

DE LA FRAGILIDAD DEL CUERPO A LA VIRTUALIDAD

Proyecto de Grado

Carolina Botero Cadavid

Asesor, Etienne Demange

Pontificia Universidad Javeriana de Cali

Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales

Carrera de Artes Visuales

Octubre 1 de 2018, Santiago de Cali

Tabla de contenidos

1. Presentación
 - 1.1. Título
 - 1.2. Palabras Clave
 - 1.3. Modalidad
 - 1.4. Resumen
 - 1.5. Abstract

2. Introducción
3. Planteamiento del problema
4. Marco Teórico
5. Justificación
6. Antecedentes
7. Referentes Artísticos
 - 7.1. Mayron Krueger
 - 7.2. Barthélémy Togu
 - 7.3. Gazira Babelli

8. Objetivos
 - 7.1. Objetivo General
 - 7.2. Objetivos Específicos

9. Metodología
10. Bibliografía

Título

1.2. Palabras Clave

Cuerpo, fragilidad, virtualidad, mundo virtual, imagen, realidad, inmersión

1.3 Modalidad

Investigación-Creación

1.4. Resumen

Se contempla la posibilidad del desarrollo de una inmersión completa del cuerpo en la virtualidad, la idea sale del proceso de producción que han tenido los dispositivos tecnológicos en las últimas décadas y como estos se han ido naturalizando para los seres humanos. El texto explica la relación del cuerpo frágil, producto de poseer unas necesidades básicas biológicas, con la idea de la necesidad de la virtualidad para la actualidad.

1.5 Abstract

The possibility of the development of a complete immersion of the body in virtuality is contemplated, the idea comes out from the production process that technological devices have had in recent decades and how these have become naturalized for human beings. The text explains the relationship of the fragile body, product of having basic biological needs, with the idea of the need for virtuality in the present time.

2. Introducción

Estamos, como seres humanos, en una realidad física donde el cuerpo es frágil por tener unas necesidades básicas biológicas. Nos encontramos entonces con el espacio virtual, el cual nos muestra la posibilidad de realizar muchas cosas que solo podían estar en nuestra imaginación, como lo son el vivir más de una vida, volar, no tener que comer o ir al baño, entre otras. Dado lo anterior, surge la siguiente pregunta. ¿La fragilidad y decadencia que podemos encontrar en el cuerpo, en la realidad, provoca que la humanidad cada vez esté más inmersa en la virtualidad?

3. Planteamiento del problema

Encontrado en el campo de mapas de bits, la virtualidad es un aglomerado de imágenes reproducidas, alteradas y compartidas, es un sitio que da lugar a la comunicación y al desarrollo humano (Quéau, 1995). A medida que avanza el tiempo está cada vez más inscrita en nuestra cotidianidad por causa de los dispositivos que nos rodean como son los celulares y los ordenadores, este apego lo podemos evidenciar viendo la cantidad masiva de gente que tiene alguno de estos dos dispositivos en su poder. Podemos suponer que la tecnología seguirá avanzando para que estos dispositivos sean más naturalizados con el cuerpo, por ejemplo, vemos el desarrollo en las consolas para jugar videojuegos como algo que ha tenido un gran avance en muy poco tiempo, los videojuegos tienen su antecedente en los juegos analógicos, como juegos de mesa, pasan entonces a surgir por medio de máquinas donde uno debía ir a un establecimiento a jugar, luego salieron los juegos caseros donde estaban las consolas para tener en casa y juegos de ordenador (Tubau, 2011), siguiente a esto, los juegos portátiles y para celular, a continuación se desarrollan dispositivos que son capaces de reconocer el movimiento del cuerpo tales como lo son el Kinect o el giroscopio de un celular. Visto todo lo anterior entendemos que el cuerpo consigue progresivamente más libertad para interactuar con diferentes dispositivos, permitiendo la naturalización del mismo. En consecuencia, a estos avances lograremos una mayor expectación de las tecnologías innovadoras que surjan y no veremos tan lejano lo que alguna vez lleguemos a ver en series o películas de ciencia ficción, no podemos decir que será imposible el que algún

día podremos tener una mayor capacidad sensitiva, más fuerte y amplia, al adentrarnos en un videojuego, es decir, al lograr una inmersión total.

