



UNIVERSIDAD DE CHILE
FACULTAD DE ARTES
Escuela de Artes Plásticas

INFORME ESCRITO PARA TITULACION

Proyecto: Identidad
Explorando la Multiplicidad

Daniela Valentini Vergara

2011

Profesor Guía: Catalina Donoso

“All in all, the creative act is not performed by the artist alone..
The spectator brings the work in contact with the external world by deciphering and interpreting
its inner qualifications and thus adds his
contribution to the creative act”¹

Marcel Duchamp

¹ Traducción: “En todo el todo, el acto creativo no es elaborado solo por el artista...El espectador brinda el trabajo en contacto con el mundo exterior al descifrar e interpretar sus capacitaciones internas y al agregar su contribución al acto creativo.

*Para serles franca... no me fue fácil comenzar este proyecto,
No es que no hubiese sabido que hacer, sino que, por las circunstancias
que viví conmigo misma, me costó salir a flote...*

*Pero gracias al empuje, al constante apoyo y al cariño incondicional que mi familia,
mis amigos y mi nuevo amor, es que hoy estoy acá y soy lo que soy.*

*Dedico mi proyecto especialmente a una querida amiga, que en paz descansa, quien
dio luz en su vida, una luz brillante que quedo para siempre dentro
de todos quienes la conocieron. Maca:*

*This is for you, for your strength, for your love, for your inspiration and for your life.
(Maca: Esto es por ti, por tu fuerza, por tu amor, por tu inspiración y por tu Vida)*

Índice

• Introducción	1
• Trabajo Anterior	4
• La Búsqueda	8
• El Photoshop	11
• Trabajo Actual	13
• Autorretrato (no pictórico)	15
• Autorretrato Múltiple - Identidad	19
• Psicoanálisis / Múltiples personalidades	23
• Surrealismo/nueva realidad	26
• Proyecto Identidad: Explorando la Multiplicidad	28
○ Personajes	30
○ Fotografías	35
○ Instalación	39
○ Net Art	43
○ Redes Sociales: <i>facebook</i>	45
○ Producción de la Obra	46
○ Fotografía y Edición	48
○ Materiales y herramientas utilizadas	50
• Conclusiones	51

Índice Imágenes

Gerhard Richter, <i>Reading</i> , óleo sobre tela, 1994.	4
Daniela Valentini, <i>Living</i> , edición digital, 2006.	5
Daniela Valentini, <i>Peluquería</i> , edición digital, 2008.	6
Daniela Valentini, <i>Kiosko</i> , edición digital, 2008.	7
Daniela Valentini, <i>Paula</i> , grafito sobre papel, 2005.	8
Daniela Valentini, <i>Carla</i> , óleo sobre tela, 2006.	9
Matthew Greene, <i>The Punishment</i> , óleo sobre tela, 2007	10
Daniela Valentini, <i>Untitled</i> , dibujo digital, Photoshop + Genius tablet, 2010.	11
Detalle <i>Untitled</i>	12
Nikki S. Lee, <i>Ohio Project</i> , fotografía, 2000.	
Nikki S. Lee, <i>Hip Hop Project</i> , fotografía, 1998.	16
Claudia del Fierro, <i>Overlistas</i> , 2007.	17
Marcel Duchamp, <i>Multiple Portrait</i> , 1917.	19
Harold Ramis, <i>Multiplicity</i> , escena de película, 1996.	20
Daniela Valentini, <i>Sin título I</i> , edición digital, 2010.	28
Impresión de pantalla, perfil de facebook de uno de los tres personajes de Proyecto de Título de Daniela Valentini: Kristina Torres. Emisión virtual en formato facebook, 2010.	32
Impresión de pantalla, perfil de facebook de uno de los tres personajes de Proyecto de Título de Daniela Valentini: Javier H. Torres. Emisión virtual en formato facebook, 2010.	33
Impresión de pantalla, perfil de facebook de uno de los tres personajes de Proyecto de Título de Daniela Valentini: Daniela V. Contreras. Emisión virtual en formato facebook, 2010.	34
Daniela Valentini, <i>Untitled II, Untitled III, Untitled IV</i> , 2010.	35
Daniela Valentini, <i>Untitled V, Untitled VI</i> , , 2010.	36
Daniela Valentini, <i>Untitled VII, Untitled VIII</i> , 2010.	37

Daniela Valentini, <i>Untitled IX, Untitled X</i> , 2010.	38
Instalación Proyecto de Título, 2010.	39
Pantalla n°1, Instalación Proyecto de Título, 2010.	40
Pantalla mostrando perfil de Kristina, emisión virtual en formato facebook, 2010.	
Pantalla mostrando perfil de Javier, emisión virtual en formato facebook, 2010.	42
Imagen pantalla de fotografías del facebook de Kristina, formato digital, 2010.	54

Bibliografía

- *Critical Terms for Art History*, Editado por Robert S. Nelson & Richard Shiff. Second Edition, The University of Chicago Press, 2003 (segunda edición).
- *Art in Theory 1900-2000 – An Anthology of Changing Ideas*, Editado por Charles Harrison & Paul Wood, Blackwell Publishing, 2005 (segunda edición).
- *Displacer y Trascendencia en el Arte*, Luis Advis, Editorial Universitaria, 1978.
- *Art History, A critical introduction to its methods*, Michael Hatt and Charlotte Klonk, Manchester University Press, 2006.
- *Trastornos de Personalidad, Hacia una mirada integral*. Por Dr. Raúl Riquelme Vejar y Dr. Alex Oksenberg Schorr. Sociedad Chilena de Salud Mental, 2003.
- *La imagen precaria del dispositivo fotográfico*, Jean Marie Schaeffer, Paidós, Barcelona. 1987.
- *Momentos Ajenos: Registro de Obra*, Claudia del Fierro. Tesis para optar grado de Magíster con mención en Artes plásticas, 2007
- *Lo obvio y lo obtuso*, Roland Barthes, Paidós, Barcelona, 1982.
- *El ciber mundo, la política de lo peor; Entrevista con Philippe Petit*, Paul Virilio. Colección Teorema, © Les editions Textuel, 1997.
- *Cultura y Simulacro*, Jean Baudrillard, Editorial Kairós, Barcelona, 1978
- *Wikipedia*, Enciclopedia libre online, Jimmy Wales y Larry Sanger, 2001 en adelante.

Introducción

"The aim of every artist is to arrest motion, which is life, by artificial means and hold it fixed so that a hundred years later, when a stranger looks at it, it moves again since it is life"¹

Desde pequeña que he tenido el deseo de ser diferente, de verme distinta, de no ser común. Quizás por eso es mi enfoque a trabajar en estas fotografías, donde busco ser distintos personajes a la vez y permitir que ellas convivan dentro de una realidad común para el ojo del espectador, una realidad ficticia, creada por mí misma.

Siempre me he interesado en los disfraces, en el maquillaje, en coleccionar variedades de cosas, que quizás no tienen que ver con este trabajo, pero sí en el proceso. Mi obra es una selección de muchas imágenes editadas y convertidas a una sola fotografía: única. En otras palabras, colecciono imágenes que unidas crean un mundo irreal; pero real para un mundo que está acostumbrado a millones de imágenes editadas que encontramos en un sinfín de locaciones. Imágenes que conforman nuestra modernidad y el diario vivir.

Mi interés por disfrazarme, por convertirme en otra no es sólo para construir mi obra, sino que ha sido parte de mi vida desde que recuerdo.

¿Por qué? Quizás por la persistente lucha que he tenido en mi cuerpo, con mi propia imagen, con mi autoestima y con la ulterior y muy trabajada disociación de mi cuerpo con mi obra². Quiero poder ser más de lo que veo en mi reflejo, en mí misma. Existe una necesidad de trascender y perdurar en el tiempo; mi cuerpo y obra serán lo que me permita luchar contra lo inevitable: la muerte.

Este proyecto nace gracias a una búsqueda de la identidad, no sólo de mi identidad como persona sino que relacionada a mí yo como artista. La identidad es un cuestionamiento siempre presente en la historia cuya respuesta se busca en imágenes, fragmentos, recuerdos, historias, relaciones con uno mismo y con otros; así, la identidad es el resultado del conjunto de

¹ Traducción: "El enfoque de todo artista es detener el movimiento, que es vida, de manera artificial y mantenerlo fijo de manera que cien años después, cuando un extraño lo vea, se mueva nuevamente ya que es vida" William Faulkner

² Utilizo mi imagen en mis trabajos, pero bajo esta disociación: en mi obra no soy yo.

identificaciones que una persona va incorporando a lo largo de su historia. Si bien la identidad de una persona se basa en lo que ha hecho de su vida, muchas veces esa auto-imagen reflejada es un juego de personalidades que arman ese algo que tiene cada uno y que lo diferencia del otro. Mi idea es poder jugar con ello y mostrar que yo, como artista y, explotando ciertas cualidades y casi adoptando las capacidades de un actor, puedo ser otra persona, ser otra identidad y convencer al mundo de los personajes de mis fotos.

El deseo de auto-referirme en mi trabajo se ve reflejado gracias a otra porción de mi carácter, un pedazo de mí que por lo general llega a controlar muchas cosas: qué hago o que no. Es mi lado obsesivo, donde la compulsión por coleccionar cosas nunca ha dejado de existir. Cosa que comenzó cuando pequeña al coleccionar lápices: muchos, para luego seguir con estampillas, esquelas, *stickers*, postales y a raíz de estas últimas, emerge la pulsión por la fotografía.

Cuando era pequeña mi papá nos tomaba foto tras foto y eso siguió hasta la adolescencia (la verdad que hasta el día de hoy). En comienzo a mi hermana y a mi nos incomodada toda esa atención –volviendo al tema de la auto-imagen propia y autoestima- pero luego nos acostumbramos y pasó a ser parte de nosotras. Mi padre es doctor, ginecólogo-obstetra para ser exacta y logró enfocar su pasión por la fotografía en un área de la medicina: hoy en día es especialista en Ecografía 3D, una versión más avanzada de la Eco normal. Mezcló entonces su trabajo con su hobby. Por mi parte, mi lado obsesivo y medio compulsivo dominó esa área también y ahora soy la persona que, a cada momento, se encuentra -cámara en mano- grabando cada momento de mi vida, obsesionada en fotografiar y hacer perdurar en el tiempo a cada persona que conozco, cada lugar que visito, cada animal que me atrae, cada objeto que me interesa, etc.

Quizás esa obsesión por perdurar en el tiempo, inmortalizar cada momento o persona, tiene que ver con que mi padre, quien me instruyó en la fotografía, está enfermo desde mi primer año en la Escuela de Arte. Para mi la fotografía fue un placer desde mi época en el colegio, pero cuando entré a la universidad, y gracias a las cámaras digitales, conseguí reunir miles de fotos. Por dar un ejemplo: tomé más de 14000 durante mi intercambio en la UCLA (University of California Los Angeles), en donde estuve por sólo por 6 meses.

Entonces me propuse explotar el autorretrato como un tema y mirarme desde afuera, tomar mi cuerpo como objeto artístico y posicionarlo en estas escenas falsas que yo misma he creado, para así convencer al mundo y a mi misma de que esta es una realidad. Cuando la verdad es que como todo arte, es una desconexión del objeto de su propio ser y pasa a ser tomado -por el artista mismo- como otra cosa, como objeto de arte. En palabras simples, este proyecto permite una objetivación y disociación de mi propio cuerpo.

El hecho de crear un personaje (o varios) e insertarlo en una comunidad virtual como es facebook cuestiona lo que es la identidad misma. De cierta manera facebook nos permite jugar con nuestras personas y con lo que somos o queremos ser, al mostrar tan sólo un extracto de nuestras vidas.

Entramos en un debate sobre la realidad, sobre lo que es posible y sobre lo que es la imagen hoy en día. ¿Qué es lo real? ¿Qué, de todo lo que vemos es verdad y no se encuentra editado dentro de una computadora para así crear una imagen, sino más convincente, más llamativa? La fotografía es un momento pasado y muerto que antiguamente era una imagen verídica y real. No había duda en lo que la imagen mostraba. Hoy en día, gracias a la edición fotográfica donde se utilizan herramientas como el *Photoshop*, esa credibilidad es expuesta y se cuestiona qué es lo real. La edición, entonces, es como el collage, pero en este caso es una herramienta utilizada para crear la imagen que quiero lograr.

