

Cuerpxs virtuales

Torres Buerba, Emilia

2021-12-07

<https://hdl.handle.net/20.500.11777/5147>

<http://repositorio.iberopuebla.mx/licencia.pdf>



Universidad Iberoamericana Puebla

Arte Contemporáneo I

Área de Síntesis y Evaluación

Cuerpxs virtuales

Emilia Torres Buerba

Profesora: Dra. Claudia Angélica Castelán García

Índice

Nombre	3
Introducción	3
Marco teórico	4
Cuerpos fragmentados en la modernidad.....	4
Virtualización del cuerpo.....	5
Hiperrealidad del cuerpo.....	6
Estado del arte: Hiper cuerpos en el arte contemporáneo	7
Biometric Mirror de Lucy McRae.....	8
Future Self de Random International.....	9
Cell Portraits No. 12 de Santiago Forero.....	10
Buddha Watching TV de Nam June Paik.....	12
Lol-cam de Flor de Fuego.....	14
Posibles aterrizajes	15
Lista de Obras	17
Bibliografía	18

Nombre

Cuerpxs Virtuales

Introducción

Los cambios de nuestra contemporaneidad avanzan de la mano con los avances tecnológicos, la simplicidad y el rápido acceso a la información, así como también la apertura en torno a un nuevo mundo llamado ciberespacio nos dirige hacia una aproximación singular de la realidad donde se vuelve relevante la asimilación de la virtualidad para poder atender estos contextos. Esta situación abre una interrogante importante sobre el cuerpo, sus significaciones y su representatividad. El cuerpo siempre ha presentado un carácter simbólico, atravesado por flujos sociales, culturales, históricos y políticos. Quizá hoy más que nunca éste remite a un régimen de pluralidad e incertidumbre donde diferentes discursos convergen al mismo tiempo que están siendo cuestionados.

Hay un hecho indisoluble y es que nosotros como sujetos somos cuerpo y sensibilidad, no existe una realidad más tajante y persistente que esta. Sin embargo, éste hecho, al mismo tiempo, constituirá entonces una región enigmática. Los discursos que atraviesan el cuerpo, sus representaciones, códigos, significaciones, prácticas y hábitos nos sumergen en un territorio en el que las implicaciones del mundo social lo exponen hacia una diversificación y desbordamiento que también nos otorgan una apertura para la formulación de sentidos y lecturas de la corporalidad.

Por medio de la virtualidad el cuerpo se nos presenta como una herramienta, componente principal o modelo físico que permite su digitalización a través de diferentes tecnologías y medios digitales. El cuerpo real, físico y cárnico, se puede transformar y actualizar en una imagen virtual obteniendo una proliferación y multiplicidad de cuerpos que van a dar cabida para nuevas interpretaciones, discursos y resignificaciones. Este cuerpo virtual se convierte en un espacio articulador de subjetividad exponiendo así una versión actualizada y modificada del cuerpo. Como resultado, esto refleja el estado de nuestra época actual, donde el cuerpo y su naturaleza se redefinen en función y según la aplicación de las tecnologías y sus posibilidades.

Introduction

The changes of our contemporaneity advance hand in hand with technology, simplicity and rapid access to information, as well as the opening around a new world called cyberspace directs us towards a unique approach to reality where it becomes relevant the assimilation of virtuality in order to attend to these contexts. This situation opens an important question about the body, its meanings and its representativeness. The body has always presented a symbolic character, crossed by social, cultural, historical and political flows. Perhaps today more than ever it refers to a regime of plurality and uncertainty where different discourses converge at the same time that they are being questioned.

There is an indissoluble fact and that is that we as subjects are body and sensitivity, there is no reality more blunt and persistent than this. However, this fact, at the same time, will then constitute an enigmatic region. The discourses that cross the body, its representations, codes, meanings, practices and habits immerse us in a territory in which the implications of the social world expose it towards a diversification and overflow that also give us an opening for the formulation of meanings and readings of corporeality.

Through virtuality, the body is presented to us as a tool, main component or physical model that allows its digitization through different technologies and digital media. The real body, physical and meat, can be transformed and updated into a virtual image obtaining a proliferation and multiplicity of bodies that will make room for new interpretations, discourses, and resignifications. This virtual body becomes an articulating space of subjectivity, thus exposing an updated and modified version of the body. As a result, this reflects the state of our current age, where the body and its nature are redefined in function and according to the application of technologies and their possibilities.

