

Una reflexión sobre mi trabajo: 1995 - 2006

La imagen ha sido el eje principal en mi trabajo y la fotografía el soporte a partir del cual genero un discurso visual. Desde siempre, me ha maravillado por la posibilidad de manipular la representación de la realidad para crear un mundo paralelo al registro fotográfico. En mi proceso la yuxtaposición de imágenes, propias y apropiadas, me ha permitido confrontar diferentes lenguajes y recursos.

La temática del cuerpo ha sido el eje que estructura y determina cada una de las investigaciones visuales que realizo como un método de reflexión y de experimentación. El cuerpo como forma dual, donde se desdobl原因an y retroalimentan diferentes tipos de significados y de discursos visuales, para conseguir que dos niveles de existencia coexistan en un mismo espacio o plano de representación.

Las primeras fotografías que realicé sobre el cuerpo, fueron de animales, y fue la imagen de un caballo, a la cual sobrepuse su propia radiografía, la que me dio la pauta para el desarrollo de la serie **Monografías** (1995 y 1996). La cual está conformada por imágenes creadas dentro del laboratorio fotográfico, a partir de dos negativos, uno con la representación esquemática del interior del cuerpo y otro con la imagen de un modelo desnudo fotografiado en estudio. Recurriendo a la doble impresión sobre papel, yuxtapuse en un solo plano visual ambas imágenes, evidenciando la fragmentación y la separación entre la imagen y la materia, entre el alma y el cuerpo, entre lo que somos por fuera y lo que somos por dentro. Cuerpos de hombres y mujeres jóvenes, en posturas clásicas, torsos de frente y de espaldas que dejan ver sus órganos, sus músculos, en un palimpsesto gráfico.

Así, este conjunto de imágenes representan un método reflexivo que más que buscar respuestas plantea preguntas acerca del conocimiento del ser humano, donde el cuerpo es la obviedad de su fragilidad ante su propia naturaleza.

El resultado de este trabajo me dio la pauta para investigar más y decidí comenzar leyendo acerca de la historia del cuerpo humano. Empapada de historias, mitos y leyendas me enfoqué sobre ciertos tratados y estudios anatómicos de los siglos XII al XVII, fue entonces, (entre 1996 y 1997) cuando realicé la serie que titulé **Desdoblamiento**. En este conjunto de imágenes trabajé con un cuerpo viejo,

haciendo una analogía entre la memoria acumulada y leyendas antiguas de diferentes épocas y culturas, desde manuscritos tibetanos hasta relaciones astrales y cósmicas, desde enfermedades hasta la muerte. Al recurrir a estos esquemas históricos trazaba un puente a través del tiempo para hablar sobre el interminable cuestionamiento entre la vida y la muerte. Hablar del cuerpo humano nos hace pensar en su ávido deseo de poder y goce, pero a la vez en su propia fragilidad, deterioro y temporalidad, que determina nuestra condición humana.

Además de trabajar con el cuerpo como totalidad, me han interesado sus partes, el ojo y la mano por citar algunos ejemplos, órganos de gran importancia en el conocimiento e interacción con el mundo. Con respecto a las manos me interesaba investigar su significado y relación con el lenguaje, por lo que trabajé con las líneas de las manos, con el lenguaje de los sordomudos, con su anatomía, con el significado de los dedos, a partir de fotografías propias y dibujos apropiados que hablan de distintas interpretaciones del mundo, de la vida y del hombre. También trabajé con los movimientos gestuales que comunican estados de ánimo, pensamientos y emociones que utilizamos en nuestra comunicación con los demás y con el mundo. La mano no solo ha sido un apéndice anatómico sino un instrumento de técnica, arte y expresividad, herramienta, símbolo religioso y mágico y un medio de diagnóstico y terapia.

En 1996 entré a trabajar al Centro Multimedia del CNA, donde desarrollé proyectos de investigación sobre la imagen y los medios digitales. Fue aquí cuando empecé a trabajar con la tecnología y a cuestionar las posibilidades y relaciones entre la imagen fotográfica y el uso de herramientas digitales. Y como consecuencia, la comunicación del espectador con la obra.