En otras palabras utilizo los medios más comunes de hoy en día para lograr imágenes creíbles con personajes interpretados por una sola persona, que interactúan entre ellos y forman una realidad creada por mi en un intento de juego con la identidad, estos personajes toman vida en una de las redes sociales más comunes y pasan a ser identidades virtuales.

Trabajo Anterior

Mi especialización en la carrera se enfocó en la Pintura y es ésta la mención de egreso. Para mí, el arte ha sido parte de mi vida desde muy temprana edad y desde ahí que comenzó mi fascinación –más bien obsesión- por los lápices, todo tipo de éstos, papeles y blocks; todo lo cual ayudaba a mi constante necesidad de dibujar todo lo que veía o vivía.

Desde que recuerdo dibujaba retratos a mis compañeros de colegio, copiaba fotografías de mi abuela o regalaba caricaturas o similares a mis familiares. Pero siempre en función de copiar la realidad, de dibujar lo más realmente posible.



Mas adelante, en mi adolescencia, noté que mi auto-educación no sería suficiente y que necesitaba de un profesor o un guía artístico; por lo que decidí tomar clases de dibujo de figura humana. (Antes me bastaba con copiar *comics*, *anime*³ o fotos.

Mi obsesión por encontrar el parecido en los retratos evolucionó también a una obsesión constante con la fotografía. Siendo la inspiración para la mayoría de mis obras pictóricas los retratos de Richter, Sargent, Ingres, entre otros.

³ Anime: abreviación referente a animación japonesa.

En general, la fotografía para mi es una captura del momento vivido y las emociones sentidas. Todas me recuerdan algo y es esa emoción lo que me encanta y obsesiona de este arte. Por otro lado, la fotografía digital me permitió explorar otros ámbitos del arte, y pude hacer un *merge*⁴ entre la fotografía y lo que es para mi la pintura: armar una escena y hacerla real. Que el espectador crea que lo que ve es realidad o por lo menos se sorprenda con la capacidad de la pintura de lograr imitar la realidad.



En un principio este proyecto comenzó como una curiosidad y saqué fotografías dentro de mi propio hogar para ver lo que podría lograr.

Era más que nada un experimento técnico para probar de lo que era capaz en el ámbito de la edición de la fotografía digital. Para los que creen conocerme, soy una persona de carácter fuerte que le gusta tomar mil fotos en cada ocasión. Pero desconocen el hecho de que la fotografía, para mí, es una manera de sacar a la luz personalidades ocultas. Soy tímida, tiemblo si tengo que hablar en frente de un público, pero con mis fotos logro dejar eso detrás y se vuelve un gozo, un trabajo que quiero cumplir, en la búsqueda de nuevos ángulos y expresiones.

⁴ *merge*: mezclar, combinar o fundirse, especialmente en forma gradual.

Luego se convirtió en un proyecto mas elaborado y salí de la comodidad de mi hogar pidiendo a amigos que me prestaran sus estudios, casas, oficinas, etc. Conseguí diversos lugares: una peluquería, una oficina, un consultorio médico, un colegio, un baño, un pub, etc.

Si no me prestaban lugares, me prestaban ropa, accesorios u objetos. Al final, mi trabajo es la unión de mis amistades, contactos, ingenio, curiosidad, y el tratar de llevarlo más allá al crear una escena que se vea verosímil pero que está llena de mentiras.



El trabajo se convirtió en un juego, o más bien, este juego se convirtió en un trabajo donde mi esmero era crear estas escenas creíbles. Donde los personajes, que yo misma interpreto, interactúen con los otros que también son interpretados por mí.

Siendo un trabajo completamente autorreferente, un autorretrato digital multiplicado por las veces que yo deseaba salir en la foto.

Suena un poco narcisista, pero aunque no lo crean, miro las fotos y veo a otra persona, siento que no soy yo, incluso en las fotos de fiestas o salidas con amigos, fotos comunes.

Las miro y soy otra, siempre soy otra, en cada fotografía hay un desprendimiento de mi misma, de mi cuerpo y se transforma en lo que yo quiero mostrar. Poniéndolo en otras palabras,

hay una especie de desconexión de lo que soy como persona y lo que se ve en el exterior, en lo físico. De cierta manera, mi cuerpo lo veo como obra, sin siquiera intentarlo y se convierte en una especie de tela en blanco para trabajar y crear mi trabajo.

Volviendo a la obra: estas fotografías más elaboradas fueron creadas para mi último año de Universidad, y en el examen presenté 4 impresiones grandes (1 x 1.60 m.) en papel adhesivo pegado en *Foam* (cartón pluma) y 4 pequeñas. El proyecto se debía ver perfecto técnicamente, como una construcción que hacía fricción entre lo real y lo irreal debía propiciar el cuestionamiento de lo que ahora es real y cómo, fácilmente, se puede crear la realidad que uno estime conveniente.



La Búsqueda

Un problema constante en mi obra artística, inclusive desde mis primeras practicas con el lápiz, es la búsqueda del parecido: lograr con un lápiz, pincel o incluso en *photoshop* imitar la realidad y crear un objeto o persona que produzca en el espectador la duda de si es una fotografía o un trabajo manual.



El arte para mí no es solamente el tema o lo conceptual, sino que el tema se pierde en mi trabajo, es un pretexto para lo que realmente me interesa: el parecido. Busco imitar la realidad y esto es lo que realmente me apasiona. El juego entre lo que el espectador mira y lo que mi mano y técnica pueden lograr.

Entonces, el tema pasa a segundo plano. Lo importante para mí es cómo lograr que lo que hago en mi obra evoque esta realidad ficticia, este juego constante entre lo que es real o no. Y confundir, hacer que el espectador dude, aunque sea por un segundo y cuestione lo que ve.

Cuando mejoré mi técnica en relación al dibujo y entré a la universidad, mi interés se encontró en la pintura. Pero siempre, y esto fue haciéndose un hábito en mi carrera artística, enfocada en el retrato y en copiar –o por lo menos intentar- la realidad.



En mi trabajo no busco el juego entre el lenguaje y objeto. Mi intención es estrechar la distancia entre modelo y traslación, objeto y su mediación, pero sin perder mi mano como artista creadora de obra. En otras palabras utilizo los medios tecnológicos –como la fotografía- para inspirarme en mi trabajo o “copiar” la realidad sin dejar de lado lo pictórico, lo técnico. Creando así, una especie de abstracción que proviene desde una imagen digital o fotográfica hacia la pintura, dibujo o ilustración.

En mi semestre de intercambio en UCLA tomé una clase de dibujo con el pintor Norteamericano Matthew Greene, con quien me relacioné de varias maneras. Su trabajo consiste en pintar telas de gran tamaño basadas en fotografías que él mismo toma y edita; y que por lo general son personas disfrazadas según el tema que el decide

En muchas de sus obras es él mismo quien se encuentra siendo parte de su trabajo. Su trabajo primero parte en decidir el perfil de personaje para luego utilizar un disfraz, tomar las fotografías para luego editarlas y juntar una cantidad equis de imágenes. Después de eso, proyecta la imagen creada en el computador, en telas de 20 x 10 metros para completar el último paso de su trabajo: pintar la imagen que el mismo tomó/concibió.



El Photoshop

Adobe Photoshop es el nombre o marca comercial oficial que recibe uno de los programas de edición más populares del mundo, siendo el más conocido de la casa Adobe, junto con sus programas hermanos Adobe *Illustrator* y Adobe *Flash*. Photoshop es esencialmente una aplicación informática en forma de taller de pintura y fotografía que trabaja sobre un "lienzo" y que está destinado para la edición, retoque fotográfico y pintura a base de imágenes de mapa de bits⁵.

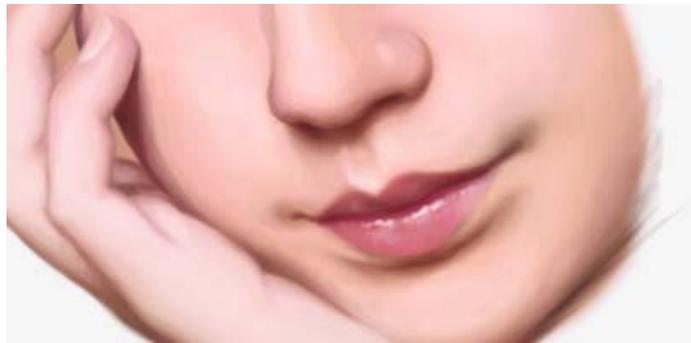


A medida que ha ido evolucionando el software ha incluido diversas mejoras fundamentales, como la incorporación de un espacio de trabajo multi-capa, inclusión de elementos vectoriales, gestión avanzada de color, tratamiento extensivo de tipografías, control y retoque de color, efectos creativos, entre otros.

Photoshop se ha convertido en el estándar *de facto* en retoque fotográfico, pero también se usa extensivamente en multitud de disciplinas del campo del diseño y fotografía, como diseño *web*, composición de imágenes *bitmap*, estilismo digital, fotocomposición, edición y grafismos de video y básicamente en cualquier actividad que requiera el tratamiento de imágenes digitales.

⁵ Es una estructura o fichero de datos que representa una rejilla rectangular de píxeles o puntos de color, denominada *raster*, que se puede visualizar en un monitor de ordenador, papel u otro dispositivo de representación.

El Photoshop, aparte de su cualidad de edición y fotográfica, tiene gran capacidad de imitar a la pintura en muchos aspectos, no sólo por el hecho de usar *brushes* (pinceles) que puedes utilizar en toda variedad de tamaños y formar, si no por los *layers* (capas), que facilitan el proceso de boceto y pintura ayudando a que la edición del trabajo sea aún mas fácil. Mi formación artística respecto al arte digital ha sido básicamente *self-taught*⁶; empezó siendo una mera prueba de lo que yo era capaz, para convertirse en una búsqueda constante y un juego minucioso de copiar lo real.



Para poder hacer posible esta fusión entre mi búsqueda artística y el arte digital, incorpore en mi aprendizaje una *tablet*⁷ Genius: una herramienta que simula el uso de un lápiz sobre papel. Uniendo esta herramienta junto al programa Photoshop, los resultados han sido más fáciles de lograr, pues una se acostumbra al uso de lápiz sobre una superficie plana; por lo tanto, se hizo posible imitar con mayor exactitud y facilidad la realidad.

Mi juego con el Photoshop comenzó primero practicando con retoques fotográficos para luego seguir con pintura digital o ilustración. Y estos trabajos han sido prácticas para mejorar la técnica con la que edito una fotografía y armo una escena desde cero.

Para mí, el arte digital, el Photoshop y la edición fotográfica están completamente ligados a lo que es el Arte tradicional, ya sea dibujo o pintura. El soporte es un pretexto, lo importante en mi trabajo es este juego constante entre realidad y ficción.

⁶ En español: auto-enseñada

⁷ *Tablet* o tableta digitalizadora es un elemento externo al computador que permite introducir gráficos o dibujos a mano, tal como lo haría con lápiz y papel.

Trabajo Actual

Mi trabajo entonces ya tenía forma, pero comencé a pensar en lo que podría hacer después para lograr algo más llamativo e interesante y vino a mi mente el crear y hacer posible escenas aun más exageradas y diferentes, quizás no tanto como Cindy Sherman en la manera de encerrar a la gente en un estereotipo, pero si llevarlo a lugares mas tabú dentro de nuestra sociedad (como por ejemplo: un *stripclub*, café con piernas, travestis en la calle, monjas en su institución, etc.). También pensé que sería interesante hacer un trabajo de estereotipación de la gente, tomando en cuenta el trabajo de Sherman y Nikki S. Lee, quienes se convertían en otras personas, ya sea intentando ser parte de un grupo real de personas o tan sólo utilizando su cuerpo como tela en blanco, pero siempre cambiando y jugando con su identidad.

Pero como quería sacar sólo una foto por escena, el trabajo de Nikki S. fue de gran inspiración, y lo fácil que le era a ella convertirse en otra, ser otra y ser fotografiada como un igual dentro de la gente que fue parte de sus proyectos (como “*The Hip-hop Project*”, “*The White Trash Project*”, “*The Yuppie Project*”, etc.): fue lo que ayudó a enfocarme en mi nuevo proyecto.

