



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTES

CARRERA DE ARTES VISUALES

DISERTACIÓN PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO

DE ARTISTA VISUAL

**“FRAGMENTADOS: REFLEXIONES SOBRE LA MATERIALIDAD CORPORAL
EN UNA ERA DE LO DIGITAL”**

JANIS ELIANA MALES MÉNDEZ

DIRECTOR: GONZALO VARGAS

QUITO, 2021

Agradecimiento

A mi familia, amigos y profesores, que me apoyaron durante todo el proceso de manera incondicional, están presentes en este trabajo.

Índice de contenido

Agradecimiento	2
Resumen	5
Introducción	6
Capítulo 1: Sobre el cuerpo y su imagen en lo postdigital.....	7
1.1. Prácticas artísticas entre lo corpóreo y lo digital.	9
Capítulo 2: Metodologías y procesos de retorno a la materia.....	15
2.1 Resultados del proceso de investigación: Exposición digital.	26
Conclusiones.....	30
Bibliografía.....	32
Anexos.....	34

Índice de imágenes

Figura 1. Sarah Sitkin, Bodysuits (2018). Recuperado el 30 de mayo del 2020, de: https://www.designboom.com/art/sarah-sitkin-interview-sculpture-bodysuits-04-23-2018/	11
Figura 2. Sarah Sitkin, Bodysuits (2018). Recuperado el 31 de mayo del 2020, de: https://www.designboom.com/art/sarah-sitkin-interview-sculpture-bodysuits-04-23-2018/	11
Figura 3. Esmay Wagemans, Second skin (2015). Recuperado el 30 de mayo del 2020, de: https://www.dazeddigital.com/artsandculture/gallery/20894/19/esmay-wagemans-second-skin	12
Figura 4. Esmay Wagemans, Second skin (2015). Recuperado el 31 de mayo del 2020, de: https://www.dazeddigital.com/artsandculture/gallery/20894/19/esmay-wagemans-second-skin	12
Figura 5. Esmay Wagemans, New humanity (2017). Recuperado el 31 de mayo del 2020, de: https://www.wdka.nl/work/new-humanity	12
Figura 6. Esmay Wagemans, New humanity (2017). Recuperado el 31 de mayo del 2020, de: https://metalmagazine.eu/en/post/interview/esmay-wagemans-re-sculpting-humanity	13
Figura 7. Alisa Baremboym, <i>Porous Solutions</i> (2013). Recuperado el 12 de junio del 2020, de: https://www.artnews.com/art-in-america/interviews/tk-alisa-baremboym-56373/	14
Figura 8. Alisa Baremboym, Leakage Industries: Clear Conduit (2012). Recuperado el 31 de mayo del 2020, de: https://www.glasshousejournal.co.uk/post/happenings-alisa-baremboym-liz-magor-at-glasgow-sculpture-studios	14
Figura 9. Proceso de Vanity Fair (2017). Archivo personal.	16
Figura 10. Bocetos y proceso de Deconstrucción (2018). Archivo personal.	17
Figura 11. Pruebas de montaje de Deconstrucción (2018). Archivo personal.	17
Figura 12. Detalle de Superficies Corporales durante el proceso (2018). Archivo personal.	18
Figura 13. Primeras pruebas con parafina y moldes de yeso, (2020). Archivo personal.	20
Figura 14. Pruebas de dedos y pie con moldes de silicona, (2020). Archivo personal.	21
Figura 15. Molde de silicona y contramolde, (2020). Archivo personal.....	22
Figura 16. Prototipo de yeso, (2020). Archivo personal.	22
Figura 17. Prototipo de parafina, (2020). Archivo personal.	22

Figura 18. Registro de exploración corporal, (2020). Archivo personal.....	23
Figura 19. Boceto a líneas en Ilustrador, (2020). Archivo personal.....	23
Figura 20. Corte de patrones con router cnc, (2020). Archivo personal.	23
Figura 21. Previsualización mediante boceto en Ilustrador, (2020). Archivo personal.....	24
Figura 22. Proceso de fragmentos fotográficos, (2020). Archivo personal.....	24
Figura 23. Figura de yeso terminada, (2020). Archivo personal.....	25
Figura 24. Proceso de realización de ranuras en piezas de yeso con herramienta Dremel, (2020). Archivo personal.....	25
Figura 25. Prueba de disposición de las piezas para la muestra, El retorno a la materia (2020). Archivo personal.....	25
Figura 26. Prueba de encaje entre piezas de yeso y sintra pvc, El retorno a la materia (2020). Archivo personal.....	25
Figura 27. Diseño de página de bienvenida, (2021). Archivo personal.	27
Figura 28. Diseño de portadas de la colección de proyectos y menú de navegación, (2021). Archivo personal.....	27
Figura 29. Modelo de página para cada obra (2021). Archivo personal.	28
Figura 30. Diseño de la exposición para difusión en redes (2021). Archivo personal.	29

Índice de anexos

Anexo 1. Piezas A, B y C. El retorno a la materia, (2021). Fotografía por Gonzalo Vargas.....	34
Anexo 2. Pieza D. El retorno a la materia, (2021). Fotografía por Gonzalo Vargas.....	34
Anexo 3. Pieza E. El retorno a la materia, (2021). Fotografía por Gonzalo Vargas.	35
Anexo 4. Pieza F. El retorno a la materia, (2021). Fotografía por Gonzalo Vargas.	35
Anexo 5. Pieza G, H, I. El retorno a la materia, (2021). Fotografía por Gonzalo Vargas.....	36
Anexo 6. Pieza J. El retorno a la materia, (2021). Fotografía por Gonzalo Vargas.	36
Anexo 7. Pieza K. El retorno a la materia, (2021). Fotografía por Gonzalo Vargas.....	37
Anexo 8. Pieza L, M. El retorno a la materia, (2021). Fotografía por Gonzalo Vargas.....	37
Anexo 9. Pieza N. El retorno a la materia, (2021). Fotografía por Gonzalo Vargas.....	38
Anexo 10. Pieza O. El retorno a la materia, (2021). Fotografía por Gonzalo Vargas.....	38

Resumen

Esta investigación gira en torno a la representación de la imagen del cuerpo a través de los medios contemporáneos. Se abordan algunos debates históricos y prácticas artísticas surgidas en los años ochenta y noventa, para reflexionar sobre la diversidad y las nuevas corporalidades. Finalmente, se muestra cómo, a través del arte, es posible generar pensamiento crítico con relación a problemáticas relacionadas al cuerpo y cómo este ha servido como herramienta de reconfiguración para plantear representaciones alternas de lo corporal.