Marco Teórico

Cuerpos fragmentados en la modernidad

“No vivimos en nuestros cuerpos (...) sino que somos constituciones corporales en nosotros mismos. La corporeidad no es una experiencia secundaria; la existencia humana es fundamentalmente un estado corporal” (Palacios, p.36, 2019). El cuerpo es receptáculo de experiencias y vivencias; una vía sensible que nos acerca al conocimiento. Nosotros somos

cuerpo, no vivimos en este. No obstante, la exhibición e imagen a la que nos exponemos como corporalidad instaura un territorio que comprende construcciones representacionales creando nuevos sentidos que lo amplifican, lo desaparecen o lo liberan. El cuerpo es símbolo para el reconocimiento del otro, así como para la proyección de nosotros mismos. Esto nos sitúa en un campo de relaciones entre el ser humano y el mundo donde se configuran semióticas de la corporalidad impulsadas por diversos discursos sociales e históricos.

En este caso, la modernidad alude a una narrativa del cuerpo como propiedad. Lo sitúa en la distancia convirtiéndolo en un objeto propenso a la expropiación el cual podrá ser localizado, medible y cuantificable. El cuerpo entonces ya no es una experiencia primaria. Antes que cuerpo somos imágenes, utensilios, materias; cuerpos explotados, racializados, hegemónicos, colonizadores y colonizados. La corporalidad bajo esta configuración ya no es una, ya no es receptáculo ni “una fuente de porosidad en la que el cuerpo y el ambiente están permeados entre sí” (Lizarazo, p.25, 2020). El cuerpo ahora se fragmenta entre mente, como el centro del intelecto, el conocimiento y el pensamiento y, por el otro lado, se encuentra el cuerpo cárnico, como la sede de pasiones y necesidades que termina por reducirse a solo un objeto.

La vivencia del cuerpo en la actualidad es dicotómica y dialéctica. Aquí es donde se funda la estructuración primaria de diversificación del cuerpo. El sujeto dispone de su cuerpo transformándolo en propiedad privada instaurándolo en una “lógica de mejora y control de sus limitaciones y sus posibilidades, para alcanzar su máximo rendimiento” (Lizarazo, p.46, 2020). Estas concepciones terminan por establecer esquemas, sistemas y significados sobre la corporalidad mediados por mecanismos socioculturales que se nos imponen y desempeñan relaciones de fuerza donde los discursos y experiencias del cuerpo pueden configurarse o fragmentarse dependiendo de las exigencias, aspiraciones y disposiciones contextuales.

Virtualización del cuerpo

La palabra virtual se deriva del latín *virtus* haciendo referencia a la potencia o fuerza para que algo sea realizado (Martínez et al. 2014). Bajo esta línea, podemos decir que la virtualidad nos habla de una ampliación y aumento de la realidad. Nuestra situación actual

es la de un mundo virtualizado donde una realidad digitalizada es capaz de potenciar nuestras percepciones sensoriales dentro del espectro de lo artificial. Esto no nos habla de un aspecto irreal o engañoso de la realidad, sino de complemento de la misma: “lo virtual es un nuevo espacio que marca nuestro futuro (...) convivencia que lo real y lo irreal mantienen en esa realidad virtual” (Echeverría, p.65, 2000).

Cuando se habla del proceso de virtualización refiriéndose al cuerpo se hace alusión a la interpretación de la materia en imagen; es una reconstrucción de las percepciones a través de la digitalización teniendo como resultado una serie de códigos donde se genera una experiencia simulada de lo que es la corporalidad. “Los cuerpos individuales que antes concebíamos como sustancias primeras de nuestras cosmovisiones son actualizaciones espaciotemporales de este cuerpo virtual.” (López, p.3, 2002). La instrumentalización ajena interviene el cuerpo resultando en nuevas dinámicas de identificación y actualización. Hoy en día somos capaces de poner en manifiesto nuestra interioridad orgánica o estar en dos lugares a la vez gracias a nuestra telepresencia, todo esto hace referencia a la virtualización del cuerpo donde la proyección va a construir nuevas concepciones diversificadas y discursivas acerca del mismo.