“Los <<mundos virtuales>> van a popularizarse muy rápidamente por un doble motivo: la disminución rápida del precio de los equipos y el creciente deseo del público de probar las nuevas y espectaculares formas de diversión [...]” (Quéau, 1995), la experiencia con la imagen, el no solo ser espectadores pasivos sino poder movernos dentro de ellas consiguiendo unas experiencias diferentes a las que se pueden conseguir al vivenciar fácilmente en la realidad tangible lo que hace que crezca un deseo por estar más cerca a esa virtualidad.

Pero si la virtualidad no te da un sustento para poder vivir en ella plenamente, ¿qué es lo que puede llegar a ofrecernos o que la hace tan apetecida? Según la teoría de Abraham Harold Maslow, psicólogo humanista, “las personas tienen un deseo innato para autorrealizarse, para ser lo que quieran ser, y que cuentan con la capacidad para perseguir sus objetivos de manera autónoma si se encuentran en un ambiente propicio” (García-Allen, 2015) a partir de esto Maslow, reconoce la existencia de una pirámide de necesidades biológicas básicas en el ser humano, expresa en sus estudios que el ser humano tiene unas necesidades “deficitarias” y del “desarrollo del ser” estas las reparte en 5 partes de una pirámide donde su base es la de tener necesidades básicas arcaicas como lo son el dormir, comer o respirar y las del “desarrollo el ser” que comprenden el crecimiento como persona, autoralizaciones, Si alguna de estas necesidades está en déficit nuestro cuerpo puede enfermar o tener sentimientos displacenteros (García-Allen, 2015), el que el cuerpo necesite de esto para poder estar pleno lo convierte en un cuerpo frágil, no solo por necesitar de las fisiológicas como lo que se presenta en cualquier animal, sino también de entrar en conflicto a la hora de que alguna necesidad psicológica falte.

La pirámide consta de cinco grupos de necesidades que son las fisiológicas, las de seguridad, las de reconocimiento y las de autorrealización, si bien la virtualidad no te sustenta las necesidades fisiológicas puede brindar de alguna u otra forma una satisfacción en los otros campos, sobre todo en los 3 últimos. Las fisiológicas consisten en las necesidades vitales para la supervivencia, las necesidades de seguridad refieren

a la seguridad personal, como sentir seguridad económica o de lazos sociales; Las necesidades de afiliación son el deseo de poder pertenecer a algún grupo social; en las de reconocimiento el ser humano necesita un fortalecimiento de la autoestima y, por último, las necesidades de autorrealización, que competen al desarrollo integral, espiritual moral y demás.

A partir de esto, podemos sintetizar, que la virtualidad nos ofrece el poder de habitar la imagen y modificarla, nos posibilita sopesar algunas necesidades que aparecen en la pirámide expuesta por el psicólogo Maslow, generando que este cuerpo frágil tenga la oportunidad de saciar algunas de estas necesidades básicas, por consiguiente, la virtualidad tendrá la oportunidad de estar cada vez más acoplada a nuestra cotidianidad generando un deseo de mayor inmersión en la misma.

4. Marco Teórico

Como ya lo he realzado anteriormente, los seres humanos estamos sujetos a una realidad, podemos referirnos a ella como realidad tangible o realidad física, es el campo donde se percibe con todos los sentidos, la vista, olfato, oído, tacto y gusto, hallamos aquí al cuerpo, que es el lugar de diversos sucesos tales como crecimiento y desarrollo, pero también podemos referenciarlo como algo frágil por naturaleza por su misma condición como ser viviente, para explicarlo mejor, el ser humano tiene unas necesidades básicas biológicas, “Cuando este conjunto de necesidades está satisfecho, ya no hay preguntas ni angustias en el sentido de la propia vida o propia misión” (Fleche, 2013). Aparte de esto, nos encontramos con la virtualidad, el espacio virtual, “una base de datos gráficos interactivos, explorable y visualizable en tiempo real en forma de imágenes tridimensionales de síntesis[...]” (Quéau, 1995), donde se nos posibilita vivir más de una vez, volar, comunicarnos con diversas personas al mismo tiempo, cosas que solo habitaban en la imaginación. Mi pregunta es ¿Qué hace que las cosas que ofrece la virtualidad sean tan llamativas como para pensar que algún día esta reemplace o sustituya de cierta forma algunos procesos en la realidad física?

