



EDITORIAL
MAR ABIERTO

El Género en cuestión

*Debates multidisciplinares
sobre lo normativizado*

Alejandra Bueno
(Coordinadora)

Este libro ha sido evaluado bajo el sistema de pares académicos y mediante la modalidad de doble ciego.

El género en cuestión. Debates multidisciplinares sobre lo normativizado

© Alejandra Bueno (Coordinadora)

© Coautores:

Pedro Soler, Ana Martínez, Kelly Perneth, Lydia Navas, Alejandra Bueno, Blasco Moscoso, René Martínez, José Úrgiles, Daniel López Zamora, Galo Carrión, Guadalupe Gómez y Fanny Tubay.

Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí (ULEAM)

Ciudadela universitaria vía circunvalación (Manta)

www.uleam.edu.ec

Departamento de Edición y Publicación Universitaria (DEPU)

Editorial Mar Abierto

Telef. 2 623 026 Ext. 255

www.marabierto.uleam.edu.ec

www.depu.uleam.blogspot.com

www.editorialmarabierto.blogspot.com

Cuidado de edición: Alexis Cuzme

Diseño de portada: José Márquez

Imagen de portada: Alejandra Bueno

ISBN: 978-9942-959-85-0

Primera edición: abril de 2017

Manta, Manabí, Ecuador.

Índice

Prólogo Alejandra Bueno	4
Feminismos y el cambio de la percepción Pedro Soler	8
La espiral de la salud y la vida Ana Martínez	20
Cuerpos monstruos/ infecciosos. Relatos políticos del cuerpo Kelly Perneth	38
Representación de la figura de la mujer en la publicidad: una aproximación al panorama ecuatoriano Lydia Navas	47
Videoarte, activismo y fotografía como herramientas contrapublicitarias ante el adoctrinamiento patriarcal en la publicidad Alejandra Bueno	60
Transfiguraciones del cuerpo en espacios híbridos Blasco Moscoso, René Martínez, José Úrgiles, Daniel López Zamora y Galo Carrión.	76
La Interculturalidad crítica rompe categorías. El trato como un sexto sentido para el devenir neutro del género Guadalupe Gómez y Fanny Tubay	85

Transfiguraciones del cuerpo en espacios híbridos.

Blasco Moscoso, Facultad de Artes, Universidad de Cuenca. blasco.moscoso@ucuenca.edu.ec

René Martínez, Facultad de Artes, Universidad de Cuenca. rene.martinez@ucuenca.edu.ec

José Úrgiles, Facultad de Artes, Universidad de Cuenca. jose.urgiles@ucuenca.edu.ec

Daniel López Zamora, Facultad de Artes, Universidad de Cuenca. daniel.lopez@ucuenca.edu.ec

Galo Carrión, Facultad de Artes, Universidad de Cuenca. galo.carrion@ucuenca.edu.ec

ABSTRACT

El siguiente artículo se basa en las experiencias del proyecto *Estaciones de telepresencia intermedial*⁴⁶, para reflexionar sobre posibles transfiguraciones, desfiguraciones u otras figuraciones del cuerpo en la escena del arte de los medios y los nuevos medios. El proyecto, que generó varios ejercicios artísticos—*reactRoom*, *danza interactiva*, *el portal - sueños transitorios*, *coda* y *follow elements*—constituye la primera investigación y aproximación al arte y la tecnología que se ha desarrollado, en la Facultad de Artes de la Universidad de Cuenca, a partir de varias estrategias de formalización artística basadas en el uso de tecnologías que posibilitan una reflexión en torno al cuerpo y su transformación como constructo en la escena del arte telepresencial.

Introducción

La aparición desde los años 70 de las nuevas tecnologías de la información y comunicación ha tenido consecuencias tanto en la vida cotidiana como en el desarrollo social y económico de distintos sectores. En su amplio sentido, el arte no ha sido ajeno a las implicaciones políticas y culturales de los avances tecnológicos y no es extraño la apropiación que ha hecho de la tecnología en base a su capacidad de reprogramación/desprogramación funcional/disfuncional con la finalidad de explorar y cuestionar constantemente tanto su uso y como masificación.

