

BUSCÁNDOME FÓRA DE MIM

AUTORREFERENCIAS DENDE UNHA REALIDADE
INTANXIBLE E DISIDENTE

ANTÍA ENCISA GONZÁLEZ

Antía Encisa González, 2022

Titora: Covadonga Barreiro Rguez-M.

Deseño: Antía Encisa González

Maquetación: Antía Encisa González

Buscándome fóra de min.

Autorreferencias dende unha realidade
intanxible e disidente.

Proxecto final de Grado TFG

Facultade de Belas Artes

Universidade de Vigo

Este proxecto investiga acerca de como a autopercepción se ve alterada pola era dixital na que vivimos. Explora os límites entre o “eu” (individual) e o “elu” (colectivo) dende unha perspectiva non binaria e disidente de xénero.

Empregando a multidisciplinariedade, navegase por diferentes soportes (corpos) atopando un autorretrato contado a través de imaxes e textos apropiados. Dende unha metodoloxía procesual, créase unha instalación final que combina vídeo, foto, collage, autoedición e bordado. A pesares de seren unha conclusión, esta formalización simboliza un punto e coma, debido ao continuo crecemento da obra.

Desta maneira, a peza convírtese nunha viaxe persoal a través da mente axena, buscando atopar unha autodefinición de mistura entre o ollo colectivo e o particular. Alerta, constantemente de non ser comido pola virtualidade do meu ser, de analizarme desidealizándome.

Un xogo de intercambio entre a identidade propia e a externa, un camiño perpetuo no que encontrar fragmentos virtuais e físicos do ilimitado encaixonado que almacenan os corpos.

PROCESO

DISIDENCIA

APROPIACIONISMO

XÉNERO

IMAXE

CORPO

AVATAR

IDENTIDADE

AUTORREPRESENTACIÓN

VIRTUALIDADE

INDIVIDUAL

INTANXIBLE

COLECTIVO

Introdución..... 6

1. A subxectividade como medio de formación identitaria..... 8

1.1. Cantas imaxes precisamos para ser e satisfacernos? 10

1.2. A construción de xénero a través da súa repetición, ritual e naturalización no contexto do corpo..... 14

1.2.1. Realidades cyborg de carne e óso..... 13

2. Quem é quem? Confluencias entre o eu dixital e físico..... 22

2.1. Identidade e representación nas mass media..... 24

3.1.1. Individual vs. Colectivo. A intanxibilidade da sociedade líquida..... 28

2.2. Seducción á carta: O proceso de personalización..... 30

2.3. Autoetnografías de ningún lugar..... 32

3. Autoetnografías que non conclúem en ningún lugar..... 33

Imaxes de rexistro..... 36

Bibliografía..... 40

Índice de imaxes..... 41

Introducción

Un camiño que atopa, que me atopa

A pesares de que a “auto-percepción” e a “identidade” sexan temas moi explotados ao longo da historia da arte (o autorretrato), a incorporación das redes sociais e, polo tanto, a exposición constante da nosa imaxe na rede, constrúe unha nova visión acerca destes conceptos.

Desta maneira, esta investigación procura responder á problemática que se está a presentar na contemporaneidade respecto á búsqueda e a definición do propio ser; distorsionadas e alteradas estas, pola identidade dixital idealizada. Os límites entre o tanxible e o intanxible disólvense, confluindo nunha disconformidade e perda da auto-determinación.



Un camiño no que se construíra, mediante o traballo procesual, un autorretrato reflectido no arquivo atopado, nos contidos que sou e que me constrúen coma individuo. Unha autorreferencia a través de terceiras persoas, usuarios que transmiten por medio das súas palabras e imaxes o meu contexto e me axudan a autoperibirme e definirme.

Esta resolución conclúe nun autorretrato indirecto, indefinible, cambiante e transeúnte. Unha carreira por atopar un lugar no conxunto que nos forma coma sociedade, mais este non é, nin será, sólido nin fixo. Pescudar ese obxectivo tan só funcionará dende a deconstrución da categorización inicial dos suxeitos, dende unha visión non binaria e disidente de xénero.



1. A subxectividade como medio de formación identitaria

(...) deconstruír parece significar ante todo: desestructurar ou descompoñer, incluso dislocar as estruturas que sosteñen a arquitectura conceptual dun determinado sistema ou dunha secuencia histórica.

(Derrida, 1993: 17) ¹

Segundo o concepto de *Deconstrución* de Derrida, o discurso está atado á cultura e ao contexto social no que se atopa. Tan só o xa nomeado con anterioridade aparece no pensamento, bucles de raciocinio sobre conceptos xa discorridos. Des-sedimentar e xenerar novas ideas é preciso para atopar lugares inexplorados da nosa realidade. O discurso, polo tanto, nace e morre na subxectividade, a cal nos conforma e modifica coma individuos que se buscan na sociedade líquida e opresiva que habitamos.

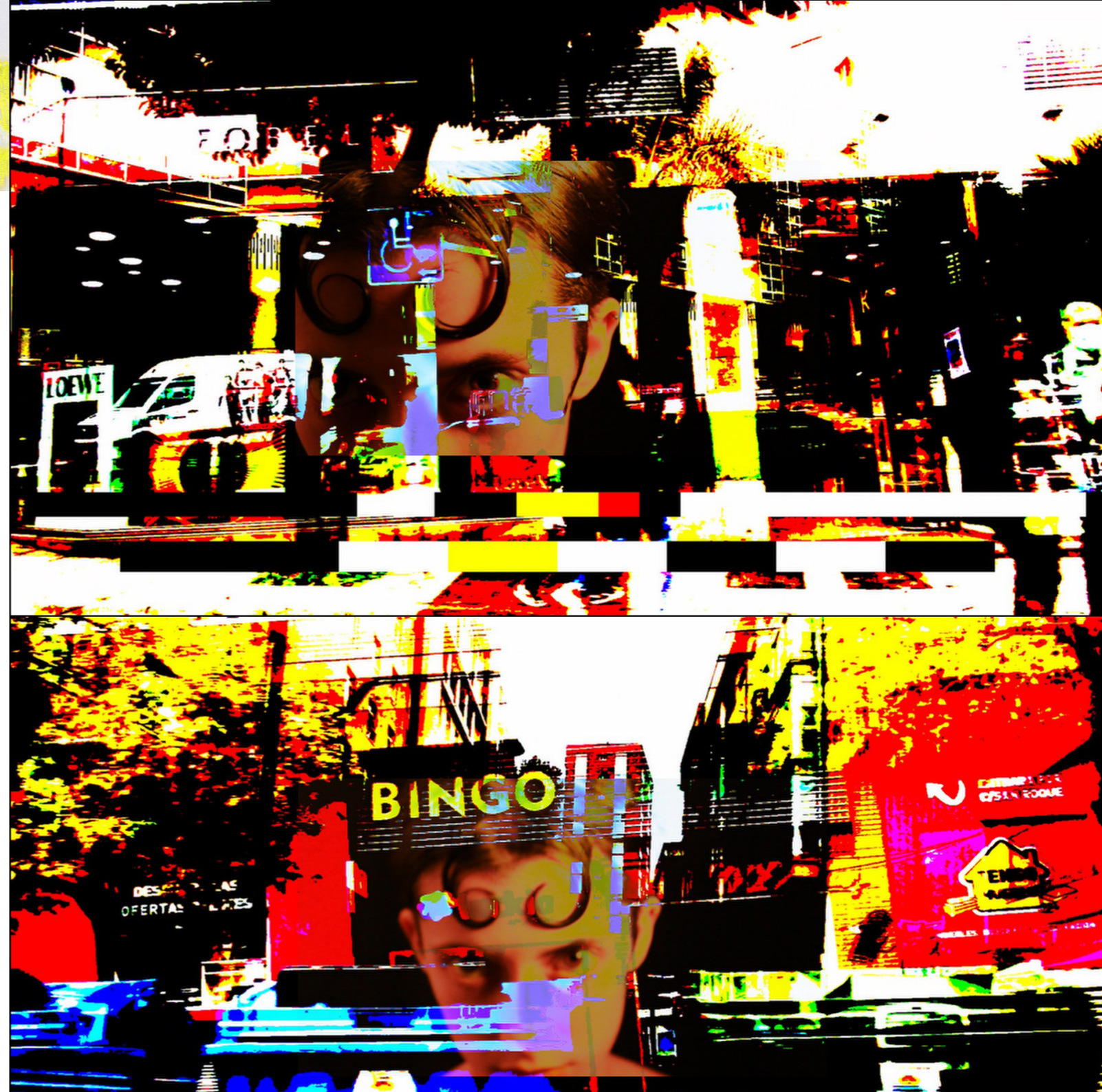
Os Números enuméranse, escríbense e lense. Eles mesmos, por eles mesmos. Mediante o cal se remarcan de inmediato (...). (Derrida, 1997: 432) ²