La realidad, es el espacio tangible al que pertenece nuestro cuerpo, la realidad pesa sobre éste, de forma que el ser humano está sujeto, necesidades biológicas básicas que Maslo expone en su teoría piramidal, las cuales son:

Necesidades “deficitarias” (fisiológicas, de seguridad, de afiliación, de reconocimiento) y de “desarrollo del ser” (autorrealización). La diferencia existente entre una y otra se debe a que las “deficitarias” se refieren a una carencia, mientras que las de “desarrollo del ser” hacen referencia al quehacer del individuo. (García-Allen, 2015)

Esta jerarquía abarca cinco necesidades que se distribuyen entre necesidades fisiológicas, de seguridad, de afiliación, de reconocimiento y de autorrealización (García-Allen, 2015). Cuando hay un desbalance el ser humano tiende a caer en enfermedades tanto físicas como mentales. Expongo esto como punto de partida para decir que el ser humano posee un cuerpo frágil por su misma naturaleza carente de un proceso corporal que haga que este se mantenga a sí mismo a partir de pocos requerimientos, este tema se ha conceptualizado desde el campo del arte en muchas ocasiones, artistas como

Stelarc, un artista performático australiano cuyo interés es el bio-arte, expone al cuerpo como algo que se va volviendo obsoleto, en consecuencia el ser humano va creando alternativas que sirven para ir adaptándolo a nuevas circunstancias para hacerlo más longevo y resistente (González, 2018), o como el David de Miguel Ángel Rojas, una fotografía haciendo alusión no solo a la belleza y a la escultura que tiene de referente, sino a la fragilidad del cuerpo demostrada por un problema político social de la guerra en Colombia.

Teniendo esto en cuenta, nos encontramos con la virtualidad, que viene haciendo parte, cada vez más importante de nuestra cotidianidad. Esta virtualidad nos inserta en una nueva manera de comunicación, nos abre las posibilidades de no solo visualizar la imagen sino movernos dentro de ella (Quéau, 1995), nos permite cosas que solo veíamos posibles a través de la imaginación o que eran difíciles de alcanzar para cualquier persona, inclusive nos permite saciar algunas necesidades básicas biológicas dado que la virtualidad te permite conseguir logros, aprender de diversos campos y socializar con gente produciendo que se vayan saciando de una forma rápida o menos compleja que en la realidad.

La artista Vera Molnar, pionera en el “Computer-Art”, asegura que el computador tiene 4 propósitos que sirven al artista para poder ampliar la obra artística e investigativa. Primero, el computador expande las posibilidades por medio del desarrollo del mundo virtual al tener infinita cantidad de colores y figuras; segundo, el deseo por una innovación artística puede ser satisfecho y generar una ruptura sistemática y simétrica, aligerando la carga de las formas culturales tradicionales; tercero, puede alentar el trabajar de una forma más rápida, generando incremento en la experimentación en poco tiempo y por último, el computador ayuda al artista a hacer una medición de lo que serían las reacciones fisiológicas de la audiencia en tiempo real, ayudando también a que el proceso creativo esté más cerca de sus productos y sus efectos (Popper, 2007).

Desde estos puntos de partida se observa que el dispositivo se intenta naturalizar, el cuerpo frágil frente a esta situación puede ver la virtualidad como una opción para facilitar su sustento en la realidad, siguiente a esto, el cuerpo al saciar las necesidades se verá envuelto en mayores deseos, debido a esto se contempla la idea de buscar una

inmersión total. “conforme se satisfacen las necesidades más básicas, los seres humanos desarrollamos necesidades y deseos más elevados” (García-Allen, 2015).

5. Justificación

El advenimiento de la modernidad conduce a cambios radicales respecto a la condición del sujeto, la relación de los individuos con el entorno, la visión y comprensión del mundo y la suposición tradicional de la existencia de un universo y una realidad objetivos. (Giannetti, 2002)

Varias veces podemos haber leído que este universo virtual es adictivo, lo escuchamos siendo marcado como un lugar donde las personas se pierden completamente en la pantalla, incluso integrantes de algunos equipos de desarrollo de redes sociales, por ejemplo, el co-fundador de Facebook, afirma que se lleva a cabo un estudio para que el individuo pase más tiempo en estas redes (El Universal, 2017) Esto daría a entender que hacen estudios especializados para que estas redes se hagan más interesantes ante las personas que las usan y logren que sean parte de su cotidianidad.