Introducción

Actualmente nos encontramos en una época de consumo masivo regido por la imagen digital. Como menciona Steyerl (2012), somos parte de una realidad hipermediatizada la cual influye en nuestros modos de percibir. Es así como, este proyecto indaga en el papel de la publicidad, las tecnologías, las herramientas digitales y su influencia en la construcción de la mirada de nuestros cuerpos. Asimismo, se toma en cuenta la capacidad de las herramientas tecnológicas, softwares de edición o prácticas en redes sociales como generadores de significados y productores de imágenes referenciales del cuerpo que, muchas veces, normalizan y responden a ciertos estándares.

Se revisan debates y artistas que, mediante varias prácticas, exploran lo corporal integrando nuestra condición posmoderna de una era post internet; donde las tecnologías ya son parte de nosotros. De esta forma, esta investigación surge desde las artes y propone repensar la representación de la condición corporal actual.

El resultado de las reflexiones de este proceso de investigación-creación artística, deviene en una muestra digital que plantea la visualización de una serie de obras que juegan con la condición cambiante del cuerpo y la percepción corporal a partir nuestra relación con lo digital. Mediante recursos como la fragmentación, se presentan objetos que hacen cuenta de la ambigüedad de las formas matéricas que puede tener el cuerpo. Se propone un espacio donde el espectador se logre cuestionar sobre cómo la interferencia de lo digital moldea nuestros conceptos de corporalidad.

Capítulo 1: Sobre el cuerpo y su imagen en lo postdigital

Tomando como punto de partida la premisa de que nos experimentamos a partir de la visualidad, como mencionan autores como Le Bretón o Berger, y de que, nuestra existencia se encuentra mediada por dispositivos que nos subjetivan; se puede decir que la forma cómo vamos concibiendo nuestro cuerpo y los modos de representarlo, reflejan las particularidades de ser y estar en este contexto de múltiples espacios de circulación y conexiones efímeras. Se ha evidenciado cómo la industria de belleza y la publicidad han resultado como métodos de disciplinamiento corporal, donde el mercado normaliza prototipos específicos sobre una corporalidad ideal. De esa manera, la forma de percibir las representaciones que se han hecho en los medios publicitarios y a lo largo del tiempo, resultan limitadas, rígidas y, de cierta forma, fragmentadas (Pontón, 2015). Por ese motivo, con lo antes mencionado, he llegado a cuestionarme sobre ¿cómo a través del arte, se pueden representar las modificaciones de nuestra percepción sobre lo corporal a partir de la digitalización de nuestra existencia?

Teniendo en cuenta las características de la realidad contemporánea es innegable la ubicuidad que otorgan los dispositivos tecnológicos, esa capacidad para ser y estar en varios espacios simultáneamente. Hay que recalcar que, cuando se hace referencia a *dispositivo*, no se está hablando de objetos específicos, sino que, como sugiere César Chirinos citando a Agamben en su ensayo “Hacia un fundamento Post-digital de la identidad: los dispositivos y el sujeto virtual” (s.f), un dispositivo es algo que está puesto “ahí” para producir “x” o generar cierta acción. En ese sentido, dispositivos pueden ser: discursos, imágenes, el teléfono celular o la internet misma; siendo esta última lo que genera otros dispositivos que generan subjetividades, y a su vez, procesos de des-subjetivación (Agamben, 2011, citado en Chirinos, s.f). Pero, este autor, también menciona la complejidad de estos procesos debido a que resultan difusos en tanto la manera de operar sobre cada sujeto, nunca va a ser la misma. Así, al estar

en un contexto mediado, el sujeto virtual se consolida y se subjetiva en modos meta-sensoriales incorporados a su realidad material (Chirinos, s.f).

Por otra parte, en cuanto a las imágenes como parte del sujeto virtual, se puede agregar que son un medio de experiencia. Siempre han sido participantes y han formado parte de la percepción del humano, para lo cual, Flores (s.f) citando a Arias, utiliza el término inconsciente fotográfico o de la imagen, para hacer alusión a esa “relación casi maternal que poseemos con la imagen”. Así pues, en una era postdigital de virtualidad, el desarrollo tecnológico ha permitido que, cada vez las imágenes encuentren nuevas vías de aparición. Con respecto a eso Steyerl (2013) menciona que, “sobrepasan los límites, se extienden a través de y más allá de las redes. Pero al volverse reales la mayoría de las imágenes se alteran sustancialmente. Se traducen, se tuercen, se magullan y se reconfiguran”. Es decir, ocurren una serie de intercambios en los procesos de creación que llevan a pensar sobre otras materialidades, donde se amplían las perspectivas sobre lo que ahora puede ser nuestra realidad cotidiana. Un ejemplo de ello es el concepto del *neomaterial* propuesto por C. Paul (2015) para referirse a las cosas u objetos que reflejan una interacción con lo digital, en donde estos procesos de intercambio producen una materialización o re-materialización que, en varias ocasiones tiene soluciones tangibles.

En ese sentido el sujeto virtual posee un cuerpo digital, un cuerpo que puede ser pensado más allá de límites físicos. Autores como M. Ponty sugieren que la idea del cuerpo es muy abierta, respecto a lo que se puede ver, tocar o sentir en otros planos (Citado en Ariza, 2014). Por lo tanto, se piensa la imagen como un componente del cuerpo digital. Pero no solo la imagen, en el sentido que se da una circulación masiva y la aparición de los sujetos en varios espacios simultáneos, así se toma en cuenta también el concepto de la *e-imagen*. Brea (2010) define este concepto como un fantasma, no por “falta de materialidad”, sino por su condición ubicua en cuanto a tiempo y espacio; es una imagen efímera, desechable, que existe y luego

desaparece. En ese caso, es interesante pensar cómo por esa condición transitoria, muchas veces se deja de pensar más allá de la imagen y más bien nos limitamos a aceptar lo que vemos y solo seguimos reproduciéndolo. A tal efecto Flores (s.f), señala que, con la e-imagen se despoja el carácter reflexivo de la imagen y posiblemente de ahí viene la sensación de estar en un continuo spam, en una base de datos sin sentido.

1.1. Prácticas artísticas entre lo corpóreo y lo digital.

Desde el arte, devienen varios actos discursivos donde se abordan problemáticas en relación con el cuerpo ya que el arte ha logrado ser una herramienta de reconfiguración. A través de varios medios estéticos se generan cuestionamientos sobre los constructos sociales que han moldeado las ideas de corporalidad que conocemos. En ese sentido, las prácticas surgidas entre los años ochenta y noventa apoyadas en el feminismo, los debates sobre la igualdad de género y las teorías *queer*, tomaron en cuenta varios conceptos que exploran la diversidad y las nuevas corporalidades a partir del desarrollo tecnológico.