En este contexto, los medios electrónicos dieron paso a la liberación del arte de las formas convencionales de representación, y modificaron su cualidad estática al adoptar las dimensiones del movimiento, espacio y tiempo. Emergen así, formas espacio-temporales de representación que otorgan nuevas identidades al arte. La apropiación, el uso innovador y el anti-uso de medios electrónicos exploraban sus cualidades y posibilidades, lo que produjo la expansión de la experiencia estética y sus efectos en la percepción humana hacia una nueva forma duracional. La era digital de finales de los años ochenta no haría otra cosa que revolucionar exponencialmente aquel contexto. Desde el videoarte hasta las manipulaciones de organismos con ADN⁴⁷, la escena artística no solo asumió nuevas tácticas y formas híbridas de producción, sino que dispuso nuevos discursos, relatos y reflexiones sobre la representación.

Hoy, luego de casi medio siglo, los cambios y la innovación tecnológica se dan con mayor rapidez y generan más impacto. La producción, circulación y alteración de todo tipo de contenido está mediado

⁴⁶ El proyecto fue ganador de la XII convocatoria del Departamento de Investigación de la Universidad de Cuenca en el 2013 (código DIUC_XII_P018).

⁴⁷ La obra de arte transgénico de Eduardo Kac, GFP Bunny, consiste en la manipulación a nivel genético de una coneja utilizando el ADN de una medusa con cualidades de fluorescencia, GFP son las siglas en inglés de green fluorescent protein.

por el *software*⁴⁸ y por la tecnología que lo soporta, con implicaciones en casi todos los niveles de la sociedad contemporánea. En esta línea, el arte presencial explora los conceptos de la expansión del cuerpo hacia otros dominios—físicos, virtuales e híbridos—y también sobre el cómo habitar esos otros espacios, por lo tanto, de manera específica altera esa idea que lo conecta con el género. Así, según anota Eduardo Kac (2005) en su libro *Telepresence & Bio Art*, dentro del panorama actual del arte de los nuevos medios “la manipulación digital de la apariencia del cuerpo(...) claramente expresa la plasticidad de esta nueva identidad del cuerpo físico” (p. 236).

Arte participativo, cuerpo y tecnología.

El arte contemporáneo se caracterizó por movimientos y tendencias que, por una parte, asimilaron medios y tecnologías y proponían tácticas de producción alrededor de estas, pero que también potenciarían una forma de producción-expresión autosuficiente que no dependería—en inicio—de dispositivos externos para su manifestación y en donde el cuerpo sería su medio esencial. Así, por una parte, la identidad de las formas artísticas devenidas de las dimensiones de movimiento, espacio y tiempo, y por otra la corporal devenida de lo performativo se encontraban en un momento de reprogramación y redefinición en el que no tardaron en converger.

En este escenario, se suscitaron prácticas híbridas que exigen pensar el cuerpo desde otras perspectivas estéticas y sociales. Así, mientras Orlan enfrenta la imposición estereotipada de la imagen del cuerpo y provoca transformaciones a su cuerpo físico que afectan su apariencia y presenta un cuerpo *deformado* por los cánones de belleza (Heartney, 2008, p. 189), Stelrac parte de la obsolescencia del cuerpo y propone la implantación de prótesis, accesorios robóticos y tecnológicos como prolongaciones de sus extremidades o capacidades físicas (Shanken, 2014, p. 154). Por su parte, el colectivo feminista australiano *VNS Matrix* llevó sus prácticas activistas, desde el ciberespacio y el *netArt* como plataforma, para cuestionar la sexualidad, el género y los modelos de dominación sexista (Véase Jasso, 2008, p. 60). En la misma línea de tecnologías informáticas, en 1998 Lynn Hershman crea un bot (Agent Ruby) que mediante inteligencia artificial chatea con los usuarios, recuerda sus preguntas e incluso su estado de ánimo es afectado por el tráfico en la Internet. Mientras que *Le Corps Mutant*⁴⁹, muestra curada por Enrico Navarra y Jacques Ranc, fue una de las primeras exposiciones relevantes que abordó el cuerpo y sus transfiguraciones como algo reprogramable desde la lógica del lenguaje informático.