Es así como en el año 2000 surge la serie **Natura¹ - espacio relativo**, donde me interesaba trabajar varias cuestiones, una que tuviera que ver directamente con la manipulación de la imagen a través de la tecnología digital, otra para establecer una relación del cuerpo con el espacio, y por último establecer un puente entre estos a través de la percepción.

Las imágenes están construidas digitalmente. Cada imagen está compuesta por una secuencia de tomas fotográficas escaneadas como una sola pieza; para posteriormente ubicar un órgano, músculo o hueso en relación formal o de significado con cada paisaje. Los paisajes son lugares fríos,

¹ Natura – del latín natura. f. Escencia y característica de cada ser, naturaleza./ Partes genitales. / Conjunto de cosas semejantes por tener uno o varios caracteres comunes, especie.

desolados, donde órganos, músculos o huesos, al salir de contexto se transforman y adoptan un carácter irreal.

Al establecer correspondencias entre la anatomía del cuerpo y el espacio que lo rodea, los huesos y órganos se convierten en objetos simbólicos. Tanto partes del cuerpo como paisajes pierden su significado real; juegan con su espacio de representación y se cuestiona la relatividad de la dimensión. Así, un aspecto importante en la realización de **Natura** es la percepción de la imagen y la dimensión óptica: cuestionar la realidad dada a partir de un plano bidimensional para crear una sensación tridimensional. Donde más que generar la sensación de la realidad me interesa reforzar la sugestión de imágenes creadas y ausentes del mundo real.

El uso de la estereoscopía constituye ya una intervención sobre el paisaje construido, más allá de la presencia de entornos diferentes en una misma representación, resulta de gran importancia la mirada personal frente a la imagen y la conciencia de que es solo en nuestro cerebro donde se termina de construir la imagen misma.

La opción de trabajar con imágenes de apariencia tridimensional, estereoscópicas, no fue meramente gratuita sino para utilizar una técnica cuya naturaleza permitiera subrayar algunos puntos como la noción de paisaje construido, la importancia de la perspectiva del observador y el uso de herramientas para decodificar correctamente la imagen (lentes 3D).

A partir del 2001 comencé a trabajar con el tema del *Cyborg* y básicamente me interesaba hacer una revisión de las articulaciones reales, posibles o imaginarias entre los seres humanos y las máquinas. **PROTOTIPOS 1.0** es el primer resultado de esta investigación con respecto al uso del cuerpo a partir de la idea de que su destino es convertirse en prótesis. Por un lado pretende hacer un análisis de los rituales tecnológicos donde la dicotomía tradicional mente-cuerpo ha sido reemplazada por la tricotomía mente-cuerpo-máquina, y por otro lado me interesó trabajar con el uso del cuerpo, no como objeto de deseo sino como objeto de diseño. Un cuerpo invadido por la tecnología y con modificaciones: prótesis tecnológicas.

La tecnología cuestiona ideas antiguas sobre el cuerpo. Vivimos en un tiempo de *monstruos artificiales* donde la frontera humana parece ser cada vez menos determinada, reducible a partes

reemplazables. Hemos sido capaces de superar las limitaciones de una especie en particular para combinar virtudes y vicios de diferentes especies e incluso programar en una especie dadas cualidades que no se hayan dado nunca en cualquier otra.

Esta pieza está concebida para ser vista en pantalla, a través de un CD-ROM con una *interface*. No es propiamente un CD-ROM interactivo, es un software para desplegar imágenes en pantalla y lograr diferentes lecturas a partir del acercamiento y la posibilidad de recorrerlas. La interfaz tiene un menú para escoger que imagen ver y en cada imagen se pueden utilizar 3 herramientas: zoom in, zoom out, y la mano. Así la pieza puede tener dos lecturas, la de un aparato o prótesis, finalmente una máquina, y otra orgánica, al acercarse y percibir los detalles de la piel y los bellos del cuerpo.