Llevé mi trabajo un paso más allá, y decidí crear personajes inmersos en una de las redes sociales más comunes hoy en día: *facebook*. *Facebook* es un espacio virtual dentro de *Internet*,⁸ y según Paul Virilio *Internet* es un accidente mundial, que no afecta al mundo en su tiempo local, sino que afecta a todos de manera universal⁹.

Ciertamente, hoy en día todos nos encontramos conectados de una manera u otra a esta red de conexiones; utilizamos *mails*, páginas *web*, *blogs*, *chats* y las famosas redes sociales, entre otros. Últimamente, el boom de las redes sociales ha ido creciendo día a día, siendo más popular cada vez, y es utilizado no sólo por particulares si no que también por empresas que buscar publicidad rápida y efectiva. El *Internet* nos ha facilitado el comunicarnos más

⁸ *Internet* es un conjunto descentralizado de redes de comunicación interconectadas que utilizan la familia de protocolos TCP/IP, garantizando que las redes físicas heterogéneas que la componen funcionen como una red lógica única, de alcance mundial.

⁹ Paul Virilio. *El ciber mundo la política de lo peor*, Colección Teorema “De la revolución de los transportes a la revolución de las transmisiones”, 15.

rápidamente y encontrar información en un par de segundos. Según Virilio la velocidad cambia la visión del mundo,¹⁰ en otras palabras la velocidad no sólo proporciona qué ver o llegar más rápido al punto de destino sino que también proporciona qué ver y concebir. Es decir, que la televisión y los multimedia destruyen los planos aproximados en el tiempo y en el espacio como una foto con teleobjetivo destruye el horizonte. Por lo tanto, la velocidad permite ver el mundo de otra manera, y a partir del siglo XIX es cuando esta visión del mundo cambia y el espacio público se convierte en una imagen pública a través de la fotografía, el cine, la televisión y hoy en día: las redes sociales en *Internet*.

A partir de esto diseñé la vida de mis personajes y les armé un “*profile*”¹¹ en facebook. De esta manera cada personaje es de alguna u otra forma, validado como *real*, dentro de lo que es real para nosotros hoy en día. Mis personajes tendrán su vida propia y la mostrarán, según sus características en su facebook y compartirán sus acciones, fotos, gustos y todo lo que ellos decidan. Es un trabajo completamente *online* donde mis personajes interactúan con personas que tienen su propio *facebook* y comparten juegos, intereses y mensajes.

Mi trabajo es, a su vez, una exploración al voyeurismo. Esto se debe a mi interés por mostrar una vida ficticia de personajes creados en una especie de *reality*¹² como lo es facebook. También reconozco como inspiración el trabajo de Peter Weir en la película “*The Truman Show*”, en donde el personaje principal es un hombre criado desde su nacimiento en un mundo completamente ficticio. Siendo su vida real sólo para él, puesto que las personas –o personajes- que lo rodean se encuentran ahí tan sólo para seguir con esta “realidad” que el director dentro de la película quiere mostrar. Esta película es un *reality* llevado al extremo, donde Truman se encuentra sumergido en una red de mentiras y de personajes no reales tan solo para crear “buena televisión” de realidad. Pero aún inmerso en un mundo irreal, sus emociones, sensaciones y él mismo como persona permanece real. Truman pelea contra la mentira de su vida y explora el más allá de lo que está acostumbrado, busca la verdad y rompe contra esta “realidad” creada a su alrededor.

¹⁰ Paul Virilio. *El ciber mundo la política de lo peor*, Colección Teorema “De la revolución de los transportes a la revolución de las transmisiones”, 23-24.

¹¹ *Profile* es la ventana principal de una persona con facebook, es una colección de datos personales asociados al usuario. Es una representación digital explícita de la identidad de una persona.

¹² *Reality*: Género televisivo en el cual se muestra lo que le ocurre a *personas reales*, en contraposición con las emisiones de ficción donde se muestra lo que le ocurre a *personajes ficticios*

Autorretrato (no pictórico)

Jacques Derrida exploró la manera en que nuestra relación con la imagen es atraída por nuestro deseo de unirla a su creador. Es en ese link hacia su origen de intencionalidad donde creemos que estamos asegurando su verdadero significado y esto motivado por nuestro deseo de leer un sujeto en y a través de la obra de arte: descifrar un cuerpo en la imagen o la imagen como cuerpo. Nos vemos forzados a identificar un cuerpo con quien nos identificamos a nosotros mismos, en quien identificamos nuestros propios deseos.

Según Jean-Francois Chevrier y Jean Sagne la fotografía contiene un lugar especial en el tema del “deseo”, explicando que la fotografía reduce distancias geográficas, pero a la vez, distancias psicológicas¹³ De cierta manera, relacionamos la imagen como un cuerpo en relación al nuestro, donde el cuerpo tiene todo que ver con significado.

Según Paul Virilio, Cézanne y los impresionistas no habrían existido sin la aparición de la fotografía, es decir, sin la negación de un modo de representación del mundo que aquella había acaparado. El realismo, el objetivismo, la objetividad fotográfica llevan a los grandes pintores a divergir, en otras palabras: su realidad, su manera de pintar está ya condicionada por una resistencia a la misma. La realidad diverge, ya no es exactamente la que era, no se pueden separar los fenómenos de percepción que se suceden en esta época. “Se ha pasado, pues, de la publicidad a la propaganda y de la propaganda a la ocupación de un terreno emocional. Donde el arte se libera del discurso lineal y el miedo se traspasa al personaje”.¹⁴

El autorretrato fotográfico promete transportar al artista hasta nosotros, donde el mismo artista se convierte en sujeto/objeto representado en la imagen. Sujeto que es interpretado por el observador a través de procesos de identificación y/o proyección. Pareciera que la fotografía de retrato trae a su sujeto a la “vida” y en el caso del autorretrato podemos sentirnos tentados a sentir que tenemos ilimitado acceso al artista como al origen del trabajo.

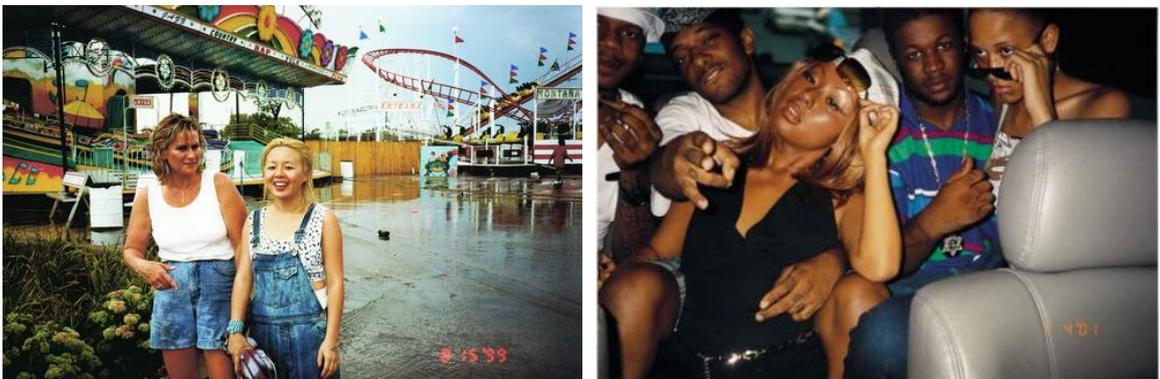
¹³ Amanda Jones. *Critical Terms for Art History*, The University of Chicago Press, 2003, “Body”, 258.

¹⁴ Paul Virilio. *El cibermundo la política de lo peor*, Colección Teorema “De la revolución de los transportes a la revolución de las transmisiones”, 26-32

Según Amanda Jones en su capítulo “*Body*” el cuerpo pasa a ser un punto de interfaz con el mundo, no sólo un receptáculo o superficie. Nuestro cuerpo nos hace sujetos y nos hace objetos para otros. Es entonces cuando el cuerpo pasa a ser obra y se convierte en objeto artístico.

En mi trabajo siempre ha sido importante el autorretrato, siendo la autorreferencia parte de la mayor parte de la producción artística que emprendo. Como referente directo a mi trabajo rescato a dos grandes artistas que han llamado mucho mi atención.

Nikki S. Lee es una artista coreana-americana, su trabajo es en parte fotografía callejera y performance. Su trabajo más importante es una serie de transformaciones donde, esta artista conceptual, documenta una multitud de vidas e identidades a través del lente de su cámara de mano. Ella vive la vida que los sujetos a estudio viven. Uno de sus proyectos más aclamados, y quizás el que más llamó mi atención, es su proyecto de identidad y estereotipos sociales.



Nikki seleccionó los grupos a los que iba a fotografiar y vivió junto a ellos, convirtiéndose en una de ellos. Su fotografía no son retratos comunes a gente que encuentra en la calle, o que llame la atención -como la fotografía de Diane Arbus o Werger- sino que ella se transforma en las fotos convirtiéndose en una hippy o una *skater*, una lesbiana, una *yippy* o una *hiphoper*. Ella es la persona que ves en sus fotografías.

La diferencia con mi trabajo es que ella vive varios meses con el grupo de gente de su proyecto. No es sólo un travestismo o jugar al teatro para lograr la foto. Ella se convierte y ya no

es Nikki S. Lee. Es otra persona, otra identidad, otro cuerpo. Ella inspiró el cambio en trabajo, en donde mi interés por multiplicarme en mis fotografías digitales derivó a un juego con las identidades de los personajes dentro de la obra.

Con un enfoque distinto y explorando el espacio audio-visual encontré aspectos similares en mi trabajo con el de la artista visual coterránea: Claudia del Fierro. En su tesis para Magíster del año 2007 “*Momentos Ajenos: Registro de Obra*” habla de su trabajo como “obras construidas a partir de intervenciones que realizó en lugares de circulación pública (espacios que forman su cotidianidad) en donde por medio de la irrupción de su persona, camuflada como otra, genera acontecimientos que fueron registrados creando vestigios materiales (video, foto, objetos, sonido, texto) que luego son dispuestos en un espacio de exhibición”¹⁵. Sin embargo ella no establece con seguridad si su obra es performance, video o foto. Sus registros son intervenciones planificadas, ejecutadas como acciones, apariciones o improvisaciones, registradas mediante distintos mecanismos y reconfiguradas como registros en imágenes u objetos, o en algunos casos, ambos.



En todas las imágenes que Claudia del Fierro realiza encontramos dos operaciones que implacablemente se han llevado a cabo: la representación de un personaje por parte del artista y

¹⁵ Claudia del Fierro, *Momentos Ajenos: Registro de Obra*, Tesis para optar grado de Magíster con mención en Artes plásticas, 2007, Introducción, 6.

el procedimiento de captura de la imagen por medio de la fotografía. Ambas operaciones son simulaciones; se simula ser otro al posar, se simula no tener mayores conocimientos de la técnica fotográfica al tomar la foto¹⁶.

Lo interesante del trabajo de Claudia del Fierro en comparación con el mío es que las dos tratamos con el tema de disfrazarnos nosotras mismas, de usar nuestro cuerpo como obra, jugar con nuestra identidad mediante la creación de personajes ficticios y de registrarlo con la tecnología que tenemos a mano. Sin embargo ella registra el momento de variadas maneras- video, fotografía o texto- en el cual ella *es* esa persona a diferencia de mi, que intento crear tal momento, crear el registro, inventar una realidad inexistente desde cero. Ella juega siendo un personaje irreal en un mundo real, juega con la interacción de su personaje con gente que vive en este mundo y se relaciona. Yo me relaciono de alguna u otra manera con gente *real*, pero en un mundo que fue creado dentro de una pantalla, donde uno siempre intenta mostrarse –conciente o inconcientemente- un ser mejorado, donde uno decide que mostrar y que no a los demás: el mundo de las redes sociales.

¹⁶ Claudia del Fierro, *Momentos Ajenos: Registro de Obra*, Tesis para optar grado de Magíster con mención en Artes plásticas, 2007, Acción, 57.

