

La construcción de cuerpo e identidad en las artes mediales

Publicado en la revista **Progresivo de la Fundación Universitaria Bellas Artes. Edición 25, Mayo de 2013. Páginas 2-16. ISSN: 2256-4160**

Autora: Claudia Fernández

Biografía de la autora: Claudia Fernández

Diseñadora Industrial de la Universidad Pontificia Bolivariana, Medellín, Colombia. Master of Arts in Design de la Creative Academy, Milan, Italia. Candidata a doctora en Diseño y Creación de la Universidad de Caldas. Docente, investigadora y coordinadora del área de proyecto en Diseño de Vestuario de la Universidad Pontificia Bolivariana.

Website: www.proyectomedussa.com

Breve descripción

El siguiente artículo explora en primera instancia nuestra preocupación particular por el tema de la identidad en la contemporaneidad, como inquietud particular desde la óptica de nuestro objeto de estudio: el vestido como objeto de diseño y el vestir como práctica cultural contextualizada, que indefectiblemente nos devuelve a una pregunta por la situación de cuerpo hoy. A partir de allí buscamos revisar las maneras en que las artes mediales han contribuido a la reconfiguración de una idea de cuerpo en el momento actual, transformando las certezas, expectativas y ansiedades que la cultura y la sociedad ponen sobre el mismo, y que conllevan en última instancia a una revalorización de la idea de quienes somos en un momento en que nuestra materialidad física, nuestra apariencia y nuestras maneras de comunicarnos e interactuar con el otro están atravesadas por otras espacialidades y otras mediaciones.

Objetivo general: revisar los planteamientos de algunos autores alrededor de la construcción de cuerpo que proponen y promueven las artes mediales, para extraer algunos conceptos clave que nos lleven a comprender el estado actual de la reflexión sobre el arte, los nuevos medios, el cuerpo y la identidad.

Palabras clave: artes mediales, cuerpo, identidad.

Cómo comprender el cuerpo y la identidad en los entornos virtuales y en las artes mediales. Conceptos teóricos.

De la mano de algunos autores nos dirigiremos a observar algunos conceptos importantes a la hora de comprender las maneras en que está siendo comprendido el cuerpo tras el advenimiento de las nuevas mediaciones. Exploraremos también algunas ideas que reformulan nuestra concepción tradicional de identidad como algo estático y determinado que ofrece certezas sobre el otro y para el otro y, que en el momento contemporáneo y en especial con la llegada de los nuevos medios alteran la concepción de quienes somos sobre todo cuando carecemos de un cuerpo material que nos anticipe y nos defina

El cuerpo como imagen en las nuevas artes mediales

Como bien nos ha ilustrado Debray (1994), podemos dividir la historia del hombre a partir de la definición de sus técnicas de transmisión, es decir, a partir de tres momentos mediáticos a los que él ha llamado logosfera, grafosfera y videosfera. A cada una le corresponde una modalidad de existencia que es respectivamente, viva, física y virtual. Como bien nos no explica el autor, ninguna excluye a la otra sino que por el contrario se imbrican. La videosfera, como la medialidad que más nos atañe en este ensayo, tiene como horizonte intemporal y soporte a la actualidad (innovación) y a la inmaterialidad (pantalla). Es este el contexto desde el cual nos paramos para definir nuestras ideas sobre cuerpo e identidad. Un contexto donde predomina la imagen y el ojo sobre los demás sentidos. En los nuevos medios, definidos por su carácter visual, el cuerpo se vuelve imagen e información. Imagen como representación pero también como símbolo de un yo que no puede estar siempre físicamente presente, y es a partir de allí que se hace pertinente preguntarse por la experiencia del cuerpo y de la

identidad en los nuevos medios y los aportes que el arte hace a este respecto, desde una intencionalidad a veces definida, otras veces menos consiente, pero que pone de manifiesto una preocupación existencial en un momento donde las preguntas acerca de la naturaleza de lo humano frente a la tecnología nos ocupan de manera categórica.

Frente a esta naturaleza visual del cuerpo en las artes mediales y de manera general en la visualidad, algunos autores nos presentan conceptos interesantes que exploran la idea de cuerpo como imagen y cuerpo como medio. Para dilucidar esta aproximación traeremos a nuestra reflexión las tesis de Bernardette Wegenstein en su libro *Getting under the skin* (2006) y a Hans Belting con sus textos *Antropología de la imagen* (2007) e *Image, médium, body; a new approach to iconology* (2005).

