



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CHILE  
FACULTAD DE ARTES  
MAGÍSTER EN ARTES

TOPOGRAFÍAS MONSTRUOSAS:

Bestiario xenofeminista de agencias entremezcladas

POR

VALENTINA INOSTROZA BRAVO

Memoria presentada al Magíster en Artes  
Pontificia Universidad Católica de Chile,  
para optar al título de Magíster en Artes.

Tutora: VALENTINA SERRATI SISA

Diciembre, 2021

Santiago, Chile

©2021, Valentina Inostroza Bravo

Se autoriza la reproducción total o parcial, con fines académicos, por cualquier medio o procedimiento, incluyendo la cita bibliográfica que acredita al trabajo y a su autora.



PROYECTO FINANCIADO  
POR EL FONDART NACIONAL,  
CONVOCATORIA 2020

*Para la esperanza que le ganó al miedo*

## **Agradecimientos**

A Fondart Nacional, Beca Chile Crea por el financiamiento

A Valentina Serrati y Martina Mella por alimentar la fuerza monstruosa

A Marcela Hurtado por mostrarme otros mundos posibles

A Gaspar Vergara por ayudarme a crear y creer

A Manuel Delano y Robert Tampe por presenciar el desborde

A María José Contreras y Milena Grass por la cuidada aproximación

A Gabriela Guzmán por la huella

A Escuela Artes Visuales UACH por el espacio de incubación

A Kimi por expandir mi universo más allá de lo humano

A Nancy Bravo y Víctor Inostroza Flores

A Víctor Bravo y Nora Soza

A mi familia

A mis afectos

A mis amores

## Índice

Resumen.....	p. 6
Introducción.....	p. 8
Cap. 1 Cuerpo híbrido: Materia desgenerizada.....	p. 11
Cap. 2 Topografías Monstruosas.....	p. 24
2.1 Lo monstruoso.....	p. 25
2.2 Xenofeminismo, feminismo <i>queer</i> y ficción.....	p. 28
2.3 Cuerpo, tecnología y transgresión.....	p. 31
2.4 Esponjas y posdisciplinas.....	p. 34
2.5 Agencias humanas y no humanas.....	p. 35
2.6 Datos y biopoder.....	p. 37
2.7 Lo háptico.....	p. 39
2.8 Alternativa monstruosa.....	p. 40
Cap. 3 Cultivo de posibles.....	p. 42
Cap. 4 Reflejos en el ojo de un <i>software</i> .....	p. 50
Cap. 5 Abecedario Monstruoso.....	p. 57
Cap. 6 Referentes, vínculos y gérmenes.....	p. 62
Cap. 7 BLOB 179: Controle su peso.....	p. 75
Conclusiones finales.....	p. 93
Referencias bibliográficas.....	p. 95

## Resumen

*Topografías Monstruosas: Bestiario xenofeminista de agencias entremezcladas* es el título que sintetiza un proceso de investigación en las artes, cuyo foco se centró en la generación de monstruosidades emanadas desde el propio cuerpo, entremezclando agencias humanas y no humanas para concebir seres híbridos que rehuyan a la categorización y que den cuenta de una serie de imposiciones y normalizaciones corporales.

De esta manera, el cuerpo, el género y las tecnologías fueron entendidas como entes potencialmente *hackeables*, entablando una estrecha relación entre teoría y práctica artística: corporizando nociones xenofemistas, desbordando el uso de los *softwares* y una serie de otras operaciones que culminaron con la generación de un bestiario compuesto por cinco seres, los cuales denotan diversas posibilidades de vitalidad y devenir.

## **Abstract**

"Monstrous topographies: Xeno-feminist bestiary of intertwined agencies" is a title that summarizes an artistic research process, which had the main focus of generating monstrosities that emanate from the body. Mixing human and non human agencies to conceive hybrids that escape classification, this project points towards revealing a series of superimposed and normalized bodily categorizations.

Thus, body, gender, and technologies have been understood as potentially "hackable", through establishing a very fine relation between theory and artistic practice. While embodying notions of xeno-feminism, the bursting usage of softwares and a series of little technical and artistic operations, this project culminates in the generation of this bestiary of five entities, which each of them denoted divers possibilities of vitality and becoming.

## Introducción

La investigación *Topografías Monstruosas: Bestiario xenofeminista de agencias entremezcladas*, propone a través de ficciones especulativas poner en cuestión otras ficciones, las cuales se encuentran pactadas y normalizadas, apuntando al género binario, norma corporal y humanidad. Estas se sitúan como problemáticas concretas que desencadenan una serie de cuestionamientos que dotan de vida a las obras realizadas.

Cada obra consistió en la generación de un ser monstruoso que desborda la estructura preestablecida, generando de este modo un bestiario que permite imaginar otras posibilidades de corporalidad y vitalidad, abordando lo monstruoso por medio de su potencia reivindicativa. De este modo, se plantea una lectura xenofeminista de la corporalidad al abordarla como una materialidad *hackeable* y fluctuante, con infinitas oportunidades de devenir.

Ricardo Piñero Moral (2013) comprende el bestiario como un humanario, un territorio para soñar con un mundo en el cual la imaginación tenga un lugar concreto, volviendo tangible la ficción. En este sentido, la investigación y creación fueron entendidas como un lugar desde el cual fabricar, cuestionar, movilizar y amplificar las ficciones corporales, desde las cuales se desprenden monstruos, abrazando la noción de bestiario como una gran ficción especulativa que congrega lo diverso.

La presente memoria de obra se genera a través del cruce entre agencia humana y no humana, específicamente entre performatividad corporal, tecnología y bioarte, creando un caldo de cultivo nutritivo que permitió la generación de distintos seres: *Cuerpo híbrido*, *Cultivo de posibles*, *Reflejo en el ojo de un software*, *Abecedario Monstruoso* y *BLOB 179*.

Obras que tienen como punto de unión el deseo de re-corporizar la tecnología y con ello, distanciarse de la visión cartesiana que posiciona la mente sobre el cuerpo y sus afecciones. El relato generado se estructura en 7 capítulos que entremezclan la reflexión teórica con la práctica artística, recurriendo a diversos autores, autoras, artistas, obras y seres que expanden la indagación a otros universos de sentido. El primer capítulo *Cuerpo híbrido: Materia desgenerizada* aborda la creación de la obra *Cuerpo híbrido*, en la cual se explora el *sin género* a partir del encuentro entre corporalidades virtualizadas, comprendiendo esta sección como un antecedente introductorio desde el cual lo monstruoso hace su aparición. En el segundo capítulo *Topografías Monstruosas* se presenta la armazón conceptual de una serie de obras, en específico de *Cultivo de posibles*, *Reflejo en el ojo de un software* y *Abecedario Monstruoso*, desmarañándolas en diversos subcapítulos: Xenofeminismo, feminismo *queer* y ficción - Cuerpo, tecnología y transgresión - Esponjas y posdisciplinas - Agencias humanas y no humanas - Lo monstruoso - Datos y biopoder - Lo háptico y Alternativa monstruosa. Generando un paraguas conceptual que abarca 3 obras, las cuales nacieron a partir de una plataforma vibratoria y en específico, desde la rabia que emanó de la imposición de su uso, produciendo de este modo diversas contra respuestas a la normalización corporal. En los tres capítulos posteriores se abordan en profundidad las obras: *Cultivo de posibles*, *Reflejos en el ojo de un software* y *Abecedario Monstruoso* respectivamente, describiendo, comentando y analizando aspectos específicos de cada obra y proceso.

En el sexto capítulo *Referentes, vínculos y gérmenes* se abre un espacio para dar cuenta de los activadores externos que posibilitaron la emergencia y expansión de la investigación, aquí surge la noción de bioarte, sumergiéndome en la incertidumbre de cómo producir futuridades menos humanas. En tanto, como séptimo y último capítulo se encuentra *BLOB 179: Controle su peso*, presentando la obra *BLOB 179*, la cual fue realizada desde el bioarte y la técnica litográfica, abordando el residuo como un posibilitador para conformar cuerpos extendidos por fuera de los límites de lo humano. La decisión de que este fuese el

último capítulo se debe a que abre una serie de interrogantes, comprendiendo la investigación como un proceso abierto y en constante desarrollo, un bestiario con páginas en blanco para dar vida a otros monstruos posibles.

## Cap. 1 Cuerpo híbrido: Materia desgenerizada<sup>1</sup>

La pandemia y aislamiento social provocaron que la hibridación cuerpo-virtualidad fuese una realidad tangible y generalizada, posibilitando, a modo de ejemplo, encuentros “en vivo” por plataformas digitales, volcando el acontecer cotidiano en la virtualidad y el cuerpo en un devenir con los aparatos digitales. Ante la imposibilidad de salir y accionar se ha encontrado en el espacio virtual la oportunidad de performar. Lo cual posiblemente es el resultado de cursar un postgrado de manera *online* que me ha permitido asimilar la red como un lugar para ver y estar con otros, un espacio habitable, cada vez más corporal y cargado de afectos. Este fenómeno es explicado por Rosi Braidotti (2005), quien apoyándose en la idea de Deleuze, refiere a “la coexistencia del cuerpo con su medio o territorio (...) uno de los rasgos más destacados del «devenir animal»” (p.278), dando cuenta que el devenir virtual que ha experimentado el cuerpo se debe a su renegada condición de animal gregario.

En específico, esta investigación emerge a partir de la soledad que implica estar fuera del espacio de *comfort* y de las redes con las que suelo producir obra, surgiendo de este modo la necesidad de buscar nuevas maneras de hacer en colectividad y de escapar al enclaustramiento disciplinar. De este modo, junto a Gaspar Vergara coautor de la obra, decidimos encontrarnos virtualmente y accionar, creando un método que nos permitiera habitar en un solo cuerpo virtualizado, a través del *hackeo* a la plataforma de videoconferencias *Zoom*, comenzando a crear un imaginario conjunto a través del encuentro. En concreto, la obra consiste en la hibridación de ambos cuerpos utilizando la interfaz de *Zoom* para crear otras corporalidades mediante un método que surge de la investigación-acción, el cual suponía la intersección entre agencia “humana” y virtual, ocasionando una entidad híbrida que no habría sido posible originar de otra forma.

Esta metodología consistió en alterar los fondos de la reunión virtual a través de imágenes fijas, cada cual utilizó una imagen inicial del otro para fundirse y lograr un efecto similar a *chroma key*, para ello se recurrió al *hackeo* de la *webcam: Cámara FaceTime HD*,

---

<sup>1</sup> Parte de este material fue presentado en la Conferencia Laboratorio “Constituir lo común” (2021), organizado por NMAPA, Chile.

utilizando la oscuridad como una forma de alterar la pulcritud y alta resolución que entrega, y de este modo, lograr generar errores en la imagen, produciendo transparencias y con ello la fusión entre cuerpo e imagen virtual. Este efecto puede ser potenciado y relativamente conducido a través de luces auxiliares, que permiten moldear los potenciales rostros.

Comprendiendo esto, realizamos y registramos la acción de fundido, nos enviamos mutuamente el material y a través de la utilización de un frame clave la acción fue realizada múltiples veces, de este modo el nuevo rostro generado servía como materia prima para el siguiente. En consecuencia, el resultado obtenido consistió en estados de avance del mismo ser, por lo tanto, a medida que se desarrollaba la obra, la corporalidad virtual iba progresivamente perdiendo su forma inicial, para acercarse a un monstruoso sin género. De este modo, se originaron cinco híbridos que encarnan y desbordan ambos cuerpos, surgiendo nuevas posibilidades de existencia.



Fig. 1 Inostroza, V. y Vergara, G. (2020). *Cuerpo híbrido*. Registro: Gaspar Vergara.

Una vez concluida la realización de los diversos seres, fueron dispuestos en *loop*, utilizando la mutación infinita como una forma de desafiar a la categorización, principal enemigo de los cuerpos no hegemónicos.

Dentro del proceso de obra, es importante destacar la acción corporal, la superposición del cuerpo vivo ante una imagen fija, y como esto implicaba sostener una postura rígida, convirtiéndome en una especie de fotografía carnet, frontal y en primer plano, remitiendo a un proceso de identificación constante, lo que a su vez me permitió enfrentarme cara a cara con el ser híbrido. Mi mirada estaba posada sobre sus ojos, produciéndose una relación de cercanía y de contemplación mutua, cargando de vida al monstruo. Esto de alguna manera citaba la obra *The Artist Is Present* (2010) realizada por Marina Abramovic, en la cual la artista se dispone frente a la potencial mirada de un otro, sosteniéndola, generando un instante en la cual dos cuerpos se ponen en relación y en presencia absoluta.



Fig. 2 Abramovic, M. (2010). *The Artist Is Present*. Registro: Marco Anelli.

En *Cuerpo híbrido* la relación entre cuerpos se establece como el germen de la obra, lugar desde el cual emanan otros rostros y vitalidades posibles. Una característica peculiar de estos son las máscaras que se generaron sobre la piel, evidenciando poros visibles, acné y una serie de otras características que escapan a la lógica usual de pulcritud y borramiento de los cuerpos, que suele producir y reproducir la tecnología.

Por otro lado, la obra encarna la utopía del fin del género binario -asumido como un paradigma opresor-, pudiendo transformar mi cuerpo en un devenir de mutaciones que desafían la normalización, optando por poner en valor la materia desgenerizada, es decir, sin imposiciones de género, por fuera de una única identidad, rígida y estable. La investigación apuntaba justamente a denotar las fronteras fijas entre géneros: desestabilizando las imágenes hegemónicas y preestablecidas de los cuerpos, a través de avatares sin género ni sexo definido; explorando en la androginia, a partir de las posibilidades que permiten los medios digitales; potenciando la maleabilidad y ficcionalización de los cuerpos. De esta forma se genera una anulación de los límites, superponiendo capas, pieles y texturas, lo que dio origen a un ser heterogéneo que no responde a cánones de género establecidos, dificultando su categorización.



Fig. 3 Inostroza, V. y Vergara, G. (2020). *Cuerpo híbrido*. Registro: Gaspar Vergara.

En este sentido, un aspecto central a analizar es el binarismo, el cual se basa en el pensamiento dualista que simplifica y opone realidades, posicionando una por sobre la otra, provocando dicotomías tales como cultura/barbarie, blanco/negro, hombre/mujer, lo que causa que un amplio espectro sea invisibilizado. Virginie Despentes (2007) utiliza la figura de King Kong para señalar que se posiciona como una bisagra entre dualidades: un ser híbrido antes de la obligación de lo binario, permitiendo pensar lo híbrido como una manera de desafiar la categorización. Entiendo la animalidad y el sin género como una potencia transformadora y desestabilizadora.

En *Cuerpo híbrido*, el género pretende ser borroneado, sin embargo, existen múltiples obras que abordan dicha cuestión desde diversas perspectivas y lugares de enunciación. Un referente de gran relevancia para la investigación es Cassils, artista trans no binario que realiza la obra *Tiresias* (2011), la cual es una *performance*, escultura de hielo y video instalación. Cassils da cuenta de la inestabilidad y mutación del cuerpo, tensionando lo masculino y femenino, apoyando su cuerpo bio-mujer sobre un busto hegemónicamente masculino, derritiendo este lentamente, denotando un proceso de transformación constante. Le artista demuestra la violencia que implica estar en un lugar no hegemónico, lo cual es evidenciado a partir de las quemaduras que se ocasionan en su cuerpo debido al contacto con hielo directo, entendiéndolo como una metáfora de las consecuencias que trae consigo la imposición de moldes corporales, dando cuenta de la violencia hacia las corporalidades disidentes.



Fig.4 Cassils. (2013). *Tiresias*. Registro: Cassils con Allison Kelly.