Sin embargo, no sólo el artista sería el agente creador de la práctica desde el cuerpo y la tecnología, sino haría también posible el espacio para la participación del público. Al referirse desde lo escénico y performativo, Erika Fisher-Lichte reflexiona sobre el cambio de roles entre cuerpos que performan y cuerpos espectadores, lo que sugiere la obra como un acontecimiento social (Lichte, 2011, p. 88). Por su parte, Eduardo Kac (2005) a decir de las estéticas de las telecomunicaciones advierte desde su

⁴⁸ En *Software Takes Command* Lev Manovich (2013) se refiere al “software como un elemento que atraviesa todas las áreas de la sociedad contemporánea”, y por lo tanto si entenderlo es imposible entender, en su totalidad, las “técnicas actuales de control, comunicación, representación, simulación, análisis, toma de decisiones, memoria, visión, escritura e interacción”.

⁴⁹ Véase el catálogo de la muestra rescatado de <http://www.enriconavarra.com/pdf/LCMfr.pdf> en enero del 2017.

inicio que se referirá a las obras (*works*) como eventos (*events*), postulación que comparte Boris Groys para abordar la genealogía del arte de la participación (Frieling, 2008). Así, el fenómeno del paralelismo entre el cuerpo real y el cuerpo de datos supera también el modelo normado de circuito cerrado entre obra de arte y cuerpo pasivo del espectador y se ve modificado por la interacción y participación activa de otros y sus conductas colectivas.

Los cruces entre arte participativo, cuerpo y tecnología disponen el terreno desde el cual se enunciaron las propuestas del proyecto *Estaciones de Telepresencia Intermedial* para transfigurar el cuerpo dentro espacios híbridos de tal manera que sean posibles otras relaciones estéticas y simbólicas en la representación, así como la propuesta y creación de ambientes sensitivos.

ReactRoom



Figura 1. “reactRoom”, una de las primeras exploraciones del proyecto Estaciones de Telepresencia Intermedial, en la que el público interactuaba con luces láser para generar y modificar el audio de la sala. Fuente: MediaLab Universidad de Cuenca.

reactRoom, cuyo título que hace referencia a *reactTable*⁵⁰, fue el primer piloto y puesta en escena de un evento donde la audiencia jugó un rol principal, como cuerpos activos, en la construcción y modificación de la experiencia perceptiva y sensorial. Su creación constó de la intervención del espacio de un auditorio con luces láser que controlaban paisajes sonoros activados por el movimiento de los asistentes. El espacio oscurecido permitía dibujar con claridad los reflejos y rebotes de las fuentes de luz láser, desde un extremo del auditorio al otro, obtenidos gracias a espejos colocados en las paredes a una altura aproximada de un metro. Los participantes, al transitar por el espacio, cortaban el paso de la luz provocando la reproducción de sonidos en el ambiente generando una pieza sonora cuadrafónica compuesta cuya estructura se transformaba constantemente de manera aleatoria.

⁵⁰ Reactable es una mesa sensitiva que permite la generación y manipulación de audio mediante el uso de objetos que actúan como interfaces sólidas. Para conocer más acerca del proyecto visitar <http://reactable.com/>

Danza interactiva.