La tesis de Belting nos ayuda a comprender la manera en que aun tratándose de medios no físicos, el cuerpo sigue manifestándose y nuestra identidad, sea real o ficcionada se referirá a un ser que existe más allá de su representación. “Cada vez que aparecen personas en una imagen se están representando cuerpos. Por tanto, también las imágenes de esta naturaleza tienen un sentido metafórico: muestran cuerpos pero significan personas” (Belting, 2007, p.110). Adicionalmente, esos cuerpos entran en relación con otros, es decir sociabilizan en entornos que van desde obras de arte de naturaleza interactiva, abierta y compartida, hasta espacios de aprendizaje y juego, donde a cada ser se le asigna un papel; por ende la función de estos cuerpos, además de representar una esencia (real o ficticia), es asignar un rol dentro de la comunidad donde aparece.

Belting hace hincapié sobre esta idea de aparecer, recordándonos que “la persona es como aparece en el cuerpo” (Belting, 2007, p. 112). De esta manera podemos comprender a esos cuerpos del espacio virtual como cuerpos escenificados. Una condición que no es exclusiva del ciberespacio, pues en el llamado mundo real, escenificamos nuestros cuerpos diariamente mediante dispositivos como el vestido para jugar con nuestra identidad y nuestras

intenciones. A este respecto, el autor cita a Robert D. Romanyshyn cuando habla del “cuerpo como una invención cultural, andamos por el mundo con cuerpos pantomímicos en lugar de los cuerpos reales anatómicos” (Belting, 2007, p. 111).

Por su parte Bernardette Wegenstein (2006), retomando algunas reflexiones de Belting propone, a través de una aproximación a la teoría de la imagen observar las nociones de cuerpo y de medio en el contexto de los nuevos medios. Para la autora, el cuerpo en la contemporaneidad sufre un proceso de desmaterialización y destratificación. Propone estudiar el cuerpo imagen no como lo que se ha sustituido y reemplazado en él a través del tiempo, sino estudiar la configuración que resulta de la acumulación de sus partes, esto es como la sumatoria de las imágenes de cuerpo que nos ha entregado la cultura, un cuerpo de simultaneidades donde coexisten puras potencialidades. A partir de allí se pregunta qué pasará con ese cuerpo contemporáneo en el ciberespacio. Su hipótesis apunta observar los discursos que la cultura occidental ha puesto sobre el cuerpo desde la aparición de los nuevos medios. Los medios digitales, nos dice, “have produced a collective (and at the same time dispersed) consciousness of multiple subjectivities that have fragmented the body, redistributing and extending it or its traces and substitutions in cybersapace” (Wegenstein, 2006, p. 120).

En relación específica al arte, Wegenstein cita al artista e investigador en nuevas artes mediales Jeffrey Shaw y su reflexión acerca de la emergencia de una nueva era estética del arte encarnado o *embodied art*. Para el artista, la obra de arte está cada vez más encarnada en la interface y lo que al final realmente importa es la comunicación ente observadores a través de ella.

La identidad en los entornos virtuales:

El profesor Isidro Moreno en su curso narrativas hipermedia, nos ilustra dos conceptos importantes para comprender los procesos de identificación y subjetivación en los entornos virtuales, el concepto de avatar y las tipologías del yo que emergen en la interacción de y con los seres humanos al interior de los entornos virtuales.

El concepto de avatar, cuyo significado es descenso en sánscrito, “descenso de un dios al mundo de los seres humanos, un concepto similar al de reencarnación en la cultura cristiana. Los dioses hindúes pueden convertirse en distintos avatares con forma humana, pero sin participar de los sufrimientos terrenales y sin perder sus poderes divinos” (Moreno, 2002), nos permite comprender la manera en que los interactuantes en la virtualidad nos posesionamos de unos cuerpos inmateriales con los cuales podemos desenvolvemos y actuar en estos espacios. Estos cuerpos nos permiten a su vez estar dotados de atributos físicos por los cuales nos reconocemos y somos reconocidos por otros. Esta operación de encarnación lleva consigo la pregunta acerca de cómo se da esta representación de nuestro yo, de allí que el autor distinga como tipologías del yo en el espacio virtual llama el yo clónico, yo ficcional, yo epidérmico.

El yo epidérmico se da cuando el lectoautor decide actuar en primera persona a través de una webcam o de un avatar. Este yo puede adaptar su personalidad real u optar por una ficcional. El yo clónico, se da cuando el lectoautor se vale de un retrato virtual tridimensional que reproduce con exactitud su físico real. Moreno ilustra un ejemplo de las posibilidades de esta encarnación en el futuro donde la iconicidad de nuestra representación nos permite ejecutar acciones en el mundo virtual que puedan tener consecuencias en el real: “por ejemplo, entrar en un centro virtual a través de Internet y probarse un traje virtual y observarse así mismo con dicho traje, que podría ser un modelo sobre el que podría realizar modificaciones eligiendo tejidos, colores, largos... Esta selección se transmitiría a un sistema automatizado de confección (existen desde hace años) que se lo crearía con la personalización elegida” (Moreno, 2002).