Por ejemplo la *abyección*, que es un concepto acuñado por Julia Kristeva en *Poderes de la perversión* (1988), que establece que lo “abyecto” es utilizado para nombrar a cuerpos y cosas que resultan repulsivas o desagradables, no haciendo referencia a la falta de limpieza del cuerpo, sino más bien a “aquello que perturba una identidad, un sistema, un orden. Aquello que no respeta los límites, los lugares, las reglas. La complicidad, lo ambiguo, lo mixto” (p.11). De esta manera, se puede decir que, abordar la abyección ha resultado sugerente como valor estético en el arte para abordar dinámicas de uno mismo y referentes al odio del cuerpo.

Por otro lado, el tema del *ciborg* implica al híbrido entre hombre y máquina, es introducido en el *Manifiesto cyborg* de Donna Haraway (1985). La autora hace uso del término para hacer alusión a la realidad contemporánea, donde el desarrollo tecnológico rompe con los límites entre lo orgánico y mecánico, pero también para realizar una crítica a los conceptos de

identidad asociados al sexo. Asimismo, menciona cómo es burlada la idea de la realidad por el sentido de omnipresencia que poseen los dispositivos actuales (Haraway, 1958). Para Haraway, la relación del cuerpo con los dispositivos resulta ser una interacción donde se eliminan los límites entre lo físico y lo no físico, afirmando que “las máquinas modernas son la quintaesencia de los aparatos microelectrónicos: están en todas partes, pero son invisibles (p. 260).

En ese sentido tomo en cuenta distintos referentes artísticos para el desarrollo de esta investigación. Algunos me han servido como fuentes de investigación dentro del contexto en el que se cuestiona una estandarización corporal proponiendo formas alternas de representación a partir de métodos de deconstrucción de lo corporal.

Es preciso mencionar a Sarah Sitkin, artista que trabaja con las ideas preconcebidas que tenemos de nuestros cuerpos. Combina escultura, fotografía y efectos especiales para deconstruir el cuerpo y presentarlo en maneras que resultan inquietantes. Para ello, hace uso de materiales como látex, alginato, resina y silicona; que le permiten experimentar con la idea de maleabilidad de la piel y la ambigüedad que puede tener un cuerpo. Un aspecto importante de su proceso es la relación con las personas de quienes saca los moldes. Sitkins menciona que este proceso es un momento íntimo debido a que le permite fijarse en las reacciones de cada persona al ver el resultado de su réplica, ese es el momento en el que cada uno se enfrenta a su imagen real.

En la obra *Bodysuits* (2019), una instalación de varias piezas que presenta cuerpos colgados en la sala de la galería a modo de trajes, evocando la diversidad y poniendo énfasis en la materialidad y vulnerabilidad del cuerpo. Muestra marcas, pliegues e incluso cicatrices; elementos que son eliminados al momento de ser mostrados en otros medios donde el cuerpo pasa por un proceso de “corrección” y “limpieza” (figura 1). En la presentación de la obra, la

artista ubicó probadores privados con espejos alrededor, para que el espectador pueda observarse en el cuerpo del *otro*. Menciona que resultó ser una experiencia muy emotiva (figura 2).

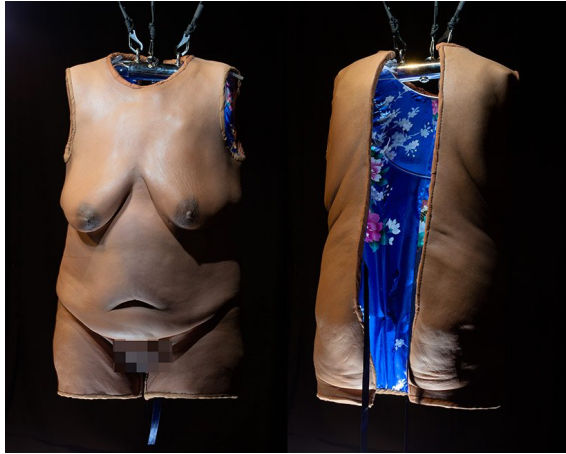


Figura 1. Sarah Sitkin, *Bodysuits* (2018). Recuperado el 30 de mayo del 2020, de: <https://www.designboom.com/art/sarah-sitkin-interview-sculpture-bodysuits-04-23-2018/>

Figura 2. Sarah Sitkin, *Bodysuits* (2018). Recuperado el 31 de mayo del 2020, de: <https://www.designboom.com/art/sarah-sitkin-interview-sculpture-bodysuits-04-23-2018/>

Asimismo, se puede hablar de Esmay Wagemans, artista holandesa que trabaja con moldes corporales para realizar esculturas de lo que se considera *nueva humanidad* y objetos humanos basados en sus exploraciones con temáticas futuristas y cuestionamientos hacia los estereotipos.

Con la obra *Second skin* (2015), la artista realiza varias réplicas de su torso desnudo en látex, para posteriormente tomarse fotografías y subirlas en su perfil de Instagram, cuestionando el formato de censura del cuerpo femenino en las redes donde no se permite mostrar los pezones femeninos, a menos de que se trate de una escultura (figura 3). Wagemans menciona que, a pesar de que se tratara de la visualización de réplicas muy rústicas de sus pechos, donde el diseño no muestra sus pezones de manera explícita, recibió críticas negativas al respecto (figura 4). Con ello pensó en finalizar el proceso trabajando en una nueva réplica

mucho más realista, momento en el que surge *New humanity* (2017). En este trabajo integró sus investigaciones respecto a la evolución humana en función de la aceptación de las nuevas tecnologías. Menciona la capacidad del humano de ser su propio creador, por lo que en ese caso, ya no somos solamente naturaleza, sino el resultado de una cultura donde ya no es preciso percibir los límites entre la realidad y lo ficticio (figura 5 y 6).



Figura 3. Esmay Wagemans, *Second skin* (2015). Recuperado el 30 de mayo del 2020, de: <https://www.dazeddigital.com/artsandculture/gallery/20894/19/esmay-wagemans-second-skin>

Figura 4. Esmay Wagemans, *Second skin* (2015). Recuperado el 31 de mayo del 2020, de: <https://www.dazeddigital.com/artsandculture/gallery/20894/19/esmay-wagemans-second-skin>

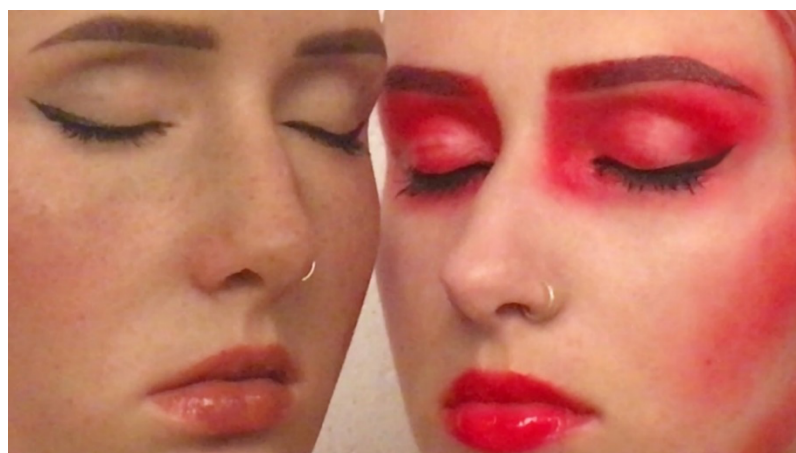


Figura 5. Esmay Wagemans, *New humanity* (2017). Recuperado el 31 de mayo del 2020, de: <https://www.wdka.nl/work/new-humanity>