Autoretratos múltiples / Identidad

Duchamp fue uno de los primeros fotógrafos que experimentó con la imagen autorretratada múltiple. Duchamp¹⁷ es creador de la fotografía que vemos abajo, el resultado fue logrado gracias al posicionamiento de varios espejos lo que hizo posible la ilusión óptica de múltiples personas dentro de la imagen. Si bien es una sola, la manera en que la cámara está posicionada crea un efecto que engaña a la vista y es necesario observar con detención para darse cuenta de este juego al que Duchamp nos inmerge.

Como dije en el capítulo anterior, el cuerpo no es sólo un objeto vacío, si no que está lleno de significaciones que se cambian a través de la historia, y que uno mismo le otorga al mirar la obra. El cuerpo en mi trabajo, mi cuerpo, se convierte en objeto artístico y se le da el significado que la gente, al observarlo quiera.



Para ser honesta, no estoy familiarizada con otros artistas visuales que trabajen el tema de mi proyecto. El retrato y autorretrato es tema común en la historia del arte, pero el autorretrato múltiple es un tema poco trabajado, o más bien se ha dado en los últimos años pero enfocado en otras áreas del arte: como el cine o videos musicales. Un área artística bastante

¹⁷ La técnica utilizada en la fotografía de Marcel Duchamp fue un engaño a la vista, mediante el uso de varios espejos crea la ilusión de varias personas dentro de la fotografía.

popular en nuestros tiempos gracias a la vasta gama de efectos especiales, donde todo es posible si tienes los recursos para hacerlo.

En el caso del cine, la repetición de un mismo cuerpo e interpretación de distintos y variados personajes por un mismo actor nace de la necesidad de demostrar la técnica con que opera. Y por lo general aborda el tema de la comedia.

Una de las películas que llamó mi atención cuando pequeña fue “Multiplicity”, quizás por ser una de las primeras películas donde un actor se repetía mas de una vez en pantalla, siendo 4 personajes distintos. Técnicamente fue una de las primeras en crear este efecto y logró ser una película novedosa y entretenida, sin dejar de lado la capacidad de actuación de Michael Keaton.

En la película, el personaje de Keaton, Doug, se ve atrapado en una vida colapsada por su trabajo y familia, por lo que decide aceptar ayuda de un amigo científico y clonarse. Su clon llamado “Dos” que tiene los mismos recuerdos y apariencia, contrae una personalidad mucho mas “amachada” que Doug. Dos, quien considera que los trabajos que está realizando son más de los que puede completar solo, decide clonarse nuevamente y el resultado de esto es “Tres”: una versión más femenina o sensible de Doug y el completo contraste de Dos. Y luego aparece un tercer Doug llamado “Tres”, quien es la versión más descontrolada e infantil de los tres. Es un juego de identidad, pues los tres se encuentran en alguna u otra ocasión con la esposa, interpretada por Andie McDowell, quien nunca duda de su marido, pero si se ve inmersa en una gran confusión debido las cuatro muy distintas personalidades con las que comparte.



Quizás la escena que más se ha mantenido en mi memoria es cuando Doug conversa con sus tres clones mientras ellos se están lavando los dientes en el baño. Los tres se encuentran dentro del baño y mientras responden a Doug se miran en el espejo y sus reflejos se ven en pantalla. Esta escena es la que me inspiró a crear mis fotografías y poder lograr lo que Harold Ramis (el director) logró en 1996.

Siguiendo con el tema de la identidad, pero con un enfoque totalmente distinto ya que no contiene personajes multiplicados, una película que aborda de una manera más filosófica es “*Gattaca*” de Andrew Niccol, estrenada el año 1997.

Gattaca es una película que trata el tema de la identidad y cómo cada uno debería buscar y crear su propio futuro en vez de tenerlo definido al nacer. Está ambientada en el futuro y critica la filosofía transhumanista¹⁸ al mostrar un personaje (Vincent) que rompe con todas las adversidades a pesar de no ser un humano perfecto –o válido-, logra engañar al sistema y conseguir lo que siempre había soñado: ser un astronauta. Una base de datos es utilizada para identificar y clasificar a aquellos que han sido manipulados genéticamente, llamados válidos, y aquellos que han nacido sin ningún tipo de manipulación anterior, siendo ellos no-válidos o inválidos. La historia está enfocada en Vincent Freeman, quien adopta la identidad de Jerome Eugene Morrow, un humano *válido*¹⁹ genéticamente, completamente invalidado por un accidente que lo deja parapléjico y postrado en una silla de ruedas. Jerome ayuda a Vincent enseñándole como mantener la identidad de un ser válido y poder engañar a sus compañeros de trabajo, jefes y seguridad del complejo donde intenta completar su sueño.

Si bien estas películas se encuentran en una categoría más elevada, técnicamente, se cuestionan temas similares y se trabaja con la identidad y el juego de realidades. Al final, la realidad de un artista, sea director, pintor o fotógrafo, es la creación que éste decide mostrar a un público abierto a cualquier posibilidad. Nos ayuda saber que nos encontramos en un mundo tecnológico, pero siguen sorprendiéndonos los enfoques y la técnica utilizada para mostrarnos sus creaciones.

¹⁸ El transhumanismo es un movimiento intelectual internacional que apoya el empleo de las nuevas ciencias y tecnologías para mejorar las capacidades mentales y físicas con el objeto de corregir lo que considera aspectos indeseables e innecesarios de la condición humana, como el sufrimiento, la enfermedad, el envejecimiento o incluso en última instancia la mortalidad.

¹⁹ Humanos manipulados genéticamente

Por otro lado Claudia del Fierro intenta establecer que “la producción de un personaje por medio del disfraz y la cosmética, es una operación de representación visual a considerar como parte de una obra”. Se refiere a este proceso como transformación, en un intento de arrojarse a la palabra transformismo. El transformismo, en biología, es la “doctrina según la cual los caracteres típicos de las especies animales y vegetales no son por naturaleza fijos e inmutables, sino que pueden variar por la acción de diversos factores intrínsecos y extrínsecos”.

El sujeto comúnmente denominado transformista es un actor que hace mutaciones rapidísimas en sus trajes y en los tipos que representa, pero sabemos que además son denominados transformistas los hombres que se confeccionan una apariencia femenina por medio de la cosmética, prótesis, pelucas y vestuario para actuar sobre un escenario.

Muchos transformistas son travestis²⁰ en su vida cotidiana y, en algunos casos, son también transexuales, lo cual implica que además se han sometido a una intervención quirúrgica para efectuar el cambio de sexo o modificación de la anatomía. Como vemos, “el transformismo está cruzado por una crisis identitaria en más de un sentido”²¹.

El ejercicio de representación que el transformista realiza equivale a pintar de memoria en oposición a pintar de modelo. No hay modelo concreto representado, “sino mas bien una amalgama de convenciones imitadas, con lo cual el sujeto confecciona un doble sobre su propio cuerpo, interviniéndolo directamente mediante maquillaje, disfraz, y en ocasiones prótesis. En estas situaciones opera una estrategia de desplazamiento de identidad como una forma de anular la propia individualidad y experimentar ser otro.”²²

²⁰ Persona que, por inclinación natural o como parte de un espectáculo, se viste con ropas del sexo contrario, lo que significa el cruce de dos operaciones simultáneas: (1) simular una apariencia del sexo opuesto por medio del disfraz y la cosmética, y (2) sintetizar una serie de arquetipos femeninos en un conjunto de gestos y poses, proyectando el femenino ideal.

²¹ Claudia del Fierro, *Momentos Ajenos: Registro de Obra*, Tesis para optar grado de Magíster con mención en Artes plásticas, 2007, Acción, 60.

²² Claudia del Fierro, *Momentos Ajenos: Registro de Obra*, Tesis para optar grado de Magíster con mención en Artes plásticas, 2007, Héroe, 70

Psicoanálisis - Múltiples Personalidades

Mi obra está sujeta a interpretaciones de quienes la observan, sin el espectador mi obra no existe. Requiere de esa interpretación, de ese voyeurismo que trata de pasar inadvertido proveniente de quien mira una obra, y para ello, necesito explicar el psicoanálisis, las múltiples personalidades siendo un tema psicológico y la relación que se forma entre el artista y su creación.

El psicoanálisis fue creado por el doctor vienes Sigmund Freud, quien lo inventó como un medio de terapia para ciertas enfermedades mentales. Al crear este medio de terapia también construyó un modelo de la mente humana, del cual extrapoló una teoría de cultura, usándola como apoyo para su trabajo clínico.

Primero que nada hay que entender que el psicoanálisis declara que nuestra conciencia no es lo mismo que nuestra vida mental. Al igual que nuestra conciencia, con nuestras facultades de razón e imaginación, pensar y preguntarse; nuestras mentes tienen un inconsciente. El sostuvo que nuestro inconsciente fue formado por eventos de nuestra niñez que han sido reprimidos: deseos, traumas, recuerdos eróticos no aceptados. Eventos que han sido borrados de nuestra conciencia y se han mantenido en nuestro inconsciente.

La naturaleza de este material reprimido nos alerta al segundo principio del psicoanálisis, el cual describe que los impulsos sexuales son centrales para la mente humana y, por tanto, para nuestro comportamiento.

Otro punto de interés en el psicoanálisis freudiano es el Sueño. Nuestros sueños provienen de nuestro interior, siendo el producto de nuestra mente. Pero muy pocas veces entendemos su significado o su proveniencia, lo cual hace una muy buena representación de la separación entre el consciente y el inconsciente.

Para Freud, el Arte es una forma de sublimación. Esto significa que el arte es un impulso separado de su origen sexual y es transformado en algo emocional, intelectual, aceptado y productivo. En cuanto el sueño representa un conflicto interno el Arte lo lleva mas allá, produciendo un trabajo que representa e intenta resolver esta lucha interna.

Por otro lado, Jacques Lacan tiene dos conceptos que son de gran interés para la Historia del Arte. El primero de éstos es la Etapa del Espejo. Un niño no siente real distinción de los límites, de donde su cuerpo termina y donde el resto del mundo comienza. Reconoce ciertas sensaciones, placer o dolor, pero no entiende que estas diferentes partes forman un todo. Luego, en cierta etapa de desarrollo, logra ver una imagen completa en el espejo, y se reconoce más allá que un grupo de partes y sensaciones, si no como un cuerpo completo, un cuerpo que se separa por completo de los otros.

Esto, según Lacan, es una mala interpretación. El niño se ve como un todo, como un ser perfecto y controlador. Si desea mover un brazo, se mueve, y puede ver en el espejo tal acción. Pero el niño no es un ser unido, no por la separación que existe entre el consciente e inconsciente. A pesar de creer que está al mando de su cuerpo, el inconsciente está ahí, perturbándolo.

Por lo que la imagen en el espejo es tan sólo una fantasía de control y unidad, una negación de que somos, como humanos, profundamente separados.

Lacan expresa que al mirarse uno mismo en el espejo y al reconocerse, el niño es alienado de sí mismo. Ve una imagen, una representación de sí mismo lo cual, psicológicamente hablando, es la creación del Ego, la esencia del ser. Según la teoría Lacaniana, el Ego es una forma de defensa, una manera de negar el hecho de que somos todos fragmentos e inestables.

A diferencia de la teoría de Freud que enfatiza la manera en que la sexualidad molda la representación, Lacan afirma que la representación y el lenguaje moldean la sexualidad de la persona. Lacan no ofrece el desarrollo en la infancia como Freud, más bien siente que la estructura externa social y simbólica nos determina y moldea. Por tanto, la sexualidad es vista como algo maleable y socialmente determinada.

Como el niño frente al espejo, el artista frente a la tela crea una imagen que es una mala interpretación de sí mismo.

En la psiquiatría más contemporánea encontramos una disciplina llamada psicopatología, ésta se encarga de estudiar las anormalidades de la vida mental, entendiendo lo anormal de forma descriptiva más que de inferioridad. Para poder entender bien los trastornos de personalidad, tema al que intento llegar prontamente, se debe entender que es personalidad (o personalidad normal). Existen numerosas definiciones de personalidad; una de ellas, por Stagner

sugiere que la “personalidad es la característica manera de pensar y actuar que identifica a cada persona como una individualidad única”. Según H. Delgado es “el sistema de las disposiciones individuales dominantes según el cual se ordena y manifiesta la vida anímica de cada sujeto en lo que respecta a su espontaneidad, a su impresionabilidad y a su modo de reaccionar distintivos, con cierto grado de coherencia y con mayor o menor conciencia e intención por parte del yo”²³.