El yo ficcional por su parte, permite toda suerte de posibilidades que superen incluso cualquier determinación antropomórfica. Además de una representación física estos diferentes tipos de yo plasmados en avatares, son dotados de personalidad, esto es, de características psicológicas y sociológicas que los dotan de sentido y existencia en los espacios de la virtualidad.

Sherry Turkle, autora de *La vida en la pantalla: la construcción de la identidad en la era de Internet (1997)*, nos habla también de esa multiplicidad de yo's que emergieron con la llegada de internet, haciéndonos pensar la identidad en términos de multiplicidad. Turkle, a través de diversos casos de personas que ha entrevistado, nos ilustra el juego de la identidad al que se arrojan las personas en los espacios virtuales. Una práctica común hoy en día que nos ha llevado a cuestionar la veracidad acerca de lo que las personas dicen de sí mismas y de su apariencia.

El concepto de autoría: la identidad compartida

Otro concepto importante que nos atañe en esta reflexión es el de autoría, el cual se ha sido bastante discutido y ampliamente reevaluado a partir de la emergencia de las nuevas tecnologías de información y comunicación. Las obras artísticas y literarias pasan de una producción individual donde el autor es amo y señor de sus contenidos durante todo el proceso de creación y recepción, a ser compartidas en diferentes porcentajes entre creadores y lectores o receptores. Al volverse estos últimos participantes activos, esto es, coautores de las obras a través de una gran variedad de operaciones (que no pertenecen solo al universo digital) como el reciclaje, el remix, la recontextualización, el ensamblaje y el sampleo, las representaciones y repercusiones de nuestra individualidad con las cuales definíamos nuestra identidad se fragmentan, se diluyen entre la masa de interactuantes. Un cadáver exquisito emerge haciendo que nuestros conceptos de identidad desde el yo como algo unidimensional que nos hace únicos se desvirtúen en pos de pensar la identidad como algo compartido y en constante actualización.

El cuerpo comprendido por las artes mediales. Categorías de cuerpos

Después de revisar algunas reflexiones de autores que nos aportan algunos conceptos para comprender las aproximaciones al cuerpo y a la identidad en las

artes mediales, hemos revisado algunas obras que de una manera u otra nos presentan diversas preocupaciones por el tema que nos ocupa. A través de esta selección, hemos examinado los planteamientos particulares que diferentes artistas, a partir de diversos soportes mediáticos, evidencian acerca del cuerpo y la identidad arrojándonos la identificación de cuatro categorías corporales: cuerpo interfaz, cuerpo sujeto y objeto, cuerpo piel /cuerpo vestido de otro, cuerpos frontera.

Cuerpo interfaz

Retomando el concepto de cuerpo como medio de Hans Belting, el cuerpo como interfaz, se sitúa en la figura del artista, el cual se convierte en materia plástica de expresión para los co creadores de la obra, es decir, los observadores participantes. El cuerpo interfaz, como su nombre lo dice, se fundamenta en la idea de que exista interacción, sea esta entre los participantes y un cuerpo o cuerpos que el autor ha dispuesto previamente como mediadores, o que el autor mismo sea la obra, como en es el caso de la que presentaremos como referente. En el cuerpo como interfaz la identidad del autor, como individualidad, es abandonada a las decisiones en tiempo real de los participantes, quienes plasman en él sus propias intensiones. La identidad de este cuerpo se convierte entonces en un transcurrir de acciones sobre las que no tiene control. El cuerpo como lienzo de una identidad fluida y múltiple.

Obra de referencia: Epizoo de Marcel Lí Antunez. “Performance mecatrónica interactiva presentada por primera vez en 1994. Un robot corporal en forma de exoesqueleto neumático que permite al espectador a través del ratón, controlar el cuerpo del performer”.

“La performance Epizoo permite al espectador controlar el cuerpo de Marcel.lí a través de un sistema mecatrónico. Este sistema consta de un robot corporal de forma exoesquelética que viste el artista, un ordenador, un dispositivo

de control mecánico, una pantalla de proyección vertical, dos torres de iluminación y un equipo de sonido”¹.

El robot exoesquelético ha sido denominado por el artista como *dresskeleton* que, como su nombre lo indica, puede ser entendido como un artilugio a medio camino entre un vestido y un esqueleto, en este caso un exoesqueleto en el que el cuerpo del artista entra para entrar en relación con el público interactuante. Este vestido esqueleto, se encuentra conectado a un “un ordenador y a un software original creado por el artista con el propósito de controlar las dinámicas e interacciones entre los diferentes elementos de escena [...] cuyo objetivo es ampliar las posibilidades interactivas de la escena, convirtiendo el cuerpo del artista en un instrumento tecnológico extremadamente avanzado”(Bosco & Caldana, 2009).