O entendemento e, polo tanto, a auto-percepción de unhe mesmo radica nas ferramentas das que dispoñemos para definirmos. A linguaxe é a primeira arma de opresión e clasificación de identidades individuais nas diferentes colectividades. No momento no que se difire ou

alteran as definicións estruturais e hexemónicas, a expresión e representación dos diferentes individuos vólvese ilexible e ameazante para o sistema.

A auto-representación atópase nunha espiral de confusións, debido á complexa ubicación da subxectividade, nesta contemporaneidade atrapada na dixitalidade dos corpos: nun lugar de choque entre a fugacidade das imaxes e o narcisismo.

O espazo psíquico interior, onde se di que se guardan as identificacións, tan só ten sentido se o concibimos coma un lugar fantaseado que cumpre outra función psíquica. (...) o psicoanalista Roy Schafer afirma que a incorporación é unha fantasía e non un procedemento; o espazo interior a onde se leva un obxecto é imaxinado, e isto efectúase dentro dunha linguaxe que pode recordar e reificar tales espazos. (Butler, 1990: 137) ³



1.1. Cantas imaxes precisamos para ser e satisfacernos?

O maxín persoal constrúese en base a diferentes imaxinarios colectivos aos que pertencemos. Na era dixital, na que a imaxe é predominante por riba do material e do “real” (a representación gaña ao físico), esta devaluouse completamente; de nada serve posuír tan só unha, o valor radica na súa acumulación. A fugacidade e facilidade coa que os dispositivos tecnolóxicos actuais nos ofrecen a posibilidade desta produción en masa visual, diríxenos cara un comportamento ansioso no que precisamos capturar todo o que nos rodea e gardar todo tipo de contido (sen criterio) que nos atopemos na rede.

Alí onde o mundo real se transforma en meras imaxes, as meras imaxes convértese en seres reais, e en eficaces motivacións a un comportamento hipnótico. O espectáculo, como tendencia a visualizar, disposto a diversas mediacións especializadas, un mundo que xa non é directamente accesible (...). (Debord, 1999: 43)⁴

A cultura do *meme* está a ser revolucionaria, xa que creou (e crea incesantemente) toda unha iconografía baseada en figuras intanxibles, diferentes santos aos que rezarlles. A eficacia coa que esta se instaura nas nosas vidas xorde da ra-

pidez da sociedade de produción, na que o tempo nunca é suficiente, na que non podemos parar, e moito menos falando do ocio e o entretemento. Esta velocidade, xunto coa homoxeneidade, conflito e mistura complexa que se está a producir entre linguaxes de diferente índole, conflúe na creación dunha nova comunicación (audio) visual e absurda. O raciocinio e a reflexión pasan a un segundo (ou terceiro) plano, non hai tempo nesta carreira de intercambio e almacenamento.

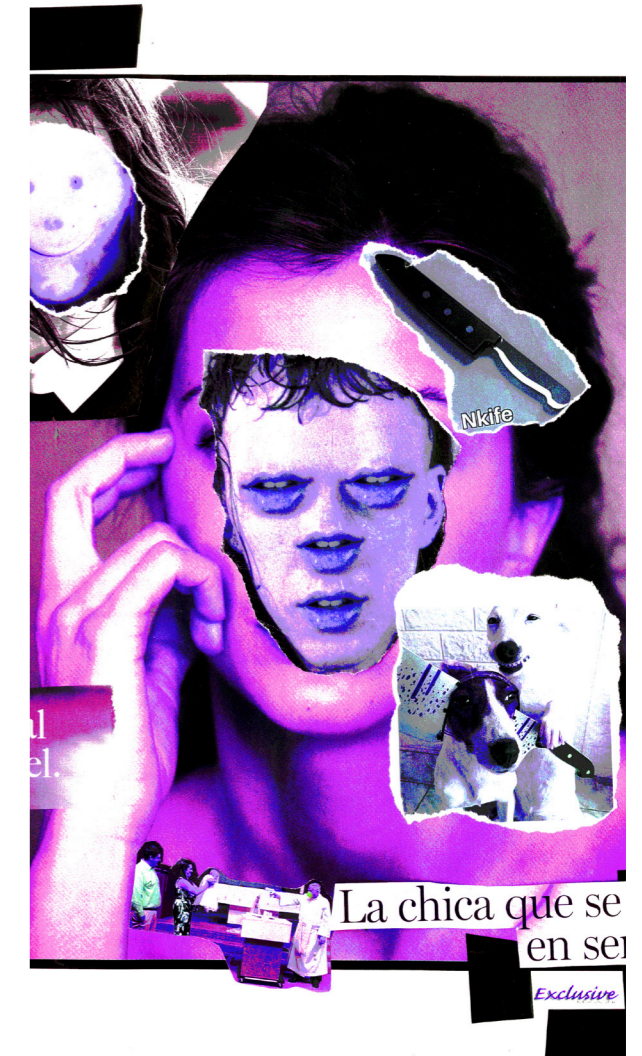
Un *meme* permuta e parasita, viralízase e adáptase, morre e pode resucitar. A transcendencia atópase no intercambio masivo, na sobre-exposición dun concepto, en moitos casos, abstracto, e que nace e morre en internet, que moitas veces non precisa da vida tanxible e “real” para crearse e entenderse. O *meme* podería entenderse coma a unidade mínima de internet, a forma máis esencial para comunicarse entre avatares, difundida por imitación.

Nese intercambio de reproducións masivas entran as prácticas apropiacionistas, de feito, en gran parte, o funcionamento da rede xestiónase mediante dinámicas de imitación e semellanza, de modificación e explotación da imaxe. A

montaxe fotográfica e audiovisual en base a material atopado coma nova linguaxe comunicativa, cun obxectivo maioritariamente ocioso.

O *collage* e a “des-montaxe” audiovisual conforman o comezo deste proxecto. Mediante a utilización de material atopado, iníciase unha búsqueda definitoria da auto-percepción, un autorretrato contado a través das influencias persoais atopadas na rede. Unha viaxe e investigación apropiacionista a través da identidade virtual, conformada na fragmentación, mistura e confluencia de diferentes contidos e linguaxes expresivas. Utilizaranse recursos coma o humor e a ambigüidade, característicos na “liturxia memeística”, para xerar así un diálogo co espectador que o coloque nun contexto social e político, pero sempre dende unha ollada dubitativa.

Nun mundo intanxible onde a imaxe goberna, cabe destacar a importancia deste tipo de prácticas artísticas, nas que aprender a xogar co abrumador imaxinario dixital, é crucial para impedir que este nos aliene e colonice. Conseguir as ferramentas para navegar pola rede co obxectivo de alcanzar unha maior capacidade de análise e elección.