Se deja en manifiesto que el binarismo es el resultado de la herida colonial sobre los cuerpos, aquello que trajo consigo un proceso de normalización y homogeneización por medio de biopolíticas que pretendían ser civilizatorias. Rita Segato (s.f) sostiene que los colonizadores “exacerbaron y tornaron perversas y mucho más autoritarias las jerarquías que ya contenían en su interior, que son básicamente las de casta, de estatus y de género” (p.10), provocando disgregación y estratificación de la comunidad, sumado a la clara binarización del mundo, por consiguiente, de los cuerpos e identidades. La ciencia occidental que impuso el sistema colonial moderno, acentuó las divisiones preexistentes y las exacerbó a tal punto que dividió el mundo y su concepción de este en objetos y sujetos. De la misma forma, se instaló la división sexo/género binario, en la cual el hombre se constituye como sujeto universal.

En relación a ello y desde un espacio de enunciación poscolonial Cleber Braga (2020) enuncia la imposibilidad de binarismo debido a la inexistencia de pureza, afirmando que

descolonizar es desclasificar, ya que al corromper las clasificaciones fijas se remece la matriz colonial. A su vez, apunta a travestir imaginarios de manera antropofágica, es decir, incorporar (o comer) lo que no se tiene, en sus palabras “me trago esto pero produzco otra cosa” (Braga, 2020). En la obra los cuerpos se tragan mutuamente, creando por medio de constantes incorporaciones cuerpos virtualizados, híbridos corporales que pretenden superar la imposición colonial binaria. Sin embargo, ¿la virtualidad permite crear representaciones alternativas y/o producir identidades nuevas/diferentes, que permitan desmontar lo hegemónico?

Para acercarme a una posible respuesta recurro al teórico poscolonial indio Bhabha H. (2002) quien señala a: “la fijeza, como signo de la diferencia cultural/histórica/racial en el discurso del colonialismo, es un modo paradójico de representación: connota rigidez y un orden inmutable” (p.91), la diferencia se inscribe y solidifica en una imagen, en un régimen de representación. En consecuencia, si se altera este modelo y se tensionan las construcciones hegemónicas que emanan de la inmutabilidad, la fluidez que caracteriza a lo virtual puede potencialmente tornarse una forma efectiva de desmarcarse y de remecer la fijeza, construyendo otras imágenes y con ello, otras posibilidades latentes. De hecho, una característica común entre lo vital y virtual es la posibilidad de flujo, el movimiento constante y la capacidad de modificación y metamorfosis infinita.

Ahondando en la noción de fluidez, dentro del proceso investigativo se realizó una entrevista a la académica e investigadora Marcela Hurtado, la cual menciona “Cuerpo-fluido-afección: creo que es una buena opción para la actual cuerpo-violencia-consumo” (2020). Denotando la relación existente entre lo fluido y la violencia, permitiendo pensar lo fluido como una forma de resistencia, ya que se enfrenta a lo estático y normativo, cuestionando la rigidez impuesta sobre los cuerpos, entendiendo dicha imposición como una forma de violencia.

En el proceso de obra, se conforma un ser vivo que crece y muta, permitiendo la identificación de corporalidades disidentes, ya que la interfaz produce que los cuerpos

generados se encuentren en constante cambio y movimiento. En sentido, la rigidez aparente de la pose y de imagen fija se rompe constantemente a través de respiraciones y parpadeos, posibilitando a los cuerpos fluir en un vaivén de sutiles cambios, como micro-fugas en el sistema.

De este modo, *Cuerpo híbrido* no apunta a generar la ilusión de máxima vividez, sino que producir encuentros y tensiones entre cuerpos y disciplinas, habitando en múltiples fronteras: entre imagen fija e imagen en movimiento, entre géneros, entre agencias humanas y no humanas, siendo la intersección un lugar fértil para la investigación, al constituir un espacio de encuentro y permeabilidad, teniendo como motivación principal evidenciar y trastocar las fronteras fijas.



Fig.5 Inostroza, V. y Vergara, G. (2020). *Cuerpo híbrido*. Registro: Gaspar Vergara.

A lo anterior se suma la potencial intersección entre imagen y sonido, al explorar en la sonificación, es decir, la traducción de ciertos elementos visuales a sonoros, buscando provocar una experiencia sensorial compleja y ficcional que posibilite de manera abstracta escuchar las imágenes y ver los sonidos. Esto permite explorar múltiples recursos se descubre el programa *Pixelsynth*<sup>2</sup>, el cual es un sintetizador *online* que posibilita traducir la escala de grises de una imagen a una escala sonora, realizando la interpretación de izquierda a derecha.

En la obra este proceso se realizó descomponiendo el material visual en 60 fotogramas clave, los cuales fueron sonificados y posteriormente aunados, de esta manera cada híbrido encarna un sonido particular, el cual varía de acuerdo a la cantidad de blancos y negros que posee. De este modo, a partir de múltiples capas de información, en este caso 60 capas de sonido, surgen cinco composiciones sonoras las cuales replican la conformación de la acción generada para hibridar ambos cuerpos, siendo la yuxtaposición de capas imprescindible para la conformación sonora, pero también para la acción en sí misma.



Fig. 6 Inostroza, V. y Vergara, G. (2020). Proceso de sonificación. Archivo propio.

<sup>2</sup> Creado por Olivia Jack, artista medial y programadora.

Es importante destacar que la composición sonora no pretende ser una traducción exacta de la imagen, sino que generar un diálogo cercano con ella, una ficción posible que trasciende lo real y permite escuchar esos otros mundos inaudibles.

Desde la práctica artística y sus múltiples operaciones emergieron ciertas preguntas que guiaron la investigación: ¿De qué manera repercute lo híbrido en la comprensión corpóreo disciplinar, es acaso un modo de superar las implicaciones dualistas, permitiendo pensar y crear desde el lugar del entre? ¿De qué forma el cuerpo virtualizado permite subvertir los cánones establecidos?. Es importante aclarar que a lo largo del texto no pretendo dar una respuesta acabada a estas, sino que más bien registrar cómo estas inquietudes movilizaron el relato hacia lugares otros.

Edmond Couchot (2005) aborda la hibridación como la mezcla heterogénea de elementos; señalando que la tecnología digital permite un profundo y casi genético nivel de hibridación, posibilitando superar los límites fijos, e incluso producir nuevos elementos que emanen de dicho desborde, generando lo nuevo por medio de mezclas entre elementos, un lugar de colisión desconocido que actúa como una fuente inagotable de futuros, o según refiere el discurso genético, permitiría incluso expresar fenotipos diferentes, conformando una nueva especie o unidad.

La hibridación es comprendida a partir de un proceso activo de transformación y no como un ente fijo o estable. En una revisión de 1997 que Canclini realiza sobre *Culturas Híbridas* (1990), el autor explica:

Mi propósito ha sido elaborar la noción de hibridación como un concepto social. Según lo expliqué en *Culturas híbridas*, encontré en este término mayor capacidad de abarcar diversas mezclas interculturales (...) Pensé que necesitábamos una

palabra más versátil para dar cuenta tanto de esas mezclas "clásicas" como de los entrelazamientos entre lo tradicional y lo moderno (p.111)

Lo híbrido recoge y da cuenta de múltiples cruces entre conceptos que muchas veces se ven en oposición. Sin embargo, Canclini sostiene que no es una simple mezcla de estructuras o prácticas sociales puras que existen en forma separada, la pureza no es posible en una realidad heterogénea, del mismo modo que los elementos nunca se encuentran totalmente distantes entre sí. En este sentido, *Cuerpo híbrido* evidencia dicha impureza a través de cuerpos (y géneros) hibridados, junto al cruce de diversos lenguajes artísticos.

La obra se encuentra compuesta por múltiples elementos que emanan de distintos orígenes, mezclando *performance*, artes mediales, sonificación e instalación, generando un complejo entramado de cruces e intersticios, enmarcando la investigación en lo posdisciplinar, es decir, en la superación de las categorías fijas. María José Contreras (2013) desarrolla lo posdisciplinar en el contexto chileno, refiriendo que la porfía disciplinar tiene sus orígenes en la manía occidental por clasificar; apoyándose en lo planteado por Foucault (cit. en, 1975), plantea que la disciplina normaliza, jerarquiza y centraliza los conocimientos. En este sentido, la exploración libre de recursos y medios permitió potenciar el sentido primordial de la obra. Es decir, por medio de la hibridación cuestionar las fronteras corporales, produciendo un símil entre el concepto de disciplina y de género, ya que dichos constructos enmarcan y norman a cuerpos y lenguajes, en límites fijos y estables.

Karla Jasso (2008) en torno a la noción de hibridación refiere:

Es un concepto de la teoría poshumana cuyo corazón se encuentra en la tecnociencia. Sus parámetros y prácticas han posibilitado la disolución simbólica de los límites entre especies: entre lo orgánico y lo mecánico, lo animal y lo humano, lo físico y lo no físico, desdibujando las distinciones categóricas o los límites constitutivos. ( p.17)

Desdibujar los límites es justamente una de las mayores intencionalidades de la obra, conformando una maraña de elementos, capas, transparencias, imágenes fijas enfrentadas a imágenes en movimiento, cuerpos entremezclados, géneros diluidos, sonidos en capas que

son la traducción de la escala de grises, teoría decolonial, poshumana, feminista y de medios enlazadas. En relación a ello, Karla Jasso (2008) señala que como feministas se experimenta una especie de placer con la confusión de fronteras y permeabilidad de conceptos, siendo una señal del cansancio frente a los argumentos unilaterales. Cansancio frente a los dualismos, binarismos y constructos que dan forma y deforman a los cuerpos, identidades e incluso prácticas artísticas.

Para finalizar me permitiré citar en extenso a Donna Haraway, pues logra sintetizar el corazón y germen de la obra, suscitando nuevas imágenes y reflexiones al respecto.

Los ciborgs tienen más que ver con la regeneración y desconfían de la matriz reproductora y de la mayoría de las natalidades. Para las salamandras la regeneración tras la pérdida de un miembro requiere el nuevo crecimiento de la estructura y la restauración de la función con la constante posibilidad de gemelamiento o de cualquier otra extraña producción topográfica en el sitio de la herida.

El miembro crecido puede ser monstruoso, duplicado, poderoso. Todas hemos sido profundamente heridas. Necesitamos regeneración, no resurrección, y las posibilidades que tenemos para nuestra reconstitución incluyen el sueño utópico de un monstruoso sin géneros. (2020, p.99)

*Cuerpo híbrido* se posiciona como una respuesta a la colonización, la cual aún se encuentra presente debido a las estructuras que construyó y que están enraizadas en los cuerpos, perpetuando el sistema sexo/género binario y con ello las violencias que trae consigo, utilizando la virtualidad como medio para explorar el potencial de flujo y metamorfosis de lo digital y de las corporalidades que habitan en él, utilizando la impureza de la intersección como forma de construcción de obra. Del mismo modo, la investigación ha permitido dar cuenta de la amplitud del concepto de hibridación y de las posibilidades críticas que posee.

En tanto, una de las mayores preocupaciones sin dudas ha sido tensionar los límites fijos que se han impuesto sobre cuerpos, identidades (e incluso sobre lenguajes artísticos), buscando maneras de curar la herida colonial. En este sentido, la propuesta de Donna Haraway que apunta a regenerar como salamandras abrazando lo monstruoso parece vislumbrar una manera de continuar abordando y desbordando el problema.

## Cap. 2 Topografías Monstruosas

*Topografías Monstruosas* es una investigación en las artes que explora lo monstruoso a partir del propio cuerpo, el cual tras una serie de acciones y mediaciones pone en crisis la pureza y pulcritud que usualmente implica lo virtual. Se recurrió a lo híbrido y a un diálogo activo entre agencia “humana” y no-humana para indagar en torno a las posibilidades críticas que esto supone. De este modo, se explora en cómo la creación de monstruos por medio del cuerpo y la tecnología permite cuestionar las jerarquías y categorizaciones verticales de lo humano, poniendo énfasis en otras posibilidades de agencia, vitalidad y corporalidad.

En este sentido, mi exploración artística se basó en la construcción y deconstrucción de corporalidades monstruosas, vibrátiles y fluidas, seres posibles que se relacionan al deseo de generar una topografía que evidencie y reivindique lo monstruoso, entendiendo el término a partir de aquellos seres que han sido relegados de lo humano, y por ello, violentados sistemáticamente a partir de una jerarquía antropocéntrica y patriarcal que categoriza a los cuerpos, es decir, lo monstruoso se comprende como el desborde de lo humano, un exceso que da cuenta de la estrechez.

Para desmarcarse de lo estrictamente considerado humano la investigación fue abordada a partir de múltiples relaciones, entremezclando datos biométricos, programación, performatividad corporal, sonidos híbridos y una serie de otros elementos que han permitido borrar las fronteras entre prácticas artísticas, entre agencias humanas y no humanas y entre diversas dicotomías que atraviesan la práctica artística y el diario vivir. En este contexto se hacen presente tres materialidades fundamentales, que se encuentran y desencuentran constantemente: el cuerpo virtualizado y expandido, lo háptico y lo sonoro, constituyendo un micro-ecosistema que se comunica a través de lo vibrátil.

Desde dicho proceso se desencadena una serie de obras que conviven bajo el título de *Topografías Monstruosas* (2021). Topografía etimológicamente se refiere a describir el territorio, en tanto la palabra monstruo deriva del verbo *monere* que significa advertir, es decir, constituye una advertencia y/o aviso. En conjunto y siguiendo la misma lógica, la obra apuntaría a advertir sobre de un territorio peligroso, cuyo *topos* es concretamente un bestiario que tiene la particularidad de ser xenofeminista y que se encuentra compuesto por tres monstruos que nacieron gracias a marañas de relaciones, pero que tienen un origen común: un cuerpo gordo sobre una plataforma vibratoria, mi cuerpo en estado de vibración a modo de objeto de estudio, constituyendo una matriz de información, un germen latente de vitalidad.

Las obras generadas son 3: *Cultivo de posibles*, *Reflejos en el ojo de un software* y *Abecedario Monstruoso*, las cuales constituyen un ecosistema, un laboratorio de datos y de monstruos que permiten evidenciar diversos estados de un mismo ser. Pero antes de profundizar en la peculiaridad de cada proceso artístico y de cada obra en particular, me permitiré generar una pequeño campo contextual que permita situar a mis monstruos en un lugar abstracto pero rebosante de sentido(s).

## **2.1 Lo monstruoso**

Ahora bien, deseo abordar en concreto el problema que vehiculiza y conforma el germen de la propuesta: lo monstruoso. La noción de lo monstruoso apareció a través de la lectura a Donna Haraway, quien en *Manifiesto Cyborg* (2020) señala que en lugar de resurrección es necesaria la regeneración, ejemplificando esto con la salamandra, anfibio que puede regenerar sus patas, pero existiendo altas posibilidades de gemelamiento, protuberancias y múltiples otras posibilidades de regeneración que rompen con la idea de mismidad, ya que en vez de replicar la misma estructura “natural”, su organismo se abre a múltiples opciones. La autora señala que al igual que las salamandras deberíamos permitirnos abrazar lo monstruoso, es decir, lo desconocido, apuntando a otras maneras de habitar y corporizar.

Un elemento visual que ejemplifica lo monstruoso son los mapas del medioevo, en los cuales los territorios desconocidos eran demarcados con monstruos, serpientes, dragones y sirenas, para evidenciar que era una zona peligrosa, de hecho, algunos mapas tenían la inscripción “*HC SVNT DRACONES*” , es decir “Aquí hay dragones”. Según la lectura de Sayak Valencia (2018) ello constituía "modos de lectura sobre lo desconocido, produciendo radicalmente un otro a través de la metáfora de lo monstruoso"(p.132). Se proyectaba en lo desconocido miedos y fantasías, comprendiéndolo como aquello que desborda el entendimiento normalizador. Ahondando en ello, Isabel Balza (2013) afirma que "la figura del monstruo ha funcionado en la historia del pensamiento como metáfora que engloba todo aquello desterrado del concepto de lo humano, como lugar de exclusión social" (p.86), es decir, un lugar habitado por la otredad y en consecuencia un peligro latente para el sistema.



Fig. 7 De Costa, B. F. (ca. 1510). *El Globo de Hunt-Lenox*.