El cuerpo interfaz es aquí entendido como el lugar de encuentro entre el artista/obra y los espectadores, quienes tienen la posibilidad de comandar un cuerpo a la distancia. Esta práctica nos resulta lógica en la actualidad cuando pensamos en los cuerpos virtuales que comandamos en las redes según nuestros deseos; posando sobre ellos todos los anhelos y frustraciones sobre lo que somos y queremos ser, pero cuando este cuerpo es materia viviente que, aunque abandonado al uso y el abuso, es aún reconocido como el cuerpo de alguien, es difícil no sentirse apoderado de un estado de empatía pero también de un deseo de dominio, control y poder. Como expresa el mismo artista, no estamos con esta obra frente a una performance tradicional, ya que aquí “es el espectador quien controla el transcurso y la forma de la pieza. Un acto teledirigido de placer y tortura, el público maneja al artista sin mancharse las manos” (Antúnez, 1995).

Cuerpo sujeto y objeto

El cuerpo no es más que esos modelos en que lo han encerrado los diferentes sistemas y a la vez todo lo contrario, su alternativa radical.

¹ Descripción de la obra en la página del artista. <http://www.marceliantunez.com/work/epizoo/>

Este cuerpo pone de manifiesto la vieja distinción cartesiana entre el cuerpo como objeto y el cuerpo como sujeto. Con esta sentencia, Jean Baudrillard nos conduce a pensar en el cuerpo como una entidad que encierra múltiples definiciones determinadas por el ojo que lo nombra o califica, y así como no puede ser solo uno es a su vez lo contrario, no solo como su opuesto sino como lo todo lo que no se ha considerado, como es el caso del cuerpo abordado por las artes y las consideradas por muchos, trasgresiones de la ciencia.

El cuerpo del hombre incontables veces nombrado por las épocas, las disciplinas y los credos contempla en rasgos generales, desde la mirada de occidente, dos grandes experiencias: cuerpo como objeto, cuerpo como sujeto. El cuerpo como objeto sería aquel contemplado como separación, separación entre el cuerpo y "algo"; Este algo denominado como no cuerpo y que opera en mutua oposición con el cuerpo y que, dependiendo del ojo calificador ha sido llamado alma, mente, conciencia, self o subjetividad, mientras el cuerpo propiamente dicho es evidenciado como materia inerte, herramienta o maquina cuya energía vital proviene del no-cuerpo. Visión cosmogónica promovida por Platón, Descartes, San Agustín, cuerpo como confinamiento, cuerpo como carga que hay que soportar en pos de alcanzar un más allá, una forma más pura de conocimiento, la inmaterialidad.

El cuerpo como sujeto enfrentaría entonces la alternativa radical de la completa subjetividad el cuerpo vivido como "mi" cuerpo, la experiencia de incorporarse, un cuerpo perceptivo y sensible en su integralidad, aquel al que apuntan actualmente disciplinas como la arquitectura, el arte y el diseño. Pero contrario a lo que podría parecer una consecuencia lógica en el supuesto abandono del paradigma moderno, el cuerpo como sujeto, así entendido, no es el cuerpo signo de la contemporaneidad o por lo menos no el más dominante. El advenimiento de la cibercultura puso en escena un cuerpo que halla sus antecedentes en la novela de ciencia ficción pero que ahora es el cuerpo social del

ciudadano promedio. La imaginería cibercultural y sus elucubraciones tecnocientíficas promueven de manera exacerbada la idea de cuerpo como separación, son recurrentes los temas referentes a “la jaula de carne” como en la emblemática novela ciberpunk *Neuromante* (1984). El cuerpo “físico” o terminal se convierte en un impedimento para el no cuerpo que navega libremente en las redes, aunque indefectiblemente ligado al cuerpo material que requiere mantenimiento y es perecedero. (Fernández, 2009).

En el contexto de las artes mediales, el cuerpo como objeto y sujeto, es aquel abordado como lugar y acción de la obra. El cuerpo del artista, el cuerpo del espectador co creador o participante, son el lugar desde el cual cada quien contempla sus propias preguntas sobre el ser y la identidad. Quiénes somos para nosotros y para lo social y cómo somos vistos por los otros son algunas de estas cuestiones, como veremos en las obras de referencia traídas para este cuerpo.