La figuración de sí se vuelve un ordenamiento de múltiples imágenes con las cuales uno establece un proceso de autorreconocimiento y de constante performatividad; entendiendo por performatividad el ejercicio de representar al otro: el cuerpo. Aquí entran en juego estructuras de emisión, especificación y captura de la imagen donde se producen discursos de diferenciación y valoración que la pantalla es capaz de proyectar. El cuerpo entonces se ve inmerso en una continua operación de identificación atravesada por semióticas socioculturales que lo hacen desarrollarse respondiendo a construcciones representacionales

Hiperrealidad del cuerpo

La virtualización es un dinamismo donde se pasa de lo real a lo virtual mediante un mecanismo de actualización. La hiperrealidad nos habla, por consecuencia, de una problemática donde existe una alta definición de la imagen. El cuerpo virtual es un cuerpo simulado e inexistente en su cualidad material, aun así, su presencia concreta es irrefutable. La imagen provista por este le da la posibilidad de salir de su carne añadiéndose al

ciberespacio donde se transformará en mera encriptación y códigos binarios. Pensemos en una *selfie* o la simple actividad de hablar por teléfono, en el primer caso tenemos una proyección/transmisión de una cuasi presencia del rostro, asimismo, el acto de hablar por teléfono transporta nuestra voz a distancia. Ambos casos se ligan a la telepresencia e hiperrealidad del cuerpo donde se construyen redes y circuitos al servicio del cuerpo dando una suerte de ubicuidad entre la presencia “real”, la imagen y los campos receptores.

El estado virtual del cuerpo es un simulacro donde la información codificada que se muestra como imagen no debe estar circunscrita a límites determinados y locales. Este escenario de transmisión informatizada somete la corporalidad a una variedad de miradas destinadas a desentrañar interpretaciones; el referente material se aniquila abriendo un territorio de nuevos sentidos y significaciones transitorias y cambiantes. El hipercuerpo se puede definir entonces como la textualidad colectiva que construye y re-construye narrativas en función de proyecciones digitalizadas: “no se trata ni de imitación ni de reiteración, incluso ni de parodia, sino de una suplantación de lo real por los signos de lo real” (Baudrillard, p.8, 1978).

El hipercuerpo, su hiperrealidad, incrusta formas de interacción y modos de relación que se materializan en el cuerpo cárnico. “De este modo, el cuerpo sale de sí mismo, adquiere nuevas velocidades, conquista nuevos espacios” (Lévy, p.32, 1998). Esta situación sugiere una multiplicación de lo humano donde los sujetos se ven inmersos en una performatividad de su propia identidad/corporalidad mediante diversas prácticas corporales que lo intensifican y actualizan. El poder de la virtualización no solo radica en su capacidad de ampliación de la realidad que daría origen a nuevos flujos de sentido sobre el cuerpo, sino que también actúa sobre su propia materialidad quien actuara reafirmando, reiterando y desarrollándose a la par de ciertos regímenes de la imagen: el hipercuerpo es la encarnación del simulacro que se produce en función de las proyecciones.

Estado del arte: hipercuerpos en el arte contemporáneo

La virtualización del cuerpo es una continuidad de elaboraciones discursivas que problematizan su propia naturaleza. La era digital imposibilita establecer valencias perdurables debido a las implicaciones que el mundo social ejerce interrogando sus propias posibilidades y limitaciones. El arte contemporáneo se ha dado a la tarea de vislumbrar

estos mecanismos que circundan y atraviesan la corporalidad poniendo en manifiesto como se producen realidades por medio de prácticas performativas que darían origen a la proliferación de hipercuerpos. Es desde la imagen donde se alienta al desbordamiento e intervención del cuerpo estableciendo regímenes de corporalización, siendo el arte una vía para reflexionar y poner en tensión estas políticas y constructos a los que nuestra modernidad se despliega en una multitud de recurrencias.

Biometric Mirror de Lucy McRae



Figura 1. Lucy McRae, *Biometric Mirror*, 2018. State Library Victoria, Australia.

Comenzando con la problemática de las significaciones que se instauran en el cuerpo a partir de la imagen, decidí tomar como referencia *Biometric Mirror* (2018) de Lucy McRae, obra que cuestiona la precisión y las suposiciones motivadas por los algoritmos de reconocimiento facial. Esta instalación se sirve de un espejo que puede reflejar a un tu “perfecto” a través de un algoritmo que proyecta como serían tus rasgos más atractivos hablando de una cara matemáticamente perfecta. La IA está conectada a una base de datos que evalúa 14 características principales del rostro para poder reconstruir esa proyección inmejorable. En teoría, se podría asumir que el algoritmo es correcto, ya que se trabaja con medidas precisas, el equilibrio entre la distancia que existe en cada parte del rostro y su

simetría. Sin embargo, ¿de dónde viene este acuerdo generalizado? o ¿en qué momento nace una sola versión de lo que sería la perfección?