Delgado explica que se debe estudiar la estructura de la personalidad atendiendo a los planos de integración, que son el temperamento y el ethos. El primero está relacionado a la parte corporal, sometido a la vitalidad y el segundo representa el aspecto espiritual, que puede ser influido por la educación o el ambiente.

Uno de los trastornos de personalidad que más se relaciona con mi obra es el de personalidad múltiple, donde una persona tiene más de una personalidad o identidad dentro de sí mismo. Muchas veces, o la mayoría, estas personalidades nunca comparten la misma realidad, o sea, cuando una está la otra se encuentra escondida, y viceversa. Por lo general estas personalidades, o trastornos, ocurren debido a experiencias vitales traumáticas, situaciones catastróficas y por experiencias psicológicas persistentes.²⁴

Y en casos más extremos una persona puede contener más de 2 personalidades en una. Existe una especie de desapego emocional importante que permite que el cuerpo y la mente de esa persona pueda actuar, sentir y pensar completamente distinto de una personalidad a la otra.

De cierta manera mi trabajo es eso, poder controlar cada actitud, cada movimiento, expresión, vestimenta, entre otras cosas, para crear diferentes personas sin ser otra físicamente.

²³ Gustavo Adolfo Murillo, *Trastornos de Personalidad, Hacia una mirada integral*, Sociedad Chilena de Salud Mental, Cap. 1 “Aspectos históricos y psicopatológicos de los conceptos de personalidad normal y anormal”, 25.

²⁴ Fernando Ivanovic-Zuvic, *Trastornos de Personalidad, Hacia una mirada integral*, Sociedad Chilena de Salud Mental, Cap. 24 “Organicidad y trastornos de la personalidad”, 399.

Surrealismo/Nueva Realidad

Como describí en el capítulo “autorretratos múltiples / Identidad” la realidad que un artista muestra no es necesariamente lo real. Hay que tener claro que una Obra es lo que el artista creador decide que es. De cierta manera el artista es el Dios de su obra, pero la interpretación que el espectador hace no siempre es la que el artista quiere que sea. Un artista no puede hacer que una persona piense de cierta manera, o sienta de otra, pero si puede ajustar lo más posible las interpretaciones de su Obra, gracias al contexto y la descripción de su trabajo.

En otras palabras, el artista es un simulador. Según Baudrillard “la simulación no corresponde a un territorio, a una referencia, a una sustancia, sino que es la generación por los modelos de algo real sin origen ni realidad: lo hiperreal. En este paso a un espacio cuya curvatura ya no es la de lo real ni la de la verdad, la era de la simulación se abre, pues, con la liquidación de todos los referentes. Trata de una suplantación de lo real por los signos de lo real, es decir, de una operación de disuasión de todo proceso real por su doble operativo, máquina de índole reproductiva, programática, impecable, que ofrece todos los signos de lo real y todas sus peripecias”.²⁵ Disimular es fingir no tener lo que se tiene. Simular es fingir tener lo que no se tiene. “Lo uno remite a una presencia, lo otro a una ausencia. Así, pues, fingir, o disimular, dejan intacto el principio de realidad: hay una diferencia clara, sólo que enmascarada. Por su parte la simulación vuelve a cuestionar la diferencia de lo «verdadero» y de lo “falso”, de lo “real” y de lo “imaginario”.²⁶

De alguna u otra forma, el Arte no es necesariamente una muestra de la realidad o una representación histórica, no digo que no existan obras así pero si creo que la obra está condicionada por el sentir y vivir de su creador. En el truco visual no se trata nunca de confundirse con lo real, sino de producir un simulacro, con plena conciencia del juego y del artificio. Se trata de introducir la duda sobre la realidad y, mimando y sobrepasando el efecto de lo real, de lanzar la duda radical sobre el principio de realidad.

²⁵ Jean Baudrillard, *Cultura y simulacro*, Editorial Kairós, Barcelona, 1978, 5.

²⁶ Jean Baudrillard, *Cultura y simulacro*, Editorial Kairós, Barcelona, 1978, 7-8.

El milagro no puede darse nunca en el colmo del realismo, sino precisamente al contrario, en el desfallecimiento repentino de la realidad y en el vértigo que produce hundirse en él. Esta pérdida del escenario de lo real es la que revela la familiaridad súbita, surreal, de los objetos.

“La imposibilidad de escenificar la ilusión, es del mismo tipo que la imposibilidad de rescatar un nivel absoluto de realidad. La ilusión ya no es posible porque la realidad tampoco lo es. Éste es el planteamiento del problema político de la parodia, de la híper-simulación o simulación ofensiva. No se trata en semejante experiencia ni de secreto ni de perversión, sino de una especie de escalofrío de lo real, o de una estética de lo hiperreal, escalofrío de vertiginosa y truculenta exactitud, de distanciaci3n y de aumento a la vez, de distorsi3n de escalas, de una transparencia excesiva”.

Por otro lado, una rama del arte se convirti3 en dise1o, y el dise1o de hoy en d1a intenta crear sorpresa y asombro en sus espectadores, como el Arte lo hizo en el pasado. Gracias a eso es que existen publicistas y dise1adores que se encuentran constantemente creando nuevas maneras de sorprender al p1blico y vender lo que intentan vender. La edici3n fotogr1fica es herramienta com1n no s3lo en la creaci3n de im1genes ficticias que intentan llamar la atenci3n (ya sea una ni1a volando en el cielo con globos en mano o un bloque del estadio lleno de fans caminando por las calles) o para crear un buen afiche, si no que tambi3n se utiliza de una manera m1s escondida para mejorar ciertos atributos de una modelo o esconder alguna fallita de una actriz, para as1 poder crear un personaje perfecto que atraiga a la mayor cantidad de p1blico.

De cierta manera en mi trabajo adopt3 tanto el mundo que intenta crear un artista al hacer real su obra como la imagen perfecta que crea un publicista para poder vender su producto. Mi trabajo es un producto que intento vender: yo construyo esta imagen y espero que el p1blico crea que es real. Para ello, utilic3 herramientas digitales comunes de hoy en d1a, luego fueron inmersas en otro aspecto com1n de nuestra vida diaria: las redes sociales. De cierta manera, cada persona inmersa en *facebook* o *mySpace* es parte de un mundo dentro del mundo donde la edad, nacionalidad o raza en verdad no importa. S3lo importa que sepas manejarte dentro de este nuevo mundo, de esta nueva realidad, donde cada persona muestra lo que decide es importante mostrar. El 3xito de la identidad prefabricada radica en que cada uno la dise1a de acuerdo con lo que previsiblemente triunfa.

Proyecto Identidad: Explorando la Multiplicidad

Mi proyecto funciona porque la gente lo mira, porque está y es parte de una red mundialmente conocida como *Internet*, y es a la vez, parte de uno de los sitios de red social más utilizados: el *facebook*. Comenzó tan sólo con fotos y luego hice un *facebook* para cada uno de mis personajes, para así tener un lugar donde poner esas fotos.



Las redes sociales funcionan así: tienes tu página y en tu *profile* llenas las páginas con información de ti mismo, sobre lo que te gusta, música, películas, dónde estudiaste, donde trabajas, tus hobbies, etc. En otras palabras armas un archivo en línea²⁷ con tu información y tus fotos para que todos vean como eres. Si bien puedes privatizar esa información, quien te agregue como “amigo” verá lo que has puesto, lo que haces a diario o los eventos a los que asistirás. Es una manera fácil de mostrarle al mundo quien eres. Al haber hecho los *facebook* de mis personajes, empecé a idear sus personalidades, sus gustos y todo lo necesario para hacerlos personas reales dentro de este medio. Mis personajes tendrán su vida propia y la mostrarán, según sus características en su página. Existe aquí una necesidad presente de recolocarse con

²⁷ En línea viene de la palabra “online” que significa estar conectado a una red o sistema mayor, tener información que es accesible en lo que es conocido como *Internet*.

relación al cuerpo, de recolocar el cuerpo con relación al otro, no hay cuerpo propio sin mundo propio, sin situación. El cuerpo propio está situado con relación al otro, a la mujer, al amigo, al enemigo, etc.; aunque también está situado con relación al mundo propio. Es "aquí y ahora", *hic et nunc*, está *in situ*, "ser" es estar presente aquí y ahora.

Este juego virtual con la tele-presencia deslocaliza esta posición, esta situación del cuerpo. Todo el problema de la realidad virtual es, esencialmente, negar el *hic et nunc*, negar el "aquí" en beneficio del "ahora".

En otras palabras y citando a Paul Virilio "No hay ganancia sin pérdida. No hay adquisición tecnológica sin pérdida en el nivel ser vivo." El hecho de estar más cerca del que está lejos que del que se encuentra aliado de uno es un fenómeno de disolución de la especie humana. Vemos que la pérdida del cuerpo propio conlleva la pérdida del cuerpo del otro, en beneficio de una especie de espectro del que está lejos, del que está en el espacio virtual de *Internet* o en el tragaluz que es la televisión²⁸ (como es el caso del trabajo de Del Fierro).

²⁸ Paul Virilio. *El cibermundo la política de lo peor*, Colección Teorema, "La pérdida del mundo o como reencontrar el cuerpo propio", 46-56.

Personajes

Un punto importante de mi trabajo era la creación de los personajes, y el idear su vestuario, maquillaje y el escenario para que se vieran verídicos.

El cambio de vestuario se puede tomar tanto como disfraz como travestismo²⁹, sinceramente creo que es una mezcla de los dos. Con cada cambio de vestuario pretendo ser otra persona, no lo veo tanto como un acto, sino más bien intento adoptar sus gustos, poses y sus gestos.

Para poder hacer posible este trabajo, me permití utilizar mi propio cuerpo como medio artístico. El cuerpo como Arte. La fotografía del cuerpo, pareciera reafirmar la necesidad del cuerpo de “ser”, y su negativa a desaparecer.

“Todo arte, en la medida en que transfigura objetos, crea realidades nuevas. No sólo nuestra imaginación se encuentra incentivada a través de las imágenes, las metáforas o los símbolos que nos hacen abandonar definitivamente nuestra cotidianidad, sino también el transmundo creado, hace que nos enfrentemos a una profundidad, a una región de evanescencias que jamás podríamos poseer realmente.”³⁰

De cierta manera, la fotografía “fue desarrollada en parte por nuestro deseo de prevenir o impedir la desaparición, o la muerte. Pero paradójicamente, es la fotografía la que apunta a una serie de deseos inconclusos: el deseo por, el deseo por tener, el deseo a hacer. Deseamos estas cosas para hacernos sentir coherentes, independientes de los otros y, de cierta manera, más cerca de la trascendencia e inmortalidad. Lamentablemente, la fotografía que documenta eso “que ya fue”, nos indica, nada más que nuestra inmortalidad”³¹.

Benjamin en “*The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*” estudia las causas y efectos de la reproducción mecánica en donde la fotografía de retrato llena un rol fetichista y de culto para el espectador, llenando la perdida aura de los trabajos originales o iconos religiosos. Aquí explica que no es accidente que el retrato fue el punto focal de la

²⁹ El travestismo consiste en utilizar la vestimenta y complementos socialmente delimitados para el sexo opuesto.

³⁰ Luis Advis, *Displacer y Trascendencia en el Arte*, Editorial Universitaria, 1978, 120.

³¹ Amelia Jones, *Critical Terms for Art History*. The University of Chicago Press, 2003, “Body”, 251.

fotografía inicial. Habla, incluso, de cómo la fotografía puede hacer de la miseria humana un objeto de consumo. El culto al recuerdo de seres queridos, ausentes o muertos, ofrece un último refugio para el culto del valor de la imagen.

Entonces el retrato fotográfico está siendo considerado como “cuerpo”, que es tanto vida (carne) y muerte (fetiche): aquí, su status de fetiche la une inexorablemente a la muerte.

Al ser cuerpo y representación a la vez, su status de fetiche es más evidente, y su unión a la muerte es gracias a esa cualidad de fetiche. La fotografía toma una abducción instantánea del objeto fuera de su mundo y lo dirige a otro, a otro tipo de tiempo, es inmediato y definitivo: como la muerte y como la constitución del fetiche en el inconciente. La fotografía es un corte dentro del referente, un pedazo de la escena fotografiada, convirtiéndolo en fragmento o parte objeto. La fotografía, entonces, castra a la realidad, congela el cuerpo escogido y lo transforma en objeto de deseo. A pesar de que la fotografía trata de ser la obvia promesa de obra de un artista, la fotografía de auto-retrato es un inexorable signo de pérdida y ausencia.