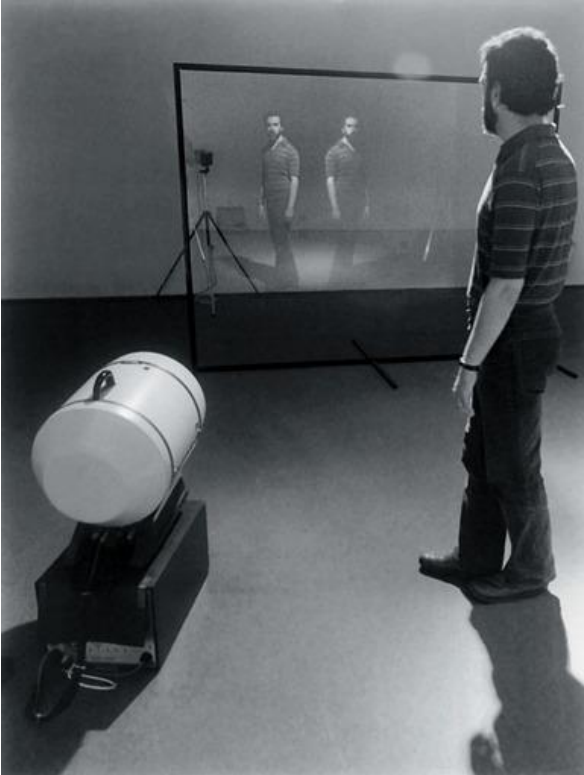
Obras de referencia: Interface (1972), Third tape (1976) y shadow projection (1974) de Peter Campus.

El artista Peter Campus ha sido reconocido por una serie de trabajos en video e instalaciones interactivas con circuito cerrado de televisión que exploran asuntos de identidad, realidad y subversión de la relación entre el observador y la obra. Tomamos aquí tres de sus obras de la década de los 70 para abordar la relación con la identidad que se plantea desde la participación del cuerpo, sea del propio artista o del espectador participante.

Interface (1972): En esta obra el espectador es invitado a superponer su reflejo sobre su imagen proyectada. “Los visitantes que entran al ambiente del circuito cerrado de video de *Interface* son confrontados simultáneamente por dos imágenes de sí mismos, una de las cuales es ‘positiva’ (la imagen del video), y la otra ‘negativa’ (el reflejo en la pantalla de vidrio). Mientras el vidrio refleja una imagen en color con contornos bien definidos, la imagen grabada en blanco y

negro, fantasmagórica e indirecta, parece más frágil, como si flotara en el espacio”.²

En *Interface*, “el observador es simultáneamente el sujeto y el objeto de la percepción” (Moran, 2010), observa su cuerpo y a la vez su doble, y ambas entidades le miran fijamente.



Installation view of Peter Campus's *Interface* at Kolnischer Kunstverein (1972) Copyright the artist.

² Descripción de la obra en www.acmi.net.au/pompidou_peter_campus.htm



Imagen tomada de: http://www.videoartworld.com/beta/reviews_int.php?id=54

Para comprender nuestra siguiente obra traeremos la descripción aportada por Electronic Arts Intermix (EAI), una organización sin ánimo de lucro para el arte que lidera recursos internacionales para el video y las artes mediales. En *Third Tape* (1976, 5:06 min, color, sound), Campus describe su obra de la siguiente manera: “este hombre trata de abstraerse a sí mismo usando antiguos métodos que recuerdan el expresionismo alemán, cubismo y surrealismo. Aspectos artísticos de la línea y el plano son desenterrados. Tal vez para ser subtulado: la guerra entre el hombre y sus objetos (the war between man and man-made objects).’ Campus presenta un sentido disyuntivo de identidad y sí a través de una simple acción de acercarse a la cara. Un hombre distorsiona su imagen, primero envolviendo su cara con la cinta, y luego sumergiendo su cara en agua con la cámara puesta en un ángulo inesperado. En otra secuencia, un auto retrato multifacético y fracturado es construido por medio de los reflejos sobre los fragmentos de un espejo colocado en ángulos discordantes. Continuando su investigación fundamental sobre ilusión y realidad, y la creación de metáforas para la trascendencia del sí mismo, Campus subvierte la noción de video como espejo haciendo énfasis en la distorsión”³ (Electronic Arts Intermix (EAI)).

³ Traducción inédita del autor.