Figura 6. Esmay Wagemans, *New humanity* (2017). Recuperado el 31 de mayo del 2020, de: <https://metalmagazine.eu/en/post/interview/esmay-wagemans-re-sculpting-humanity>

Otra artista que trabaja en esta línea es Alisa Baremboym, quien pone en tela de juicio la repercusión de estar en un mundo de múltiples conexiones, donde las tecnologías digitales ya no solamente producen imágenes referenciales de nuestra forma corporal, sino que comienzan a ser parte de nosotros. Es decir, lo digital pasa a la posibilidad de tener una forma material. Haciendo referencia a palabras de Hito Steyerl, cuando habla sobre nuestra realidad contemporánea, prácticamente estamos en una especie de hibridación entre lo físico y digital, en ese sentido adiciona que “nos estamos volviendo uno con el píxel” (Steyerl, 2012).

En sus obras, Baremboym hace uso de fragmentos corporales de partes no identificadas que convergen con materiales tecnológicos, como cables USB a modo de circuitos (figura 7 y 8). También incorpora materiales con transparencias que le permiten establecer miradas entre lo natural y lo artificial, jugando con la percepción. Mara Johanna Kölmel cita a Claire Bishop para referirse al trabajo de Baremboym y menciona que “aunque muchos artistas establecidos usan los medios digitales en su práctica artística, casi ningún artista confronta las implicaciones de una vida dada la ubicuidad de lo digital”. Se refiere a que la artista mantiene una novedosa comprensión entre la corporeidad con un persistente enfoque en la materialidad en diálogo con lo digital (Kölmel, 2015).



Figura 7. Alisa Bareboym, *Porous Solutions* (2013). Recuperado el 12 de junio del 2020, de: <https://www.artnews.com/art-in-america/interviews/tk-alisa-bareboym-56373/>



Figura 8. Alisa Bareboym, *Leakage Industries: Clear Conduit* (2012). Recuperado el 31 de mayo del 2020, de: <https://www.glasshousejournal.co.uk/post/happenings-alisa-bareboym-liz-magor-at-glasgow-sculpture-studios>

Capítulo 2: Metodologías y procesos de retorno a la materia.

Este proceso inició cuando cursaba el quinto semestre (2017) de la carrera de artes visuales. Para mi investigación utilicé revistas que adquirí durante los años de mi adolescencia, que influyeron en el momento de moldear mis conceptos de corporalidad. Entre estas, se encontraban *Vanidades*, *Generación 21*, *Seventeen* y *Tú*. Trabajé con las secciones que sugieren qué se debe hacer para tener el “cuerpo ideal” —como si todos debiéramos vernos de una manera específica—. Cabe mencionar que, durante este proceso, tuve un accidente que me dejó cicatrices en el cuerpo que me causaban mucha incomodidad. Este fue otro factor que influyó en mi interés por las diferentes formas que puede adquirir el cuerpo bajo determinadas circunstancias y en la ambigüedad que evocan ciertos fragmentos del cuerpo al ser mirados desde otras perspectivas.

A partir de esto, comencé a recortar imágenes de cuerpos que encontraba en las revistas mencionadas anteriormente, fijándome en las formas que poseían y en los detalles que hacían que la piel se viese siempre impecable. Comencé a preguntarme ¿cuál es la relación que tenemos con las imágenes que consumimos y cómo experimentamos nuestro cuerpo a partir de ellas? Reuní la mayor cantidad de recortes hasta tener un amplio banco de imágenes para trabajar. Realizaba pruebas con dichos recortes, uniéndolos a partir de las formas sugeridas por su silueta. Al principio trataba de no descomponer los cuerpos, pero sentí que era muy rígido trabajar con siluetas enteras, además de que me estaba limitando. Así que recurrí a la fragmentación porque al conectar áreas de las sombras y esquinas de las siluetas, lograba generar composiciones que me parecían más interesantes.

De este proceso, resultó una serie de diez composiciones que pretendían darle la vuelta a la forma con la que se mostraban inicialmente los cuerpos en las revistas. La idea fue sacarlos de contexto y modificarlos, destruyendo la idea de cuerpo canónico. Ya no se trataba de los

mismos cuerpos atléticos, de piel radiante y tono parejo. Se habían convertido en cuerpos extraños de múltiples extremidades, protuberancias y con varias tonalidades de piel en sí mismos. Esta obra se denominó *Vanity Fair* (figura 9).



Figura 9. Proceso de *Vanity Fair* (2017). Archivo personal.

Bajo esas reflexiones, para las obras de los siguientes semestres, consideré pertinente empezar a trabajar desde mi propio cuerpo y ahí surge la idea de mapeo corporal. Indagué en mi archivo fotográfico personal de épocas anteriores, y también comencé a realizar nuevos registros, observando principalmente mis cambios corporales. Para este proceso me enfoqué en partes pequeñas de mi cuerpo mientras reflexionaba sobre la materialidad del cuerpo y el paso del tiempo. Entonces decidí recrear fragmentos de mi cuerpo mediante la técnica de pintura, dado a que tenía interés por las texturas, hice uso del óleo para poder añadir ese detalle. Hasta ese momento sólo había trabajado en formatos pequeños, pero al hacer uso de la pintura, esta se volvió una experiencia más sensorial, de modo que vi la necesidad de agrandar el formato. Primero realicé bocetos y luego los pinté mientras exploraba la imagen mental que tenía sobre mi cuerpo en contraposición con su materialidad y a la forma cómo se observaba por medio de la cámara (figura 10). Hice uso de acetatos de diversos tamaños para generar

conjuntos de capas en las pinturas que, si eran ubicadas con determinada separación entre si, otorgaban profundidad a las composiciones (figura 11).



Figura 10. Bocetos y proceso de *Deconstrucción* (2018). Archivo personal.



Figura 11. Pruebas de montaje de *Deconstrucción* (2018). Archivo personal.