Aunque la fotografía haya sido creada por el deseo de mantener el pasado en el presente, nunca podrá cumplir ese cometido. Pues está claro que el momento presente está instantáneamente hecho pasado y el proceso de imaginarlo, en vez de atrasar ese momento, lo confirma. Es claro entonces que al tomar una fotografía intentamos producir un ser unificado, coherente, original e inmortal, pero fallamos pues siempre será copia de una realidad y siempre será de un momento que ya sucedió. Que ya no existe.

Kristina Torres Herrera

(<http://www.facebook.com/kristorresh>)

La rusia. Le gusta la moda, las cosas lindas. Sacarse fotos está dentro de su panorama... le encanta lucirse y verse bien. Agregó gente tanto por *look*, tanto por ser parte de los grupos de sus juegos favoritos o tan sólo porque eran de Chile. Recibe constantemente piropos de sus “amigos” e invitaciones a salir.

The image shows a screenshot of a Facebook profile for Kristina Torres H. The profile picture is a close-up of her face. The page layout includes a navigation bar at the top with 'facebook', a search bar, and links for 'Home', 'Profile', and 'Account'. Below the profile picture, there are tabs for 'Wall', 'Info', 'Photos', and 'Boxes'. The main content area shows a post from Abiy Mamushet with a gift icon and the text 'Please accept this gift -- I got it just for you!'. Below this, there are several 'Recent Activity' notifications, including 'Kristina and Felipe Alumada MatuzdelaParra are now friends', 'Kristina and Kimberly Hua are now friends', and 'Kristina and Abiy Mamushet are now friends'. There are also posts from Diego Lizama Rubilar and Michael Cuevas. The left sidebar contains sections for 'Information' (Relationship Status: Single, Birthday: October 3, 1984), 'Friends' (189 friends), 'Pet Society' (with a 'PET SOCIETY' badge for Ruby Uberstar), and '(fluff)Friends'. The right sidebar features advertisements for Hershey's, 'Articulos Para Cumpleaños', and 'Estudia Ing. Civil Indust'.

Javier Torres Herrera

(<http://www.facebook.com/torres.h.javier>)

Hermano de Kristina, como vive solo, no ve mucho a su hermana. El ha viajado por estudios a EE.UU y se maneja muy bien con el inglés: conocimiento que le ha traspasado a su hermanita. Le gusta el metal, el rock y por ende, las cantantes de sus grupos. No es muy fan del futbol, pero ve a la Selección: ya quiere que empiece el mundial. Agregó a gente por grupos relacionados a sus juegos y gente con gustos en música en común.

The image shows a screenshot of a Facebook profile for Javier Torres H. The profile is set to public and includes a cover photo and a profile picture of a young man with blonde hair. The navigation tabs include Wall, Info, Photos, Boxes, Texas HoldEm, and a plus sign for more options. The main content area shows a post from 16 seconds ago by Javier Torres H, featuring three photos of a concert by Lacuna Coil. Below this, there are several activity updates: a post from 'Por fin iRage Against The Machine viene a Chile!' with a link to www.humonegro.com, a post from 'Javier just won the 'Gourmet Chef' award and gave you 5000 Coins to celebrate!', and a 'RECENT ACTIVITY' section listing several new friendships and group joins. The left sidebar contains the user's profile information, including their birthday (May 8, 1980) and current city (Santiago, Chile), as well as a list of friends. The right sidebar features advertisements for Notebooks, Vino Gato, and Aconagua.

Daniela V. Contreras

(<http://www.facebook.com/kthrinita>)

Le gusta mucho la fotografía y ha viajado por varias partes del mundo. Tiene su peluquería y le interesa mucho el estilo e imagen personal.

Se ha dedicado a sacar fotos de su país, Chile, y de los lugares que ha recorrido.

The image shows a screenshot of a Facebook profile for Daniela V. Contreras. The profile is set to public and includes a cover photo of a dark scene with a yellow light. The profile picture is a black and white photo of a person. The page layout includes a navigation bar with 'Home', 'Profile', and 'Account' options. The main content area features a status update from Daniela V. Contreras: 'Nothing but me... Solo yo... nada mas :D', accompanied by three photos of her. Below this is a 'Just Me' section with 8 new photos and a post from 'Pet Society' dated July 25 at 11:28pm, which includes a link to a website and mentions 'Christine Borg, Karen Griffin, Cindy Griffin and 2 others like this.' There is also a post from 'Philip Dovey' dated July 26 at 5:33am and a post from 'Lynette Tesmer' dated 3 days ago. The right sidebar contains an advertisement for '\$15,000.000 libre de uso', a section for 'Compite con tus amigos' featuring a 'ZAPAPA' game, and an advertisement for 'Estudia Ing. Civil Indust'.









Instalación

La instalación de los soportes comenzó a las 10:00 de la mañana. Los muebles fueron armados y colocados para aprovechar al máximo la sala y los soportes de las pantallas. Cada pantalla fue atornillada a una placa de madera que a su vez fue martillada a una caja de madera, ésta a su vez fue colocada dentro del mueble que diseñé. De esa manera es imposible que fuera sacada del lugar y se mantuvo segura y a una altura promedio para facilitar el acceso a la muestra.



El mueble es de melamina blanca, mide 2 metros de alto por 70cm. de ancho, y el fondo 25 cm., tiene una bandeja de unos 50 cm. en el frente donde se coloca en mouse y en un costado una puertita donde permite meter en netbook. Elegí los netbook pues esta nueva tecnología, aparte de ser pequeña y práctica facilita la conexión a Internet, pues la mayoría (si no todos) traen *wifi* integrado (*Internet wireless* o *Internet inalámbrico*). Otro factor importante fue el

tamaño de los *netbook* que no exceden los 25 cm. de ancho lo cual ayuda a su transporte e instalación.

Los cables de corriente fueron conectados del monitor central, enviando la corriente a los dos de cada lado mediante alargadores de color blanco, para mantener el tema minimal y los cables se encuentran adjuntos a la pared por un tema estético y de seguridad.

Cada *netbook* tiene el mismo *wallpaper* (fondo de escritorio), con los íconos en la misma disposición, lo cual ayuda a entender que lo importante es la conexión a Internet más que los computadores mismos, que son meramente el instrumento para ver mi proyecto.

Los íconos fueron editados (o más bien creados) con la imagen de cada uno de mis personajes, éstos se encuentran unidos a un link que lleva al espectador a la página de facebook de cada uno de mis personajes.



Los *netbooks* se encuentran conectados a Internet para poder hacer esta conexión posible y utilizar esta red social tan común hoy en día. Al mismo tiempo, utilicé un programa que me permite limitar el acceso a Internet mismo, para que así la gente no pueda entrar a cualquier página, que no esté ligada a mi proyecto.

Abajo y a la derecha de los iconos se encuentra un archivo de texto con las instrucciones de uso, la gente puede abrir el archivo y leer lo siguiente:

INSTRUCCIONES

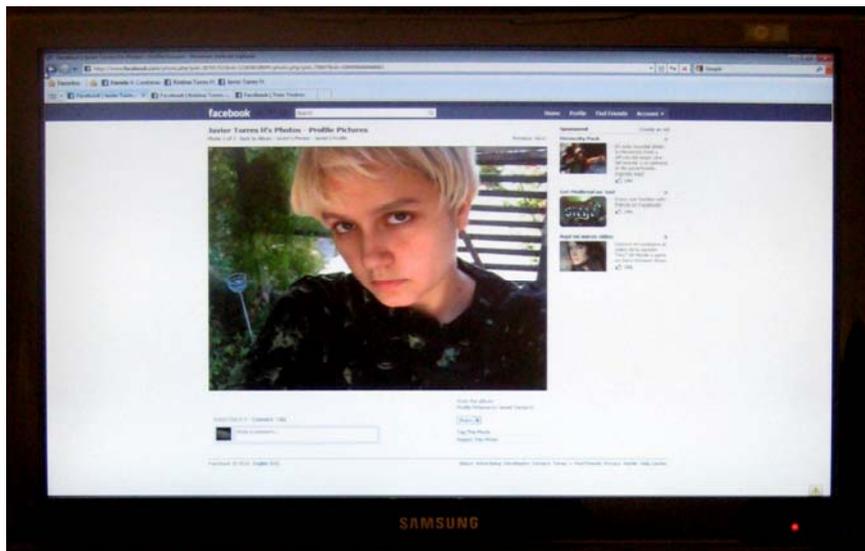
- 1.- Elige uno de los 3 Iconos que ves en pantalla**
- 2.- Haz click en el link acompaña el ícono seleccionado**
- 3.- Explora, revisa, mira el perfil que seleccionaste**
- 4.- Al terminar, cierra la ventana y visita los otros.**

Si por algún motivo se cerró la cuenta visita de facebook

Introduzca el mail: tesistini@gmail.com

Con la clave: paratesis

Aparte de las 3 cuentas de facebook de los personajes que presenté (dejando de lado 2 más no tan completas) tuve que crear 3 cuentas más de “visita” para evitar accidentes, como gente que borre cosas, etc. Otra cosa que ayuda mucho la limitación del computador, es el hecho de que sólo dejo el mouse y no el teclado. La gente no puede escribir o comentar o borrar fácilmente. Si se puede copiar, pegar y eliminar cosas, pero copiar letra a letra es muy lento y muy poca gente llega a ser así de ociosa/o. (aunque si pasó). La inauguración fue un éxito, quizás tuvo mucho que ver el hecho que mi mamá, como buena madre orgullosa, trajo mucha comida, bebidas, café y torta. Y la comida atrae a la gente. Lo bueno es que se quedaron lo suficiente para ver la exposición, mirar, explorar y en algunas ocasiones, preguntar.



La exposición en si, me ayudó a darme cuenta de ciertos aspectos de mi trabajo que no había notado; cómo la gente interactúa con éste y lo necesario que se hace esta interacción para que mi proyecto tome vida. Gracias a esto, encontré la corriente artística conocida como Art.Net. Esta corriente me permitió conocer más sobre mi trabajo y su importancia en el medio.

El *Net.Art*

Para poder presentar mi trabajo correctamente, tuve que reconocer una corriente artística que comenzó poco después del inicio del Internet. Si buscamos su definición encontramos con que “El netart es una de las formas de arte interactivo habilitadas por los soportes digitales, y las prácticas comunicativas generadas por ellos³²”. La obra net.art necesita de la Red para poder producir la Obra, si bien mi obra no es “creada” por la red, es necesaria para poder exponerla y así darla a conocer. Van de la mano. Podría mostrar las fotos como *slideshow* o impresas, pero mi trabajo está completamente relacionado a cómo interactuamos nosotros hoy en día. Y es, a través de la red, Internet, *wifi* o como quieran llamarle, que hoy nos comunicamos. Estamos atrapados por esta red invisible que nos tiene obsesionados a mostrarnos y a ver en estos sitios. Una condición general de voyeurismo, la versión moderna de estar en vitrina al mundo; de exponerse.

El *net.art* son trabajos que utilizan simultáneamente el potencial de la red como espacio de exposición y medio de creación. Se caracterizan por su capacidad de riesgo e innovación y por su interés en explorar -y a veces traspasar- los límites éticos, políticos y tecnológicos de la red. No es sólo objetos, como páginas *web*, sino también procesos, acciones. Su nombre, *net.art*, se debe al artista esloveno Vuk Cosic, historia contada por Alexei Shulgin:

“From: Alexei Shulgin <easylife@hawk.glas.apc.org>
Date: Tue, 18 Mar 1997 01:05:08 +0300
Organisation: moscow wwwart centre
References: <Pine.SUN.3.95.970308103406.11504C-100000@unix1.netaxs.com>

Creo que ya es hora de aclarar el origen del término "net.art".

En realidad es un "ready made".

En diciembre de 1995 Vuk Cosic recibió un mensaje, enviado por un mailer anónimo.

Debido a una incompatibilidad de software, el texto era un abracadabra en ASCII prácticamente ilegible.