Imagen recuperada de: <http://www.cristintierney.com/artists/peter-campus/>

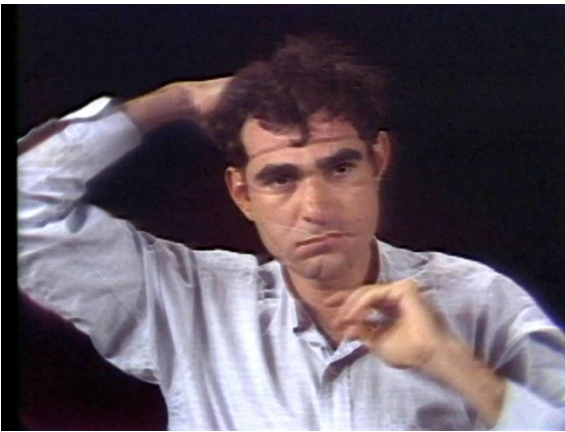


Imagen recuperada de: <http://www.cristintierney.com/artists/peter-campus/>

En un video realizado para el Walker art center⁴, Peter Campus explica el sentido de su obra *Shadow projection* de 1974. Esta pieza, nos dice, es acerca de la relación entre la sombra y sí mismo. Cuando alguien se acerca a observar la pieza, le da la espalda a la cámara y cuando se miran a sí mismos en ella, sólo pueden verse desde atrás, nunca pueden ver sus rostros aunque se estén mirando a sí mismos. “Esto enfatiza la idea de que nunca llegas a conocerte a ti mismo como lo hacen las otras personas” (Campus, 2010).

Observamos entonces, como a través de estas tres obras, las cuestiones sobre la apariencia del cuerpo y la presentación o distorsión del mismo, desde una

⁴ Para ver el video dirigirse al link <http://youtu.be/UqxBgbVgmVQ>

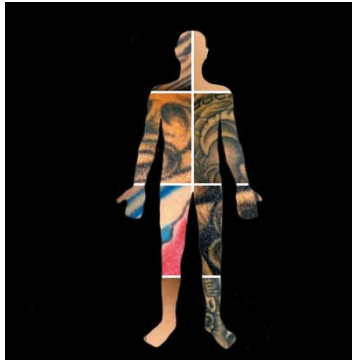
mirada directa o desde lo que en el lenguaje audiovisual se comprende como una toma subjetiva, nos devuelven la pregunta sobre nuestra propia identidad. A partir de uso de medios aparentemente sencillos, y aun más para nuestra época, nos enfrentamos a la imagen de nuestro propio cuerpo y sus posibilidades de transformación frente a la mirada propia y la del otro. De nuevo, el cuerpo se presenta como objeto y sujeto para la confrontación de la subjetividad.

Cuerpo piel, cuerpo vestido de otro

El cuerpo piel es aquel se recubre de la identidad del otro, que se viste de otros desde su apariencia pero también desde su experiencia. En los entornos virtuales nuestros cuerpos al vaciarse en avatares adquieren una piel para identificarse, se visten de otro icónicamente similar o simbólicamente distantes a nuestros cuerpos materiales. En las obras performáticas, el cuerpo piel adquiere la identidad del otro y otros a través del recubrimiento de su apariencia, esto es, de su modo de aparecer. Pueden también vestirse con la piel de ciudades distantes, o vestirse de historias de otros cuerpos vestidos como unas de las obras que presentaremos de referencia.

Obra de referencia: Skins del artista colombiano Mauricio Velásquez Posada, presentada en la Bienal Internacional de Arte y Moda Seúl 2010. Como su autor la describe “Skins es una herramienta de reflexión del otro, para comprenderlo como parte de una construcción de la propia identidad, aparte de los paradigmas que dominan y pre-disponen la percepción del otro diferente. [...] Es una reflexión sobre la experiencia aptica del espacio y en ello de la ciudad y del cuerpo, la obra permite al espectador experimentar la piel del otro y de lo otro: personas, ciudades y paisajes del mundo. Esta obra es una indagación a través de procesos y dispositivos plásticos que permiten entrever el “otro” y lo que el “otro” antepone ante “uno”: los dispositivos para hacerse presente, una construcción material y simbólica que se dispone en la superficie ante la mirada del otro que quiere inspeccionar en lo íntimo tratando de descifrar la representación que uno (el

otro) fabrica para presentarse ante el mundo... su apariencia.". Skins puede visualizarse en la página web del artista <http://morrisvel.com/>.



Superficies de contacto (2010). Fotograma de la serie *skins*. Propiedad del autor.



Fotogramas de *Skins* (2010). Bienal Internacional de Arte y Moda Seúl 2010

En otra sección de la obra llamada *dispositivos de alteridad 'corte 2'*, el performer corta su ropa, develando un cuerpo cuya piel es la piel de Nueva York en tiempo real, las imágenes de la ciudad son captadas por las cámaras de seguridad de la ciudad. La obra se puede observar en la siguiente dirección <http://youtu.be/N9amZBTBIWA>.



Montaje fotográfico de la serie *Skins dispositivos de alteridad 'corte 2'*. Propiedad del autor.

Otra sección de *Skins*, muestra el cuerpo del performer lleno de líquido, el cual mientras se vacía va llenándose de la ciudad. La pieza completa poder apreciarse en la dirección <http://youtu.be/N9amZBTBIWA>



Fotograma de la serie *Skins dispositivos de alteridad 'corte 2'*.