Esta suerte de salón de belleza futurista utiliza el espacio público como un medio que propicia dinámicas de reflexión en torno al cuerpo. *Biometric Mirror* visibiliza y dialoga con los usuarios sobre cómo la inteligencia artificial cambiaría nuestros ideales de belleza, y toda nuestra cultura básicamente. Sí se sabe que la perfección es algo inalcanzable al mismo tiempo que es una de las características que nos hace “humanos”, aquí el algoritmo propone un ideal de lo que sería la perfección implantada en nuestro propio reflejo. La situación se vuelve inquietante cuando sabemos que existen diferentes maneras de recrearse a semejanza de estas proyecciones mediante procesos médicos y estéticos que solo terminan por reafirmar y alimentar las construcciones propuestas por una inteligencia artificial.

Justo estos son los panoramas donde se engendra una incertidumbre sobre el cuerpo y el punto en el que la carne se convierte en una potencia atravesada por discursos. Los cuerpos reales comienzan a valorar la mirada de las proyecciones digitales o cuerpos interfaces objetivándose a sí mismos. La imagen provista por la tecnología es un simulacro perfecto. Y si bien el cuerpo siempre está en proceso de creación, me parece que se vuelve relevante subrayar la manera en que un modelo digital expone un hipercuerpo actualizado y mejorado, así como la contribución que esta imagen tiene en las mecánicas de construcción corporal: la imagen constituye un cuerpo colectivo que le exige al cuerpo material la explotación de sí para dar paso a una serie de intensificaciones.

Future self de Random International

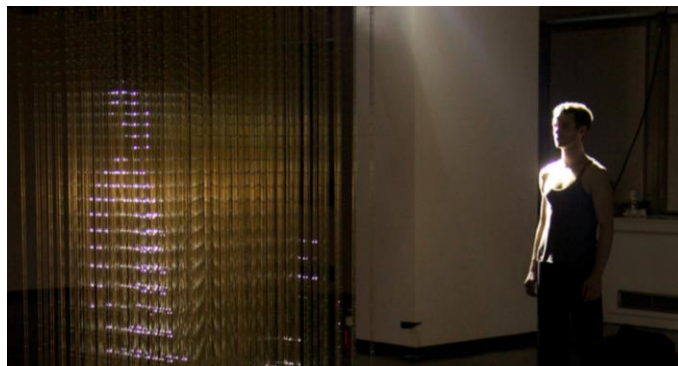


Figura 2. Random International, *Future self*, 2012. Made Space, Berlin.

Future self es una instalación creada por diseñadores interactivos de Random International que puede mapear y replicar el movimiento humano. Mientras dos bailarines se movían alrededor del perímetro de la instalación, las cámaras 3D grabaron las formas creadas por sus cuerpos y las reprodujeron en una rejilla de latón que contaba con más de 10,000 luces LED. Esta pieza interactiva resulta en una escultura tridimensional y “viviente” derivada de las presencias que la rodean.

Este ejercicio de proyección de la corporalidad alude a una telepresencia alterada de los sujetos. La imagen iluminada y en movimiento instantáneamente nos remite a una silueta humana y precisamente surge la pregunta de qué es realmente lo que hace visible al cuerpo. Podríamos pensar por ejemplo en las imágenes médicas que nos permiten ver nuestra interioridad “se diría que hacen surgir otras pieles, dermis enterradas, superficies insospechadas que afloran desde el fondo del organismo” (Lévy, p.29, 1998). A partir de la inserción de una imagen digitalizada comenzamos a reconstruir nuestro imaginario de la corporalidad no sólo pensando en el cuerpo como tejido material, ahora nuestro cuerpo puede ser una codificación/modelo digital mutable. Por medio de la tecnología el cuerpo físico se multiplica y extiende hacia el espacio virtual resultando en una corporalidad amplificada.

Cell portraits No.12 de Santiago Forero



Figura 3. Santiago Forero, *Cell portrait No.12*, 2014-2015. Museo de Arte Moderno de Medellín, Colombia

Santiago Forero trabaja con una serie denominada *Cell portraits* en la cual podemos ver solamente la mano del artista y el dispositivo con el que se hizo la fotografía en diferentes espejos y escenarios. Si los autorretratos antes se consideraban prácticas de índole artístico, este trabajo ahonda sobre la idea tradicional de estas nociones y el estado ambiguo al que se han desplazado dichas prácticas en la era de las redes sociales.