TRAPA
MAY 2000



SI QUE PASO POR LOS
YES NUNCA AS
NO CASO QUE LUEGO
LEVANDO SU
LINDO
(Ahi)
Y QUIEN SE
PARA HACER
ESAS POCOQUERIAS
A LA GENTE



1.2. A construción de xénero a través da súa repetición e naturalización no contexto do corpo.

O “eu” xérase e atópase coa súa autodefinición no momento no que vive nun contexto. Mais, cabe a possibilidade da existencia dun “eu” prediscursivo? Ata que punto o ser humano pode pensar nun “eu” non definido por el mesmo? O “discurso” atrapa a identidade, facendo que tan só exista aquilo do que se pode falar. Isto implica que a cultura inflúa por completo na creación e consolidación (se é que isto é posible) do individuo.

O xénero é a primeira ferramenta que se utiliza na sociedade occidental para definir as identidades individuais dentro dun colectivo. Mais este sistema funciona ao terse organizado nunha clasificación binaria, nun procedemento de contrarios, no que unha das partes é a privilegiada (homes) e a outra a oprimida (mulleres). Desta maneira, conséguense dinámicas fortes e sólidas para así impedir que o sistema caia e se desmoronen, polo tanto, o resto de relacións de poder da sociedade. Porque si, o cisheteropatriarcado é a base na que se constrúe a colectividade actual, e pola que todo pode funcionar de maneira alienante para as masas, e convivir así nun sistema capitalista. Sen esta categorización, o “discurso” pérdese e o caos invade o sistema,

non podendo clasificar aos individuos dende o seu nacemento, desaparecería unha ferramenta crucial para manter aos seres humanos controlados dende o principio, mediante o “catálogo dos sexos”.

Na medida en que a “identidade” presérvase mediante os conceptos estabilizadores de sexo, xénero e sexualidade, a noción mesma de “persoa” ponse en dúbida pola aparición cultural deses seres con xénero “incoherente” ou “discontínuo” que aparentemente son persoas, pero que non se corresponden coas normas de xénero culturalmente intelixibles mediante as cales se definen as persoas. (Butler, 1990: 65)⁵

O non binarismo, polo tanto, posúe o poder de romper co anteriormente establecido na sociedade occidental moderna e contemporánea en resposta ao sistema opresor que nos clasifica. A disidencia de xénero está a ser unha ferramenta de autoconhecimento para moitos individuos que non encaixaban coa colectividade binaria socialmente imposta. De todas maneiras, analizar esta etiqueta coma algo novo ou minoritario sería facelo dende unha visión eurocéntrica do xénero, xa que este, entendeuse e construíuse de

maneiras completamente diferentes dende según que momento histórico e contexto cultural se analice. En *Making Sex*⁶, Thomas Laqueur explica como o modelo binario do sexo se constrúe, na sociedade occidental, durante o século XIX. Ata entón, considerábase que tan só existía un sexo na raza humana, aínda que se manifestase en diferentes formas; ao igual que afirma Simone de Beauvoir en *El segundo sexo*⁷ que “non se nace muller, chégase a selo”.

Para Beauvoir, o “suxeito” dentro da análise existencial da misoxinia sempre é masculino, unido co universal, e se distingue dun “outro” feminino fóra das regras universalizadoras da calidade de persoa, irremediamente “específico”, personificado e condenado á inmanencia. (Butler, 1990: 57)⁸

Durante a Revolución Industrial, diversos autores e científicos comezan a falar dunha separación en “dous sexos” que dividirán á poboación para xustificar o sometemento a parte dela e a división sexual no traballo. Mais, nin o sexo nin o xénero son binarios por natureza.

A división sexo/xénero e a categoría de sexo en si parecen dar por sentada unha xenera-



lización do “corpo” que existe antes da obtención da súa significación sexuada. Con frecuencia, este “corpo” parece ser un medio pasivo que é significado pola inscrición dunha fonte cultural percibida coma “externa” respecto del. (Butler, 1990: 60)⁹

Ao longo da historia, atópanse comunidades formadas por indentidades non binarias en case todos os continentes. Na sociedade azteca, por exemplo, con representacións como a de *Xochiquétzal*, deidade sen xénero (s. XIII) ou a comunidade *wakashu* en Xapón (ata o s. XIX). O colonialismo e a influencia de Occidente acabaron con gran parte destas culturas cando se impuxo a súa. Aínda así, na actualidade, diversas formas de vida non binarias permaneceron sobrevivindo coma a da comunidade *muxe* en México, a *hijra* na India ou tamén as *mahu* en Tahití.

A disidencia de xénero non foi unha ruptura en si mesma ata a chegada da opresión occidental e o colonialismo. Ser e existir coma persoas independentes á categoría de xénero era e é unha realidade natural mais non naturalizada. Para lograren esta regresión cara un mundo sen etiquetas opresivas, xorden en occidente figuras coma Claude Cahun en Francia ou Ocaña en España.

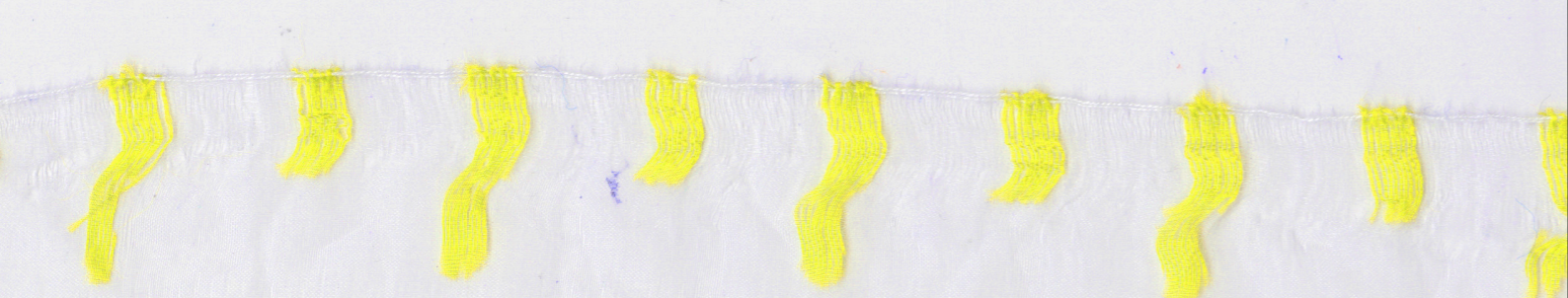
En 1917, Claude Cahun, artista multidisciplinar, decide cambiar o seu nome e por conseguinte a súa identidade: dá un paso maiúsculo na súa reinvención coma persoa nova; faise done e señora dos apelativos que os demais van utilizar para designarlle, para recoñecerlle, configurando así unha marca propia, sen apenas dúbidas. A pesares de seren recoñecida por moitos anos coa etiqueta de muller artista, Cahun sempre xogou cos roles e a significación propia, confusa e fluída, saltaba entre os límites do feminino e o masculino. Dende unha perspectiva contemporánea e *queer*, encaixa na definición de persoa non binaria ou de xénero fluído. Utilizou a plataforma do seu corpo para politizar e expresar a súa disidencia mediante diferentes prácticas artísticas coma a fotografía ou o teatro, entre outras.



Por outra beira, e remitíndonos ao contexto español, cabe destacar a Ocaña, artista performer, anarquista e activista antifascista e *queer* andaluz. É unha das figuras claves olvidadas da historiografía da arte española, quen, cun corte rompedor, xogaba co travestismo e o destape coma armas de desobediencia á hexemonía. Ocaña reflexa á perfección a transición española; para el, o rito é do pobo e é unha forma de arte, unha tradición, mentres que o significado é a Igrexa, institución que critica abertamente grazas á recentemente estreada democracia. En 1977, ten lugar unha das súas accións máis revolucionarias e icónicas, cando, travestida, do brazo de Nazario e Camilo (ambas travestis tamén) camiñan polas Ramblas de Barcelona, atestadas de xente. Unha imaxe absolutamente poderosa. Invaden un terreo que non é seu, sen pedir permiso para existir e estar, converténdose así en verdadeiros modelos de conduta. Ocaña súbese o vestido e móstrase nu ante unha rúa chea de españois recentemente saídos do réxime fascista; aclámana e séguena coma os ratos ao frutista de Hamelin.