En otra obra conjunta entre Mauricio Velásquez y la autora de este ensayo llamada *cada uno somos fragmentos de otro* de 2011, tomo fragmentos de historias de mi seres queridos, amigos y familiares, que hablan de su relación con una prenda de vestir importante en sus vidas. Mientras se escuchan las voces en off de estas historias, mi propio cuerpo se viste de fragmentos de estas prendas.



Forgramas de cada uno somos fragmentos de otro (2011) por Mauricio Velásquez y Claudia Fernández. <http://youtu.be/pSsadcKvGHE>

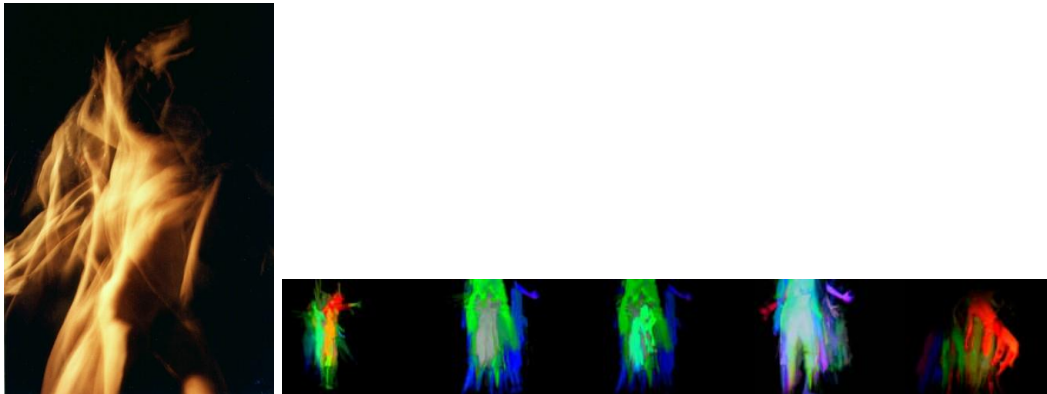
Cuerpo frontera

Este término parte de la definición aportada por Jaime del Val director del instituto Reverso y lo define de la siguiente forma: “el cuerpo frontera es anticuerpo de un sistema de formas, capaz de trascender el umbral de la pantalla total, pues es un cuerpo multiforme, que escapa a la asimilación, que adquiere formas diversas a cada momento, consciente de la contingencia, de los metalenguajes y las tecnologías en los que se hace inteligible, un metacuerpo que interviene en el propio proceso de representación y formación, consciente de la propia morfogénesis, del proceso metaformativo en el que emerge. Un cuerpo consciente de la especificidad *téchne-lógica*” (de Val, 2006, p. 38). Este cuerpo, que se define a partir del proceso mismo de su formación, de su morfogénesis, se asocia con el concepto de *imageire* de Alain Renaud, donde la imagen se hace producción de imágenes. El sujeto, según nos explica, participa hoy de una situación de experimentación visual inédita, muy de la mano de la simulación que se apodera de los otros registros de la sensibilidad corporal, en especial del sentido del tacto. “La imagen, objeto óptico de la mirada se convierte en *imagerie*, praxis operativa de una visibilidad agente” (Rinaud, 1990, p. 2).

Obra de referencia: la obra que usaremos como referencia de este cuerpo ha sido denominada *Disolución del cuerpo múltiple* realizada por el proyecto Reverso. La descripción de la misma nos viene dada por el director de la obra: “*Disolución del cuerpo múltiple* es un proyecto de fotografía, video, instalación, performance y cine generativo que explora dos proyectos interrelacionados: la representación del cuerpo como tiempo sedimentado (la estela visual y sonora del cuerpo) y la transformación que se produce en la propiocepción y los lenguajes del cuerpo al relacionarse el interactivo en «tiempo real» con la estela que el propio cuerpo está produciendo. [...] En la performance/instalación el performer/público produce la estela visual y sonora mediante el procesado interactivo en «tiempo real» de su imagen y su voz. La imagen se convierte en una estela evanescente,

una composición visual casi abstracta proyectada en múltiples pantallas transparentes, mientras la voz, espacializada y transformada se convierte en una compleja composición electroacústica. Tanto el procesado de la imagen como de la voz se producen mediante interacción del movimiento general del cuerpo, analizado a través de una cámara de vídeo” (de Val, 2006, p. 39).

Los cuerpos frontera propuestos por estas manifestaciones artísticas serán entendidos por tanto como aquellos cuerpos que pueden alternar su presencia desde cualquier materialidad. Con la participación de diversas disciplinas para la ejecución de las obras, las posibilidades de transformación y de expresión de estos cuerpos se multiplican. De nuevo, la identidad se vuelve colectividad y temporalidad inmediata con la composición de la imagen y las voces de los participantes.