Desde un punto de vista personal, creo que la humanidad está avanzando a una realidad muy diferente, una realidad donde podríamos atrevernos a pensar que los seres humanos tendremos la capacidad de conseguir una inmersión total o que la virtualidad podrá hacerse visible en el mundo real, como si esta saliera de la pantalla y tuviese un aspecto más tridimensional, sería imposible decir con exactitud qué puede deparar el futuro, pero sabemos que la tecnología irá avanzando cada vez más solo con analizar las diferencias entre los dispositivos tecnológicos que tenemos actualmente, comparados con los dispositivos de hace 20 o 30 años

La máquina no sólo era un espíritu independiente, sino una extensión de la mente y el cuerpo humanos de la que nuestra existencia en el mundo moderno dependería cada vez más. [El mundo virtual]Se convirtió en una pieza crucial de nuestra realidad y en un componente necesario para navegar por el complejo entramado de nuestra vida moderna. (Ascott, 2008)

En el libro El Guión del Siglo XXI(21), Daniel Tubau comenta algunos cambios en los dispositivos para jugar videojuegos, comienza diciendo que existen juegos analógicos que luego pasaron a ser juegos de máquinas en los que las personas debían trasladarse a otros espacios para poder jugar, siguiente a esto comenzaron a darse juegos caseros que por medio de consolas u ordenadores las personas podían jugar en su casa (Tubau,

2011). Estamos ahora en 2018, donde los dispositivos ya han pasado a ser portátiles, tales como consolas pequeñas que pueden cargarse en un bolsillo o los mismos celulares, inclusive algunos desarrolladores han generado sistemas para leer el movimiento del sujeto que está jugando, es decir, en estos casos no es necesario que se tenga un control en las manos, sino que por medio de un dispositivo (kinect) el personaje en la pantalla realiza lo mismo que el jugador. Haciendo la comparación del progreso tecnológico que se evidencia con el paso de los años y la naturalización que hemos llevado a cabo con los mismos, podemos ver en un campo más ameno esos posibles futuros que solo se pensaban desde películas de ciencia ficción.

El arte ha procurado mostrar contextos y a partir del contexto desarrollar temáticas que nos ayudan a comprender mejor el mismo. Aunque el ser humano haya puesto una habilidad técnica impresionante desarrollando nuevas tecnologías, no somos capaces de entender completamente de que tratan, en el sentido de no comprender el efecto en el ser humano y hacia dónde nos logrará llevar la revolución tecnológica/digital. Dado el caso, considero importante que el arte hable de los temas que rodean en este momento nuestras vidas con la virtualidad.

Diversos artistas presentaron el contexto de la virtualidad mediante sus obras, Eva y Franco Mattes, Gazira Babelli, Vera Molnar, Margaret Benyon, Victoria Vesna, Mayron Krueger, entre otros; se interesaron por este espacio intangible y mostraron diferentes formas de hacer arte dando nacimiento al computer art, technological art, digital art, net art, hacktivism, numeric art y muchos más.

Contemporary artist emerging into this field of practice come from backgrounds in sound engineering, video, performance, and installation art... They have responded to the appearance of new technologies in uniquely concrete and physical ways. Far from imagined bodiless existence once celebrated as 'virtual reality' The art (...) explores the modes by which sensing bodies can now become technological to produce an amplified, connected, expanded but also disequibrated corporality. (Jones, 2006)