Luego, en séptimo semestre (2019), comencé a interesarme por la porosidad de la piel y cómo esta se ve alterada al ser reproducida en impresiones y medios digitales, ya sea por motivos de resolución de la imagen, por procesos de “limpieza” al momento de realizar retoques fotográficos o por ciertos filtros en redes sociales. También me llamó la atención una publicación en Instagram en la que alguien requería de modelos mujeres y algunos de sus requisitos incluían que “de preferencia” tenían que ser mujeres delgadas, sin ningún tipo de marca en su cuerpo como estrías, acné o cicatrices. Con esto es me di cuenta de que nos seguimos basando en ciertos ideales para mostrar nuestro cuerpo en plataformas digitales. Me pareció interesante ver cómo llegamos a mostrar una fachada como realidad, como cuando menciona Sontag (2006) que la realidad a veces intenta asemejarse a lo que muestran las cámaras.

Regresé al mapeo corporal donde me enfrenté a la idea de fotografiar las cicatrices, mi piel y cualquier otra marca que generalmente evitaba mirar. Luego, con los acetatos comencé a calcar la silueta de mis cicatrices y manchas para construir patrones con ellas. Al seguir utilizando los fragmentos de mi archivo personal, pensé en devolverle a los cuerpos lo que “habían perdido” como parte de su naturalidad: la porosidad, sus pequeñas irregularidades, entre otros. Esto dio resultado a *Superficies Corporales*, una serie de tres composiciones en capas de vidrio, ubicados uno detrás de otro, empleando fragmentos corporales impresos, y los patrones de mis cicatrices, para conjugarlos. Al ubicarlos de esa manera, logré que las composiciones asemejen un paso a la tridimensionalidad (figura 12).

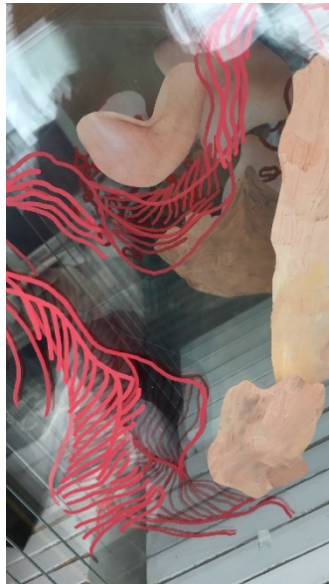


Figura 12. Detalle de *Superficies Corporales* durante el proceso (2018). Archivo personal.

En ese momento surgieron preguntas en torno a lo que realmente me interesaba. Me atraía hablar sobre el cuerpo con cicatrices, el cuerpo en los medios de comunicación tradicionales o en la publicidad. Pero luego, al seguir con la búsqueda de respuestas a mis cuestionamientos, me percaté de que el interés se hallaba en el pensar el proceso que conlleva nuestra condición contemporánea, entre el uso de herramientas con tecnologías digitales y los objetos tangibles. Es decir, me estaba cuestionando sobre los límites de la corporalidad a partir

de la digitalización de nuestra existencia, sin dejar fuera lo antes mencionado, debido a que fue parte del proceso, eso dio paso a estas nuevas interrogantes.

En ese punto, cuando cursaba octavo semestre (2019) me interesé en experimentar con lo material a mayor profundidad debido a que, hasta ese punto, había trabajado solamente con superficies planas. Además sentía que, en ejercicios anteriores, como el de pintar mi cuerpo fragmentado, intervenía la imagen mental que había construido sobre mi cuerpo y no lograba percibirlo como realmente se veía. También percibía que este proceso, a pesar de cuestionarse sobre la digitalidad, casi siempre llegaba a resoluciones tangibles. Además, considero que este proceso se daba, en la medida en la que necesitaba comprender lo que suponían estos intercambios matéricos en relación con las nuevas materialidades. Más específicamente en la idea del *neomaterial* que mencioné anteriormente, donde Paul (2015), menciona que, más allá de lo objetual, deberíamos buscar procesos cognitivos. En ese sentido, se me ocurrió obtener moldes de mi cuerpo con yeso para poder tener una experiencia más sensorial, de retorno a la materia.

Debido a que había partes de mi cuerpo que no podía alcanzar, Franciné Córdova profesor del área de escultura, junto a Valeria Carrera graduada de la carrera, me apoyaron en el proceso. Decidí comenzar con mis piernas ya que tenía la idea de trabajar con partes que tuvieran cicatrices. Todavía no había decidido el material que usaría para el positivo de las piezas, porque tenía en mente ensamblar unas piezas con otras como anteriormente hice con el collage, pero consideré el uso de látex o parafina. Fue un proceso interesante ya que, al finalizar los moldes pude apreciar que algunas de las partes, especialmente las que me eran más difíciles de observar, eran totalmente distintas a como me imaginaba que eran.

En los primeros prototipos utilicé parafina porque me agradó el nivel de detalle con el que lograban reproducirse las piezas. Pero tuve algunos inconvenientes que me hicieron

descartar su uso. Uno de ellos fue que gran parte de los elementos reproducidos contenían manchas de yeso, como en piezas que implicaban captar pliegues, donde se quedaba atrapado parte del material (figura 13). Otro motivo fue que, en ciertas piezas, al tratarse de formas más planas, se perdía el detalle que inicialmente había llamado mi atención. Además de que yo buscaba modificar el borde de cada pieza y no me agradaba el resultado que estaba obteniendo. Entonces, pensé en cambiar de materiales.



Figura 13. Primeras pruebas con parafina y moldes de yeso, (2020). Archivo personal.

Para este momento, ya nos encontrábamos en el proceso de pandemia por covid-19 y, como resultado de las medidas de confinamiento, se intensificó el uso de herramientas digitales, condición que me produjo más interrogantes con relación a la simultaneidad de espacios y materialidades corporales. En estas circunstancias nos vimos obligados a relacionarnos con los demás por medio de pantallas la mayor parte del tiempo. Clases, reuniones e incluso nuestra vida social tuvieron que desarrollarse a través de la cámara, haciendo uso de plataformas y dispositivos para visualizar al otro, y a nosotros mismos. Retomando la idea de Steyerl (2012), fue mucho más evidente y acertada la premisa de convertirnos en uno con el píxel. Tomando en cuenta que lo virtual y lo real no son antagónicos, sino que son condiciones un mismo espectro, resolví que este proyecto desencadenaría una producción de piezas, que, de alguna manera, mostrarían una corporalidad afectada por la oscilación entre lo real, lo digital y los diversos espacios donde pueden habitar los cuerpos.

Para seguir con el proceso de elaboración de moldes, elegí utilizar silicona platino de fraguado medio, debido a varias razones. Entre ellas, porque lograba captar un mayor nivel de detalle, porque me permitía tener un proceso más llevadero (a pesar de encontrarme en una posición incómoda) por la seguridad de su uso en la piel y porque me otorgaba mayor autonomía ya que, al encontrarnos en situación de pandemia, no podía hacer uso de talleres y me facilitaba el trabajo desde casa. Como material de contra molde utilicé vendas de Gypsona para brindar soporte en el momento del vaciado (figura 15). Realicé varias piezas con dos materiales a la vez para definir con cual trabajaría finalmente. Primero hice pruebas con parafina, debido a que anteriormente había realizado algunas pequeñas réplicas de mis dedos y de mis pies; y el resultado fue bueno, limpio y sin burbujas (figura 14).