Es importante recalcar como en el conjunto de estas *selfies* está la peculiaridad de un cuerpo que permanece invisible y ausente que nos adentra en un juego de la representación el cual nos reitera la distancia que existe entre la realidad y la imagen con la que la asociamos. Forero proyecta su reflejo a través de una *selfie* que se escapa de lo ordinario permitiéndonos poner en duda los supuestos que se producen a partir de esta rompiendo la ilusión de realidad que se genera particularmente en las redes. Resulta evidente entonces como el ciberespacio es el territorio del simulacro en vista de que se aparenta disponer de una cosa inexistente. La perfección y semejanza de la proyección presume ser una cosa que en realidad no es, en este caso es el cuerpo, donde tenemos una imagen/signo que da fe de sí mismo.

Con todo, creo que la obra no termina solamente aquí donde la pieza se cuestiona el acto de representación mediante la digitalización. El cuerpo que sobra en esta serie fotográfica igualmente nos estimula a imaginar esa presencia inexistente; buscamos un rostro, a un individuo, algo que nos proporcione una noción de identidad y quedamos en un vacío al ver que no hallamos nada. El cuerpo se desborda gracias a la mirada del espectador quien intenta sustituir esa ausencia dejando de lado una identidad particular y dando paso a una imagen que se multiplica por sus posibilidades de interpretación. Forero se sirve del mismo aparato tecnológico, sus redes y mecanismos de emisión para atrincherarse en un terreno que no se involucra con una imagen hegemónica y sus constructos de la corporalidad desmantelando los mecanismos normalizados para la producción de *selfies*.

Buddha Watching TV de Nam June Paik



Figura 4. Nam June Paik, *Buddha Watching TV*, 1974-1997. Museo de Bellas Artes de Virginia, Estados Unidos.

Buddha Watching TV es una de las piezas más reconocidas del artista pionero en el videoarte Nam June Paik. Esta famosa pieza se conforma de una escultura de una cabeza de un Buda de piedra de Indonesia y una cámara de video que proyecta la imagen de esta estatua en una pantalla de televisión. Paik ha creado numerosas versiones de esta instalación donde siempre un Buda está en un acto de meditación y parece estar atrapado en el circuito cerrado de la videocámara que transmite su imagen permanentemente.

La instalación expone claramente un acto de contemplación y reconocimiento provisto por la imagen que se observa en la pantalla. Me parece importante recalcar que el cuerpo físico y cárnico de manera natural está expuesto a la mirada ajena por casualidad y de manera accidental o no premeditada. No obstante, cuando hablamos de un cuerpo interfaz o cuerpo virtual hablamos de una imagen que exige ser exhibida. El contenido que se inscribe en el espacio virtual es una elaboración intencionada que reclama un ejercicio de representación y transmisión. Este cuerpo virtual se expone de manera artificial donde el medio, siendo la imagen o proyección, se anticipa al hecho, la corporalidad.

La imagen dada a través de los medios digitales sugiere una abundancia de la representación que sustituyen al cuerpo a modo de objetivación resultando en formas de catalogación, utilización, determinación, tratamiento, optimización, etc. El Buda material y su distanciamiento y semejanza con su reflejo virtual parece declararnos que el cuerpo no existe, o si es que esto no es verdad, estamos muy lejos de saber realmente lo que es. Lo que sí podemos comprobar es que “el cuerpo está mediado por su discursividad cultural” (Lazo, p.172, 2019) ya que existe una red de significaciones, llámese cultura o constructos sociales, que representan al cuerpo. Pensar en nuestra corporalidad en una era donde prolifera el simulacro es pensarnos como nuestro propio proyecto corporal ya que nos encontramos en una constante operación donde la objetivación reclama a nuestra subjetividad estar en constante búsqueda de sí misma: el cuerpo y lo que le rodea han quedado marginados de la subjetividad y ahora son proyecciones objetivadas de ellos mismos.

Esta instalación presenta una dinámica que ya se mencionaba en el libro *Cultura y Simulacro* de Baudrillard. En este texto se fundamenta el temor que existía en la tradición iconoclasta dado que el poder de una imagen radica en su capacidad de aniquilar a dios ya que, si lo pensamos bien, estar provistos de una imagen nunca oculta nada, solo nos refleja su condición más real posible. *Buddha Watching TV* todavía va más allá dando por sentado que en efecto se ha erradicado a dios y toda clase de espiritualidad, pero ahora nos encontramos en un proceso donde nos hemos deshecho de nuestro cuerpo gracias a la tecnología y los medios de comunicación. Lo que ahora nos define como cuerpo y aquello que construye nuestra identidad es una imagen artificiosamente proyectada que se inscribe según estructuras sociales, culturales y políticas. De igual manera, el acto de reconocimiento de la otredad y experimentación de la vida social se suplanta por una telepresencia que hace instantáneo todo tipo de contacto.