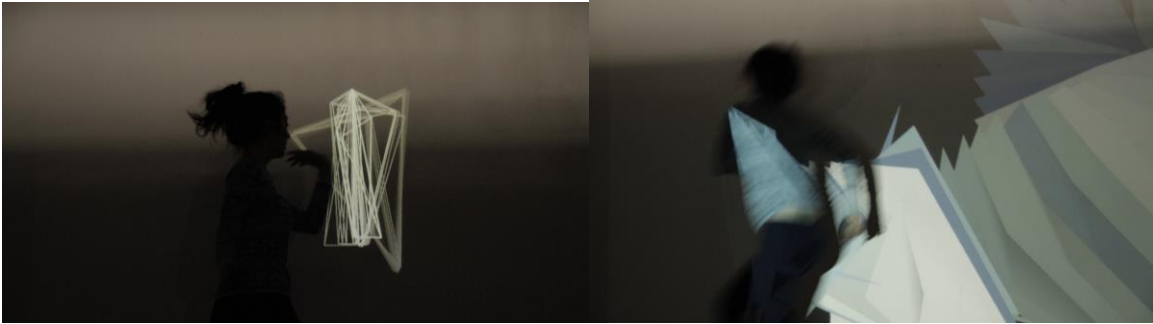


Figura 2. Capturas de pantalla de los ensayos y puesta en escena de *danza interactiva*. Fuente: MediaLab Universidad de Cuenca

El proyecto *danza interactiva* utilizó la construcción coreográfica—desde el lenguaje de la danza—para ser interpretada como datos y devolver a la escena componentes visuales y sonoros, cerrando y generando un ciclo de comunicación constante entre ambos lenguajes. A partir de este convenio entre lenguajes y dispositivos, se pudo proponer diferentes lecturas visuales del cómo ocupar el espacio y construir una experiencia estética basada en la interactividad donde el relato da continuidad al guión coreográfico.

Coda.



Figura 3. Capturas del registro en video de “coda”. Los movimientos de la *performer* generan y alteran las visuales y el sonido de la puesta en escena. Fuente: MediaLab Universidad de Cuenca

Danza interactiva y *coda* comparten el mismo principio de diseño de ambiente sensitivo, así como la experimentación con herramientas y la complejidad en su aplicación. El objetivo principal de estas obras se centra en la exploración visual y sonora provocada desde el cuerpo y su ocupar tanto el espacio físico como el espacio (virtual) de la proyección; en la misma línea de las primeras obras de Myron Krueger, las puestas en escena intentan superar esa primera idea de la interacción humano-computadora que la restringía únicamente al espacio máquina y se convierte en un crítica a las interfaces de entrada como el teclado y el ratón heredadas de la máquina de escribir y propone la expansión de la interacción fuera del computador.

En el caso de *coda*, se trató de una composición escénica más elaborada a partir de un guión visual y

conceptual concreto. De esta manera, la ejecución coreográfica—el movimiento y la profundidad—era captada por un sensor kinect, y los datos interpretados por un ordenador que regresaba la información en secuencias de imágenes planteadas como recurso escenográfico. Por otro lado, el sonido transmitido por una red inalámbrica mediante el protocolo OSC (open sound control), lo que hacía posible la sincronización entre sonido e imagen.

Si bien *danza interactiva* contemplaba una exploración audiovisual provocada por el cuerpo—desde el guión coreográfico; en *coda*, el ciclo se compone de un diálogo bidireccional causa-efecto, donde el cuerpo provoca e induce, pero también responde a los estímulos del ambiente sensitivo.

Follow elements.