6. Antecedentes

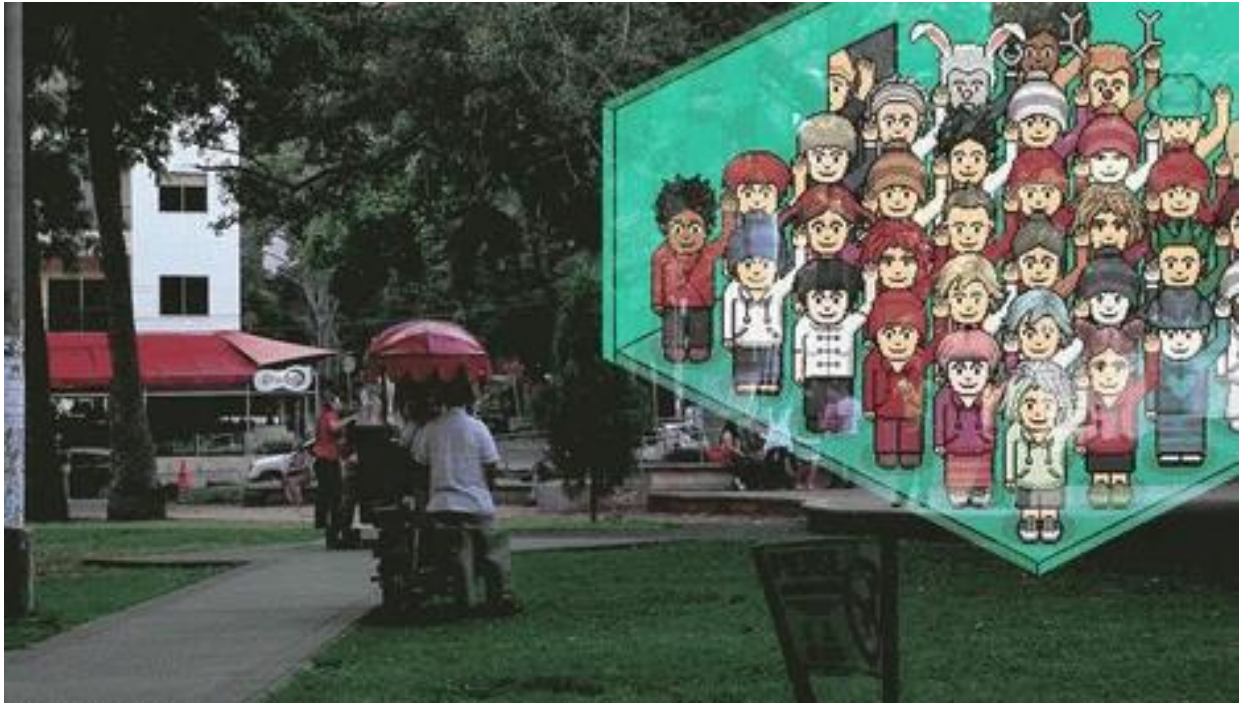
A través de diferentes ejercicios de experimentación artísticos, logré ir atravesando varios conceptos que le fueron dando forma al proyecto presente. Por medio de estos antecedentes me di cuenta de mi interés por la temática de la virtualidad y su relación con el entorno físico (tangible), y la constante búsqueda del ser humano para integrarse con este espacio virtual o adentrar este al plano tangible.



Título: VID_20170805_193412 (exploración 1)

VID_20170805_193412 (exploración 1), es un video con el cual exploro la virtualidad a través de la ilusión y de la captura de un momento en la realidad. La imagen real era compuesta, no por un dispositivo tecnológico digital, sino por la refracción de las luces de la calle a través de una ventana texturizada que pasaba en medio de unas plantas que se movían por el viento de la zona. Este video lleva el nombre que automáticamente generó el celular al grabar el momento, gracias a que es una captura de un momento de

realidad y que fueron capturadas porque llamaron mi atención al generar esas figuras que remiten al pixel.



Título: Exploración 2

A través del glitch, reúno una captura del mundo físico (captura realizada a través de video a un parque en la ciudad de Cali conocido como el Parque del Perro), en una situación cotidiana, e intento contrastar la imagen con una del mundo virtual, que en este caso es del juego Habbo Hotel y propongo la afirmación: a la par del mundo real existe el mundo virtual donde las personas pueden interactuar, ya sea con alguien conocido o desconocido, de su misma ciudad o de alguien al otro lado del mundo, relaciones virtuales que se establecen y que algunas veces se consiguen sentir tan normales como las de la realidad tangible.