Politizar coa experiencia individual mais dunha maneira colectiva é crucial á hora de levar

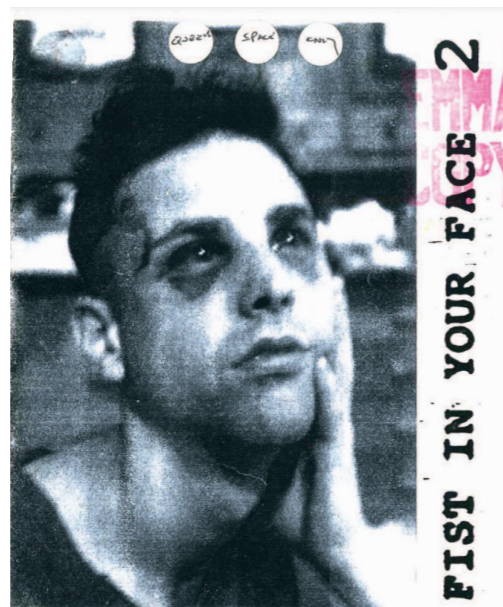




a cabo cambios cara unha sociedade aberta e libre. É importante ter un colectivo unido, sólido e forte, onde as diferentes individualidades loiten de maneira conxunta polos dereitos arrebatados dende o sistema cisheteropatriarcal occidental. Para elo, débense dinamizar e visibilizar realidades silenciadas mediante plataformas que cheguen ás masas. Desta necesidade naceu, durante os oitenta o uso do fanzine coma acto de protesta, activismo e preservación da comunicación. Pola súa compoñente de liberdade temática e autoedición, os *queer zines* ou *fagzines* (xénero creado por parte de diferentes colectivos *queer* estadounidenses) foron o espazo de reivindicación de moitos colectivos minorizados. Concretamente, en pleno auxe da epidemia de VIH, cando o goberno de EEUU non recoñecía o tamaño da crise, as persoas LGBT realizaban *fanzines* para estender a información e proveer de recursos ao resto da comunidade.

Debido a tratarse dunha plataforma para a difusión, non só de contido creativo, senón tamén, coma xa se mencionou, de perseverancia física de arquivo e rebelión LGTB, escóllese coma un dos formatos utilizados neste proxecto. Aínda que de maneira moito máis ambigua e non tan

posicionada, o *fanzine* creado, e mostrado na instalación final, funciona coma recollida dos *collages* iniciais do proxecto e coma soporte da autoexploración a través das imaxes e das palabras atopadas na rede. Seguindo as claves humorísticas e xogando coa inintexibilidade da linguaxe do *memé*, búscase facer unha achega a unha pequena publicación autoeditada e, polo tanto, independente e anticapitalista, do camiño seguido nesta investigación da autopercepción dixital e de xénero.



1.2.1. Realidades cyborg de carne e óso.

A sociedade occidental ofrece ás mans do capital á figura do home cishetero branco, nunha realidade que non deixa ocos á singularidade da existencia de outres. Monitoriza aos individuos para que se acheguen e encaixen no ideal de produción. No momento no que se presentan variacións a este canon, existe a posibilidade da caída do sistema, da apocalipse da norma, a conversión cara unha sociedade transhumana e *cybérnetica*.

Donna Haraway preséntanos a figura do *cyborg* dende unha posición de ruptura e disidencia: O *cyborg* coma nova figura dominante e privilexiada na sociedade postapocalíptica, ubicada trala caída do noso sistema actual. Un ser non sexuado, configurado dende a homoxeneidade da máquina, “utópicamente distópico”.

A finais do século XX –a nosa era, un tempo mítico-, todos somos quimeras, híbridos teorizados e fabricados de máquina e organismo; nunhas palabras, somos *cyborgs*. O *cyborg* é a nosa ontoloxía, otórganos política. É unha imaxe condensada de imaxinación e realidade material, centros ambos que, unidos, estruturan calqueira posibilidade de transformación histórica. (Haraway, 1991: 254)¹⁰

O obxectivo, recodificar a comunicación e crear novas linguaxes mediante as cales poder construír significados e conceptos subversivos á cisheteronormatividade occidental instaurada nesta sociedade globalizada e capitalista. Politizar dende a converxencia humano-animal-máquina que conviva cunha conciencia medio-ambiental para reconstruír o mundo “real” dende unha concepción de nós mesmas, que se acerque a unha realidade honesta e respectuosa, unha sociedade na que o ser e a contorna convivan nunha espiritualidade que os una.

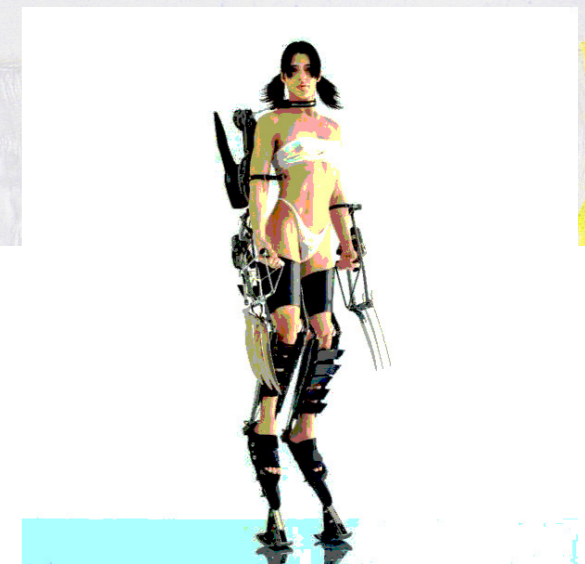
Reconstruír os límites do corpo para lograr desdibuxalos e liberalos dos encadeamentos da significación opresiva do cisheteropatriarcado occidental. Ir máis aló, polo tanto, da estruturación e clasificación dos corpos, desbotar a catalogación sexual e substituílos por corpos que traspasan as barreiras do biolóxico. Unha maneira radical de desmontar a imposición do xénero binario e os roles de xénero.

O “sexo” do *cyborg* restaura algo fermoso do barroquismo reprodutor dos fentos e invertebrados (magníficos profilácticos orgánicos contra a heterosexualidade). A súa reprodución



orgánica non precisa acoplamento. (Haraway, 1991: 254)¹¹

Dende unha perspectiva transfeminista e postidentitaria, Quimera Rosa fai do corpo unha plataforma de intervención pública, co fin de xerar rupturas nas fronteiras entre o público e o privado. Buscan experimentar coas identidades híbridas, flexibles e cambiantes que rachen coas fronteiras entre natural/artificial, normal/anormal, home/muller, hetero/homo, humano/animal, animal/planta, arte/política, arte/tecnoloxía, realidade/ficción, arte/ciencia. Utilizando a performance coma medio de expresión artística, Q.R. explora os límites do corpo constantemente, misturándoo con prótesis, máquinas sonoras e todo tipo de tecnoloxías diferentes. Buscan a interacción co espectador e descapitalizar a arte transformándoa por completo en accións políticas e activistas.



Bebendo deste referente artístico da primeira década dos 2000, chegamos a Arca (Alejandra Ghersi Rodríguez), cantante, compositora, produtora e DJ venezolana, afincada na cidade de Barcelona. O seu estilo musical caracterízase pola mistura/textura de sons electrónicos e maquinarios, modificándoos para conseguir con eles non só o ritmo, senón tamén as melodías dos seus temas. Equilibra diferentes estilos musicais coma a electrónica experimental, o hip hop industrial e a música de club, construíndo pezas musicais que evocan a unha sociedade post-moderna, post-apocalíptica e transhumana, levando este compromiso temático ás súas actuacións e videoclips. Engadido e relacionado ao transhumanismo e debido á súa identificación coma persoa (ou ente) non binaria, podemos comprobar na súa obra unha constante alusión á deconstrución do xénero, á disidencia.