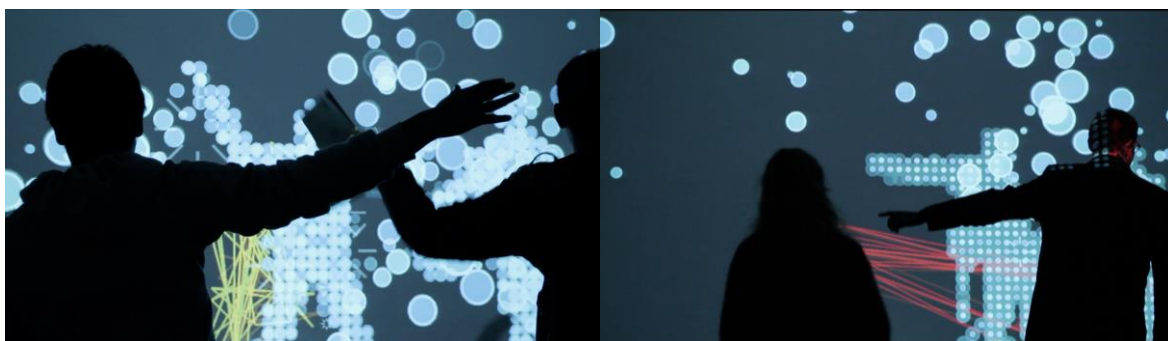


Figura 4. Fotografía de *follow elements* que muestran al público de los distintos ambientes interactuando con los ambientes. Fuente: MediaLab Universidad de Cuenca

La propuesta consiste en sensibilizar dos espacios y expandir sus límites físicos mediante su interconexión. Al ser una instalación interactiva, el elemento que permite el *feedback* consiste en abstracciones geométricas de las siluetas de quienes entran en el área sensibilizada.

En el primer espacio se generan visuales y sonidos que simulan burbujas (intencionalmente con referencia a la obra Bubbles de Wolfgang Munch y Kiyoshi Furukawa, 2002), mientras que en el segundo se producen estructuras triangulares con sonidos metálicos y agudos. La interacción se produce cuando la presencia de personas en ambos espacios provoca que las líneas de colores cálidos y estructuras propias de un espacio hagan contacto con las azules y “frágiles” burbujas del segundo espacio, provocando que estas últimas desaparezcan. La relación causa-efecto es evidente por la proyección que muestra los visuales de los dos ambientes.

En *follow elements* el cuerpo se mueve y ocupa varios espacios físicos y virtuales. Así, parafraseando a Barker (2012) al hablar sobre Bubbles “el cuerpo humano y los procesos tecnológicos se extienden uno sobre otro, complementándose entre sí” (p. 144). El cuerpo existe tanto en el espacio físico donde se encuentre y se expande al otro ambiente, donde los participantes pueden intuir su presencia, pero también existe a nivel de código, en el computador donde en primer lugar es mediado por un sensor de movimiento, luego interpretado en ceros y unos para luego existir como interface.

El portal, sueños transitorios



Figura 5. Registro fotográfico de *portal, sueños transitorios*, en las imágenes se pueden ver dos de los 4 espacios en los que se dió la acción performática. Fuente: MediaLab Universidad de Cuenca

El portal, sueños transitorios, se presentó como resultado de experiencias teóricas y las conferencias impartidas en el seminario *nodos*⁵¹, y consistió en una obra instalativa y performática que utilizó el recurso telepresencial como el componente principal de su propuesta y desarrollo. El objetivo final era el de lograr la interconexión de las múltiples escenas habitadas por los artistas que se encontraban en puntos geográficos lejanos. De manera que, por medio de la creación colectiva y a través de la red, se logre la interconexión para encontrar otras formas de habitar los espacios físico-virtuales.

Así, para este *evento* se creó una instalación participativa que comprendió varios espacios sensitivos conectados en red. La configuración principal se dio desde dos espacios físicos instalados en la Facultad de Artes en Cuenca, Ecuador y abiertos a otras conexiones remotas localizadas en España y Portugal. De este modo, se logró establecer los protocolos de comunicación entre los distintos puntos que generaban contenidos en un entorno común interactivo.

En este proyecto el acto de la interacción desencadena la producción de realidades de naturaleza híbrida, generativa y aleatoria, combinando procesos biológicos con estructuras telemáticas, de tal manera que la convergencia de tecnologías provoca otras formas de comportamiento de roles en la producción artística; con posibilidades de creación alternativas.

Por tanto, en *el portal, sueños transitorios*, los participantes entran en un contexto de experiencia compartida y colaboración no jerárquica, mediante la cual crean y construyen nuevas experiencias de la realidad donde los espacios virtuales y físicos son equivalentes; las barreras son eliminadas temporalmente en beneficio de un campo común de comunicación que favorece la experiencia participativa.