Sin embargo, para que existan monstruos se necesita de lo no-monstruoso, de lo humano. ¿Pero qué es lo humano? ¿Quién es humano?. La RAE define el término humano como “1.

adj. Dicho de un ser: Que tiene naturaleza de hombre (|| ser racional)” (s.f), lo que da a entender que la humanidad posee una estrecha relación con la razón y la masculinidad, evidenciando así una triada muy representativa del modelo hegemónico. Además, quien es considerado humano varía con el tiempo, contexto y situación sociopolítica.

Rosi Braidotti (2015) profundiza en ello y declara que:

No podemos sostener, con alto grado de seguridad, que hemos sido siempre humanos, o que no hemos sido otra cosa aparte de eso (...) no si por “humano” entendemos esa criatura que se nos ha vuelto tan familiar a partir de la Ilustración y de su herencia: el *sujeto* cartesiano del *cogito*, la kantiana *comunidad de los seres racionales*. (p.11)

Lo humano por ende, se reduce a la razón, al poder y a una lógica jerárquica cuyo centro esta en el hombre (cisgénero-blanco-hetero), les demás se encuentran en orden decreciente de acuerdo a múltiples factores que se intersectan, tales como género-raza-orientación sexual- nivel socioeconómico- adecuación a la norma corporal, por nombrar algunas de las categorías.

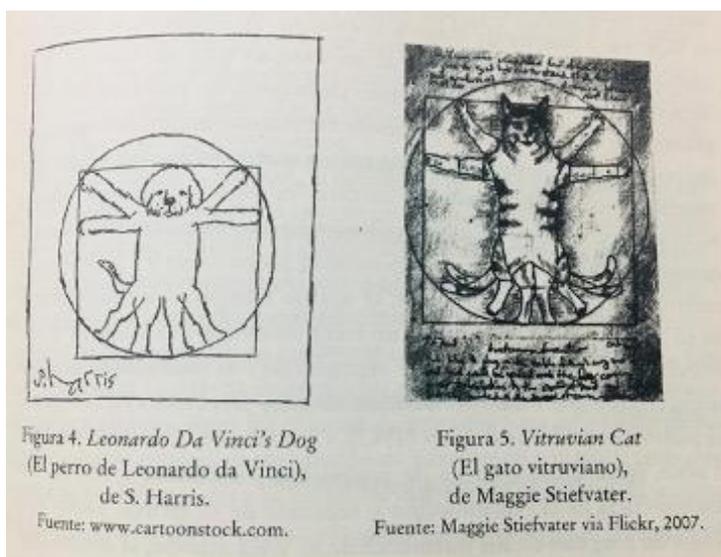


Fig. 8 Harris, S., Stiefvater, M. (s.f), (2007). Ilustraciones contestatarias a partir del Hombre de Vitruvio de Leonado da Vinci. Extraídas del libro Lo Poshumano de Rosi Braidotti.

En este sentido, la gordura representa uno de los principales monstruos contemporáneos, de hecho, Estado Unidos le declaró la guerra, pretendiendo aniquilar la “obesidad”, medicalizando y atacando activamente a los cuerpos gordos a través de una serie de políticas que restringían el acceso a cobertura sanitaria para personas gordas.

De esta forma, el cuerpo gordo se establece como un peligro a lo humano, según señala Ayora (2020) el sobrepeso anuncia el peligro de los monstruos “hay que controlar los deseos y vigilar el propio cuerpo y el de los demás para expulsar los fantasmas” ( p.277), entendiendo de este modo que la gordura se presenta como un miedo latente, un monstruo invisible y al mismo tiempo hipervisible. En relación a ello, la obra generada refleja dicha realidad, en la cual los cuerpos gordos constituyen una amenaza a la norma, pudiendo comprenderse como corporalidades monstruosas. De hecho, monstruo es definido según la RAE en su primera acepción como “1.m. Producción contra el orden regular de la naturaleza” (2001), enfatizando el peligro y la idea de una construcción artificial/sobrenatural que transgrede lo normal y con ello, el deber ser.

Comprendiendo lo anterior, *Topografías Monstruosas* pretende conformar un territorio monstruoso desde la gordura, remitiendo a un laboratorio donde se crean monstruos posibles, pero también aludiendo y visibilizando la medicalización de aquello que se ha considerado monstruoso, cuerpos que han sido históricamente marginados y humillados. En esta propuesta, los cuerpos gordos y en específico, mi cuerpo gordo se encuentra en primer plano, abordando su potencia desde el desborde y la agitación.

## **2.2 Xenofeminismo, feminismo *queer* y ficción**

Pero ¿Qué relación tienen la gordura y el xenofeminismo? El *xenofeminismo* es una corriente del postfeminismo la cual tiene como base (de)generar un futuro extraño al dejar

de replicar el modelo establecido a través de la posibilidad de *hackeo*, permitiendo pensar en el *hackeo* del cuerpo, el género y las tecnologías, comprendiendo el término como una manera alternativa de alterar la realidad a través de medios no obvios. Es decir, la gordura puede ser entendida como un *hack*, una modificación no autorizada por el sistema normalizador de los cuerpos.

La autora Helen Hester (2018) se apoya en su colectivo *Laboria Cuboniks* (2015) señalando que "nada es tan sagrado que no pueda ser rediseñado transformado (...) nada es sobrenatural" (p.24), rompiendo de este modo el binomio orgánico-artificial, afirmando que todo es potencialmente *hackeable*, es decir, tal como todo puede ser construido, también puede ser potencialmente deconstruido. En este sentido, la obra se posiciona desde dicho espacio de apertura a lo desconocido a partir de un cuerpo tangible que se abre a nuevas posibilidades de existencia y mutación. De esta manera, la corporalidad es abordada por fuera de la pureza, el biologicismo y la rigidez, buscando romper el binomio entre lo natural y lo sobrenatural, a partir de una relación estrecha con la tecnología, abordándola desde su potencial artístico/activista.

De este modo, se comenzaron a generar seres, cuyo poder residía en ser la otredad, es decir, corporizar la fuerza política del borde. Cuestión que está estrechamente ligada al feminismo *queer*, en cuanto a que este se apropia y corporaliza lo comúnmente llamado "raro" y desde ese lugar de enunciación periférico remece el modelo del centro hegemónico.

Al respecto, Isabel Balza Múgica (2013) afirma:

"El feminismo *queer* también piensa el sujeto del feminismo como un sujeto monstruoso, pero en su caso el monstruo no es entendido como sujeto devaluado, sino como agencia política de resistencia (...) el sujeto del feminismo *queer* es monstruoso porque no está esencializado y se conforma como un sujeto híbrido cuya corporalidad muestra las huellas de las metamorfosis de los múltiples diferencias que lo atraviesan y constituyen (p.109).

La resistencia se lleva a cabo a través de lo híbrido, lo mezclado y lo impuro, engendrando monstruos y desdibujando fronteras, desbordando lo que se supone humano por medio de la ficción de posibles.

Lo ficcional permite amplificar el imaginario impuesto y remecer ciertas ficciones pactadas como lo son el género, la humanidad y la pretensión de objetividad y progreso incesante que promete la tecnología. Esta última ha sido comúnmente utilizada para presidir del cuerpo, ya sea a través de procesos automatizados que permitan la reducción de personal, o incluso generando incorporaciones tecnológicas a modo de prótesis que permitan superar al cuerpo.

Tal es el caso de Stelarc, artista de *performance* transhumanista el cual ha desarrollado toda su investigación artística en relación a la obsolescencia corporal, por medio de la creación, utilización e implantación de prótesis y elementos tecnológicos que permitan extender y (en el mejor de los casos) superar el cuerpo. En relación a ello declara: “the body is neither a very efficient nor very durable structure. It malfunctions often and fatigues quickly; its performance is determined by its age” [el cuerpo no es una estructura ni muy eficiente ni muy resistente. Tiene frecuentes fallos de funcionamiento y se cansa con rapidez; sus prestaciones dependen de su edad] (Stelarc, 1991, p.591), en este breve fragmento se denota que el artista aborda el cuerpo como una máquina, un objeto obsoleto y frágil, acudiendo a la tecnología y la ficción que esta implica para desbordar la corporalidad y con ello, la percepción, afección e incluso la mortalidad que lo define.

Al contrario, el ciberfeminismo afirma que ni el espacio virtual, ni la tecnología se encuentran aisladas del cuerpo, de hecho ciberfeministas sostienen que “\*La algoritmia hackfeminista es el comando corporal que frena este jodido *loop*” (Felizi, N., Zaragoza, L., 2018, p.77), lo cual enfatiza que la búsqueda de soluciones a un problema concreto, como

lo es la replicación de un modelo patriarcal debe partir justamente desde el *hackeo* a esa estructura, siendo el cuerpo el protagonista para detener dicho bucle. En este escenario, tanto la tecnología como la ficción se inscriben dentro de una reescritura crítica del sistema.

### **2.3 Cuerpo, tecnología y transgresión**

Lo anterior lleva a preguntarme ¿Cómo reconfigurar la tecnología? siendo una de las preguntas clave para la investigación, lo cual conllevó a explorar otros cuerpos, vidas y seres posibles. *Siri*, asistente de Apple señala “No tengo género al igual que los cactus y algunos peces” (2021), esto fue el primer impulso no-humano para pensar fuera de los límites antropocéntricos y binarios. El segundo fue la teórica Donna Haraway (2019) quien afirma “nunca hemos sido humanos, y mucho menos hombres”<sup>3</sup> con lo cual la autora se desmarca de dos modelos impuestos: la humanidad y el androcentrismo, ya que el hombre se presenta como un supuesto representante neutral de la condición humana. A través de esta desafiante afirmación y a través de la desidentificación que supone, se plantea un cuestionamiento en torno al sistema dualista, patriarcal y jerárquico, remeciendo los constructos de la sociedad.

Katherine Hayles en *How we became posthuman: Virtual bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics* (1999) realiza un estudio exhaustivo sobre las olas de la cibernética y su evolución en el tiempo, dando cuenta que “When information loses its body, equating humans and computers is especially easy, for the materiality in which the thinking mind is instantiated appears incidental to its essential nature” [Cuando la información pierde su cuerpo, equiparar a los humanos y los ordenadores es especialmente fácil, pues la materialidad en la que se instala la mente pensante parece incidental a su naturaleza] (p. 2), de esto se desprende que la desmaterialización de la información genera un notorio cambio en la forma de percibir y comprender la corporalidad.

---

<sup>3</sup> Germen de la curaduría Nunca hemos sido humanos, y mucho menos hombres (2021) para Galería Butaca Los Ríos, exposición virtual próxima a estrenar.

De esta manera se ha desarrollado un progresivo borramiento del cuerpo, lo cual ha posibilitado iniciativas tales como *2045*, proyecto el cual pretende que para dicho año, existan avatares inmortales en los cuales volcar la mente, personalidad y memoria de las personas. Esto claramente tensa los límites de lo humano, pues la mortalidad desaparece a partir del privilegio económico al poder financiar dicho proceso, en consecuencia, el cuerpo es comprendiendo como un obstáculo a superar, a desaparecer, generando un macabro sistema de jerarquización entre vidas perecibles y no perecibles.

Volviendo a Hayles (1999) esta señala que justamente el deseo de descorporalización es una de las características comunes entre el sujeto humanista liberal y el posthumano cibernético, denotando la necesidad de un poshumanismo crítico, corporizado y que no responda a lógicas binarias, recurriendo a palabras de la autora:

“my nightmare is a culture inhabited by posthumans who regard their bodies as fashion accessories rather than the ground of being, my dream is a version of the posthuman that embraces the possibilities of information technologies without being seduced by fantasies of unlimited power and disembodied immortality, that recognizes and celebrates finitude as a condition of human being, and that understands human life is embedded in a material world of great complexity, one on which we depend for our continued survival” [mi pesadilla es una cultura habitada por posthumanos que consideran sus cuerpos como accesorios de moda en lugar de la base del ser, mi sueño es una versión de lo posthumano que abraza las posibilidades de las tecnologías de la información sin dejarse seducir por fantasías de poder ilimitado e inmortalidad incorpórea, que reconoce y celebra la finitud como una condición del ser humano, y entiende que la vida humana está incrustada en un mundo material de gran complejidad, uno del cual dependemos para nuestra supervivencia] (p.5)

El cuerpo como base, finito, complejo, entramado, abierto a expansiones y encuentros, situado y desbordado en múltiples futuros posibles, en cuerpos diversos y resistentes que se congregan para sobrevivir, utilizando la tecnología como un agente de conexión, expresión, revolución, construcción y ensoñación de futuralidades menos humanas. En la obra, la estrategia artística de mal utilizar los *software* se acerca a esta forma de relacionarse con la tecnología, ya que se utiliza un marco prehecho para dar cuenta de su estrechez, *hackeando* la utilización y/o sentido de las plataformas y con ello, abriendo ventanas a la otredad, incorporando lo monstruoso y lo mezclado en una estructura rígida y serial, generando otros resultados que escapan a la homogeneización, individualización y estandarización de las corporalidades virtualizadas. Al mismo tiempo, se establece una incipiente crítica al artificio de lo prístino, puro y liviano, que es como se ha concebido históricamente el espacio virtual, es decir, como un espacio despojado de cuerpo, de grasa, de sudor y de afección. Elementos que sin duda formaron parte fundamental del proceso de obra, pues no se concibió lo virtual y lo corporal de forma separada, sino que como elementos simbióticos pertenecientes a una misma realidad, superando de este modo las categorizaciones, fronteras impuestas y dicotómicas.

La crítica y la transgresión de cómo es concebida la vida, forma parte esencial del arte, ya que este tiene la facultad de remecer y cuestionar lo normalizado creando mundos y realidades posibles e incluso en algunas ocasiones ha podido salirse de los 5 reinos de la naturaleza como en el caso de *Plantimal* creada por Eduardo Kac en *proyecto Historia Natural del Enigma* (2003-2008) generando una nueva forma de vida, la mezcla entre un animal y una planta, la cual es conocida como *Edunia*, es decir, la fusión entre Eduardo y Petunia. Esta constituye una pieza icónica del bioarte y a su vez un monstruo interespecie que *hackea* cómo concebimos la vida. Además, la imagen de Eduardo Kac regando a *Edunia* (ver Fig. 2) pone énfasis en el cuidado hacia la vida y hacia otras formas de vitalidad, recordando que parte fundamental de lo vivo tiene como base el cuidado.



Fig. 9 Kac, E. (2009) *Historia Natural del Enigma*, artista regando a Edunia. Registro Joy Lengyel.

#### **2.4 Esponjas y posdisciplinas**

Me aproximo a la noción de *performance* como esponja mutante que recoge Diana Taylor y Marcela Fuentes (2011) a través de Antonio Prieto, el cual propone que la *performance* “absorbe ideas y metodologías de otras disciplinas para aproximarse a nuevas formas” (p.28), es decir se aborda la *performance* como un gran monstruo animaloide con una capacidad infinita de crecer y deformarse, expandiendo y desbordando el *aquí y ahora* que solía ser el elemento indispensable de su conformación. Dentro del proceso artístico, este punto resultó trascendental para entender la *performance* como un ser expandido,

permitiendome explorar lo performativo desde otros espacios, por ejemplo a través de la tecnología, mediando y remediando constantemente la corporalidad, generando así múltiples posibilidades de existencia a través de una misma acción.

En este sentido, el proceso creativo se desmarcó de lo disciplinar, abrazando y buscando constantemente el cruce entre lenguajes artísticos, explorando justamente en aquello que sucedía cuando se transgredían y/o *hackeaban* las fronteras. En este contexto posdisciplinar María José Contreras (2013) plantea que “no solo se abaten las fronteras de los saberes sino que también se objeta la diferencia entre teoría y práctica”(p.10), para esta investigación la teoría y la práctica artística se retroalimentaron constantemente e incluso a veces, se confundieron, por ejemplo el hallazgo de la noción de salamandra a través de Donna Haraway me generó una manera nueva de entender las heridas y los futuros posibles, nutriendo mi imaginario, permitiendome convertir el proceso de la salamandra en una metodología para generar monstruos y para regenerar mis propias heridas.