2. Quem é quem? Confluencias entre o eu dixital e físico.

Son o corpo que habito, pero ese xa non habito este corpo? Ata que punto a miña intanxibilidade segue ocupando o espazo físico do meu ser? Son quen está na miña mente ou quen navega pola rede, confluindo e confundindo o meu pensar?

A dicotomía corpo–alma forma, en principio, a nosa estrutura coma individuos, pero ata que punto entra o dixital nas nosas mentes, ou se transforman os corpos tecnolóxicos na nosa materialidade?

Unha vez máis, mencionar a Quimera Rosa coma referente, debido ao seu enfrontamento coa problemática da realidade virtual e o entendemento do corpo dende ela. Mostra, de maneira efímera, as dificultades de posicionarnos coma seres humanos na postmodernidade, de evolucionar sen seren comidos pola intanxibilidade e comprendernos a nivel persoal para avanzar coma colectividade. E este é o maior desafío, atoparse para saber cara donde ir, para saber como cambiar o mundo que nos rodea, cando este vive en torno a un multiverso inexistente, que nos dirixe e nos controla dende unha posición pasiva e alienante.

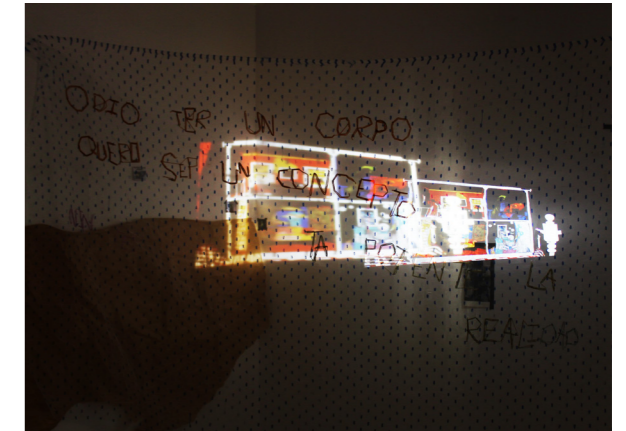
(...) a máquina está nos dous lados da interface. Quizais xa só sexamos o seu propio espazo, o home convertido na realidade virtual da máquina, o seu operador en espello. Iso garda relación coa esencia mesma da pantalla. Non existe un máis aló da pantalla coma existe un máis aló do espello. As dimensións do tempo mesmo confúndense alí no tempo real. E como a característica de calquera superficie virtual é, ante todo, estar alí baleira e, polo tanto, poder ser enchida polo que sexa, de nós depende entrar no tempo real, en interactividade co baleiro. (Baudrillard, 1997: pp. 204-205).¹²

A instalación final na que conclúe este proxecto, baséase en dicotomías de mistura entre os soportes (corpos) materiais e os dixitais. A superposición dunha tea bordada coa proxección videográfica coma mostra desa confluencia explorada do físico e a intanxibilidade do virtual. A escolla da tea, intervida con textos absurdos (facendo alusión a diferentes *memes*), non é arbitraria. O seu interese denota en seren traslúcida e así, ao video-proxectar sobre ela créase unha dobre proxección na tea e na parede que hai detrás. A imaxe sobre o tecido transmite incorporeidade, semellando que incluso o propio xénero

é tamén inmaterial e virtual.

Tamén aparece esta oposición e cruce entre realidades coa segunda das proxeccións que forman parte da obra. Esta, xenera de novo multi-pantallas ao video-proxectar sobre un marco, creando dúas proxeccións: a que se atopa sobre o cristal e o marco en si, e a selección de luz que o cristal deixa pasar cara a parede. Neste caso, atópanse dúas peculiaridades engadidas. A primeira, a colocación do propio ordenador que envía o contido ao proxector nun palé central, producindo outra nova pantalla. En segundo lugar, o cristal do marco, anteriormente mencionado, funciona coma espello ao mesmo tempo, e proxecta un reflexo sobre outra tea colocada detrás do proxector. Confórmase, desta maneira, unha sucesión de imaxes e representacións lumínicas que asemellan á teoría do mito da caverna. Cal é a verdadeira? Existe algunha acaso?

O obxectivo radica na mostra ao espectador das múltiples variantes que se orixinan ao modificar os soportes materiais e físicos que as mostran. A mesma inmaterialidade transformada e recodificada según a forma corpórea que adopte.



2.1. Identidade e representación nas mass media

Representarme, mostrarme, quero que me vexan?

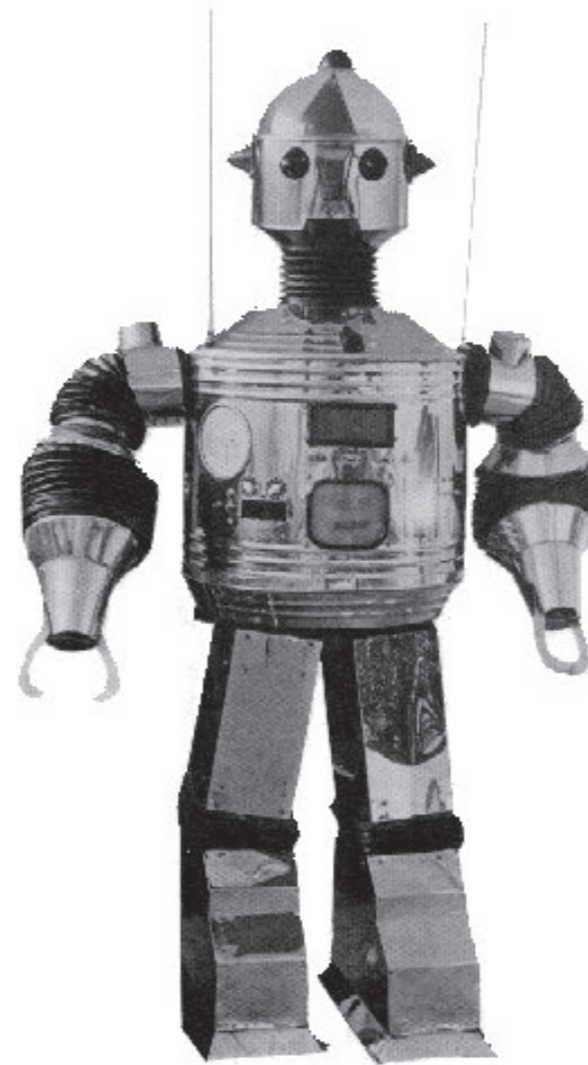
A sobre-exposición é un exercicio que, na actualidade, é intrínseco á vida, ás experiencias e, sobre todo, ao corpo. Queremos mostrarnos ou sentimos que debemos facelo? Ata que punto está afectada a nosa capacidade de decisión respecto á exposición dunhe mesmo? Son as redes sociais un lugar seguro? Como e por que nos representamos como o facemos? Canto é o poder da idealización do corpo e do *avatar*?

A mostra do “eu” nas redes xérase mediante a utilización da imaxe (na cal se representa o corpo na maior parte dos casos), coma resume gráfico e fiel á “realidade” dunhe mesmo. A identidade é un concepto variable, mutante e cambiante constantemente, nunca se consolida nunha forma compacta e definitiva. Tamén se trata dun concepto intanxible e inmaterial, sendo así este moi complicado de representar e moito menos de mostrar de un modo gráfico e sólido. Por outra banda, existe un paralelismo entre o “dixital” e a “identidade en canto a esa incorporeidade, centrándonos na facetas puramente teóricas de ambos conceptos. Ningún dos dous

pode materializarse sen un corpo (orgánico/tecnolóxico) e están compostos por múltiples capas, as cales se intercambian e evolucionan sen principio nin fin.