Discusión

Reflexiones sobre el cuerpo en el arte telepresencial

In cyberspace the transgendered body is the natural body.
—Allucquère Rosanne Stone, *The War of Desire and Technology*

⁵¹ *nodos, conferencias y talleres sobre presencia artística*, fue un seminario en el marco del proyecto *Estaciones de Telepresencia Intermedial*, desarrollado entre marzo y abril del 2014 en colaboración con Sara Malinarich y Manuel Terán, miembros de INTACT.

La investigación *Estaciones de Telepresencia Intermedial* se planteó con varios objetivos alineados con las líneas de investigación del MediaLab de la Universidad de Cuenca, razón por la cual los productos artísticos se entienden dentro de una progresión que intenta entender, por un lado, el *know how* relacionado con la tecnología y por otro, fortalecer y explorar el arte telepresencial y sus implicaciones en formas de experimentación y creación actuales.

Las incursiones alrededor del cuerpo han sido ampliamente abordadas por el arte y, concretamente, este proyecto propuso basarse en la corporalidad en tanto interfaz, como elemento mediador que permite que un movimiento, mensaje o acción se manifieste de un lugar a otro. Una vez superada la exploración práctica de interactividad⁵², el grado de reflexión se inclinó hacia el cuerpo de retorno. El cuerpo de datos, el cuerpo en el *feedback*, el cuerpo híbrido que resulta del paralelismo causa-efecto y la bilateralidad de la acción.

Así, las consideraciones acerca del cuerpo en *danza interactiva* y *coda*, en tanto transfiguración, no son significativas ya que se dan más bien desde los códigos tradicionales de representación e interpretación, pues la puesta en escena se enfoca en la exploración de las posibilidades tecnológicas, mientras que, en *reactRoom*, *el portal-sueños transitorios* y *follow elements*, el cuerpo desaparece en tanto es mediado por el código y superado por la interacción y la introducción de conceptos de *gamification*⁵³. Por esta razón, la discusión sobre el cuerpo se centrará en estas tres obras.

En *follow elements*, las representaciones del cuerpo reformado por medio de la tecnología y reconstituido en un grupo de datos, nos sitúan frente a un nuevo cuerpo híbrido que se desentiende de la semejanza. El cuerpo físico y su reconstrucción representada en información digital no próxima a la referencia, dispone un escenario en el cual se abstrae su identidad y con ello la deconstrucción de valores sociales que devienen del cuerpo. Desde esta posibilidad de transfigurar un cuerpo de datos a otras figuraciones en el plano de su representación, nos proponemos leer la identidad construida por la información digital.

Sin embargo, no es precisamente el hecho resultante (ya sea imagen, secuencias, sonidos o cualquier tipo de modificación exteriorizada) lo que debería ser entendida como esta identidad, sino el carácter procesual en tiempo, espacio y movimiento. El fenómeno no se materializa en algo final o acabado sino se manifiesta en el “paralelismo entre el cuerpo material/biológico/natural y el cuerpo maleable/técnico/diseñado” (Jasso, 2008, p. 61). El fenómeno de la representación está situado justo allí, en la cualidad duracional/procesual que ocurre entre lo real y virtual, entre orgánico e inorgánico. Tanto en *reactRoom*, *follow elements* y *el portal: sueños transitorios*, el cuerpo desaparece mediado por el código y se diluye en el habitar la interacción/acción, a decir de Mitsuhiro Yoshimoto, este proceso de “disociación del espacio del lugar” que sucede en los proyectos de telepresencia sugiere que la “localización del género también se separa de cualquier ubicación física” (1996. p. 115). Así también, para Thomas Foster “la separación de la persona pública de su cuerpo físico”, su transformación mediante el código en los ambientes virtuales, “revela que sexo y género no están conectados como causa y efecto y que tampoco existen necesariamente en una relación binaria con el

⁵² Véase Prada, J. M. (2015), en la página 132.