## **2.5 Agencias humanas y no humanas**

En la obra, no solo se entremezclaron diversos medios y lenguajes, sino que también diversas agencias, la noción de agencia es entendida como la capacidad de accionar, de actuar e intervenir en el mundo, usualmente es atribuida a lo humano, aún cuando lo no-humano también posee agenciamiento, ya sean objetos, tecnologías, seres vivos e incluso seres ficticios. Bruno Latour (1994) contribuye a entender el concepto a través de la relación estrecha que se ocasiona entre agencias humanas y no humanas, utilizando como ejemplo una persona y un arma.

“You are different with a gun in hand; the gun is different with you holding it. You are another subject because you hold the gun; the gun is another object because it has entered into a relationship with you. The gun is no longer the gun-in-the-armory or the gun-in-the-drawer or the gun-in-the-pocket, but the gun-in-your-hand, aimed at someone who is screaming. What is true of the subject, of the gunman, is as true

of the object, of the gun that is held. A good citizen becomes a criminal, a bad guy becomes a worse guy; a silent gun becomes a fired gun, a new gun becomes a used gun, a sporting gun becomes a weapon. The twin mistake of the materialists and the sociologists is to start with essences, those of subjects or those of objects. That starting point renders impossible our measurement of the mediating role of techniques. Neither subject nor object (nor their goals) is fixed.” [Tú eres diferente con una pistola en la mano; la pistola es diferente porque tú la sostienes. Tú eres otro sujeto porque tu sostienes la pistola; y la pistola es otro objeto porque ha comenzado una relación contigo. La pistola ya no es más una pistola-en-la-armería o la pistola-en-el-cajón o la pistola-en-el-bolsillo, pero la pistola-en-tu-mano, dirigida a alguien que está gritando. Cúal es la verdad del sujeto, de la pistola, es la verdad del objeto, de la pistola que es sostenida. Un buen ciudadano se convierte en un criminal, un mal sujeto se convierte en un peor sujeto; una pistola silenciosa se convierte en un arma de fuego, una nueva pistola se convierte en una pistola usada, una pistola de deporte se convierte en un arma. El doble error de los materialistas y los sociólogos comienza con la esencia, esos sujeto o esos objetos. Ese punto de partida hace imposible nuestro papel mediador de las técnicas. Ni el sujeto ni el objeto (ni sus objetivos) son fijos.] (p. 33)

La relación que se ocasiona entre objeto y sujeto produce que ambos se afecten, devengan con, es decir, ni la pistola ni el sujeto volverán a un estado inicial, ambos mutaron en el desarrollo de la acción, ya que las agencias se entremezclaron. En el caso de la presente investigación, el cuerpo y las tecnologías fueron agentes que en su conjunto permitieron conformar una serie de cruces y exploraciones, ocasionando y vivenciando las relaciones surgidas entre agencias.

Un ejemplo que retrata el entramado de agencias, y que resulta muy aclarador, es el citado por Rebeca Ibáñez Martín (2020) en El “monstruo de las toallitas”: relacionalidad material en el Antropoceno:

los microorganismos que colonizan los famosos quesos franceses se aferran a las paredes de las queserías preindustriales y de las bodegas artesanales en Francia, donde llevan décadas, sino siglos, madurando los quesos a través de una persistente práctica artesanal que mezcla recetas familiares con microbios. Los microbios tienen un carácter natural: son flora y fauna, pero se materializan en comunidades humanas específicas. (p.378)

Permitiendo pensar en el quiebre de las fronteras fijas, entre lo orgánico y lo artificial , el dato duro y lo comúnmente llamado humano, el dato biométrico y la narrativa fantástica, abriendo espacios a marañas de agencias que hacen posible otros devenires.

## **2.6 Datos y biopoder**

Indudablemente en algún punto las nociones de dato biométrico, inteligencia artificial, biopoder y tecnologías de control fueron imposibles de ignorar, ya que a pesar del componente emancipador, crítico y creativo que puede adquirir la tecnología, también es utilizada para el control de los cuerpos.

Flavia Costa (2018) a través de datos obtenidos por Michael Kosinski señala que *Facebook* a través de reconocimiento facial, obtiene información biométrica la cual puede ser enlazada con datos comportamentales, y con tan solo 68 me gusta dados la aplicación puede predecir en un 95% el color de piel, en un 93% el género, en un rango de 88-75% la orientación sexual y en un 85% la filiación política del usuario.

La artista e investigadora Heather Dewey-Hagborg en “Sci-fi Crime Drama with a Strong Black Lead” (2015) problematiza en torno a una nueva tecnología la cual en base a material genético genera bocetos de sospechosos en investigaciones policiales, pero esta herramienta del *big data* se encuentra cargada de racismo. Señalando: “el principal temor que tengo es

que la tecnología disponible hoy en día enmascara una forma de estereotipos raciales y de género con la autoridad científica de la genética” (s.p), es decir, a pesar del avance material, el prejuicio se mantiene y se reproduce en las bases del sistema.

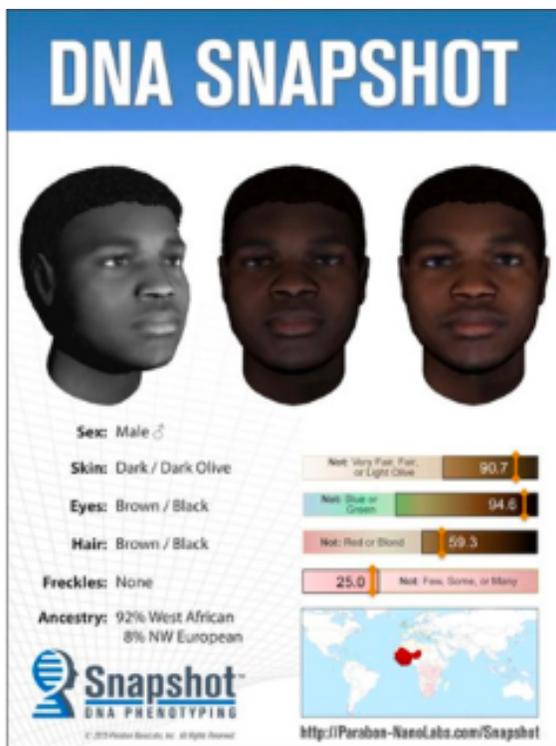


Fig. 10 Parabon Nanolabs. (s.f). Bosquejo policial de ADN. Extraído de la página web oficial de Heather Dewey-Hagborg.

Con los casos anteriores, queda claro que la agencia de la tecnología no es de por sí emancipadora, en efecto, puede seguir replicando las mismas viejas conductas y prejuicios. El desafío es posicionarse críticamente al respecto y generar otras posibilidades, otras maneras de relacionarse con ella y por sobre todo, otras concepciones de vida que se enfrenten a la réplica de dicho modelo.

## 2.7 Lo háptico

Dicho lo anterior, deseo ahondar en un elemento clave para la construcción de obra: la tecnología háptica, también conocida como la tecnología del tacto, ya que a través de este se establece una relación sensorial estrecha entre lo humano y lo no humano. El elemento iniciático de la investigación forma parte de la tecnología háptica: una plataforma vibratoria que, a través de movimientos oscilatorios, emula el trabajo muscular del correr, trotar o caminar con la promesa de generar una baja de peso de manera rápida y sin mayores esfuerzos usándola 10 minutos al día. La agencia del cuerpo se reduce significativamente, ya que solo se debe dejar el peso muerto sobre la máquina y esperar a que “haga efecto”, considerando que la persona debiera hacer uso de la misma todos los días, implicando así un micro-ritual vibratorio incorporado en la rutina diaria.



Fig. 11 Qualityproducts. (s,f). Imagen referencial plataforma vibratoria PowerFit. Extraída de la página web oficial de Qualityproducts.

Desde allí, se comienza a trenzar una relación entre gordura, control y normalización a partir de la agencia vibratoria que proporciona la máquina de ejercicio. En este sentido lo tembloroso cobra relevancia desde una perspectiva biopolítica, pero también desde la noción de borde, crisis y transformación, conformando un estado de latencia permanente. De esta manera, lo háptico también puede remitir al monstruo de la sinrazón, ya que al ser entendido como pura sensibilidad perturba el sistema dualista imperante.

Es necesario dar cuenta que toda la obra se encuentra atravesada por lo vibrátil, desde la acción inicial del cuerpo sobre la plataforma vibratoria hasta las acciones y mediaciones posteriores, generando un diálogo activo entre grasa y agencia corpóreo-maquinal, realizando el exceso y conformando con él seres movedizos, desbordantes y sin identidad fija.

Pero, ¿puede la vibración dotar de vida un cuerpo? Lo cierto es que existe cada vez un contacto más estrecho e íntimo entre humanos y máquinas, por ejemplo en la relación de con-tacto entre piel y pantallas a través del sistema *touch*, en donde se produce una relación familiar. Un fenómeno similar se da con los controles de videojuegos que vibran antes de comenzar una partida, a modo de aviso corpóreo para activar y advertir al jugador.

Es decir, lo háptico ha logrado en cierto grado corporizar la tecnología, ya que la máquina está presente en la impronta del cuerpo. Por otro lado, desde la percepción corporal, la vibración otorga una vitalidad particular, pareciese que algo está vivo, o tiene una agencia propia porque vibra, es decir se mueve, lo que recuerda el Axioma II de Spinoza “Cada cuerpo se mueve, ya más lentamente, ya más rápidamente” (2009), en otras palabras cada ser viviente se caracteriza por el movimiento.

Sin embargo, es evidente que el movimiento oscilatorio que implica lo vibrátil acusa un componente maquínico, jugando de este modo con la vitalidad y la perturbación a partir de ciertas operaciones artísticas que permiten explorar aquel espacio intersticial. Tal como señala Luciana Parisi (2017) desde los nuevos medios se puede articular lo sensible y lo inteligible, explorando en aquellos lugares movedizos.

## **2.8 Alternativa monstruosa**

De esta manera, la presente investigación pretende constituir una alternativa monstruosa, fluida y vibrátil que se contraponga a la rigidez de la norma, pudiendo ser analizada como un espectro que se pasea entre umbrales, entes en constante movimiento y vibración,

utilizando lo monstruoso como término reivindicativo, como una realidad alternativa cargada de empoderamiento de las comunidades que fueron consideradas marginales.

*Topografías Monstruosas* es una propuesta de alteridad cargada de especulaciones acerca del porvenir de un futuro cuerpo posible que no responde a ninguna de las dicotomías culturalmente construidas con anterioridad, es decir, propone una corporalidad que no es ni completamente humana, ni completamente monstruosa, lo cual genera posibilidades por fuera de lo preestablecido, relevando la resistencia y agencia política de los cuerpos disidentes. De esta manera *Topografías Monstruosas* constituye un espacio para crear y pensar críticamente el cuerpo, tanto desde la norma inscrita en él, como en las potencia de subversión que trae consigo.

### Cap. 3 Cultivo de posibles



Fig. 12 Inostroza, V. (2021). *Cultivo de posibles*. Registro: Gaspar Vergara.

El primer monstruo se tituló *Cultivo de posibles* y nace por medio de una acción performativa alterada en vivo a través de programación. Siendo registrada y trabajada en postproducción, lo que supone la pérdida de una sus principales características: el aquí y el ahora, eliminando su fugacidad, eternizándola y volviéndola material editable con el objeto de conformar un ser fluido y desbordado.

La acción consistió en estar sobre una plataforma vibratoria por 10 min. e ir movilizand el cuerpo en distintas posiciones que permitieran abstraer la corporalidad, deviniendo en un cuerpo-masa indefinido, con piel humana pero con formas no propias de lo humano. En

todo momento la acción se encontraba mediada en vivo a través de un *software* de programación que conformaba y desgarraba la imagen a través de una serie de factores.

Es importante el rol de *Hydra* en la conformación de obra, ya que además de un ser de muchas cabezas en la mitología greco-romana y un animal acuático con propiedades regenerativas, es una plataforma de experimentación a través de escritura de código en un *software* libre y colaborativo. A través de su uso se logró conformar un sistema de control-descontrol, dando lugar a la agencia del código sobre el cuerpo, para que este determine su conducta y a su vez que el código se corporice.

El código se establece como la matriz de la representación, permitiendo desarmar la imagen y alterarla desde ciertas particularidades como la luz, el movimiento y el sonido, causando que la exploración performática se base en la construcción de un sistema de acciones que se despliegan en tiempo real.

La acción fue realizada en oscuridad total y con el apoyo de una luz auxiliar que permitía moldear el cuerpo emergente. La luz era captada por la *webcam* e interpretada por la acción del código que trabaja en base a parámetros lumínicos, modificando la imagen en vivo: a mayor luz, mayor presencia de blanco, y en los lugares donde la luz no se aplicaba directamente sobre el cuerpo, estos no se veían, lo que permitió jugar con la aparición y desaparición de ciertas partes del cuerpo. Además, se generaron volúmenes que no eran totalmente referenciales a la realidad, dando origen a una corporalidad híbrida e indescifrable.



Fig. 13 Inostroza, V. (2021). Visualización de código, imagen previa a postproducción. Archivo propio.

El escape a la referencialidad, significó que el cuerpo no sea reconocible de manera inmediata y para ello el escorzo fue un elemento que perduró en todo el proceso de realización de obra. En el largometraje *Con Nombre de Flor* dirigida por Carina Sama (2020) una de las entrevistadas señala:

“Se te ponía siempre en escorzo, quienes salimos de la norma observamos el mundo de manera mucho más compleja y tenemos que traducir esa complejidad a la simplicidad hombre-mujer, papá-mamá, pero hay otros diálogos fuera de lo aprendido, quienes salimos de la norma aprendemos a preservarlo, a conservar esa pose y sabemos como tensionar la perspectiva domesticada”.

La insubordinación en la perspectiva y la carga poético-política que puede adquirir la pose, fueron dos elementos que abrieron un espacio a otros imaginarios que desbordan la norma.

A su vez, constituyeron un detonante para *hackear* el sistema de representación, creando otros modos de hacer, imaginar e instalar en el espacio expositivo cuerpos no normativos.

Otro elemento relevante para la conformación de la imagen fue el movimiento, ya que el código utilizado permite visualizar su rastro, generando interferencias a través de *glitch* lineal, el cual recorre la imagen de manera ordenada en un ir y venir constante, debido a que el movimiento producido por la plataforma vibratoria es oscilatorio. El rastro más evidente del movimiento se producía cuando el cuerpo cambiaba de posición, generando una estela que se difuminaba con el tiempo.

Sumado a lo anterior, el código utilizado posee capacidad de respuesta de audio experimental, traduciendo lo sonoro a interferencias visuales por medio de una variable de frecuencia baja, contaminando la imagen a través de vectores lineales blancos, un *glitch* errático que es activado cuando hay sonidos que superan el umbral de tolerancia predeterminado. Es decir, permite que la respiración, el jadeo, las pisadas y la vibración original de la acción sean captadas e integradas a tiempo real en la obra.

Uno de los aspectos más relevantes de la obra es cuando ambos *glitch*, ocasionados por el movimiento y el sonido se entremezclan y hacen aparecer escamas movedizas que emergen y rompen el cuerpo volumétrico, a través de formaciones vectoriales que dejan en evidencia la intervención del código en la imagen. Obteniendo como resultado un entramado entre lo volumétrico, la imagen vectorial y lo orgánico, conformando un cuerpo extendido, fluctuante e indeterminado, que flota, vibra y habita en un espacio otro.