Lol-cam de Flor de Fuego (Florencia Alonso)

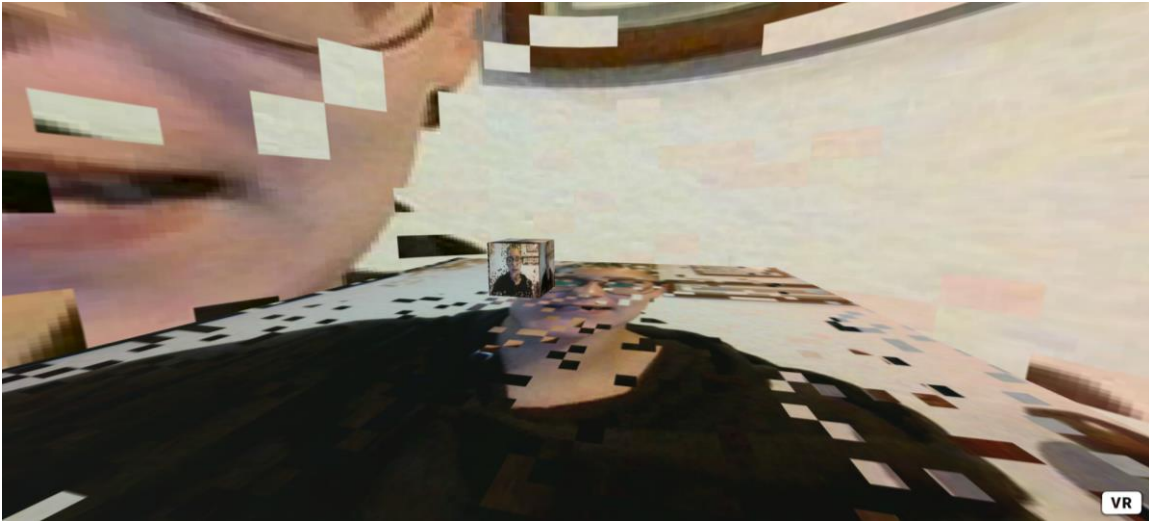


Figura 5. Flor de Fuego, *lol-cam*, 2019. Instalación de cámara Webvr

Flor de Fuego o Flor de Fuego son los alias que utiliza la artista Florencia Alonso. Su práctica artística se centra en la imagen y los medios digitales produciendo videoarte, live-coding y arte generativo con los que trabaja en una propuesta audiovisual performativa que entremezcla código, caos y poesía. *Lol-cam* es un software donde se puede ver el interior de un cubo tridimensional y dentro de este tenemos plantado otro cubo. En estas superficies vemos proyectada la imagen provista por nuestra cámara web creando una instalación virtual.

Primeramente, quisiera aterrizar en la visualidad de la pieza. Tenemos un cubo plantado en el centro donde podemos mirar nuestro reflejo, alrededor de este igualmente se encuentra nuestra proyección y lo que se puede observar aquí es la dinámica que se da en los espacios de exposición o museos de arte donde tenemos nuestro punto de interés, la imagen u obra exhibida, envuelto por la presencia del espectador. Se me hace importante recalcar como en el cubo del centro se tiene una imagen más fiel de lo que está captando la cámara de la computadora, mientras que en las “paredes”, o el espacio que le correspondería al observador, se ve una imagen un tanto alterada, curioso que en los dos casos se este utilizando la misma presencia de referencia, pero ¿por qué distorsionar solo una de las proyecciones? Intentando responder a tal pregunta pienso que el efecto que produce esta instalación se asimila al cuadro de René Magritte titulado *Ceci n'est une pipe/ Esto no es*

una pipa donde nos recuerda como los signos (imágenes y textos) no son las cosas que representan. Entonces, en *lol-cam* tenemos dos imágenes que parecen proyectar algo similar, no obstante, la pequeña variación que se da en el mismo espacio rompe la ilusión de realidad que se asocia culturalmente a las representaciones. Por defecto, esta simulación igualmente nos habla de un cuerpo/presencia que falta (aquel que se encuentra frente a la cámara) y esa ausencia se transforma y virtualiza poderosamente por sustitución en una pluralización de su representación.