Disolución del cuerpo múltiple, fotografía, 2003. Recuperado de: <http://www.uoc.edu/artnodes/6/dt/esp/val.pdf>

Direcciones que toma en la actualidad la pregunta por la identidad a partir de dichas categorías. Conclusiones

Cuerpo interfaz, cuerpo sujeto objeto, cuerpo piel/cuerpo vestido de otro y cuerpo frontera, son solo algunas de las posibles categorías que podemos extraer de los cuerpos y la identidad en las artes mediales. Dejamos a propósito de lado algunos más conocidos y referenciados, como el cuerpo protésico de Stelarc, el

máximo exponente del body art cibernético quien plantea su tesis del cuerpo obsoleto con su obra cuerpo amplificado, ojos láser y tercera mano, encarnando el arquetipo del híbrido hombre máquina en el que nos estamos convirtiendo; y el cuerpo mutante de Orlan, quien utiliza su propio cuerpo como lienzo para recrear el ideal de belleza de occidente a partir de una serie de cirugías plásticas que traen a la vida partes de los rostros de mujeres de la historia del arte como la Gioconda o La venus de Boticelli sobre el suyo propio, en aquello que ella misma ha denominado arte carnal, para reflexionar sobre estas otras consideraciones. Todos ellos hacen parte de las preguntas que se hace el hombre hoy ya que “abrumados por el sentimiento casi universal de la imposibilidad de “cambiar el mundo” los individuos cambian aquello que está en su poder: sus propios cuerpos” (Vale y Juno, s,f) y el arte ha sido sin duda el terreno más fértil de esa exploración.

Los medios que en las últimas décadas ha tomado el arte para su expansión sobre otros formatos y materialidades, no hacen más que trascender esas posibilidades para la reflexión acerca de quién y cómo es el hombre que habita la contemporaneidad, encontrando respuesta en la hibridación y la indeterminación que plantean las nuevas espacialidades de las redes y las tecnologías en constante actualización. Hemos encontrado grandes potencialidades al desmaterializar el cuerpo, sea en el entorno virtual o en la proyección del performance, también lo hemos compartido y transformado haciéndolo un cuerpo compuesto por las intenciones de otros, nos hemos visto a nosotros mismos como cuerpo que observa su cuerpo y estas, son sólo unas de las tantas posibilidades, otras tantas quedarán por venir y el arte como siempre será el llamado a representar y presentar al mundo los anhelos, las fantasías y los miedos que rondan la preguntas por nuestro cuerpo y nuestra identidad.

Bibliografía:

Antúnez Roca, M. (1995). EPIZOO . Mou NO palpis / Mueve NO toques / Move DON'T touch. Recuperado de <http://www.marceliantunez.com/texts/epizoo-mou-no-palpis-mueve-no-toques-move-dont-touch/>

Belting, H.(2005). Image, Medium, Body: A New Approach to Iconology. En *Critical Inquiry* 31,2, 302-319.

Belting, H. (2007). *Antropología de la imagen*. Madrid: Katz Barpal.

Bosco, R & Caldana, S (2009). El artista como interfaz y marcel•lí antúnez como membrana. Recuperado de <http://www.marceliantunez.com/texts/el-artista-como-interfaz-y-marcelli-antunez-como-membrana/>

Del Val, J (2006). Cuerpos frontera. Imperios y resistencias en el posmodernismo. *Artnodes*, Número 6, Recuperado de <http://www.uoc.edu/artnodes/6/dt/esp/val.pdf>

Debray, R. (1994). *Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en occidente*. Barcelona: Paidós.

Fernández, C. (2009). El vestido como vehículo de la transformación del cuerpo. Recuperado de <http://proyectomedussa.com/el-vestido-como-vehiculo-de-la-transformacion-del-cuerpo/>

Moran, M. (2010). Video: An Art, a History, 1965-2005. Recuperado de http://www.videoartworld.com/beta/reviews_int.php?id=54.

Moreno, I. (2002). *Musas y nuevas tecnologías: el relato hipermedia*, Barcelona: Paidós

Renaud, A. (1990). Comprender la imagen hoy. Nuevas Imágenes, nuevo reino de lo Visible, nuevo Imaginario. En Baudrillard, J. et al (Ed.), *Videoculturas de fin de siglo* (pp. 11-26) Madrid: Cátedra.

Third tape, Peter Campus (s. f). En *Electronic Arts Intermix (EAI)*. Recuperado de <http://www.eai.org/title.htm?id=3171>

Turkle, S. (1997). *La vida en la pantalla: la construcción de la identidad en la era de Internet*. Barcelona: Paidós.

Wegenstein, B. (2006). *Getting under the skin: the body and media theory*. Cambridge: MIT press.