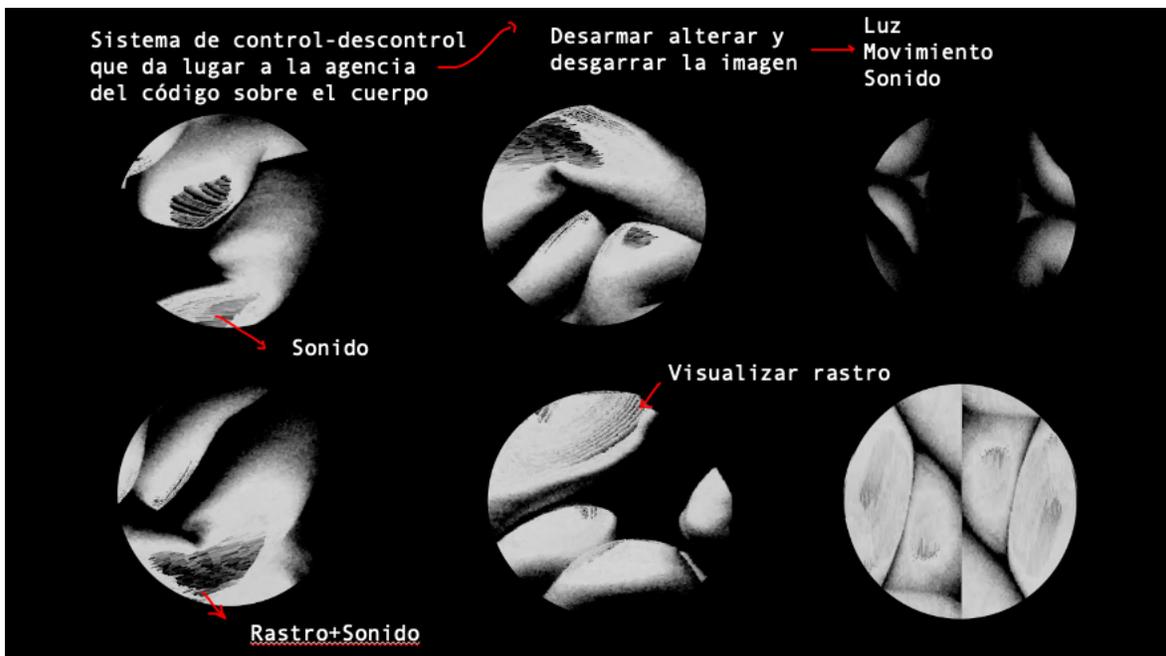


Fig. 14 Inostroza, V. (2021). Esquema explicativo. Archivo propio.

En este sentido, el movimiento vibratorio es el elemento unificador entre lo volumétrico, lo orgánico y lo vectorial posibilitando el encuentro a través de la vibración, generando seres en latencia y con una extraña vitalidad que brota del movimiento inorgánico, siendo corporizado y mediado para desbordarse en la totalidad de la obra.

La vitalidad generada fue potenciada a través de la postproducción, la cual significó mediar el material, fragmentarlo, seleccionarlo, reencuadrarlo, rotarlo, aplicar inversión de color y en ciertos *frames* realizar un efecto espejo a través de pantalla dividida, ocasionando por medio del encuentro una imagen otra, un ente distinto al original que permitiera crear otras ficciones y seres posibles, acercándose a un imaginario bacteriano y bestial.

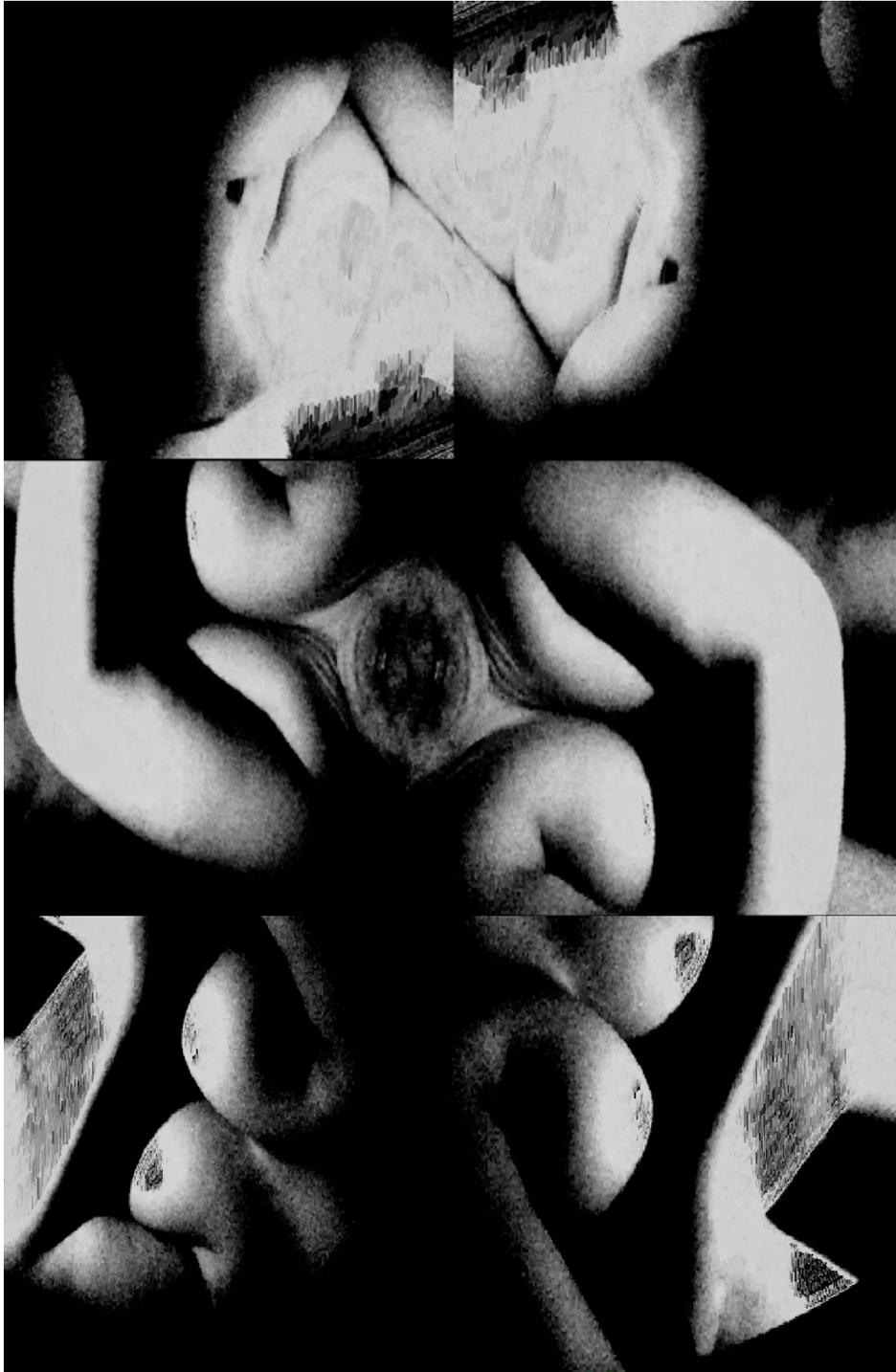


Fig. 15 Inostroza, V. (2021). Selección de fotogramas. Archivo propio.

A partir de ello surge el nombre *Cultivo de posibles*, aludiendo a un espacio de ebullición y emanación de seres otros que se desmarcan de la fijeza y la categorización. Además, hace referencia a un cultivo bacteriano por su cercanía formal, y sobretodo porque estos mutan a cada instante, lo que genera un nexo con el proceso de generación de obra, el cual fue fluido y abierto a constantes cambios e incorporaciones. Por otro lado, *Cultivo de posibles* fue un lugar donde se incubó la idea y la potencia de lo monstruoso, constituyendo material fértil para las próximas creaciones, adquiriendo un carácter germinal.

La obra está pensada para abrir ventanas en contra de la mismidad, evidenciando múltiples conformaciones y comportamientos de seres híbridos y vibratorios. En un plano ficcional, también remite a imágenes médicas del interior de un cuerpo, lo cual se encuentra asociado directamente a la obra *Reflejos en el ojo de un software*, pues pareciera que *Cultivo de posibles* generase un recorrido por las profundidades imaginarias del ser avatarico.

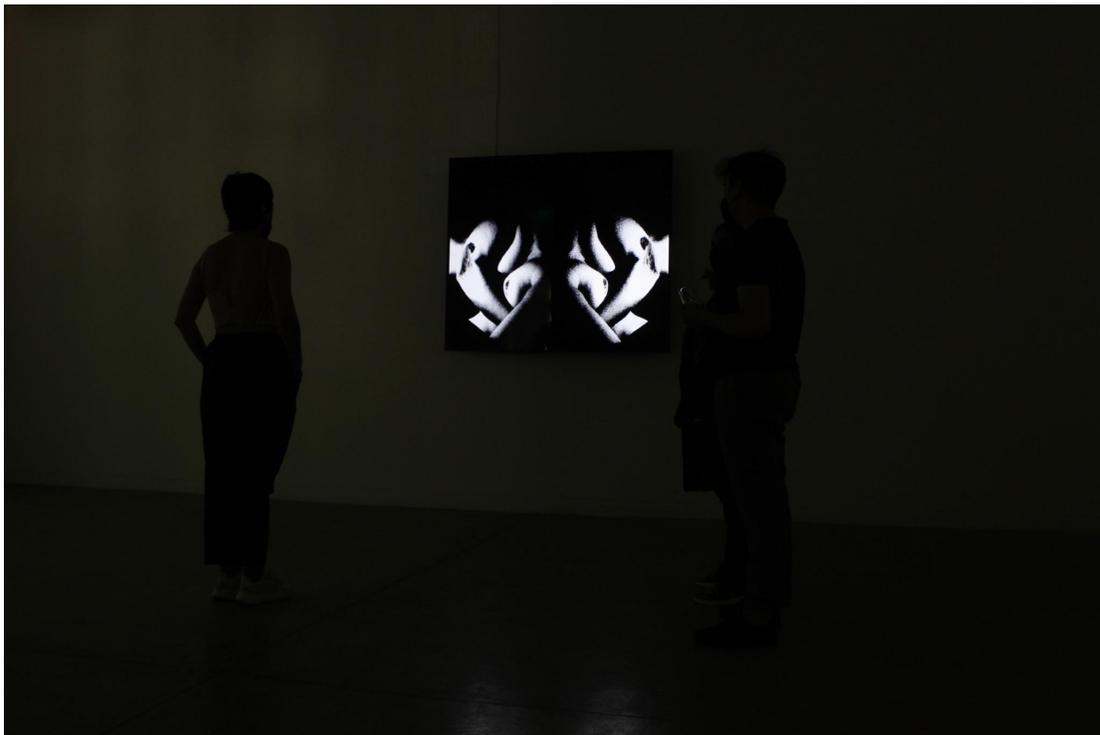


Fig. 16 Inostroza, V. (2021). *Cultivo de posibles*. Registro: Gaspar Vergara.

## Cap. 4 Reflejos en el ojo de un software



Fig. 17 Inostroza, V. (2021). *Reflejos en el ojo de un software*. Archivo propio.

La obra, correspondiente a la segunda etapa de *Topografías Monstruosas* se titula *Reflejos en el ojo de un software*, cuyo nombre proviene del texto *Reflejos en el ojo de un hombre* (2012), en el cual Nancy Huston profundiza en cómo la mujer ha sido construida a partir de la mirada del hombre. En este caso, cómo mi corporalidad ha sido conformada y deformada a partir de la mirada/lectura del *software*, en específico de PIFuHD, el cual a través de datos biométricos originó una copia avatarica de mi cuerpo, la cual fue trabajada posteriormente en Blender, para posicionar a la corporalidad en un espacio virtual.

En el proceso de creación cobra gran relevancia *PIFuHD: Función implícita alineada con píxeles de varios niveles para la digitalización humana 3D de alta resolución*, ya que permite volumetrizar una imagen digital a través de arquitectura multinivel entrenable. Es decir, genera una reconstitución por medio de inteligencia artificial. Esto supone que el objeto volumétrico resultante se encuentra contaminado por prejuicios, roles de género e imágenes culturales normadas, lo que se evidencia en elementos tales como la eliminación de grasa corporal o la incorporación de zapatos de tacón en cuerpos feminizados.

Se generó de este modo un constante juego con los límites que soporta PIFuHD, el cual entrega instrucciones precisas para su funcionamiento, es decir, para una correcta lectura de los datos biométricos. Para iniciar el proceso se pide una fotografía frontal de cuerpo completo, sin fondo, de alta resolución y que el cuerpo se encuentre vestido, múltiples veces se intentó ingresar fotografías en otros planos, intervenidas, en poses ambiguas y la plataforma lo rechazaba constantemente, hasta que se cumplieron todas las características indicadas, menos el vestuario y efectivamente la imagen pudo ser procesada correctamente. Es decir, sin quererlo se generó un diálogo activo de respuestas cruzadas, borroneando así la frontera fija entre lo humano y lo virtual, ya que ambas partes cedieron y crearon un resultado intermedio, generando de este modo la copia avatarica de mi cuerpo.



Fig. 18. Inostroza, V. (2021). Cuerpo y copia avatarica. Archivo propio.

De este proceso se obtuvo un archivo obj. el cual fue trabajado en Blender, programa informático dedicado al modelado, iluminación, creación de gráficos tridimensionales y animación, y que evidenció las claras deformaciones que generó PIFuHD sobre la representación del cuerpo, incorporando zapatos de tacón a pies descalzos, provocando que el pie deviniera pezuña. Así mismo, eliminó grasa abdominal, la cara con papada se entremezcló con el pelo, por lo cual el volumen de la parte superior se tornó una sola masa irregular y semi-monstruosa. Otra característica interesante fue que se alteró el pecho, generando que una de las mamas adquiriera una masa irregular y desbordante. En tanto la zona genital, aparece de manera bastante indeterminada, ya que desde un ángulo pareciese una vulva, pero de perfil se visualiza algo similar a un micropene.

En consecuencia, PIFuHD logró crear a través de mis datos biométricos (únicos e irrepetibles) una copia, un excedente de mi cuerpo que habita en el avatar resultante, el cual deviene monstruoso, hermafrodita y con una presencia monumental.

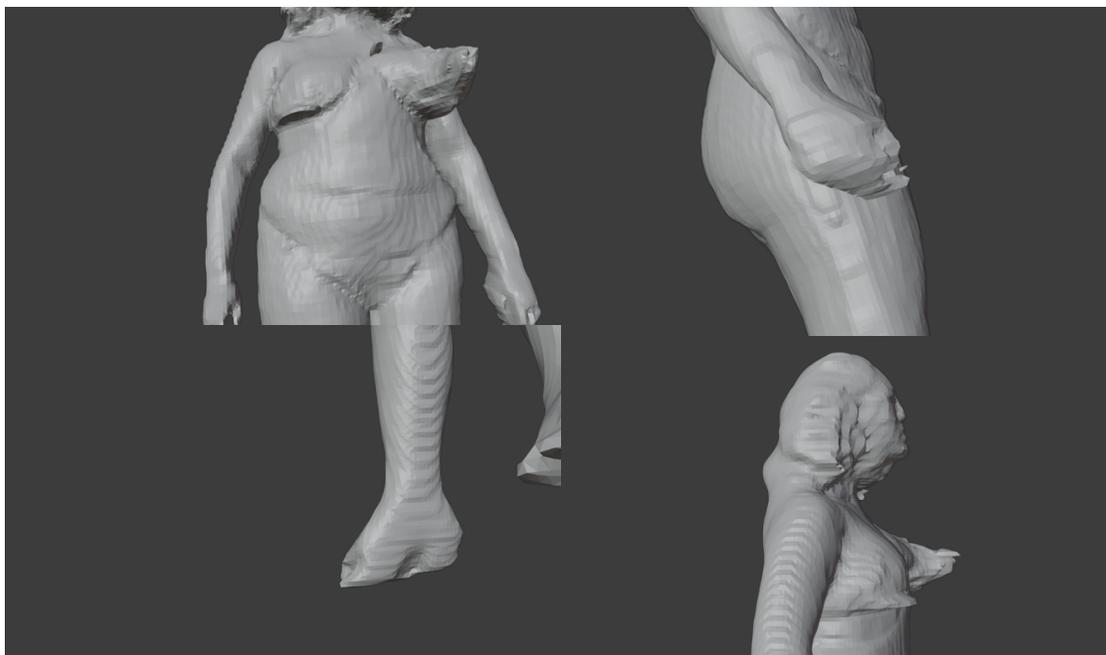


Fig. 19 Inostroza, V. (2021). Detalles del cuerpo avatarico. Archivo propio.