También, es importante hablar del soporte que se utilizó para crear esta pieza el cual fue un software libre. Este tipo de herramientas tienen un código libre que les permite ser estudiados, transformados y empleados con cualquier finalidad. Cuando hablamos de net art es importante entender sus sistemas ya que en piezas como estas nos encontramos con un trabajo que puede ser cambiado, alterado o mejorado. Esto implica una nueva cuestión en la problemática de la virtualización de la imagen porque nos propone el ciberespacio como un territorio sobre el cual podemos ejercer dinámicas de juego y colaboración, como las que se dan un campo físico y público, rompiendo los mecanismos de poder que se dan en los softwares privatizados. Este tipo de prácticas se pueden definir como una resistencia a la hiperrealidad que no se ajusta a los regímenes propuestos por los medios insertando espacios dentro del mismo sistema que posibilitan la apertura a nuevas posibilidades y modalidades que nos permiten cuestionar las semióticas preestablecidas.

Posibles aterrizajes

El cuerpo vivo siempre nos presenta una promesa de transfiguración. Por un lado, existe la posibilidad de reestructuración, impulsiva, según el conjunto de reglas de gobernanza del cuerpo social, histórica y culturalmente construido donde se somete al cuerpo según esquemas que imponen una identificación con edificaciones discursivas que por su proliferación naturalizan un relato del saber y del poder sobre la carne. Ahora bien, podemos también apropiarnos de aquella promesa de transfiguración desde el cuerpo como presencia indivisible y potencia pluridimensional: “no hay que soslayar nuestra condición de sujetos-cuerpo, sujetos con cuerpo y sujetos a un cuerpo” (Torras, p.87, 2019).

La virtualización se añade al cúmulo de narrativas que entretejen corporalidades fluidas y diversificadas donde igualmente existe la posibilidad de romper con ese estado

del simulacro que impide el reconocimiento de la imagen como mera representación estructurante. Me parece importante enfatizar que nos desplazamos con, desde y por un cuerpo en diversos territorios donde el ciberespacio sólo se incluye dentro de estas geografías circundantes. Justo esta condición anuncia que toda experiencia es situada porque el cuerpo se liga a un tiempo, espacio, contexto e interfaz que lo convierte en el principal dominio del conocimiento; al cual increíblemente se le ha negado el saber. Reapropiarnos de nuestro cuerpo en su cualidad material y virtual implica igualmente adueñarse y potenciar sus contingencias. El cuerpo, su pluralidad, amplificación y telepresencia recaen y, paradójicamente, emergen del mismo núcleo que sería su agente o materialidad carnal. Abordar la problemática que interroga y somete al cuerpo en la contemporaneidad es atenderlo y priorizar su implicación sensible dentro de cualquier contexto ya que estos modos de relación en sí mismos no son solo fenómenos secundarios a la hora de entender el mundo.

Uno de los primeros aterrizajes que se hizo para explorar el cuerpo y su amplificación como telepresencia fue un poema generativo. Donde se creó una pieza con la intención de experimentar y reflexionar sobre la imagen y sus posibilidades en el entorno virtual. La codificación de este sistema se puede entender como el esqueleto de la obra, pero la proyección y visualidad abre paso a nuevas sensibilidades que nos permiten interactuar de diferentes maneras con el arte. El programa proyecta el poema de forma lineal e infinita, teniendo, primeramente, como resultado un poema visual que va a estar en constante cambio y construcción. No obstante, la pieza no termina ahí, igualmente interactúa con su entorno ya que responde a ruidos o voces efectuadas por el espectador deformándose y alterándose con estos estímulos sonoros. La obra pone en evidencia los nuevos procesos dialógicos que se pueden gestar en la virtualidad entre el artista, la máquina, el cuerpo, la visualidad del arte, los espectadores y el entorno.