Figura 14. Pruebas de dedos y pie con moldes de silicona, (2020). Archivo personal.



Figura 15. Molde de silicona y contramolde, (2020). Archivo personal.

Pero cuando realicé piezas más grandes, que no se asemejaban a formas cilíndricas como en el caso de los dedos, comencé a tener problemas: aparecieron burbujas y no podía controlar los bordes. Probé varias formas de vaciar y distintos niveles de temperatura, pero no me agradó su apariencia, así que decidí optar por otro material. Elegí hacer uso de yeso, porque tenía más control sobre lo que quería hacer.

Aunque la parafina no era una mala opción, no tenía los conocimientos necesarios, ni el espacio adecuado que me permitieran obtener resultados acercados a lo que estaba buscando.



Figura 16. Prototipo de yeso, (2020). Archivo personal.

Figura 17. Prototipo de parafina, (2020). Archivo personal.

De este modo, realicé diez piezas de yeso, las cuales pasaron por un proceso de desmoldado, recorte de bordes y posteriormente, lijado (figuras 16 y 17). Mientras tanto, para la otra parte del proyecto, que incluía piezas de patrones a modo de foto expandida, recurrí al mapeo corporal y realicé registros fotográficos. Utilicé el programa Ilustrador de Adobe para realizar bocetos y hacer una previsualización de cómo se verían las piezas. Para las fotografías, elegí un soporte de sintra pvc con 3 milímetros de grosor, mismo que mandé a cortar con las siluetas determinadas. En el primer sitio, realizaron el corte con láser, pero no quedé satisfecha debido a que los bordes quedaron manchados. Por esa razón, busqué otro sitio donde el material era cortado con router cnc, y no láser. Cuando me entregaron las piezas tuve que lijarlas para que quedaran totalmente lisas.



Figura 18. Registro de exploración corporal, (2020). Archivo personal.

Figura 19. Boceto a líneas en Ilustrador, (2020). Archivo personal.



Figura 20. Corte de patrones con router cnc, (2020). Archivo personal.

Más adelante, para la finalización de la obra, tuve que experimentar con su aspecto final y decidir la disposición de las piezas. Luego de algunas pruebas y bocetos, determiné que realizaría tres tipos. El primero, piezas que mostraran una condición de mayor naturalidad, en cuanto a la forma y porosidad del cuerpo (figura 18). El segundo, piezas que incorporaran una condición intermedia, a modo de incrustaciones, simulando el intercambio matérico entre ambas dimensiones corporales (figura 19). Y, por último, piezas que devendrían de un proceso más digital con un resultado tangible (figura 20).

Finalmente realicé los últimos acabados de cada pieza, como la corrección de imperfecciones en los bordes de las figuras de yeso, el cambio de tonalidad en los bordes de los fragmentos fotográficos y las ranuras para insertar los patrones en las piezas combinadas (figuras 21, 22, 23, 24, 25, y 26).



Figura 21. Previsualización mediante boceto en Ilustrador, (2020). Archivo personal.

Figura 22. Proceso de fragmentos fotográficos, (2020). Archivo personal.



Figura 23. Figura de yeso terminada, (2020). Archivo personal.

Figura 24. Proceso de realización de ranuras en piezas de yeso con herramienta Dremel, (2020). Archivo personal.



Figura 25. Prueba de disposición de las piezas para la muestra, *El retorno a la materia* (2020). Archivo personal.

Figura 26. Prueba de encaje entre piezas de yeso y sintra pvc, *El retorno a la materia* (2020). Archivo personal.

2.1 Resultados del proceso de investigación: Exposición digital.

Como mencioné anteriormente, debido al confinamiento por la pandemia que se produjo a inicios del 2020 y a todas las medidas impuestas para evitar contagios, surgió la necesidad de desarrollar la mayoría de las actividades desde nuestro hogar a través de portales digitales. Es así como se complicó la idea de realizar exposiciones en espacios físicos. Por esa razón, decidí hacer la exposición mediante una página web.

“Más allá de la carne” proyecto de grado, abarca los resultados del proceso de investigación y demás obras de mi portafolio, que comparten reflexiones en torno a la materialidad corporal.

Para la realización del sitio web, opté por la plataforma Adobe Portfolio, porque ya estaba familiarizada con los programas y por las opciones que ofrecen en cuanto a plantillas enfocadas en la presentación de proyectos creativos. Escogí el tema “Thomas”, porque me agradó la disposición de los elementos dentro de la página: simple y concreta; la forma de presentar las colecciones; y las opciones para modificar las portadas a mi gusto.

Como página de bienvenida, se encuentra la portada de la exposición y un botón que redirige a otro sitio donde se puede visualizar la muestra (figura 27). En la siguiente página se encuentra una introducción con el título y el año, junto a una colección de fotos de la obra. Cabe recalcar que las fotografías de este proyecto las realizó Gonzalo Vargas, quien me brindó ayuda en su estudio, con el objetivo de que las fotografías que estuvieran en la web tengan la iluminación y calidad adecuadas; de manera que se logren visualizar los detalles de las piezas.

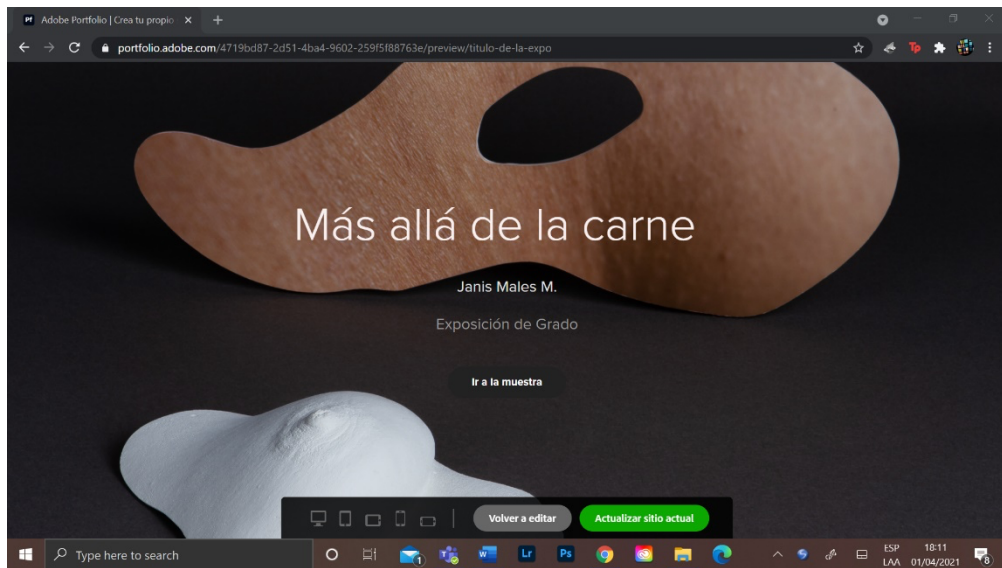


Figura 27. Diseño de página de bienvenida, (2021). Archivo personal.