Para ser, e non ser, e existir, sen estar, precisamos dun *avatar*, unha construción que require coherencia e compromiso, para seren valorada no meta-verso. En 1986, Eduardo Kac traballou coa telerrobótica radiocontrolada no contexto da exposición “Brasil High Tech”, realizada no Centro Empresarial Rio, en Río de Janeiro. Kac usou un robot antropomórfico de 7 pés de alto coma anfitrión que conversaba cos visitantes da exhibición a tempo real. A voz do robot era a dun ser humano transmitida pola radio. Os visitantes da exhibición non viron ao operador do telerrobot, quen estaba telepresente no corpo deste; podían, aínda así, realizar unha conversa con el.

A identidade dixital é sometida e sobre-estimulada polas idealizacións do “eu” e da personaxe sobre a que temos (ou creemos ter) poder para controlar. A rede convértese nunha ferramenta máis para o capital en canto a crear usuarios con necesidades e, en base a isto, inse-



guridades. O uso masivo da imaxe, da imaxe idealizada, subiu a presión acerca dos estándares da beleza. Os selfies constantes, fotos e vídeos do que está a ocorrer ao noso redor, implica unha teatralización e romantización da nosa vida. Non só debemos ser guapes, senón que tamén ultra-productives, mentres mantemos unha estética en todo o que facemos.

“O espectáculo non debe oporse en abstracto á actividade social efectiva, pois tal desdoubramento está en si mesmo desdoubado. O espectáculo, que inverte o real, é efectivamente producido en canto tal. A realidade vivida atópase materialmente invadida pola contemplación do espectáculo, e ao mesmo tempo alberga en si a orde espectacular, otorgándolle a súa positiva adhesión. A realidade obxectiva preséntase nas súas dúas dimensións. Cada noción fixada deste modo non ten máis sentido que a transición ao seu oposto: a realidade xorde no espectáculo, e o espectáculo é real. Esta alienación recíproca é a esencia e o sustento da sociedade actual.” (Debord, 1999: p. 40) ¹³

Cindy Sherman mostra que o “eu” supostamente autónomo e unitario, a identidade persoal, é sobre todo unha serie descontínua e interminable de reproducións e falsedades. A artista comezou a explorar o corpo, atopando nel moito máis do que se observa externamente, entendéndoo coma o espello e a forma que adquieren as nosas aspiracións persoais, coma a parte visible do desexo humano de perfección. Ao multiplicar a súa imaxe, case ata o infinito, Sherman renuncia a ter unha verdadeira imaxe propia. As mulleres que aparecen nos seus traballos non existen nin teñen vida corporal, senón que son froito do xogo de disfraces, escenográfico, nunha creación constante de personaxes. Non nos atopamos ante retratos de ninguén, pero tampouco ante autorretratos: ningunha de estas mulleres é Sherman, aínda que haxa algo dela en todas.

Na actualidade, asistimos a un momento moi interesante socialmente no que algunhas persoas marxinadas ou estigmatizadas por cuestións de enfermidade, xénero ou política utilizan a imaxe coma un medio para saír do ostracismo e vincular, non só unha maior visibilidade, senón tamén toda unha serie de reflexións críticas e reivindicacións que están marcando pautas que



posteriormente serán seguidas por sectores máis amplios de la sociedad en los próximos años. (Baigorri; Ortuño, 2021: p. 11) ¹⁴

A creación dunha personaxe é fundamental para a realidade non-física que supón internet. Ao igual que na vida material, vivimos nunha performance, unha actuación constante, na que as accións forman ao individuo. Mais, a diferenza da vida tanxible, a personaxe virtual subordínase a representacións, as accións transfórmanse nun exercicio de tradución do que queremos contar, ou mostrar, a unha imaxe ou un pequeno texto (ou ambos). A cuestión está en canta capacidade de decisión temos realmente coma suxeitos nesa construción. Somos quen queremos ser ou quen queren que sexamos? É posible “ser” na rede?

Estamos determinados a seguir canons e estereotipos, os “avatars” sitúanse nun lugar dentro das posibilidades ofrecidas pola sociedade, tamén na irreal ou “sociedade aparente”. Isto, diríxenos cara o concepto do *proxy**, falando deste en términos de ser un representante, axen-

*Un servidor proxy é unha tecnoloxía que se utiliza coma ponte entre a “orixe” (un ordenador) e o destino dunha solicitude (internet).

te ou substituto autorizado para actuar en nome doutra persoa (máquina ou entidade) ou un documento que o autoriza a facelo. O “eu” dixital é dependente de múltiples factores que o alienan e o codifican nun molde, as decisións que se toman para isto están supeditadas a ese proxy que dirixe o noso camiño pola rede, as nosas interaccións, os nosos gustos, en definitiva, o noso consumo.

Porque a máscara a veces convirtiuse na nosa propia cara, é a nosa pel e o disfrace que nos oculta. Di Gillian Wearing que a máscara nos reflexa, dío todo de nós. Tal vez estamos condeados a non poder escondernos.” (Olivares, 2015: pp. 8-9) ¹⁵

É posible viaxar a través do multiverso sen perderse a unhe mesmo? Ata que punto escollemos o que facemos, por onde navegamos? Alcanzar unha resposta definitiva do “eu” nunha dimensión intanxible e infinita, un desafío do día a día, un reto confuso, complexo. Fisicidade salpicada por realidade ficcionada.

2.2.1. Individual vs. Colectivo. A intanxibilidade da sociedade líquida.

Son quen son pole compañeira, e elu pole do lado, xuntos formamos un “todes” e non somos ningunhe.

A autopercepción fórmase e consolídase no momento da existencia de “outre”. Somos e vivimos en sociedade, e, tan só existindo dentro dela podemos explorarnos coma individuos. Desta maneira, o “eu” confórmase dentro e fóra dos límites dos grupos sociais entre os que unhe conflúe. Precisamos o sentido de pertencencia para desenvolvernos na definición propia.

A globalización devora ao individuo, convértenos en usuarios en sociedade que compiten por comprobar quen consegue a verdadeira autenticidade e orixinalidade (se é que estes conceptos son alcanzables). Os límites entre o individual e o colectivo atópanse nunha batalla incoherente na que a individualidade avanza e consegue terreo a unha velocidade abismal, sempre, dende unha construción colectiva e alienada.

A vida enteira das sociedades nas que imperan as condicións de produción modernas anúncianse coma unha inmensa acumulación de

espectáculos. Todo directamente experimentado converteuse nunha representación. (Debord, 1999: p. 37)