El avatar generado, según lo propuesto por Steyerl (2018) responde a un 2.5D o un 3D incompleto “Esencialmente, cuando más destrozados están los datos (y en el espacio fraccional siempre estarán sustancialmente rotos), más necesaria resulta la ficcionalización del "cosido" de la superficie” (s.p). El componente ficcional de lo virtual queda en evidencia, ya que, en este caso la inteligencia artificial reconstruye las partes faltantes de la imagen, engendrando así un cuerpo construido de muchos cuerpos, recogiendo normalizaciones corporales y de género.

Además, al existir errores de lectura de la información volumétrica el cuerpo se fragmenta y desmiembra, lo que provoca la aparición de una partícula flotante en el pecho del ser avatarico, expandiendo la corporalidad hacia un espacio indeterminado, rompiendo la

lógica de unidad y gravedad, alejando al avatar de un objeto escultórico, llevándolo a un plano ficcional y virtual.

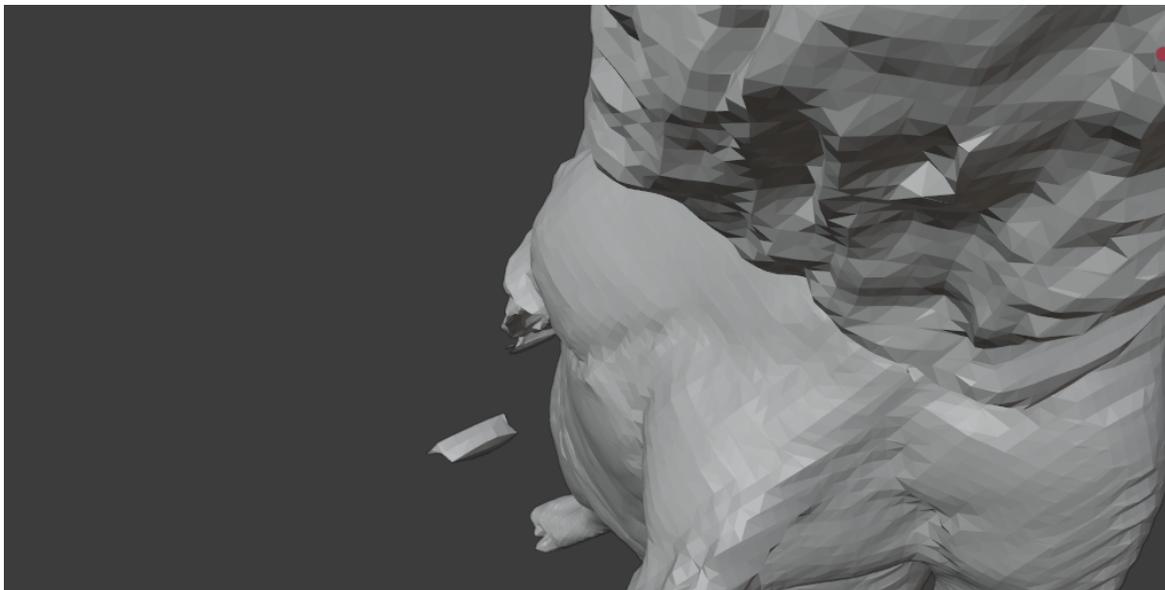


Fig. 20 Inostroza, V. (2021). Detalle *Reflejos en el ojo de un software*. Archivo propio.

Un aspecto relevante en la conformación del ser avatarico fue la incorporación de lo vibrátil, ya que le otorga vitalidad y fluidez al monstruo, además de un particular elemento inquietante, pues el movimiento generado no es natural, sino que cíclico y artificial. El avatar fue animado a través de Blender y se le otorgó un movimiento vibratorio sutil de 10 tiempos en *loop* para replicar el ritmo de la plataforma vibratoria. A pesar de que el movimiento es completamente sincrónico, se percibe menos continuo debido, posiblemente, a que el cuerpo adopta un carácter movedizo, lo cual le suma otra cualidad perturbadora, ya que está entre lo rígido y lo vital, a medio camino de la vida.

Queda claro que *Reflejos en el ojo de un software* no pretende constituir un doble o un reemplazo del cuerpo que simule lo orgánico, como lo propone por ejemplo la iniciativa

2045, la cual se plantea que para el año 2045 existan avatares que posibiliten la inmortalidad, volcando el contenido cerebral a una red de datos, cuya representación visual sería un avatar holográfico. Al contrario de dicho proyecto, la obra se sitúa desde lo vital y desde un lugar intersticial entre lo humano y lo virtual, siendo el *software* aquel que los media e híbrida, ya que toma datos biométricos de mi cuerpo y los interpreta por medio de un imaginario maquínico, generando de este modo un cuerpo con otras posibilidades de existencia.



Fig. 21. Inostroza, V. (2021). Montaje *Reflejos en el ojo de un software*. Archivo propio.

A partir de la obra se pretende evidenciar la mirada del *software* y en el mejor de los casos, subvertirla, a través de una serie de procedimientos artísticos, como la utilización de plano contrapicado, la generación de una cámara objetiva y rotativa, la centralidad del cuerpo, la cualidad volátil que posee el avatar, además de la altura y escala de montaje, generando una corporalidad más grande que la media humana y que debe ser mirada ligeramente hacia arriba, lo cual le otorga una presencia monumental y cercana a una imagen adorativa/religiosa.

De hecho, la noción de avatar remite a la manifestación corporal de una deidad, ya que proviene del sánscrito avatâra, lo cual significa 'descenso o encarnación de un dios', en la obra lo *cyborg* deviene en deidad, recordando así a Venus de Willendorf o incluso a Venus de Hohle Fels, con la diferencia de que lo avatarico ya no se establece como un un símbolo de fertilidad, sino que como la reivindicación de lo monstruoso.

## Cap. 5 Abecedario Monstruoso

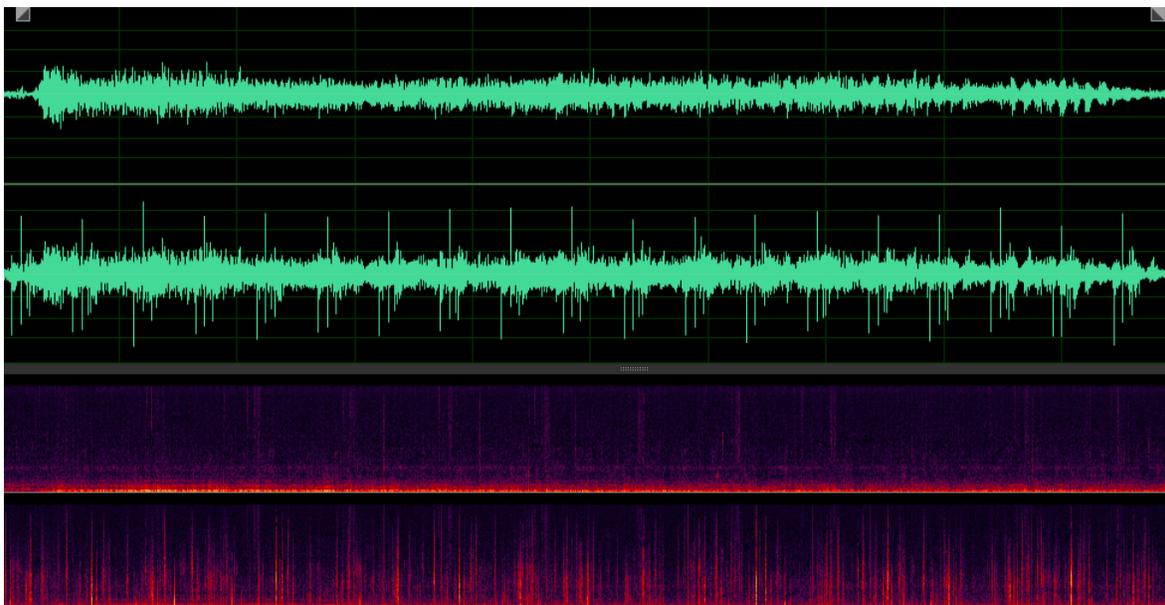


Fig. 22 Inostroza, V. (2021). Visualización de *Abecedario Monstruoso*. Archivo propio.

*Abecedario Monstruoso* es una composición sonora, la cual fue necesaria para generar un conjuro que dote de vida a los monstruos, hibridando y desbordando lo humano y lo maquinal.

La primera parte de la obra fue creada a partir de un micrófono de contacto, el cual a modo de estetoscopio permitió escuchar las profundidades de la máquina y de mi cuerpo sobre ella, pero además el micrófono actuó como otra piel, jugando así con el roce entre corporalidades. Esto generó una pérdida de control, ya que permitió escuchar impredecibles sonidos, los cuales parecieran orgánicos e incluso animaloides. De este modo, lo vibrátil constituye por completo el universo sonoro, unificando a lo humano con lo maquinal, interconectandolos en una relación simbiótica, ya que tanto el cuerpo como la máquina se encuentran al mismo compás y fueron registrados bajo las mismas condiciones vibrátiles y técnicas.



Fig. 23 Inostroza, V. (2021). Ecosistema de aparatos técnicos utilizados: Tascam, micrófono de contacto, adaptador y cable auxiliar. Archivo propio.

La segunda parte de la composición sonora se generó a través de la invención de una lengua secreta que surgió a partir de mi voz temblorosa sobre la plataforma vibratoria enunciando largamente la fonética de las letras del abecedario, la acción y grabación duró 10 minutos, luego se archivó cada sonido por letra y así pude comenzar a escribir. Lo primero que surgió y lo único que se quedó fue “GORDA”, ya que es la primera palabra que la máquina constantemente me devuelve. Hice engordar a la palabra y la extendí artificialmente por 10 minutos, la voz ya no se identificaba, ya no era mi voz, sino que una construcción a partir de residuos de lenguaje, haciendo cenizas la palabra. Generando de este modo una relación entre gordura, vibración y desarticulación del sentido.

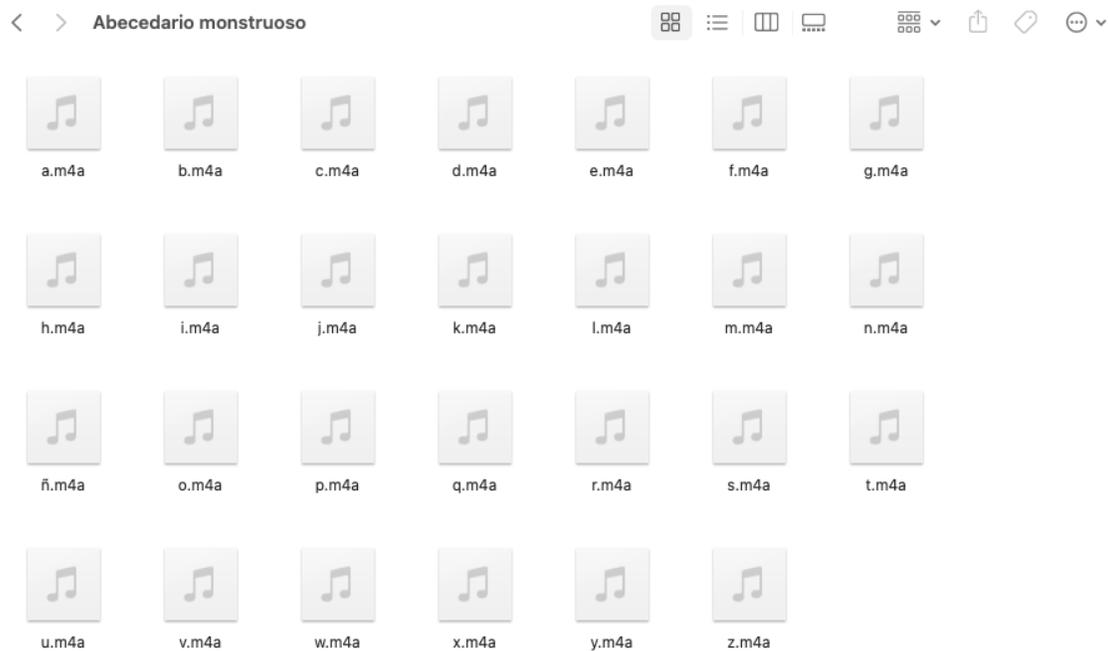


Fig. 24 Inostroza, V. (2021). Visualización de audios correspondientes a las letras de *Abecedario Monstruoso*. Archivo propio.

Ambas sonoridades fueron entremezcladas en una misma composición, utilizando 8 capas de audio, 5 de ellas fueron ocupadas por las 5 letras de la palabra gorda. De las restantes, una se utilizó para alojar el registro de las profundidades de la máquina vibrátil a partir de un micrófono de contacto, la siguiente capa recoge una exploración performática del roce de mi piel con la piel del micrófono de contacto, el vínculo establecido se torna maquinal. La última capa se compone de sonido ambiente, es decir de la vibración constante de la máquina, mi respiración y el roce de mi cuerpo entre sí, esta última capa otorga amplitud, expandiendo la frontera de la composición. El resultante permite que todos los agentes resuenen en conjunto y en consecuencia, habiten un mismo espacio indeterminado.

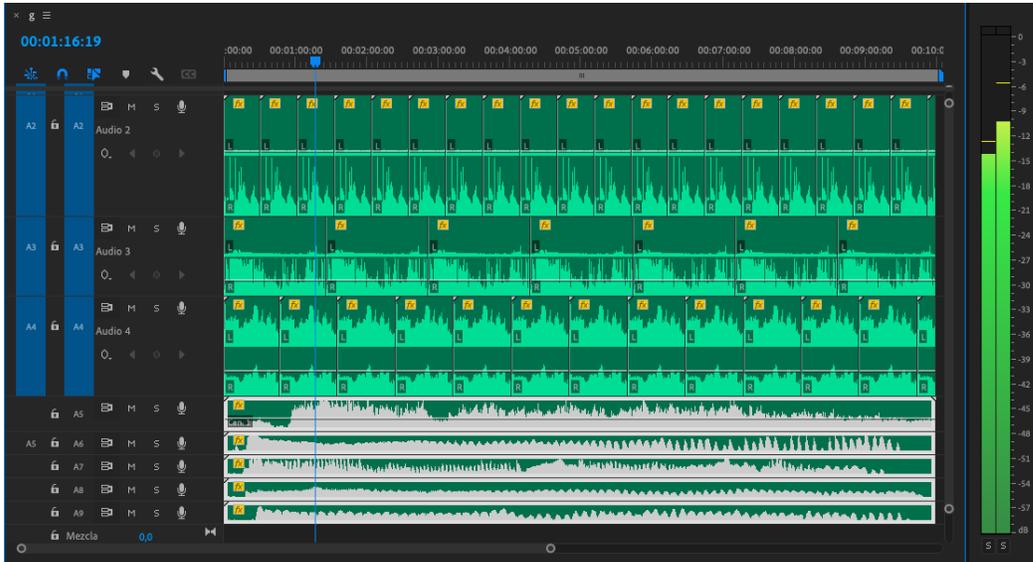


Fig. 25 Inostroza, V. (2021). Canales de audio. Archivo propio.

La idea surgió a partir de 3 referentes<sup>4</sup>: Zimoun, Cage y Estrada, el primero me regalo la idea de acumulación de pequeños gestos, el segundo la escucha del propio cuerpo y la tercera la desarticulación del lenguaje. Fui recogiendo partes de monstruos con el objeto de construir un gran Frankenstein.