Título: Seleccionar

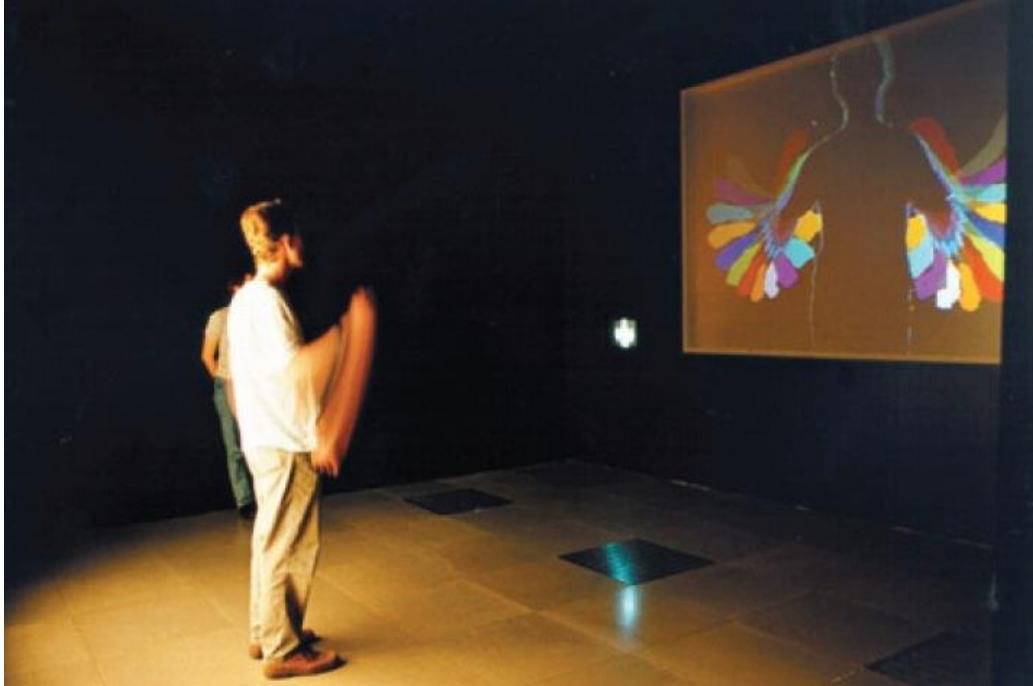
Presento un espacio donde hay cosas que se diferencian por su aspecto mas no por su sustancia, es decir, en la habitación hay cinco tapices tres ventanas y cuatro sillas, pero todas tienen una apariencia diferente. Por medio de esta pintura intento conceptualizar el espacio virtual, que es un espacio lleno de imágenes que cambian con respecto a los requerimientos personales, es un espacio ajustable, modificable. Así, presentar al espacio virtual por medio de la pintura, era como traer la imagen de vuelta a la realidad, donde puedes ver las sillas en las que puedes sentarte, pero no puedes sentarte en ellas ya que pertenecen a la bidimensionalidad.

7. Referentes Artísticos

En la búsqueda por encontrar la respuesta a la problemática de la investigación, fue necesario entender cómo podían verse estos conceptos de virtualidad, espacio y cuerpo, desde el campo artístico. Desde la tarea de investigación, logré dar con algunos artistas que expandían de alguna forma la visibilidad de la virtualidad y el internet, otros tenían un interés más arraigado al cuerpo y su característica de fragilidad.

7.1. Myron Krueger

La relación entre lo humano y la espacialidad virtual es visible y asociable mediante el arte, frecuentemente en piezas que involucran la tecnología digital, como el media art, Myron Krueger realiza en 1974 una obra que tiene por nombre Videoplace, consiste en dos espectadores situados en dos salones apartados, en el que cada uno disponía de una pantalla proyectada y una video cámara, ambos espectadores podían interactuar con la imagen del otro por medio de estos elementos, el cuerpo transformado en luz, en imagen y a través de esta se conseguía una relación con la otra en este espacio proyectado. Interiorizando esta acción logramos captar el integro de la imagen humana en el medio tecnológico a partir de la percepción y capacidad de visualización de este arte interactivo.



Myron Krueger, Videoplace (1974)

La proyección del cuerpo humano en el espacio digital logra ser comprendida desde el momento en que este se visibiliza a través de una pantalla o altavoz. La relación entre las siluetas de las personas consigue formar un juego entre ellas, donde cada uno, no se ve a sí mismo sino una proyección, su cuerpo ya está inscrito en el mapa de bits, en el espacio digital. Forman una telepresencia en el que la sombra de cada uno puede, de cierta forma, tocarse con el otro a través de un medio, irónicamente, intangible.