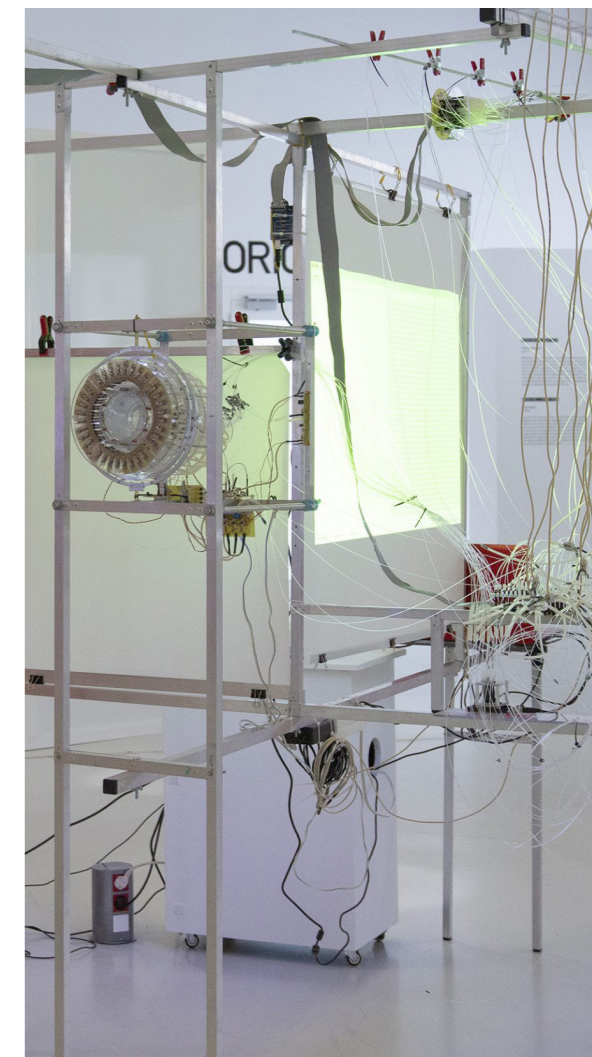
A sociedade líquida mantén fortes lazos cas dinámicas que se xeran na rede entre os diferentes *avatars*. Quero ser e interaccionar co resto de usuarios, e para elo, debo encaixar nas linguaxes do contexto dixital e autodefinirme dentro dunha das caixas identitarias que nel se ofrecen. Se non encaixo nesa colectividade intanxible, non recibirei aprobación polo resto da comunidade, non gustarei, non recibirei *likes*, nin seguidores, non chegarei a máis xente, para que me vexan, á que tentar gustar posteriormente. Porque esa é unha das maiores búsquedas do individuo contemporáneo, a aprobación externa, que deriva nunha necesidade de gustar para gustarse: Somos “Narcisos”, adoradores de nós mesmas. Pode que esteamos a vivir unha das épocas máis individualizadas da historia, e seguimos presos, posiblemente máis que nunca, aos ollos dos demais.

SEE AND BE SEEN (2015-2021) é unha obra instalativa creada en colaboración entre Augusto Zubiaga e Lourdes Cilleruelo. Un órgano

artificial construído con redes neuronais optoelectrónicas que emulan o funcionamento dun sistema nervioso biolóxico –a visión humana– e vive inmerso na súa experiencia existencial, coma se fose o único que habitara a súa dimensión propia. A intención dos artistas é abordar a cuestión da emerxencia da consciencia dende a similitude, partindo de unidades de funcionamento que se interconectan para crear redes que son capaces de xerar a súa propia realidade e alimentarse de ela. A máquina pensante sinte, imaxina, constrúe e percibe a súa propia realidade nunha contínua autorreferencia.

Un punto de encontro entre a realidade externa a nós é o caixón (instalación) onde nos atopamos, cos ollos vendados e encadeados. Con medo a ollarnos dende fóra e caer na posición de espectador, e mirarnos, analizarnos, mais sobre todo, xulgarnos.

Cando todo revirte en *min mesma* os límites do universo redúcense á autopercepción e culminan na plena consciencia: o EGO non só é o centro deste universo, senón o universo en si mesmo. (Ibagorri; Ortuño, 2021: p. 22)



2.3. Seducción á carta: O proceso de personalización

Crear un modelo de *androide* (de ser humano?), de *avatar*, con gustos e necesidades á medida, moldeadas ao perfil que deben cumprir e satisfacer. Axustarse ao que se espera de unhe de maneira inconsciente e dirixida por axentes externos que te controlan, en definitiva, vivir nun panóptico onde os puntos mortos non existen e o sistema de aprendizaxe centráse na personalización e no totalitarismo. Personalización ou despersonalización? Ata que punto se “personaliza” o que se está a deshumanizar? O proceso de personalización adícase a buscar o mellor camiño para que o individuo consuma, que sexa quen o sistema quere que sexa, que pense que toma decisións por si mesmo, pero controlalo dende arriba (e dende dentro), para que tome as decisións que xa foron tomadas por el.

Os sistemas de vixilancia, que inicialmente usábanse só nos marxes da comunidade social (prisións e fronteiras), ou ben en situacións de enfrentamento bélico, invadiron actualmente o espazo público urbano, dende os medios de comunicación ata os de transporte, chegando a alcanzar toda a nosa contorna humana e social e, por conseguinte, tamén os ámbitos individuais privados, afectando ás construcións e ás percep-

cións identitarias contemporáneas. (Baigorri; Ortuño, 2021: p. 11)

A *affluent society*, ou sociedade opulenta, centrouse en crear unha nova “liberdade” que parte do consumo, de “facer o que queiras e conseguir o que queiras”, sempre e cando teñas cartos. As necesidades humanas pasan a un segundo plano e amósanse por riba as necesidades xeradas polo capital. Todo isto sempre mostrado unha cara amable da sociedade aberta, do destape dos corpos, da liberdade do individuo, do goce e do consumo, en definitiva, de nós mesmas.

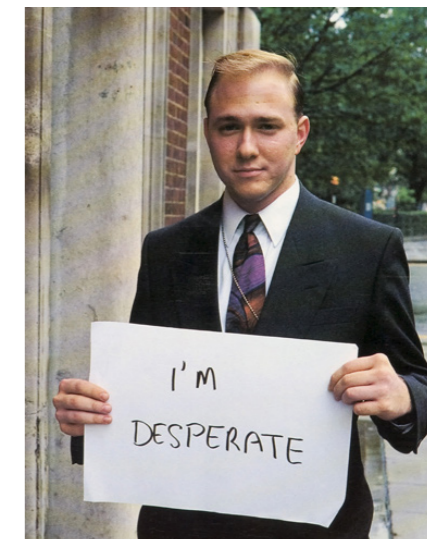
Alonxada dunha estética da casquería ou do morbo directo baseado na representación da violencia e a sexualidade que cultivaron algúns dos seus compañeiros, Gillian Wearing afondou na psique humana convertíndose de algunha maneira nunha psicoanalista postmoderna.

Isto pálpase en *Signs that say what you want them to say and not Signs that say what someone else wants you to say* (1992-23) (Signos que din o que queres dicir e non signos que din o que outra persoa quere que digas). Esta serie composta por 600 fotografías a cor, retrata a di-

ferentes persoas aguantando un cartel cunha mensaxe escrita previamente pola artista. O único que tiñan que facer era escoller o que máis representase o seu estado actual e posar con el. Nestes, atopábanse frases coma “I’m desperate” (Estou desesperade), “I’m hungry Stephanie! Let’s go and eat now!” (Estou famente Stephanie! Vamos a comer xa!) ou “Help” (Axuda).

A artista crea unha abundante serie de opcións para que o individuo fotografiado escolla “libremente” a que encaixa coa súa persoa. O que está a pasar realmente, é un proceso semellante ao da personalización. Existe un condicionamento e control en todas esas 600 decisións, no momento no que a persoa dominante non permite a creación desas frases por parte dos individuos participantes.

Múltiples delimitacións vendidas coma un mundo cheo de posibilidades, de liberdades. Mais finalmente, tan só un usuario máis seleccionando un dos “modos” nos que xogar e transitar por unha sociedade vixilada e ansiosa por chegar a unha felicidade inalcanzable e idealizada.



2.4. Autoetnografías de ningún lugar.

O meu “eu” atópase no contexto que o conforma, un espazo-tempo onde “ser” e “non-ser” conflúen e debuxan desdebuxando os seus propios límites.

Construírse conleva xerar unha cartografía constante e infinita do que un experiencia, fluír entre as moitas capas que nos consolidan coma individuos cambiantes. Mais, que ocorre cando as vivencias non son? Temos un camiño andado sen que este sexa físico, andanza dixital e intanxible. Unha ferramenta construtiva mediante o uso da imaxe fugaz e o intercambio de pequenos textos. Somos quen somos polo contexto no que nos construímos, pero, cales son os límites deste? Existen acaso?

Gracias a los dispositivos móviles, ya no es necesario estar en el espacio privado para conectarnos con otros individuos, sea cual sea la situación geográfica. (Ibagorri; Ortuño, 2021: p. 10).