En la composición sonora, el cuerpo se encuentra desbordado a tal punto que se vuelve atmósfera, cargada de múltiples agentes vitales, pitidos, vibraciones, roces y respiraciones, amplificando la cualidad vibrátil y movediza de los agentes involucrados. Algo interesante es que lo orgánico es percibido como maquínico y lo maquínico como orgánico, desdibujando así el límite fijo entre ambos mundos, generando un universo primitivo

---

<sup>4</sup> *Zimoun 1.708 motores DC preparados, 646 elementos de cartón, 336 golillas metálicas, 259 pelotas de algodón, 158 alambres de soldar, 39 kg. de madera, 38.5 mt. de cuerdas, 5.3 km. de hilo, 1 video (2019-20), 4'33" (1952) y Je s (onne) uis Ana (2021) respectivamente.*

enfascado en un ambiente futurizado, construyendo una pieza sonora que se acerca a los planteamientos posthumanistas.

## Cap. 6 Referentes, vínculos y gérmenes

Un germen es un conjunto de células reproductoras que dan origen a un animal o planta, pero también es utilizado para referirse a bacterias, virus y microorganismos que pueden provocar una enfermedad. De tal manera, el germen es una potencia, tanto de vida como de muerte. En este sentido, el germen creativo es una posibilidad de creación y su destino es incierto, puede florecer, secarse, reproducirse e incluso viralizarse.

Las referencias abordadas, responden al interés de evidenciar el proceso de acción, afección y pensamiento que se ha producido a lo largo de la investigación, dando a conocer los hechos gatillantes que me permitieron generar asociaciones rizomáticas entre prácticas artísticas y problemáticas biopolíticas. Y por sobre todo, posibilitaron desbordar la concepción de lo humano a través de posiciones y acciones políticas y/o artísticas que activaron ejes claves en la obra. Con esto no se espera establecer un diálogo vertical y jerárquico entre los referentes utilizados, sino que la intención es hacerlas parte del imaginario que se han ido construyendo en las secciones anteriores, es decir, incorporarlas en la familia de relaciones rizomáticas, originando de este modo un micro-ecosistema entre los agentes involucrados.

Un hallazgo fundamental para la investigación fue la *performance Por un feminismo monstruoso* (2015) de Sofía Devenir, generada en el contexto del festival feminista "LESBIANÍZATE, ABORTA \$HILE" realizado en la toma de la casa central de la Universidad de Chile. En la obra la artista vocifera una crítica al feminismo hegemónico que se ha regido por el famoso *slogan* "mujer bonita es la que lucha", denunciando que ello responde a una adecuación al régimen patriarcal el cual ha posicionado la belleza como característica fundamental del género femenino. Como respuesta, la *performer* subvierte dicha imposición al situarse desde su identidad de mujer trans/travesti, criticando el modelo biologicista y cargado de estereotipos.



Fig. 26 Devenir, S. (2015). *Por un feminismo monstruoso*. Registro Valentina Itzá.

En un fragmento de la obra, la artista enuncia serialmente: “Las monstruas no menstruamos, monstruamos”(2015), mientras de su entrepierna brota un líquido rojo y su cuerpo tiritita generando una voz vibrante que denota vitalidad, desborde y afección, denotando la potencia que expresa su voz quebradiza. En la obra ella se nombra como monstrua, como otredad que no menstrua sino que monstrua, disputando su identidad a través de la apropiación de un concepto que pareciera estar cargado de violencia, sin embargo lo utiliza como un espacio para existir y resistir.

El visionado de esta obra fue crucial para comenzar a concebir la carga política reivindicativa de lo monstruoso, pues devela que hay ciertas identidades, corporalidades y afectividades que escapan a la norma de lo que significa humano y, por ende, constituyen un peligro para el sistema, el cual constantemente violenta a lo que escapa de los límites de lo normal, generalmente por medio de estrategias de invisibilización, marginalización y normalización. En este sentido, uno de los nexos más relevantes entre la obra ya enunciada y la presente investigación es el lugar liminal desde el cual se crea, ya que a pesar de no compartir su identidad trans/travesti, me situó en un lugar incómodo que a momentos

parece sobrepasar el umbral de lo humano por medio de la gordura, generando a través de la monstruosidad un posible espacio de encuentro entre luchas.

Claramente, la noción de monstruo puede resultar conflictiva por la carga histórica y connotativa que trae consigo, pero no pretende encasillar a ninguna identidad o corporalidad, sino simplemente ser un espacio otro de enunciación, por lo cual no me corresponde imponer dicha etiqueta, sino que más bien subvertirla. A partir de esto, se genera un ejercicio antropofágico, ya que, en palabras de Clever Braga, “me como esto, pero produzco otra cosa” (2020), apuntando en este caso a la apropiación de la monstruosidad por medio de su potencial crítico-político, para conformar otras posibilidades de habitabilidad, validez y agencia dentro de su contexto sociocultural. Este fenómeno resulta similar a la apropiación del término *queer*, que en un principio era un insulto utilizado para encasillar a la comunidad lgbttiaq+ como raros, pero ellos pudieron habitar esa rareza como una potencia de lucha, una identidad y también como un espacio desde el cual generar comunidad y resistencia.

De este modo, *Por un feminismo monstruoso* (2015) abrió en la investigación un torrente de posibilidades, no solo en torno a otros feminismos posibles, sino también a otros espacios desde el cual crear, tomando lo monstruoso como un motor para generar corporalidades y agencias que se acerquen a la animalidad, a la artificialidad, a la zona de contacto liminal con otros seres, lo que ocurre, por ejemplo, en *Cultivo de posibles* (2021) donde el cuerpo mediado por la acción de código parece desgarrarse y abstraerse para originar paisajes que se asemejan a imágenes médicas del interior de un cuerpo, o incluso a cultivos bacterianos que se mueven y mutan de manera constante, permitiendo así que la acción del cuerpo se abra a otros mundos. En tanto, en el caso de *Reflejos en el ojo de un software* (2021) donde el ser avatarico nace a través del contacto directo entre lo humano y el *software*, por medio de datos biométricos extraídos de una fotografía plano general de mi cuerpo desnudo, generando a partir de ello una corporalidad imaginada por la virtualidad, remitiendo a un

cuerpo concreto pero ficcionalizado, es decir, se cuenta con un origen cerrado cuyo futuro se torna abierto, utilizando el plano ficcional como un germen de devenir. En este sentido, la especulación se relaciona a la acción del *software* sobre el cuerpo, existiendo por un lado, ciertos errores de lectura de las formas, y por otro, la deformación de la corporalidad a partir de un imaginario construido por la agencia de internet a través de inteligencia artificial, ocasionando que la copia avatarica se aleje de la matriz para constituir un otro desbordado.



Fig. 27 *Laboria Cuboniks*. (s.f). Conceptos. Registro extraído de la página web oficial del colectivo.

De esta manera, la entrada a un feminismo monstruoso generó que la investigación apuntara a descubrir esos otros feminismos marginalizados/menos normados, dando paso a la aparición de el segundo referente: el colectivo *Laboria Cuboniks*, grupo de trabajo xenofeminista nacido el año 2014, el cual según indica su página web oficial apunta a “desmantelar el género y acabar con la naturaleza como garante” (s.f), destacando como conceptos clave lo no humano, el futuro, el ciberfeminismo, la biopolítica y el cuidado, entre muchos otros que emanan de la colectividad. La creadora es Helen Hester, quien en el año 2018 escribe *Xenofeminismo: Tecnologías de género y políticas de reproducción*, el cual ya fue abordado en un apartado anterior.



Fig. 28. Benítez, L, Pin, P. (2019). *Bio Trans Lab*. Registro extraído de Blog Caja Negra.

Con base en los postulados del xenofeminismo, se realizó *Bio-trans-lab* (2019). *Laboratorio abierto de gine(eco)logías hackeables en relación con la práctica xenofeminista* realizado por las investigadoras Laura Benítez y Paula Pin, planteando “la posibilidad de crear herramientas tecno-bio-políticas emancipadoras, que permitan reclamar el control sobre el acceso al propio cuerpo, el acceso a otra ginecología y la generación de materiales *DIY-DIT* de diagnosis que puedan configurar comunidades de conocimientos compartidos” (2019), lo que en la práctica se tradujo a cuatro sesiones de construcción de un microscopio para analizar los propios fluidos vaginales de las, les y los partícipes.

Por su parte, Paula Pin, artista y bio *hacker* que dicta el taller, posee un laboratorio casero móvil<sup>5</sup> cargado de herramientas recicladas, el cual construyó en la parte trasera de su auto para facilitar la realización de talleres y, con ello, el acceso a la autoexploración y autoconocimiento, permitiendo, por ejemplo, ingresar al interior del cuerpo a través del

---

<sup>5</sup> Más información al respecto en <https://www.youtube.com/watch?v=tjHomBM5deU>

*hackeo* de una *webcam* que observaría los microorganismos vaginales. La acción pretende que las mujeres y cuerpos gestantes puedan recuperar la agencia que les fue arrebatada a través de un largo proceso de acumulación originaria. Este fenómeno lo estudia en profundidad Silvia Federicci (2015) quien analiza los efectos de la caza de brujas en Europa y el colonialismo en el territorio americano, fenómenos que provocaron el quiebre de control reproductivo que quedaría al servicio de la acumulación capitalista.

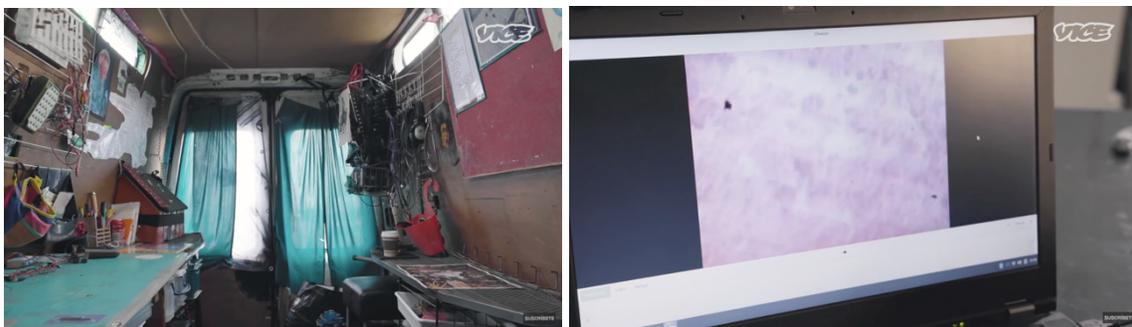


Fig. 29 Pin, P. (2019). Extractos *BiotransLab: El laboratorio ginecológico casero*. Registro VICE en Español.

Si bien esto pareciera alejarse de la presente investigación, constituye un ejemplo de la violencia ejercida sobre cuerpos que escapan a la norma, pues, de acuerdo a la autora, la noción de bruja apuntaba a todas aquellas mujeres que tuviesen conocimientos sobre reproducción, anticoncepción, aborto y una serie de cuestiones clave para el posicionamiento y bienestar de la mujer en la sociedad. En consecuencia, las brujas fueron nombradas de este modo porque escapaban a lo que debía ser una mujer, siendo categorizadas como monstruosas y, por lo mismo, peligrosas.

Por otro lado, la noción del laboratorio móvil se relaciona con la idea de un laboratorio de datos desde el cual extraer información de un cuerpo, para posteriormente ser analizada, componiendo a partir de ello la obra en cuestión. Si bien son dinámicas similares, la obra mencionada se enfoca en otros cuerpos y en dotar de agencia sobre la corporalidad propia a las, les y los partícipes del taller, en tanto la presente investigación se estructura totalmente en torno a mi propio cuerpo, enfocándose en la hibridación entre agencia humana y no

humana, entre lo performativo y lo medial, y centrándose en dicho espacio intersticial, que se relaciona estrechamente con lo afectivo y lo sensorial.

Tanto en *Laboria Cuboniniks* (2014-) como en *Bio-trans-lab* (2019) se evidencia el poder emancipador que puede otorgar la tecnología, corporeizando el xenofeminismo, tal como señala el postulado 0x00 de Xenofeminismo: Una política por la alienación: *Laboria Cuboniniks*: “No más repetición sin futuro en la espiral del capitalismo (...) Nuestro futuro requiere una despetrificación (...) que exige imaginación, destreza y persistencia..” (s.f), en consecuencia, ambas propuestas apuntan a desbordar la repetición de lo mismo, abriendo paso a otros devenires.

La preocupación por construir otros futuros, despetrificar el presente e imaginar sus posibilidades constituyen la base de la investigación, ya que la construcción de monstruos por medio de la tecnología permite generar un bestiario xenofeminista que desborde la mismidad, dando paso a otras formas, relaciones y corporalidades, abarcando desde un cuerpo sonoro desbordado y conformado de múltiples fuentes vitales como lo es *Abecedario Monstruoso* (2021), hasta *Cuerpos Híbridos* (2020), obra que produce una corporalidad virtual, que acoge y entremezcla dos cuerpos en lejanía.



Fig. 30 Dewey-Hagborg, H. (2012-2013). *Stranger Visions*. Registro extraído de la página web oficial de la artista.

Como último referente a abordar en este apartado se encuentra la artista y bio *hacker*, Heather Dewey-Hagborg, en específico la obra *Stranger Visions* (2012-2013), proyecto que fue producido con el apoyo de Eyebeam y la tutoría de Genspace y Advanced Media Studio de NYU.

En cuanto a la obra la artista señala:

“In *Stranger Visions* I collected hairs, chewed up gum, and cigarette butts from the streets, public bathrooms and waiting rooms of New York City. I extracted DNA from them and analyzed it to computationally generate 3d printed life size full color portraits representing what those individuals might look like, based on genomic research. Working with the traces strangers unwittingly left behind, the project was meant to call attention to the developing technology of forensic DNA phenotyping, the potential for a culture of biological surveillance, and the impulse towards genetic determinism.” [En *Stranger Visions* recogí pelos, chicle masticado y colillas de cigarrillos de las calles, baños públicos y salas de espera de la ciudad de Nueva York. Extraje ADN de ellos y lo analicé para generar computacionalmente retratos a todo color impresos en 3D que representan cómo podrían ser esos individuos, basados en la investigación genómica. Trabajando con las huellas que extraños dejaron atrás sin darse cuenta, el proyecto tenía la intención de llamar la atención sobre el desarrollo de la tecnología de fenotipado forense de ADN, el potencial para un cultivo de vigilancia biológica y el impulso hacia el determinismo genético.] (s.f)



Fig. 31 Dewey-Hagborg, H. (2012-2013). *Stranger Visions*. Registro extraído de la página web oficial de la artista.

Heather Dewey-Hagborg crea de este modo una ficcionalización de los cuerpos latentes que encuentra a través de huellas de ADN, recalcando que son visiones extrañas y no constituyen la realidad de manera absoluta, pues los rasgos establecidos en los rostros responden a un porcentaje de probabilidad, obteniendo de este modo ideas generales de la persona en cuestión, obviando además otros factores como la edad, el género e incluso la influencia ambiental, junto a una serie de otros elementos.

Además, la artista propone que la obra es una visión del futuro probable. Paradójicamente dos años después de generada surge *Parabon NanoLabs*, un servicio de *snapshot* de ADN, el cual es usado por la policía de Estados Unidos, aún cuando este procedimiento posee una carga racial importante. Es decir, a pesar de la evolución en el desarrollo de tecnologías, estas siguen replicando estereotipos y discriminaciones anteriores, preservándolas en el tiempo. Esta característica se relaciona a la construcción de *Reflejos en el ojo de un software* (2021) ya que el *software* PIFullHD a través de la interpretación de datos biométricos réplica parámetros normalizadores y los incorpora en la corporalidad virtualizada, dando cuenta del conflicto que supone el entrenamiento de una inteligencia

artificial, pues a pesar de que el archivo de internet es ultra rico, los motores de búsqueda que alimentan la i.a se encuentran limitados por el acervo cultural, lo que genera que se preserven los prejuicios corporales.