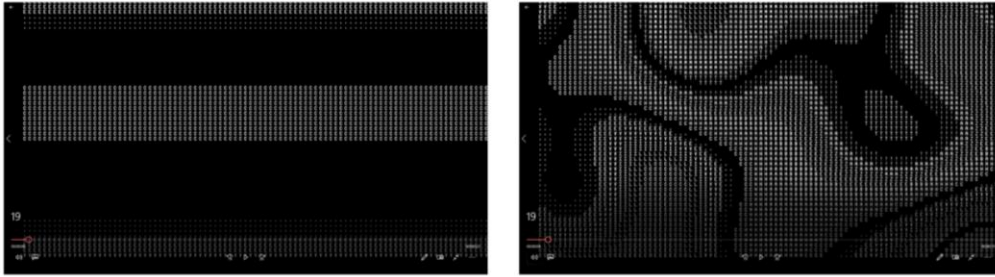


Figura 6. Espectro de Luz, *Poema No.19*, 2021. <https://vimeo.com/654316484>

También, como una futura propuesta artística para poder continuar con este primer aterrizaje, es una instalación interactiva y generativa que dialogue convirtiéndose en una suerte de extensión entre el cuerpo material y los cuerpos interfaces. Este espacio se llamaría *Cuerpxs virtuales* contando con un sistema que proyecte las siluetas de los espectadores en diferentes paredes. Estas siluetas serían sombras negras y a su alrededor habrá una serie de preguntas, también proyectadas, como: qué es el cuerpo, cuáles son los límites del cuerpo, hasta dónde podemos extender el cuerpo, quien define nuestro cuerpo, etc. Con la intención de que los espectadores puedan responder estas preguntas en voz alta teniendo una respuesta visual que se encontrara en su proyección distorsionada o alterada por medio del sonido que emite su voz. El acto de estar dentro de este espacio implicaría estar presente como materia y como la codificación virtual de esa presencia donde los sujetos tienen un reconocimiento al mismo tiempo que se genera una sensación de desacoplamiento al ver que de alguna manera ese reflejo es y no es uno mismo. Por último, creo que es significativo motivar el acto de la enunciación y ver el impacto directo con la imagen como un recuerdo del cuerpo como performatividad y las posibilidades de transformaciones y resignificación que se dan cuando se trabajan con y sobre él.

Lista de obras

Figura 1. Lucy McRae, *Biometric Mirror*, 2018. State Library Victoria, Australia.

Figura 2. Random International, *Future self*, 2012. Made Space, Berlin.

Figura 3. Santiago Forero, *Cell portrait No.12*, 2014-2015. Museo de Arte Moderno de Medellín, Colombia

Figura 4. Nam June Paik, *Buddha Watching TV*, 1974-1997. Museo de Bellas Artes de Virginia, Estados Unidos.

Figura 5. Flor de Fuega, *lol-cam*, 2019. Instalación de cámara Webvr

Figura 6. Espectro de Luz, *Poema No.19*, 2021. <https://vimeo.com/654316484>

Bibliografía

Baudrillard, J. (1978). *Cultura y simulacro*. Editorial Kairós.

Baudrillard, J. (1995). *El crimen perfecto*. Editorial Anagrama

Echeverría, Javier. (2000). *Un mundo virtual*. Nuevas Ediciones de Bolsillo S.L. Barcelona España.

Lazo, P. (2019). *El cuerpo inexistente, su representación y la posibilidad de su resignificación mundanizada*. Siglo Veintiuno Editores.

Lévy, P. (1998). *¿Qué es lo virtual?*. Editorial Paidós.

Lizarazo, D. (2020). *Belleza capturada: gramáticas del cuerpo y figuraciones de sí*. Siglo Veintiuno Editores.

López, D. (2002). *La virtualización del cuerpo y la investigación genética*. <file:///C:/Users/emtor/Downloads/34096-Texto%20del%20art%C3%ADculo-34027-1-10-20060316.pdf>

Martínez, M. et al. (2014). *Virtualidad, ciberespacio y comunidades virtuales*. Red Durango de Investigadores Educativos. <http://www.upd.edu.mx/PDF/Libros/Ciberespacio.pdf>

Palacios, V. (2019). *El cuerpo, el rostro y la identidad del yo. Apuntes sobre la corporalidad humana en un tiempo de transformaciones*. [El cuerpo, el rostro y la identidad del yo. Apuntes sobre la corporalidad humana en un tiempo de transformaciones \(redalyc.org\)](http://redalyc.org)

Sanchez, J. (2010). *La comunicación sin cuerpo. Identidad y virtualidad. La comunicación sin cuerpo: Identidad y virtualidad*.

Uribe, R, Nelida, M. (2011). *Reseña de "Cultura y Simulacro" de Jean Baudrillard. Razón y Palabra*. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199518706032>

Vaskes, I. (2008). *La transestética de Baudrillard: simulacro y arte en la época de la simulación total*. n38a09.pdf