A tradución das experiencias nunha solución gráfica e estética, foi, dende sempre, un dos principais problemas para os surrealistas e os dadaístas á hora de realizaren as súas accións,

para elo, fuxiron das representacións mediante as descrições literarias. Tan só os situacionistas realizaron mapas psicoxeográficos mais resistíronse a plasmar as traxectorias reais das súas derivas. Na obra de Fulton, a representación dos lugares atravesados configúrase nun mapa en sentido abstracto. O percorrido tradúcese a través de imaxes e textos gráficos que dan testimonio á experiencia de andar.

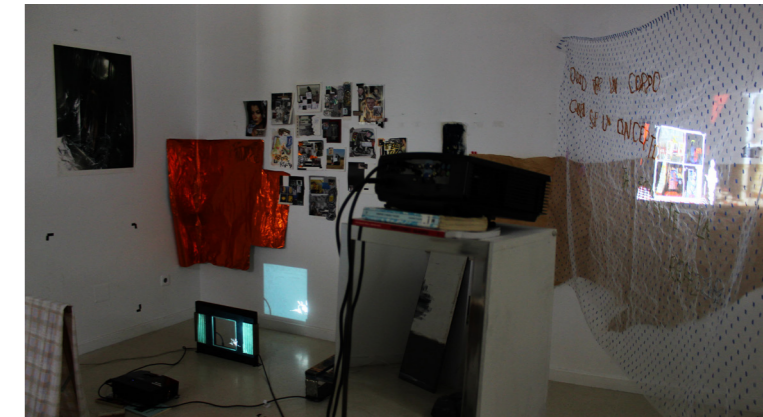


3. Autoetnografías que non conclúem en ningún lugar

Toda esta complexidade de linguaxes, pretende ser un achegamento á ambigüidade e mistura de contido e significación da vida mesma. Un reflexo da dificultade de traducir o vivido ao bidimensional, problemática que se presenta, coma xa se mencionou con anterioridade, ao tratar de resumir e enclaustrar a identidade tan só mediante a imaxe dixital e pequenos fragmentos de texto.

Nesta narrativa radica o peso e a importancia de que este proxecto se plantesaxe en chave procesual. En todo momento, fíxose unha búsqueda de conceptos coma a “identidade” e a “virtualidade”, términos líquidos e de difícil definición. A viaxe e o andar a través da multidisciplina: vídeo collage, bordado (técnica escollida para o rexistro dese tempo, dese camiño), autoedición, foto; todo articulado nunha instalación final, un pequeno espazo que mostre o sendeiro e a acoplación de todas as pezas que o forman, que me forman.

A deriva dixital convirte a viaxe do mundo físico nunha confusión de realidades e atragantamento do material. O multiverso aparece coma un sono, sen percatarse unhe mesme de que por momentos poder ser pesadelo.









- Derrida, J. (1993). *La deconstrucción en las fronteras de la filosofía*. Paidós.
- Derrida, J. (1997). *La diseminación*. Espiral.
- Butler, J. (1990). *El género en disputa*. Paidós.
- Debord, G. (1999). *La sociedad del espectáculo*. Editions Gallimard.
- Laqueur, T. (1992). *Making sex: Body and Gender from the Greeks to Freud: Body and Gender from the Greeks to Freud (Revised)*. Harvard University Press.
- Beauvoir, S.D. (1949). *El segundo sexo*. Penguin Random House Grupo Editorial SA.
- Haraway, D.J. (1991). *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*. Free Association Books.
- Baudillard, J. (1997). *Pantalla total*. Anagrama.
- Baigorri, L., Ortuño, P. (2021). *Cuerpos conectados. Arte, identidad y autorrepresentación en la sociedad transmedia*. Dykinson.
- Olivares, R. (2015). La vida es un carnaval. *EXIT. 60*.
- Vicente, J., Gili, M., Freedman, C. (2001). *Gillian Wearing*. Xunta de Galicia.
- Careri, F. (2013). *Walkscapes. El andar como práctica estética*. Editorial Gustavo Gili.
- Marrero, R., Preciado, P.B. (2018). *We can be heroes. Una celebración de la cultura LGBTQ+*. Planeta.
- Chaich, J., Oldham, T. (2014). *Queer threads: crafting identity and community*. Leslie-Lohman Museum of Gay and Lesbian Art
- Phillips, L., Flood, R., Hoptman, L, Gioni, M. (2007) *Collage: the unmonumental picture*. Merrel.
- Encisa, A. (2022). *Buscándome fóra de mín*. (Fotograma de video-proyección sobre marco)..... 6
- Encisa, A. (2022). *Buscándome fóra de mín*. (Fotograma de video-proyección sobre tea)..... 7
- Encisa, A. (2022). *Buscándome fóra de mín*. (Fotogramas de video-proyección sobre marco)..... 9
- Encisa, A. (2022). *Buscándome fóra de mín*. (Collage 5)..... 11
- Encisa, A. (2022). *Buscándome fóra de mín*. (Collage 9)..... 12
- Encisa, A. (2022). *Buscándome fóra de mín*. (Collage 10)..... 13
- Leuba, N. (2019). *Ilussions. el mito de la vahine a través de la disforia de género*..... 15
<https://www.yorokobu.es/namsa-leuba-mahu-rae-rae/>
- Claude, C. (1929). *Autorretrato*. <https://letraslibres.com/revista-espana/surrealismo-queer/>..... 16
- Ocaña (1977). *Sen título* (En las Ramblas). https://lemouvement.ch/ocana.html?back_link=3..... 17
- Philly, P. (1990). *Fist in your face*. (Portada do fanzine)..... 18
- Encisa, A. (2022). *Buscándome fóra de mín*. (Collage 15)..... 19
- Q. R. (2016). *Live art and the cyborg body*. <https://quimerarosa.net/>..... 21
- Arca (2020). *KiCk i*. (Portada do álbum) https://es.wikipedia.org/wiki/Anexo:Discograf%C3%ADa_de_Arca..... 21
- Encisa, A. (2022). *Buscándome fóra de mín*. (Video-proyección sobre tea bordada)..... 23
- Encisa, A. (2022). *Buscándome fóra de mín*. (Video-proyección sobre marco)..... 23
- Kac, E. (1986). *Rc Robot*. <https://ekac.org/interactive.html>..... 25
- Sherman, C. (2000). *Sen título. No. 359*..... 26
<https://oscarenfotos.com/2012/08/18/cindy-sherman-la-nina-de-los-disfraces/>
- Zubiaga, A., Cilleruelo, L. (2021) *See and be seen*. <https://etopia.es/see-and-be-seen-2015-2021/>..... 29
- Wearing, G. (1992-23) Signs that say what you want them to say and not Signs that say what someone else wants you to say. <https://www.artsy.net/artwork/gillian-wearing-signs-that-say-what-you-want-them-to-say-and-not-signs-that-say-what-someone-else-wants-you-to-say-help>..... 31
- Wearing, G. (1992-23). Signs that say what you want them to say and not Signs that say what someone else wants you to say. <https://www.tate.org.uk/art/artworks/wearing-signs-that-say-what-you-want-them-to-say-and-not-signs-that-say-what-someone-else-66092>..... 31
- Beroiz, U. (2022). Instalación viaxe Camiño de Santiago, Hamish Fulton. <https://www.noticiasdenavarra.com/cultura/2022/03/24/caminar-arte-hamish-fulton-expone/1242766.html>..... 32
- Encisa, A. (2022). *Buscándome fóra de mín*. (Foto xeral da instalación)..... 33
- Encisa, A. (2022). *Buscándome fóra de mín*. (Escaneado da tea bordada)..... 33



Grazas a Covadonga pola dedicación e a paciencia, por comprenderme e axudarme a chegar a onde estou. Agradecer aos meus pais por terme apoiado e axudado a estudar esta carreira, por permitirme ser quen son. Gracias tamén a Eila, a Aro, a Yas, e a todas as persoas que estivéchedes ao meu carón durante este proceso. Grazas por facerme medrar e a valorarme.