El menú de navegación está compuesto por las secciones: Exposición, Proyectos, Bio/Statement y Contacto. En la página principal, denominada proyectos, se encuentra una colección con una portada de cada obra, ubicadas desde la más reciente hasta a la más antigua. Los colores utilizados en los elementos de la página son: blanco para el fondo, negro y gris para la tipografía. Algunos fondos de portada necesitaron un cambio de color proveniente de la misma paleta de colores de las obras para que sobresalgan los elementos (figura 28).

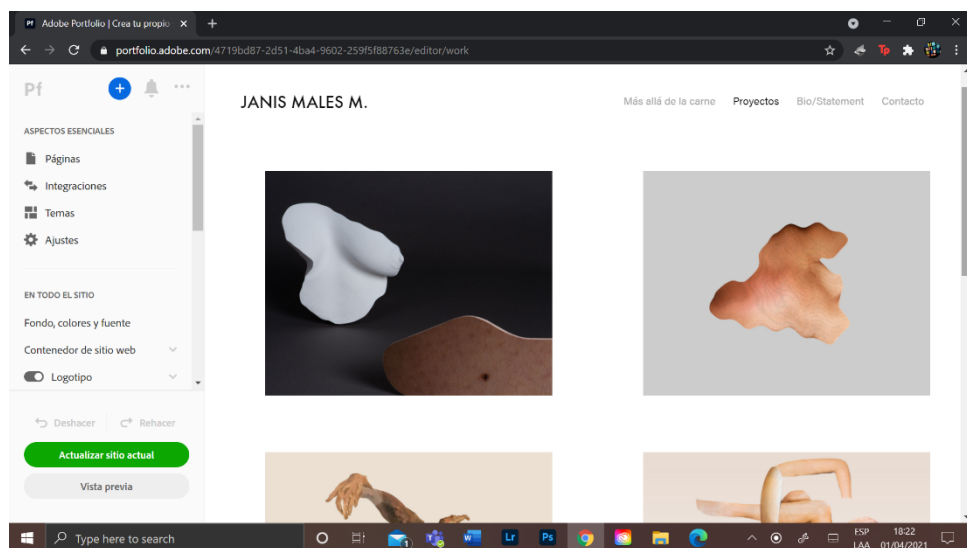


Figura 28. Diseño de portadas de la colección de proyectos y menú de navegación, (2021). Archivo personal.

Como parte de esta colección fueron tomadas en cuenta las obras antes mencionadas en metodologías: *El retorno a la materia*, *Superficies Corporales*, *Deconstrucción* y *Vanity fair*. Cada página destinada a cada obra contiene el respectivo título, año, ficha técnica, una descripción breve y cuadrículas de fotos (figura 29).

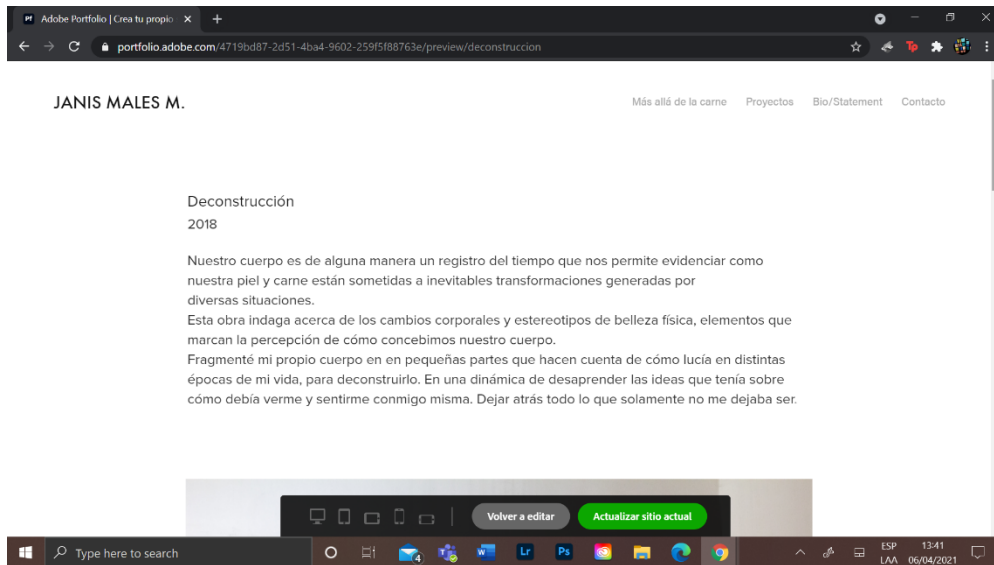


Figura 29. Modelo de página para cada obra (2021). Archivo personal.

Adicional a eso, la página bio/statement contiene mi información personal y la de contacto, un formulario para poder contactarme a través de correo electrónico.

Finalmente, para la difusión de la exposición digital en las redes sociales de la Carrera de Artes visuales, se realizó el diseño con una fotografía que forma parte de la última obra. Se utilizó una tipografía sin serifa. Y, adicional a esto se ubicó toda la información necesaria para que los interesados puedan acceder a la página web mediante el link de acceso y el código para asistir a la inauguración vía Zoom (figura 30).



Figura 30. Diseño de la exposición para difusión en redes (2021). Archivo personal.

Conclusiones

El haber realizado la exposición por medio de una página web y su presentación en la plataforma Zoom y no de manera presencial, fue interesante, en tanto dio paso a que la visitaran personas que no eran cercanas a mi círculo social inmerso en el campo del arte. También fue posible que se logre visualizar por gente que se encontraba en diferentes provincias. En ese sentido, las redes resultaron, de cierta manera, eficaces en cuanto a cierto alcance. Sin embargo, esta forma de presentación también supone una limitación en cuanto a la llegada hacia otros públicos, debido a que la difusión solo llega a ciertos segmentos.