7.2. Barthelémy Toguo



fragile Body No.9, 2017

Porcelain

54 9/10 x 22 1/5 in; 139.5 x 56.5 cm

Artista nacido en Camerún, utilizo de referencia su exposición "Fragile Body" donde expone diferentes esculturas hechas en cerámica, exponiendo la fragilidad del cuerpo humano, se basa en la condición de fragilidad de la cerámica para ligar el concepto con el cuerpo, que literaliza con las figuras pintadas en los platos o con la figura de jarrón que en su punta tiene una figura humanoide.

7.3. Gazira Babelli



Gazira Babelli es una propuesta artística en su totalidad expuesta desde 2006, se desconoce su identidad en la realidad y sus obras son construidas dentro de un “mundo virtual” llamado Second Life.

Algunas de sus obras consisten en generar esculturas, pinturas o instalaciones en Second Life,

Gazira se convierte en escultora porque tiene un espacio para vivir, así como se convierte en artista porque tiene una audiencia que sorprender. Estas dos cosas no están separadas, porque en su mundo las esculturas son eventos y los eventos tienen una presencia en el espacio. (Gerosa & Quaranta, 2008)

Centra mucho su mirada en el concepto del avatar y el cuerpo, sobretodo haciendo un juego en sus obras, violentando el cuerpo del avatar que se encuentra en la plataforma, deformándolo y quitándole el control al sujeto que lo creó.

8. Objetivos

Objetivo General:

Exponer la relación entre el cuerpo en la realidad tangible y el espacio virtual, el cuerpo en la virtualidad siendo la forma de salida a la realidad tangible donde el cuerpo es frágil y necesita del cumplimiento de ciertas necesidades básicas que la virtualidad suple por la posibilidad que entrega al ser humano de poder moverse dentro de la imagen. Esto con la intención de realizar una propuesta artística.

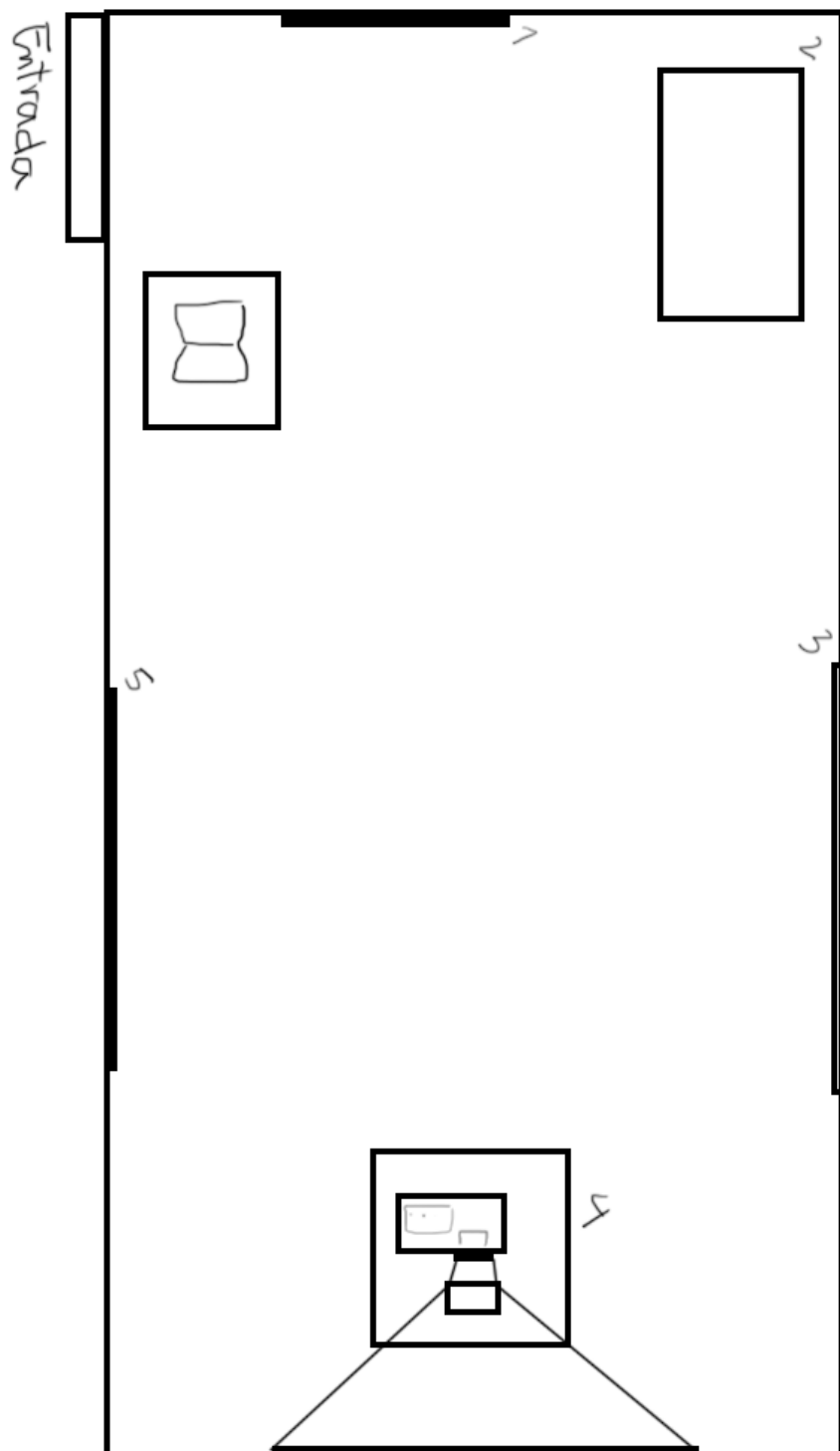
Objetivos específicos:

- Conceptualizar la fragilidad del cuerpo y la virtualidad, así como su relación dentro del campo artístico.
- Indagar sobre la transformación de los dispositivos con los que se accede al mundo virtual
- Exponer al mundo virtual como espacio para el desarrollo del ser humano
- Elaborar una serie de piezas que den cuenta de la investigación

9. Metodología

A partir de esta investigación busco un tema con el cual pueda plantear un contexto, este contexto es algo que se evidencia a través de los años y se sustenta a través de diferentes citas, el trabajo investigativo tiene la finalidad de ser sustento para la creación de propuestas artísticas que hablen sobre la relación del cuerpo frágil con la virtualidad, a su vez que la realidad y los estados a los que el cuerpo enfrenta en ambos campos.

10. Plano de Montaje



* de piezas.

1 Módulo

1 Mesa

para
documentos

10. Referencia Bibliográfica

- Allen, R. (2008). Arte y realidad en un mundo liminar. En M. N. Sofía, *Máquinas y almas. Arte digital y nuevos medios* (págs. 41-43). España: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.
- Ascott, R. (2008). El arte sincrético y la tecnología de la conciencia. En M. N. Sofía, *Máquinas y almas* (págs. 37-40). España: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.
- El Universal. (2017). *FACEBOOK EXPLOTA VULNERABILIDAD HUMANA PARA VOLVERTE ADICTO*. Obtenido de El Universal: <http://www.eluniversal.com.mx/techbit/facebook-explota-vulnerabilidad-humana-para-volverte-adicto>
- Fleche, C. (24 de Abril de 2013). *La Pirámide de las Necesidades Biológicas*. Obtenido de <https://www.centroelim.org/2013/04/24/la-pirámide-de-las-necesidades-biológicas/>
- García-Allen, J. (2015). *Pirámide de Maslow: la jerarquía de las necesidades humanas*. Obtenido de <https://psicologiaymente.com/psicologia/piramide-de-maslow?>
- Gerosa, M., & Quaranta, D. (2008). *Gazira Babeli*. Brescia: Fabio Paris Editions.
- Giannetti, C. (2002). *ESTÉTICA DIGITAL Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología*. Barcelona: ACC L'Angelot.
- González, J. (2018). *cuando el cuerpo humano se queda obsoleto y necesita de la tecnología*. Obtenido de <https://www.xataka.com/otros/stelarc-cuando-el-cuerpo-humano-se-queda-obsoleto-y-necesita-de-la-tecnologia>
- Jones, C. A. (2006). *Sensorium : embodied experience, technology and contemporary art*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Popper, F. (2007). *From Technological to Virtual Art*. London: The MITPRESS.

Quéau, P. (1995). *Lo virtual Virtudes y Vértigos*. Barcelona: Paidós.

Tubau, D. (2011). *El guión del siglo XXI*. Barcelona: Alba.