El único fragmento que tenía algún sentido se veía algo así como:

[...] J8~g#\;Net. Art{-^s1 [...]

³² *Introducción al Net Art*, Natalie Bookchin, Alexei Shulgin. 1994-1999

Vuk quedó muy impresionado: la red misma le había proporcionado un nombre para la actividad en la que estaba involucrado! E inmediatamente comenzó a usar este término.

Unos meses más tarde reenvió el misterioso mensaje a Igor Markovic, que logró decodificarlo correctamente. El texto resultó ser un vago y controvertido manifiesto donde el autor culpaba a las instituciones artísticas tradicionales de todos los pecados posibles, declarando la libertad de la autoexpresión y la independencia para el artista en Internet.

El fragmento del texto mencionado, tan extrañamente convertido por el software de Vuk, decía (cito de memoria):

[*]"All this becomes possible only with the emergence of the Net. Art as a notion becomes obsolete...", etc.

Así que el texto en sí no era demasiado interesante. Pero el término que indirectamente trajo a la vida ya estaba en uso por aquel entonces.

Pido disculpas a los futuros historiadores del net.art - ya no disponemos de ese manifiesto. Se perdió el verano pasado, junto con otros preciados datos, luego de una trágica rotura del disco duro de Igor.

Me gusta muchísimo esta extraña anécdota, porque es una ilustración perfecta del hecho de que el mundo en que vivimos es mucho más rico que todas nuestras ideas que tengamos acerca de él.
Alexei

--

.....

.....moscow wwwart centre..... <http://sunsite.cs.msu.su/wwwart>

--

- * distributed via nettime-1 : no commercial use without permission
- * nettime is a closed moderated mailinglist for net criticism,
- * collaborative text filtering and cultural politics of the nets
- * more info: majordomo@is.in-berlin.de and "info nettime" in the msg body
- * URL: <http://www.desk.nl/~nettime/> contact: nettime-owner@is.in-berlin.de

[*]"Todo esto sólo se vuelve posible con la emergencia de la red. El Arte como noción se vuelve obsoleto..."

En el caso de mi trabajo, la acción que propongo es la interacción de los espectadores con facebook, el uso del *mouse* y la exploración de la página Web en sí. Si bien facebook es una página ya creada, cada usuario agrega o remueve cosas dependiendo de su gusto, o bien, lo que sucede cada día. Expone de cierta manera, su vida, sus gustos, la música, los juegos, las cosas que hace, las fotografías que toma, lo que escribe, lo que le escriben, etc.

A pesar de ser tan abierto, sí existen limitaciones, uno puede privar su "*profile*" para que sólo tus "amigos" lo vean, pero también puedes dejar un poco de libertad para que cualquier persona vea tu foto o lo que haces o no. Depende de cada uno y la necesidad de mostrarse.

Mis personajes tienen su *profile* “abierto”, o sea, cualquier persona con facebook puede verlo. Pero quien no tiene cuenta en facebook no puede ver nada. Tienes que crear tu cuenta, que es absolutamente gratis, para así entrar a este mundo.

Internet se ha propagado en nuestras vidas aún más rápido que el teléfono. Todos tienen, lo necesitan y nos ayuda en lo que ahora llamamos interactuar con otros.

Todo es más rápido, todos nos podemos comunicar a sólo un click de distancia. Poco después de la creación de Internet, se crearon maneras para comunicarnos más rápido aun, se crearon los mails personales, luego páginas donde subir imágenes personales, *blogs*, *websites*, páginas de videos, etc. *Facebook* une la mayoría de estas aplicaciones creadas y es lo que llamamos una red social –*social network* en inglés-.

Redes Sociales: Facebook

Según Wikipedia³³, una red social es: “una estructura social hecha por individuos (u organizaciones) llamadas “nodos”, que están unidos (o conectados) por uno o más tipos específicos de independencia, tales como Amistad, generosidad, intereses comunes, intercambio financiero, relaciones, creencias, conocimientos o prestigio”.

Decidí insertar a mis personajes en una red social pues, la gente hoy en día, jóvenes más que nada, crean un perfil en una de las tantas redes sociales que (si no todas), ya sea *twitter*, *blog*, *fotolog*, *mySpace*, *facebook*, *Linkedin*, etc.

Lo que me hizo decidir a usar *facebook* es que une casi todo lo que se puede hacer en un blog o fotolog. Puedes subir fotos y puedes comentar en las fotos de tus amigos, puedes mandar mensajes a la página de tus amigos y a la vez mandar un mensaje privado, puedes compartir videos encontrados en otras páginas como también puedes agregar juegos, música, dar regalos virtuales, etc. En fin, puedes hacer casi todo lo que quieras (aún no te puedes tele-transportar de un espacio a otro a través de Internet, quizás mas adelante).

³³ Wikipedia es un enciclopedia libre y poliglota, proyecto de la Fundacion Wikimedia (organización sin ánimo de lucro), que consta de artículos redactados conjuntamente por voluntarios de todo el mundo y editados por cualquier persona que puede acceder a la página. Fue iniciada el año 2001 por Jimmy Wales y Jerry Sanger.

La Producción de la Obra

En términos generales, producir³⁴ algo es dar un aumento, traer a la existencia, crear, causar o, simplemente, hacer algo: una acción, condición u objeto. Si lo vemos de una manera menos general encontramos dos significados más: el primero es traer algo a la vida desde sus materiales o elementos crudos, o como resultado de un proceso: el segundo es traer algo o alguien a la vista, presentarlo o exhibirlo.

Entonces una producción es, también, algo que es creado para ser visto, como una exhibición, una obra de teatro, un espectáculo, etc. En mi caso, la producción de mi obra esta dividida en varias partes. La primera es la producción de la obra en si, el sacar las fotos, disfrazarme y editarlas. Pero luego el montar la presentación de la obra ya armada. Peter Brook establece que si un hombre camina mientras otro lo observa, esto basta para designar ese momento como teatro³⁵, por lo tanto cualquier espacio vacío puede ser tomado por espacio teatral.

Un medio de registro por lo general insta a realizar acciones no espontáneas, por lo tanto es posible afirmar que la acción de registrar es a su vez una acción *performativa*³⁶ y generadora de otras acciones. Entendemos, entonces, que producir un personaje que se inserta miméticamente en el cotidiano y luego registrar como éste interactúa con el entorno dado, supone tres operaciones que aquí nos interesa revelar: la acción que lleva a cabo el personaje producido, el registro visual y las acciones que realizan los presentes desprevenidos y que son reactivas a las dos anteriores. En este caso, las reacciones efectuadas por otros usuarios de las redes sociales que agregaron a mis personajes e interactúan con ellos, les mandan mensajes, postean en sus fotos, etc.

En la tesis de Claudia del Fierro ella formula que todos aquellos procedimientos cosméticos a los cuales son sometidos los actores, la construcción de escenografías, la

³⁴ Terry Smith, *Critical Terms for Art History*. The Chicago University Press, 2003, "Production", 361.

³⁵ Peter Brook, *The empty Space: A Book About the Theatre: Deadly, Holy, Rough, Immediate*. Red Carpet Books, Oak Lawn, IL, 1995.

³⁶ Adjetivo, termino acuñado por John L. Austin en 1961 para definir aquello que genera o insta una acción.

preparación de la iluminación y equipos se consideran previos al momento de la representación. Estas labores son llevadas a cabo por personal considerado técnico, mientras que los realizadores –o artistas- son los actores y directores. Para ciertas artes de la representación, este proceso de transformación de un artista en personaje queda rezagado al fuera de cuadro de la obra³⁷. Pero su trabajo junto al mío se diferencian en que nosotras somos tanto las artistas, como las actrices, directoras y muchas veces el personal técnico (por lo menos yo me vi inmersa en el trabajo técnico: arreglo del espacio, luces, búsqueda de materiales, toma de la fotografía mediante un trípode, edición de fotografía, etc.)

El arte es una actividad productiva en donde materiales reales son transformados en orden para comunicar cosas no-materiales como imágenes, sentimientos e ideas. El arte entonces, hace de esta producción creativa el significado que el creador, el artista, le da. Entonces, el artista, el hombre –o en este caso: la mujer- es capaz de crear su propia historia. La vida es un proceso constante de creación y mantención de relaciones con otros, la producción de la vida propia es la producción misma de estas relaciones. Estas, son la base para la interacción social, y éstas la base económica de una sociedad. Ser es social y la conciencia es una consecuencia de esta producción social del Ser.

Los lugares elegidos para mi proyecto dependieron mucho de la personalidad creada de mis personajes. La vida que ellos demuestran vivir está condicionada por las fotos que muestran en su *facebook*. Esa es la idea que pretendo mostrar. Las locaciones son elegidas gracias a un cuasi estudio de los *facebook*s de mis amigos, donde la mayoría son *albums* de fotos de donde viven, cumpleaños en casa de amigos, etc.

³⁷ Claudia del Fierro, *Momentos Ajenos: Registro de Obra*, Tesis para optar grado de Magíster con mención en Artes plásticas, 2007, “Lo Real del Montaje”, 80.

Fotografía y Edición

La fotografía está propuesta para verse común, fotos que sacarías para ocasiones normales. No intentan ser fotografías artísticas, por lo menos las fotos en donde muestro a mis personajes junto a sus amigos. Son fotos retrato básicamente, y muchas veces los personajes están mirando a la cámara. Cada vez que comienzo el proceso de fotografías, se convierte en una especie de ritual³⁸, lo que es definido generalmente como cualquier sistema de procesos prescritos, tales rituales crean una “realidad” que da a la gente de ciertas comunidades, un cierto sentido de orden a sus vidas. En este contexto, los rituales sirven como medio de hacer cualquier cosa propia.

Roland Barthes comenta que en lo que él llama fotografía “no artística” solo existe un primer mensaje, el denotativo, ya que la fotografía se presenta como un análogo de lo real y no caben connotaciones al interior de éste³⁹. Para Barthes la fotografía de prensa es puramente denotativa, como toda aquella que se pone al servicio de otra disciplina, e incluso señala que la necesidad del pie de foto confirma que ésta sólo cuenta con un tipo de mensaje que necesita ser connotado por el texto.

Para un espectador cualquiera, una imagen fotografía connota en la medida en que contiene un elemento que traspasa la convención de pose, encuadre y composición y que logra conmovirlo. Al tomar estas fotografías, juego con lo real y lo ficticio y el espacio que el artista crea, diseñé escenas verídicas con personajes irreales, llevando la fotografía y la edición a un nivel más elevado.

Para Schaeffer la fotografía está clasificada según su uso en dos grupos: por un lado la que se ocupa en los protocolos de experiencias científicas y que emplea la imagen como “vista” y, por otra parte la foto artística junto con la periodística cuyos estatutos serían más complejos. Al parecer la fotografía periodística entra en el segundo grupo debido a la dificultad que existe al intentar comprobar su veracidad como testimonio⁴⁰.

³⁸ Suzanne Preston Blier, *Critical Terms for Art History*, The Chicago University Press, 2003, “Ritual”, 296.

³⁹ Roland Barthes, 1982. Paidós, Barcelona.

⁴⁰ Schaeffer, Jean Marie, *La imagen precaria del dispositivo fotográfico*, Paidós, Barcelona. 1987

Como lo entendemos, la fotografía es un momento muerto⁴¹, un momento pasado, un registro de algo que ya sucedió y que nunca volverá, se puede recrear la escena, pero sigue siendo otro momento distinto. Ese momento fractal que intentamos detener y mantener en el tiempo es lo que llamamos fotografía. Tanto Barthes y Schaeffer consideran que la fotografía es un sistema reductor e incluso a veces represivo; un sujeto es fotografiado y la cámara sólo puede captar un aspecto de su persona. Este aspecto no refleja al individuo en su totalidad, entonces la imagen de reproducción no es más que una copia de lo que se manifiesta en ese instante como imagen. La fotografía es interesante para estos autores cuando ésta denota la apariencia del sujeto pero además nos proporciona la referencia a algún otro aspecto de éste.

Lo que hago con mi trabajo de editar y superponer, agregar o quitar de la imagen, es jugar también con el tiempo y espacio. Jugar con el momento pasado, el momento que ya no existe y mezclarlo con otro momento inexistente, para crear otro irreal, pero que se ve real. Que intenta ser real. Acercándome más a lo que es mi trabajo hoy, las fotografías donde los personajes son la misma artista, o sea yo misma, se ha convertido en algo más complejo.