En cuanto al contenido de la muestra, los comentarios son variados. Hay ciertas personas que mostraron mayor apertura hacia cuestionarse los mecanismos mediáticos de nuestro contexto y por su lado, mencionaron que, lo toman como punto de partida para indagar sobre otras problemáticas relacionadas al cuerpo. Otras por su lado, aunque les parecía que estéticamente era agradable a la vista, les incomodaba un poco la idea de pensar el cuerpo de otra manera o en otros espacios y la vulnerabilidad que podía evocar. Lo segundo, se dio en ciertas personas de mayor edad. Por ese lado, creo que se notó cierta diferencia entre las personas que hacen mayor uso de herramientas tecnológicas como nativos digitales y los que lo hacen en menor cantidad y con fines un poco más específicos. Cada uno habla desde su experiencia.

Las artistas que utilicé de referentes y otros que no incluí por falta de espacio me dejaron grandes aportes, ya que ampliaron mi perspectiva en cuanto las diversas formas en las que podemos resolver nuestros productos creativos. También, cómo han abordado ciertas temáticas vigentes en el arte contemporáneo. Así, pude palpar cómo desde el arte han surgido reflexiones sobre los límites del cuerpo y varias dinámicas desarrolladas como ejercicios para pensar las representaciones que hacemos sobre los cuerpos o de la realidad en sí.

Las tecnologías digitales, al romper con los límites materiales y del espacio, nos brindan un amplio abanico de posibilidades desde donde podemos aprovechar las posibilidades de inmersión; en la medida en la que podemos sumergirnos en espacios que pueden ser formativos y de intercambio para abrir debates de cosas que van siendo necesario cuestionar. Sin embargo, respecto a la imagen o la e-imagen y el poder que recae sobre ellas; al perderse la capacidad reflexiva por la instantaneidad de las cosas, por seguir el ritmo desmesurado de nuestra realidad contemporánea, se ha generado que sigamos reproduciendo (en muchos casos de manera inconsciente) ciertos pensamientos adoptados que resultan obsoletos y deberían ser repensados. En ese caso, es importante que seamos más críticos con lo que consumimos y reproducimos. A fin de cuentas, no son los artefactos los que operan sobre nosotros, sino, las relaciones que vamos construyendo las personas con su uso, en tanto les vamos dando significados y maneras de operar. Por ese lado, resulta interesante, pensar la relación del cuerpo con la tecnología con una forma de extensión, no de suplantación.

Bajo estas reflexiones, al ser condiciones muy actuales que siguen en desarrollo, me quedan algunos cuestionamientos como ¿qué otras formas de imagen podrían surgir?, ¿siempre vamos a estar buscando estos nuevos lugares de aparición? Sin duda, todo es muy amplio, pero son puertas hacia diversas formas de creación que se pueden seguir explorando y por supuesto, cuestionando.

Bibliografía

- Ariza Gómez, D. (2014). *Cuerpo digital como sustrato del ser cuerpo. Categoría fundamental del performance digital “Huellas digitales”*. Revista Colombiana de las Artes Escénicas, (8), 96-109.
- Berger, J. (2000). *Modos de Ver*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Brea, J. (2010). *Las tres eras de la imagen. Imagen-mateia, imagen-film, e-imagen*. Madrid. AKAL.
- Butler, J. (2015). *Cuerpos que importan: Sobre los límites materiales y discursivos del “sexo”*. Buenos Aires: Paidós.
- Chirinos, C. (s.f). *Hacia un fundamento Post-digital de la identidad: los dispositivos y el sujeto virtual*. Antimateria. Recuperado de <https://anti-materia.org/dispositivo-sujeto>
- Featherstone, M. (1991) *Cultura de consumo y posmodernismo*. Buenos aires: Amorrortu editores.
- Flores, N. (s.f). *La imagen ¿componente necesario del cuerpo digital?* Antimateria. Recuperado de <https://anti-materia.org/la-imagen-componente-necesario-del-cuerpo-digital>
- Haraway, D. (1995) *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*. Madrid: Cátedra.
- Herrera Caicedo, C. (2012). *Cuerpos en re-construcción: el consumo de cirugía estética en la ciudad de Ambato*. (Tesis de maestría). Recuperado de <https://repositorio.flacsoandes.edu.ec/xmlui/handle/10469/3766>

- Kölmel, M. (2015) *Material Matters, Porous Solutions. Alisa Baremboym: Between the Corporeal and the Digital*, in: DIENADEL – Kulturwissenschaftliche Zeitschrift für Kunst und Medien, Nr. 3, S. 87–115.
- Kristeva, J. (1988) *Poderes de la perversión*. México: Siglo XXI.
- Le Bretón, D. (1995) *Antropología del cuerpo y modernidad*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- González, M. (s.f). El cuerpo de la imagen. Antimateria. Recuperado de <https://antimateria.org/el-cuerpo-de-la-imagen>
- Paul, C. (2015). *From Immateriality to Neomateriality: Art and the Conditions of Digital Materiality*. ISEA 2015. Recuperado de: http://www.isea-archives.org/docs/2015/proceedings/ISEA2015_proceedings.pdf
- Pontón Cevallos, J. (2015). *Mujeres, cuerpo e imagen en la industria publicitaria del Ecuador: de la representación a la subjetividad*. (Tesis doctoral). Recuperado de <https://repositorio.flacsoandes.edu.ec/xmlui/handle/10469/8057>
- Sontag, S. (2006). *Sobre la fotografía*. México: Alfaguara.
- Steyerl, H. (Febrero del 2012). The Spam of the Earth: Withdrawal from Representation. E-flux. Recuperado de <https://www.e-flux.com/journal/32/68260/the-spam-of-the-earth-withdrawal-from-representation/>
- Steyerl, H. (Noviembre del 2013). Too much world: Is the internet dead? E-flux. Recuperado de <https://www.e-flux.com/journal/49/60004/too-much-world-is-the-internet-dead/>

Anexos

Resultados del proceso *El retorno a la materia*.



Anexo 1. Piezas A, B y C. El retorno a la materia, (2021). Fotografía por Gonzalo Vargas.



Anexo 2. Pieza D. El retorno a la materia, (2021). Fotografía por Gonzalo Vargas.



Anexo 3. Pieza E. *El retorno a la materia*, (2021). Fotografía por Gonzalo Vargas.



Anexo 4. Pieza F. *El retorno a la materia*, (2021). Fotografía por Gonzalo Vargas.



Anexo 5. Pieza G, H, I. El retorno a la materia, (2021). Fotografía por Gonzalo Vargas.



Anexo 6. Pieza J. El retorno a la materia, (2021). Fotografía por Gonzalo Vargas.



Anexo 7. Pieza K. El retorno a la materia, (2021). Fotografía por Gonzalo Vargas.



Anexo 8. Pieza L, M. El retorno a la materia, (2021). Fotografía por Gonzalo Vargas.



Anexo 9. Pieza N. El retorno a la materia, (2021). Fotografía por Gonzalo Vargas.



Anexo 10. Pieza O. El retorno a la materia, (2021). Fotografía por Gonzalo Vargas.