⁵³ *Gamification* se basa en una aproximación lúdica y la introducción de conceptos de video juegos a otros dominios, como por ejemplo el urbanismo o el arte.

otro” (2005, p. 116).

El concepto de telepresencia explorado a lo largo del proyecto, y del cual las obras son una pequeña muestra, tiene hoy consecuencias en la vida cotidiana, como por ejemplo en el trabajo colaborativo en plataformas en red, las experiencias de Second Life, o los avatares que elegimos para representarnos en las redes sociales, y abren poco a poco el campo para un nuevo tipo de relaciones humanas en las que es necesario reflexionar. Si acordamos con Butler (1990) en que “todas las formas de género son performativas” y que “solo a través de la repetición de la estilización del cuerpo, de un conjunto de actos (...) el modelo expresivo”, es decir, la relación uno a uno entre género y sexo “se vuelve la norma” (p. 33), entonces la telepresencia, la realidad virtual computarizada, la cibercepción pueden ser vistas como tecnologías performáticas que nos permiten liberarnos de los códigos tradicionales de representación del ciudadano común, el mayoritariamente aceptado y que abre la puerta incluso a mayores posibilidades de entender el cuerpo físico.

Agradecimientos

Este proyecto hubiera sido imposible sin la participación de varias personas que desinteresadamente colaboraron en cada una de sus etapas, pero de manera especial queremos agradeceremos a Sara Malinarich y Manuel Terán miembros de INTACT⁵⁴ por su participación y guía a lo largo del proyecto, a Ernesto Ortiz por su colaboración en el componente coreográfico de *coda* y a Natalie Turcotte por el performance en *danza interactiva y coda*.

BIBLIOGRAFÍA

- Barker, Timothy S. (2012) *Time and the Digital: Connecting Technology, Aesthetics, and a Process Philosophy of Time*. Series: Interfaces, studies in visual culture. Dartmouth College Press: Hanover, NH.
- Bishop, C. (2012). *Artificial hells: Participatory art and the politics of spectatorship*. London: Verso Books.
- Bourriaud, N., Schneider, C., & Herman, J. (2005). *Postproduction: Culture as screenplay: How art reprograms the world*. New York: Lukas & Sternberg.
- Butler, J. (1990). *Gender trouble: Feminism and the subversion of identity*. New York: Routledge.
- Farrell, J. K. (2007). *The Souls of Cyberfolk: Posthumanism as Vernacular Theory*. *The Journal of Popular Culture*, 40(1), 174 - 175. doi:10.1111/j.1540-5931.2007.00361.x
- Frieling, R. (2008). *The art of participation: 1950 to now*. San Francisco: San Francisco Museum of Modern Art.
- Heartney, E. (2008). *Art & today*. London: Phaidon Press.
- Jasso, K. (2008). *Arte, tecnología y feminismo: Nuevas figuraciones simbólicas*. México, D.F.: Universidad Iberoamericana.
- Kac, E. (2005). *Telepresence & bio art: Networking humans, rabbits & robots*. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- Lichte, E. F. (2011). *Estética de lo performativo*. Madrid: Abada.
- Manovich, L. (2013). *Software takes command: Extending the language of new media*. New York:

⁵⁴ INTACT (Interfaz para la acción telecompartida) es un proyecto que explora los vínculos entre arte y las nuevas tecnologías. Para conocer más sobre INTACT véase <http://www.intact01.net/es/proyecto/>

Bloomsbury.

Prada, J. M. (2015). *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*. Tres Cantos, Madrid - España: Akal.

Shanken, E. A. (2014). *Art and Electronic Media*. Berlin: Phaidon.

Yoshimoto, Mitsuhiro. *Real Virtuality*. In *Global/Local: Cultural Production and the Transnational Imaginary*, ed. Rob Wilson and Wimal Dissanayake. Durham, NC: Duke University Press, 1996.