Un acontecimiento cotidiano puede ser re-inventado, subvertido y alterado para resignificar su momento y lugar, así como su registro audiovisual puede ser manipulado. Como dice del Fierro “El registro ya no es un testimonio real, el registro es el único momento posible.”⁴²,

Pero para entrar en ello, tienen que tener en claro lo que *facebook*⁴³ es para nosotros, como sociedad, hoy en día. Después de sacar las fotografías necesarias, las llevo a mi computador donde comienza otro proceso llamado Edición. Selecciono las fotos que mejor funcionen con la escena que quiero crear y las edito, o uno, de manera que la imagen final creada se vea verídica.

⁴¹ Amelia Jones, *Critical Terms for Art History*, The Chicago University Press, 2003, “Body”, 251.

⁴² Claudia del Fierro, *Momentos Ajenos: Registro de Obra*, Tesis para optar grado de Magíster con mención en Artes plásticas, 2007, Segunda Parte: Soy la Otra, 48

⁴³ Ver capítulo *Redes Sociales*, 41.

Materiales y Herramientas utilizadas

Para poder crear los diferentes personajes, necesité distintos vestuarios para crear y ser más evidente con la personalidad de los personajes.

La ropa utilizada no era solo poleras, vestidos y pantalones, también se requerían accesorios tales como aros, lentes, bufandas, diferentes tipos de zapatos (aunque no siempre se vieran en la foto, pero ayudaba para entrar en personaje).

A la misma vez, la utilización de maquillaje era necesaria para ayudar a cambiar un poco mis facciones. También fue necesario el uso de pelucas para completar los disfraces.

Para poder sacar las fotos muchas veces necesitaba una asistente que manejara la cámara mientras yo posaba para las fotos o la cuidara mientras me cambiaba, más que nada cuando las fotografías eran tomadas en el exterior.

A pesar de la ayuda de algún asistente, siempre fue (y será) necesario el uso de un trípode. El trípode me permite dejar estable la cámara para poder sacar las fotos desde la misma posición y me simplifica un poco para la edición posterior.

Junto al trípode, utilicé las marcas de masking-tape para poder mover el trípode y saber el lugar exacto –o casi exacto- de donde estaba antes y así poder sacar varias fotos y en distintos puntos vista del mismo personaje. Así manejaba mejor el uso de mi tiempo y no era necesario tantos cambios de disfraz.

Conclusión

Uno de mis grandes problemas es ponerme a trabajar. Cuando lo hago, funciona, no se cómo explicarlo, pero si no hago cosas, dejo de hacer casi todo y me vuelvo un ser inánime. Con este trabajo me tuve que obligar a trabajar, por varias razones.

Una de ellas era que necesito un título para poder ser “alguien” según mi madre, y, bueno, casi todos. Aunque muchas veces un título no significa nada más que un pedazo de papel., lo que vale es lo que haces con tu vida y tus talentos. Ser un artista debería ser más que un título, ¿no creen?

Para hacer posible la creación de mi obra, tuve que “convertirme” en varias personas, otras personalidades, incluso otro sexo. Quizás en el comienzo no tenía muy claro cómo lo iba a ejecutar, pero el hecho de comenzar e ir probando ciertas cosas ayudó al proceso. Cada elección significa algo y repercute en el resultado. Lo que muestro al final, es una mezcla, una interpolación de varias cosas, que juntas forman mi trabajo.

Como dije anteriormente, este proyecto partió de una búsqueda completamente técnica que fue derivando a algo más intencional, más producido, más entretenido al ojo del espectador –y al mío propio- para luego llegar a esto que se relaciona al mundo de hoy; al día a día y a cosas comunes. Al principio, mi mayor objetivo era la fotografía y el que técnicamente se viera “bien”, sin ninguna conceptualización ni nada más allá de lo que veías. Claro, igual tiene un cuestionamiento artístico, la imagen múltiple, clones, etc. Cuando pensé en qué quería que se convirtiera este juego de interposición de imágenes autorreferente.

Derivó, entonces, a imágenes más estéticas, donde los personajes no eran uno, si no varios que juntos creaban una escena, que debería ser, convincente, *real*. Al igual que en el comienzo, sin darme cuenta, jugaba con lo real y lo ficticio y el espacio que el artista crea, diseñé escenas verídicas con personajes irreales, llevando la fotografía y la edición un poco más allá. Enfocándome en ella como ese momento fractal que intentamos detener y mantener en el tiempo, al editar y superponer, agregar o quitar de la imagen, es jugar también con el tiempo y

espacio. Jugar con el momento pasado, el momento que ya no existe y mezclarlo con otro momento inexistente, para crear otro irreal, pero que se ve real. Que intenta ser real.

En mi proyecto, las fotografías donde los personajes son la misma artista –yo- se ha convertido en algo más complejo. Pasó a ser un juego de personalidades e identidades puestas en un mundo virtual común como *facebook*. Me permití explorar ámbitos de mi personalidad que no conocía, y dejé salir estas otras personalidades que fui armando para cumplir con mi proyecto.

Internet se ha propagado en nuestras vidas aun más rápido que el teléfono. Todos tienen, lo necesitan y nos ayuda en lo que, ahora llamamos, interactuar con otros. Todo es más rápido y nos podemos comunicar a sólo un *click* de distancia.

Poco después de la creación de *internet*, se crearon los *e-mails* que son mensajes desde un computador a otro, luego sitios *web* de variados temas, y luego páginas donde subir imágenes personales, blogs, websites, de videos, etc. *facebook* une la mayoría de estas aplicaciones creadas y es lo que llamamos una red social.

Para la presentación física de mi proyecto requerí de varios elementos para armar los muebles y conexiones que me permitieran mostrarles la obra constituida por tres personajes. Usé *netbooks* por su facilidad para conectarse a Internet y por su práctico tamaño y los conecté a las pantallas. Para poder mostrar el *profile* de estos personajes ideé maneras de entrar a facebook con otras sesiones y así permitir al espectador experimentar con lo que veía. El espectador tenía que usar su mano y los conocimientos que, casi todos, tienen hoy en día, de computadores, y explorar. Entrar al sitio, poner la clave y recorrer lo que cada personaje decidió mostrar.

Si bien pasaron cosas que no me gustaron, cosas que intente prevenir al limitar el uso del Mouse y al no tener teclado, pero aun así, la gente encontró maneras de dejar mensajes inapropiados dentro del facebook o incluso en los iconos en escritorio. Sin embargo, estos mensajes no impidieron la presentación de mi trabajo.

De cierta manera eso demostró que la gente se interesó y si bien algunos, como los *graffiteros* en la calle, no pueden pasar al lado de algo y no rayar, me ayuda a buscar nuevas maneras de presentar la obra y mejorar su “seguridad”.

Después de la presentación los *profiles* de mis personajes han seguido abiertos a quienes se encuentran dentro de la comunidad de *facebook*. Manteniendo activos los *profiles* me di cuenta que el más popular -por así decirlo- es el de Kristina; quien a recibido mas de una invitación a salir y varios mensajes alabando su belleza.

Esto demuestra que la gente sí cree que mi personaje es real y que el proyecto funciona, ven su página, miran sus fotos, le comentan en su *wall*⁴⁴, le mandan mensajes privados, etc. Es como si ella realmente existiera. Y de cierta manera, sí existe. Existe dentro de este mundo cibernético, esta red social llamada *facebook*, donde ella interactúa con personas reales y actúa como si fuera real.

Relaciono mi arte con una forma de arte relacional, aunque mirándolo muy generalmente toda Arte es arte relacional, ya que cualquier manifestación artística parte de la base de la relación ente el autor, la obra de arte y el público. De cierta manera mi trabajo esta planteado como su medio y finalidad en las relaciones sociales y humanas, en lugar de la producción de objetos en un espacio artístico privado. Según Bourriaud el arte relacional crea y problematiza las relaciones en lugar de concentrarse en los objetos artísticos, buscando crear una "utopía de la proximidad". Para esto, se vale de estrategias, disciplinas y espacios ajenos al campo del arte.

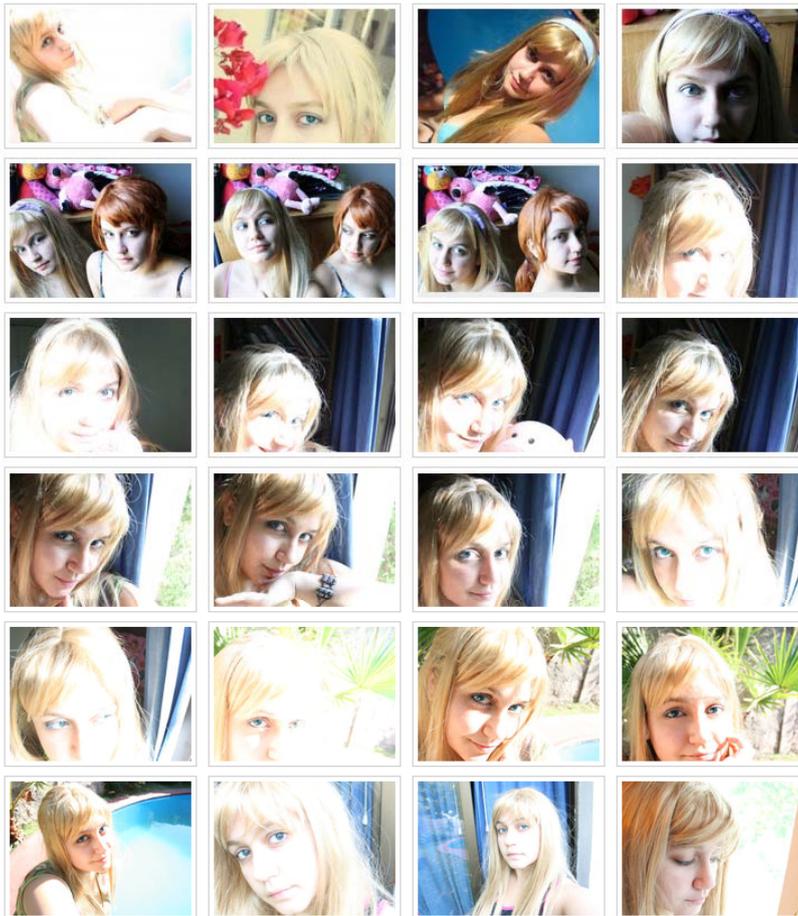
En otras palabras, mi obra existe gracias a estas plataformas externas al campo del arte: el *Internet* y *facebook*, pero que gracias a la interacción entre ellas el campo cibernético también existe como campo artístico.

⁴⁴ *wall* o muro es el lugar en el perfil de una persona, dentro de Factbook, donde se pueden dejar mensajes, fotos o link que son vistos por todos quienes te tengan como "amigo".

Yop

By Kristina Torres H · View Photos

Tag Photos Add More Photos



In this Album



Location
ssssshiltoooooo

Updated
about 9 months ago

Edit Album Info
Share This Album
Post Album to Profile

nada mas que yo
bien EGO

:P
Like

Deniz Baje, Tesis Tini and Sandra Rodriguez Ibarra like this.

Deniz Baje I'm sure many have heard this word, but really very, very beautiful
Friday at 9:42am · Like

Kristina Torres H thanks
11 minutes ago · Like

Write a comment...

Share this album with anyone by sending them this public link:
<http://www.facebook.com/album.php?aid=2036116&id=12363653608&bea390932e>

Friends' Photo Albums



Pet Society Photos
by Laura Macarena Correa

Photos of Laura Macarena and Kristina

carretinnnnnnn enero
Laura Macarena Correa is tagged in this photo from April 2010.

Yop
Kristina Torres H and Laura Macarena Correa are tagged in this photo from April 2010.

Sponsored Create an Ad

Juega con tus amigos

Explota burbujas de colores y juega con tus amigos. Prueba a jugar a Bubble Island ahora, ¡es gratis!

Mayit' O Martinez played this.

Teatro en Santiago

Ver o no ver ¿Quieres ver el mejor teatro? ¡Inscríbete en LetsBonus, Santiago de Chile! Cada día un plan distinto de hasta un 70%OFF