En el 2003 presenté **PROTOTIPOS 2.1 Antropometría Cyborg** que es un muestrario de cyborgs, esta pieza consistió en la creación de 6 personajes y su respectivo estudio antropométrico. Está conformada por 6 imágenes lenticulares montadas en cajas de luz acompañadas de una locución, y un CD-ROM o publicación digital, que contiene el estudio antropométrico. Este proyecto busca evidenciar la evolución de la humanidad. En este sentido, **Prototipos 2.1** indaga la artificialidad de la humanidad para evidenciar nuestra relación con la tecnología. El hombre siempre ha querido indagar en su cuerpo para encontrar respuestas a múltiples preguntas, está dejando de ser una fortaleza para convertirse en un campo de batalla con cuestiones ideológicas sobre el derecho a la clonación, el uso de tejidos fetales, el tratamiento del SIDA, la eutanasia, la ingeniería genética, la cirugía plástica, etcétera.

Sin embargo, como dice Naief Yehya, habría que tener muy claro que el hombre es parte de una evolución, una etapa intermedia entre su origen y un ser que todavía no sabemos como será. Lo que se está haciendo cada vez más obvio es que la naturaleza humana es mucho más compleja de lo que podríamos haber imaginado.

La tecnología a invadido nuestras vidas de tal manera que dependemos de ella, e independientemente de la situación económica o cultural donde nos desarrollemos es evidente su repercusión. El uso de la tecnología no es nuevo, el hombre, casi desde su desarrollo inicial como ser social ha hecho uso de prótesis en forma natural; esto es, elementos artificiales que aumentan su capacidad siendo extensiones de los sentidos. El futuro de la especie humana comienza a definirse en

términos de condiciones externas, que hacen que se deba replantear la diferencia entre lo que es natural de lo que se cree artificial.

La tecnología, igual que el arte, es un reflejo de la sociedad que la produce. En este sentido, la condición "natural" de uno mismo está empezando a ser sustituido por un sentimiento creciente de que es normal reinventarse.

Del 2005 al 2008 trabajé en un nuevo proyecto sobre la construcción del cuerpo femenino, donde me interesó revisar y analizar las representaciones del género en la cultura contemporánea. Esta investigación aborda tres temas específicos de construcción del cuerpo: el físico-culturismo, la cirugía cosmética y el embarazo, como mecanismos que de-construyen y re-definen la percepción de la materialidad de la mujer y el efecto de esto en su vida.

Dentro de las diferentes teorías acerca de la inclusión del cuerpo en la identidad del género se encuentra Donna Haraway que hace interesantes analogías entre el *cyborg* y el cuerpo femenino, para ella los únicos cuerpos que tienen posibilidades en la cultura contemporánea son los cuerpos *cyborg*; los cuales están contruidos por redes de comunicación y por otros discursos híbridos como la biotecnología, la biopolítica y el físico-culturismo femenino. Dice, que tanto el cuerpo femenino como el *cyborg* son simultáneamente, simbólica y biológicamente, producidos y reproducidos a través de interacciones sociales. El cuerpo femenino es el lugar donde podemos testimoniar la lucha entre los sistemas de orden social y los *cyborgs* formulan nuevas formas de incorporación de género.

A partir de esta manera de concebir a la mujer, a su cuerpo, y su relación con la tecnología, que promueven otras posibilidades de incorporación de género, surgió mi interés de abordar la identidad femenina. Donde género y cuerpo son construcciones híbridas que pertenecen a sistemas sociales y discursivos, para los cuales la identidad femenina se construye de varias partes, imágenes y expresiones.

