no era el suyo.

Esa extrañeza, esa sensación de asombro y horror al mismo tiempo, ese pedacito de realidad que solo era posible en la mente de esa niña, que solo era posible en ese espacio, que solo lo lograba ese ente. Ese ente que siempre ha estado latente.

Ese querer de la artista, hacer que el espectador se sienta como esa niña ingenua.

## Agradecimientos

A Jenny, mí madre, por insertarme en el arte. A Lucho, mí padre, heredarme la habilidad del artista. A Sandra, mí asesora, por poner orden en el caos de mi mente. A Piti, por esas charlas del cuerpo y la virtualidad que, de un modo extraño e irracional, produjeron estas ideas. A Alejo, por apoyarme en cada parte de este proceso. Y por último a mi inconciente, por estar siempre latente.

# Índice de figuras.

Fig 1: Fotografía del cuadro San Sebastian de mi casa

v

Fig 2: Dibujo a lápiz 2009

Fig 3: Acuarela de 2015

Fig 4: Sacado de:

[https://es.pornhub.com/view\\_video.php?viewkey=ph59a830e34b32c](https://es.pornhub.com/view_video.php?viewkey=ph59a830e34b32c)

Fig 5: Sacado de:

<https://www.facebook.com/aurela.tanner/videos/1422144814729676/>

Fig 6: Hombre de vitruvio de Leonardo da Vinci

Fig 7: Dibujo en carbóncillo 2015

Fig 8: De la serie Heridas de Guerra, 2016

Fig 9: De la serie Heridas de Guerra, 2016

Fig 10: Sacado del diccionario de google

Fig 11: Registro de un performance, 2014

Fig 12: Fotografía digital en la plataforma de Facebbok.  
Suplantando a David Duarte, 2017

Fig 13: Fotografía digital en la plataforma de Facebbok.  
Suplantando a Maria Montoya, 2017

Fig 14: Fotografía digital en la plataforma de Facebbok.  
Suplantando a Sofía Sotelo, 2017

Fig 15: Scrren de un filtro de Intagram

Fig 16: Screen de un filtro de Intagram

Fig 17: Fotografía digital 2019

Fig 18: Fotografía digital 2019

Fig 19: Fotografía digital 2019

Fig 20: GlWe: [www.glichart.com](http://www.glichart.com)

Fig 21: Glich de Pixel: [www.dreamstime.com](http://www.dreamstime.com)

Fig: 22: Fotgrafía digital en glich, 2019

## Referentes:

Calvino, I. (1972). *Ciudades invisibles*. Italia, City, Giulio Einaudi

Virilio, P. (1998). *La máquina de visión*. Madrid, España: Cátedra.

Kristeva, J. (2006). *Poderes de la perversión*. CDMX, México: Siglo XXI.

Machado, A. (2000). *El paisaje mediático*. Buenos aires, Argentina: Universidad de Buenos aires.

Baudrillard, J. (1978). *Cultura y simulacro*. Barcelona, España: Kairós.