CONSTRUCTO como titulé la primera parte del proyecto, reúne una selección de impresiones fotográficas de gran formato y de videos, donde yuxtapongo imágenes de una mujer físico-constructivista con dibujos de estudios de Alberto Durero (tanto masculinos como femeninos) sobre las proporciones y simetría en la composición del cuerpo humano. Imágenes geométricas y

dibujos anatómicos que hablan de la construcción de la figura humana y básicamente de las proporciones entre sus partes y la simetría de su forma. Esto para establecer realidades mixtas al confrontar por un lado estructuras ideológicas, femenino vs. masculino, y por otro, confrontar los ideales de cánones estéticos a través del tiempo y la historia.

Las imágenes resultan mapeos que utilizan al cuerpo femenino para hablar de proporciones, de cánones geométricos y estéticos, así como de los límites del cuerpo basados en definiciones de género. Analizan cómo son re-definidos los ideales de belleza al incluir signos de musculatura vigorosa, y establecen un contexto simbólico acerca de las definiciones propias de feminidad.

La exposición se conforma de 8 imágenes impresas *pixeleadas* -que corresponde a las 8 poses realizadas en los concursos de físico-constructivismo- que no son claramente perceptibles a poca distancia: al alejarse el observador la figura se define. El píxel como unidad mínima en la construcción de la imagen, donde me interesa el uso de la tecnología para significar una nueva construcción del cuerpo, de la identidad y del sujeto. Y de 3 secuencias de imágenes en movimiento, imágenes fijas que se suceden en un tiempo en el mismo espacio.

Así, en esta serie se conjuntan la construcción del cuerpo, la construcción de la identidad femenina y en tercer lugar, la construcción de la imagen, a partir del físico-constructivismo como tecnología de re-construcción y re-definición de ciertos ideales de belleza.

En la segunda etapa, **EL CUERPO PERFECTO**, me dirigí hacia la cirugía cosmética y las nuevas tecnologías de proyección, o "de imagen", tomando los estándares culturales de belleza como parámetros de definición y sus efectos en la conceptualización del género femenino dentro de la sociedad mexicana, analizando los juicios estéticos de **estereotipos, medidas, proporción, armonía y simetría** que la cirugía plástica involucra en la construcción de la "mujer ideal", y que tienen un gran referente con el estudio del cuerpo humano desde la antigüedad. En estas imágenes utilicé algunos dibujos de Durero, así como de otros artistas, hechos para describir el cuerpo, intervenciones quirúrgicas y tratamientos de enfermedades o mal formaciones. Para quienes el ideal clásico de belleza era el hombre, inmutable y perfecto, y donde la belleza era identificada con el placer producido por la contemplación. Desde entonces se hablaba de medidas ideales, hechas a partir de la cabeza, 8 cabezas para Leonardo, o 7 para Durero, por ejemplo; o que el rostro podía ser dividido en 3

partes iguales, superior, media e inferior, correspondiéndose con la frente, la nariz y la boca. La cirugía cosmética se basa también en cánones construídos social e históricamente, contempla al cuerpo femenino primero fragmentándolo en partes aisladas –cara, cabello, piernas, pechos, etc.- y luego redefiniendo esas partes como imperfectas y patológicas para transformarlas, o rediseñarlas.

Las maravillas de la tecnología han puesto en manos de los médicos lo que originalmente estaba en manos del destino y de la naturaleza. Estamos viviendo una época donde no solo se busca la manera de crear seres humanos “mejores” sino también la manera de modificarlos y perfeccionarlos bajo ciertos estereotipos predefinidos.

En la tercera parte, me interesó abordar el proceso de transformación del cuerpo de la mujer durante el embarazo a partir de la relación con su propio cuerpo y el de este con el cuerpo del nuevo ser, así como la modificación de relaciones sociales a partir de su condición y por último su relación con los sistemas tecnológica de reproducción contemporáneos.

En el proceso de reproducción se encuentran diversas narrativas culturales evocativas de la maternidad, la familia y el rol de la tecno-ciencia. Así el tema principal a considerar en esta etapa del proyecto fue la relación entre estas narrativas sociales, discursos médicos o científicos, y formulaciones políticas de la reproducción y su impacto significativo en la condición de vida de la mujer.

Adriana Calatayud Morán.