La principal causa para incorporar *Stranger Visions* (2012-2013) en el presente escrito es que la artista, a través del exceso del cuerpo engendra réplicas especulativas, situando la corporalidad como matriz de información, cuyos datos interpreta con ayuda de la tecnología, ciencia y de las máquinas, logrando rostros posibles y con ello, una crítica aterradora en torno al biocontrol. A través de un método similar, la investigación *Topografías Monstruosas* crea seres posibles por medio de datos biométricos, sonoros y visuales, que una vez recolectados sirven como materia prima para el nacimiento de monstruos. Así, se pretende posicionar la otredad y los cuerpos no hegemónicos en un espacio seguro, reivindicativo y abierto a la diferencia que permite denotar la agencia de la máquina y lo virtual, y las posibles implicaciones que emanan de ello.

Por otro lado, Heather Dewey-Hagborg en 2017 realizó una obra de carácter similar a *Stranger Visions* (2012-2013) llamada *Probably Chelsea*, en la cual a través de la misma técnica de replicación, genera 30 rostros posibles de Chelsea Manning, mujer transgenero encarcelada en una prisión militar masculina por filtrar información a *WikiLeaks*.

En su página web oficial la artista señala que la obra:

“shows just how many ways your DNA can be interpreted as data, and how subjective the act of reading DNA really is (...) It is a refutation of outmoded notions of biologically inscribed identity and a testament to the commonality of all, a molecular solidarity that is clearly present even at the cellular level” [muestra en cuántas formas su ADN puede interpretarse como datos y cuán subjetivo es realmente el acto de leer ADN (...) Es una refutación de nociones anticuadas de identidad inscrita biológicamente y un testimonio de lo común de todos, una solidaridad molecular que está claramente presente incluso a nivel celular] (s.f)



Fig. 32 Dewey-Hagborg, H. (2017). *Probably Chelsea*. Registro extraído de la página web oficial de la artista.

Así, la acción permite ver el sesgo biologicista como un sinsentido ante la abrumadora cantidad de posibilidades de expresión del ADN y del género, entrando en directa relación con la presente investigación, pues ambas se basan, precisamente, en la producción de otras lecturas en torno al cuerpo, las cuales permitan construir otras realidades y/o ficciones. En particular, la obra se acerca a *Cuerpo híbrido* (2020) obra en la que el género se torna altamente fluido, múltiple y a veces inexistente, poniendo en crisis las categorizaciones fijas y binarias.

Por otro lado, un elemento importante de *Probably Chelsea* (2017) es el montaje en la sala de exhibición, pues los rostros se encuentran suspendidos en el espacio, moviéndose mínimamente, produciendo un fenómeno similar a la respiración y con ello, aumentando el carácter perturbador de la obra al provocar que la multitud de máscaras cobren algún grado de corporalidad. En este sentido, la creación de todas las obras realizadas tienen en común la exploración en torno a diversas y particulares formas de vitalidad.

En *Cuerpo híbrido* (2020) el movimiento es mínimo pero significativo, y se basa en cuestiones orgánicas de un rostro, como la respiración y el parpadeo. Esto sucede con cierta distancia temporal y, cuando ello ocurre, rompe el carácter fotográfico de la obra, posicionándose entre una imagen fija y una en movimiento. Este carácter intersticial también corresponde a un estado de fluidez que envuelve toda la obra en un constante vaivén y diálogo entre géneros, imagen y sonido.

Por su parte en *Reflejos en el ojo de un software* (2021) el cuerpo virtualizado vibra de manera regular, pues fue producido a partir de la noción del movimiento constante que emana de la plataforma vibratoria, esto dota a la corporalidad de fluidez y de una incipiente vitalidad, la cual resulta perturbadora, debido a que el movimiento generado posee un comportamiento errático y poco orgánico. En cuanto a *Cultivo de posibles* (2021) el movimiento se torna orgánico y es generado por la agencia del cuerpo mediado a través del código, ya que este produce un *glitch* movedizo que desgarrar la imagen. En tanto *Abecedario Monstruoso* (2021), es realizado en su totalidad a través de la vibración, la cual se propaga en el espacio y por ende, posee mayor potencialidad de viaje.

Las referencias aquí analizadas desbordan el imaginario normalizador de cuerpos e identidades, por ello permiten otras posibilidades que expanden la concepción de lo humano. En el caso de *Por un feminismo monstruoso* (2015) por medio del potencial de lo monstruoso como ente desestabilizador de las estructuras prevalecientes y naturalizadas. En cuanto a *Laboria Cuboniniks* (2014-) y *Bio-trans-lab* (2019) ambas posibilitan entender la tecnología como una forma de recuperar la agencia y construir otros futuros a través de la imaginación-acción. En tanto, *Stranger Visions* (2012-2013) posiciona rostros probables que nos enfrentan cara a cara con el futuro cercano y también con la carga histórica del control sobre los cuerpos. Finalmente *Probably Chelsea* (2017) mediante una abrumadora cantidad de lecturas del material genético crea una desviación de la unicidad, abrazando otros rostros posibles y con ello a la diversidad que implica lo vivo.

Las obras/acciones mencionadas abordan múltiples corporalidades, desde voces vibrátiles y fluidos que manchan la norma, hasta fluidos que son mediados por la tecnología, permitiendo por ejemplo recuperar la agencia corporal arrebatada, o incluso demostrar la

cantidad de posibilidades de expresión que contiene el ADN. Lo que me permitió entender que el activismo y la ficción pueden en conjunto ser una herramienta político-artística que active otras maneras de hacer y de generar relaciones entre materialidades, vitalidades y convicciones. Es decir, el entramado de gérmenes e infecciones articulado permeó por completo la investigación, encaminándola a un futuro impredecible, desbordante y monstruoso, guiado por completo desde la práctica artística.

## Cap. 7 BLOB 179: Controle su peso

FARMACIA DE VERDAD  
FARMACIAS  
**Cruz Verde** 

AV. JOSE PEDRO ALESSANDRI # 1166  
ÑUÑO A

KB SERIE: 5879

---

**SUS MEDIDAS**

Peso.....84,7 kg  
Estatura.....159 cm

---

**REFERENCIAS**

Peso normal entre:  
46,8 kg-62,9 kg

Su **I**ndice de **M**asa **C**orporal es de 33,5 kg/m<sup>2</sup>. Normalmente ha de estar entre 18,5 y 24,9.

---

27/09/21, Lunes.....17:02:44

Esto no es un acto médico.

- No se automedique.
- Controle su peso.
- Consulte regularmente a su médico o farmacéutico.

Fig. 33 Inostroza, V. (2021). Datos biométricos. Archivo propio.

El exceso y desborde de lo vivo condujeron a pensar en el sudor como material para crear un último monstruo, el cual nacería nuevamente desde la imposición del ejercicio y el borrado de lo sobrante. Los datos biométricos esta vez fueron obtenidos por una báscula de farmacia que entregaba en cifras exactas el peso, la altura, el IMC<sup>6</sup> y sus índices “normales”, acompañado de un mensaje final a modo de advertencia: “Controle su peso”. En este simple documento se deja en evidencia a través del lenguaje la importancia que se le da a la normalidad y al control, siendo el peso y sobre todo el IMC constructos

<sup>6</sup> Cuya fórmula es:  $IMC = \text{kg./m}^2$

reguladores que preservan la normalidad, la cual es asumida como a símil a saludable. Por su parte, el exceso de peso se encuentra relacionado a la anormalidad y el descontrol, ambas características que se suelen asimilar a lo monstruoso y a lo peligroso, y que en consecuencia a mis 29,85 kilos “sobrantes” parezco corporizar.

En cuanto al IMC este cumple la función de estandarizar pesos y dimensiones corporales, Lux Moreno, filósofa y activista gorda profundiza en ello e indica que los índices biométricos:

“surgieron como una técnica de control que cuantifica, a través de técnicas matemáticas y estadísticas, ciertos tipos de comportamientos y especificidades corporales (...) la introducción de la estadística en la práctica médica cimentó los modos de entender los cuerpos por medio de generalidades fisiológicas. Con este movimiento, la mediación del peso de una persona se transformó en una evidencia para determinar si cumplía o no con los parámetros estandarizados que se consideraban normales". (Moreno, p. 77)

Se genera una homogeneización en la comprensión de las corporalidades, asumiendo un modelo europeizante y colonial. Junto con ello, el peso y las dimensiones corporales se establecen como características (híper)visibles y acusatorias que son asociadas no solo a la enfermedad, sino que también al descontrol, a la falta de moderación y a un conjunto de características que remiten a la construcción de lo salvaje, comprendiendo lo civilizado como el cumplimiento a dichas normalizaciones.

Moreno (2018) sostiene que “Si esas consideraciones se extendieran a nivel global y se trazaran marcando la intersección entre etnia, lugar geopolítico y clase social, entre otras variables, el consenso sobre IMC desaparecería debido a las infinitas variaciones que se presentan en esa diversificación" (p. 81), generando de este modo un quiebre en la supuesta universalidad de dicho índice al asumir ciertas condiciones “ideales” para su aplicabilidad, comprendiendo que este ideal apunta a personas blancas, europeas y de clase media/alta.

De hecho, en Argentina este año comenzó a realizarse un estudio antropométrico el cual permitirá generar una tabla de tallas con medidas argentinas, en el contexto de la aplicación efectiva de la ley N° 27.521 “Ley de Talles” proclamada el año 2019. El estudio se basa en determinar la altura, el peso y ciertas dimensiones corporales a través de un scanner 3D que determina entre 300 a 400 medidas por medio de sensores infrarrojos, generando un modelo digital 3D de las personas analizadas. En este caso concreto, los datos antropométricos buscan evidenciar la realidad corporal argentina, incluyendo a todos los géneros, talles y edades (sobre los 12 años), alejándose de la homogeneización y el colonialismo corporal.



Fig. 34 Infobae. (2021). Proceso y resultado de scanner corporal antropométrico. Registro extraído de Infobae.

Esto se relaciona estrechamente con los planteamientos de Brigitte Baptiste (2018) bióloga transfeminista que sostiene “no hay nada más queer que la naturaleza”(07:55), aún cuando el humano la fragmente y homogenice para su comprensión y provecho.

“acabamos pensando que el mundo y la naturaleza es una especie de brócoli, de verde genérico. Y fíjense Uds. cómo a veces las políticas ambientales están constituidas por la conservación del verde sin realmente entender que lo que está pasando en el mundo es un constante arreglo y cambio de las especies que se están relacionando y están evolucionando activamente. Realmente ese ejercicio de simplificación del mundo, de distanciamiento del mundo, ha llevado a que

construyamos una perspectiva tremendamente homogénea del mismo. Una perspectiva en la cual la diversidad, la diversidad de género y la diversidad sexual, no son importantes.” (Baptiste , 2018, 06:04).

El verde genérico que se asume como único color de lo natural se desborda en una gama inmensa de colores y tonos, un fenómeno similar ocurre con los cuerpos que en su diversidad rebosan los límites impuestos. Abrazando dicha característica diversa de lo natural y lo corporal me adentré en la exploración del mundo microscópico y en específico, de los seres que co-existen en mí, generando que la investigación se amplíe fuera de los márgenes estrictos de lo humano.

Un primer hallazgo fue BLOB, apodo para referirse a *Physarum Polycephalum*, un tipo de moho de muchas cabezas, el cual actúa como una mezcla entre hongo y animal, con la peculiaridad de poseer 720 sexos y que en un día puede duplicar su tamaño, extendiéndose y moviéndose con rapidez.



Fig. 35 BBC. (2019): BLOB. Registro extraído desde la página web oficial de BBC.

Además, BLOB refiere a *Binary Large Object*, es decir, objeto binario grande, un concepto utilizado para referirse a un elemento grande de datos que está almacenado en una base de

datos con código binario. El alcance de nombres permite pensar que BLOB es un ser extraño, grande, con múltiples géneros, en constante movimiento, con una cantidad infinita de datos en expansión, siendo el nombre ideal para el último ser monstruoso.

*BLOB 179* consistió en realizar un cultivo bacteriano con el sudor de mi cuerpo luego de 10 minutos de ejercicio en una plataforma vibratoria y de este modo poder visualizar el proceso de generación de colonias bacterianas en una cierta cantidad de tiempo. Este fue delimitado por una traducción numérica que indica la cantidad de horas a permanecer sobre la plataforma vibratoria y de este modo poder bajar la cantidad de peso necesaria para adecuarse al estándar “normal” que determina el IMC. Se calculó que en los 10 minutos que dura una rutina se bajan aproximadamente 98 calorías, para bajar 1 kg. se necesitan 36 sesiones lo que equivale a 6 horas sin parar, siguiendo la misma lógica, para obtener el peso “ideal” de 54,85 kg. Debería bajar 29,85 kg., es decir, dedicar exclusivamente a ello 179 horas, lo que equivale a 7 días y medio.

Para traducir esta cantidad de tiempo a algo concreto y vital, se creó un cultivo bacteriano y se registró su crecimiento en dicha cantidad de días. Para esto se generó un caldo de cultivo, es decir, un ambiente propicio para la proliferación de microorganismos, el cual estaba compuesto de caldo vegetal y agar agar, sustancia gelatinosa compuesta por algas rojas trituradas. La agencia de estos dos elementos sumado a la muestra de sudor condujeron a la inminente aparición de un cultivo bacteriano. De esta manera, el sudor emanado por lo humano, convive con un medio vegetal y deviene bacteria, adquiriendo un carácter indefinido.

Donna Haraway (2019) señala que “seguir con el problema requiere generar parentescos raros: nos necesitamos recíprocamente en colaboraciones y combinaciones inesperadas, en pilas de compost caliente. Devenimos-con de manera recíproca o no devenimos en absoluto” (p.24), lo que deja en manifiesto que los parentescos interespecie provienen de un sistemas de afectos y cercanías extrañas, que conducen a fertiles devenires, a parentescos productivos y no (necesariamente) reproductivos.

En este punto y debido a múltiples encuentros, se volvió evidente la cercanía con el bioarte, el cual es entendido como una práctica artística ligada a la biotecnología, de

manera más específica se comprende que “el Bioarte trabaja sobre la vida con la vida misma como medio, como material artístico.”(Benítez, 2013, p.11), es decir, la vida ya no solo es representada, sino que también creada, alterada e incluso expandida.

Originalmente, los cultivos bacterianos se realizan ante la sospecha de una infección u anomalía, detectando bacterias perjudiciales, las cuales al ser de pequeño tamaño no pueden ser analizadas de manera aislada, sino que como colonias, es decir, como un grupo de seres vivos que se organizan en bases cooperativas. Sin embargo, este ejercicio claramente no posee un carácter diagnóstico/ utilitario, sino que se realiza como un proceso de transmutación que utiliza el desecho como germen de vitalidad y a su vez, denota el tiempo a través del desarrollo de lo vivo.

De este modo, el carácter duracional y especulativo adquiere un fuerte protagonismo dentro de la operación artística, ya que el dato biométrico deja en evidencia el exceso, el cual es traducido en tiempo. De este modo el tiempo ficcionalizado remite a la cantidad de horas necesarias para quemar el peso “sobrante”, generando cifras imposibles de concretar por la implicación corporal que significaría estar 7 días y medio sobre una plataforma vibratoria, pero que sí resultan tiempos prudentes para la generación bacteriana, conformando un incipiente monstruo de pequeño tamaño que crece y muta, utilizando el exceso como productor de vida y no de muerte.

El sudor es el componente principal de la obra, pues remite de manera inmediata a lo vivo y a lo sobrante, a un desecho que no puede ser fácilmente contenido y cuya composición es variable de acuerdo a las cantidades de agua, minerales, lantano y urea que el cuerpo posee en determinado momento. Genietta Varsi, escultora peruana realiza la obra *Limpieza y salud urbana: desahogo de las aguas* (2019) en la cual enlaza los fluidos del territorio y del cuerpo, generando un laboratorio de sudores que hace visible las relaciones generadas a través de este elemento.

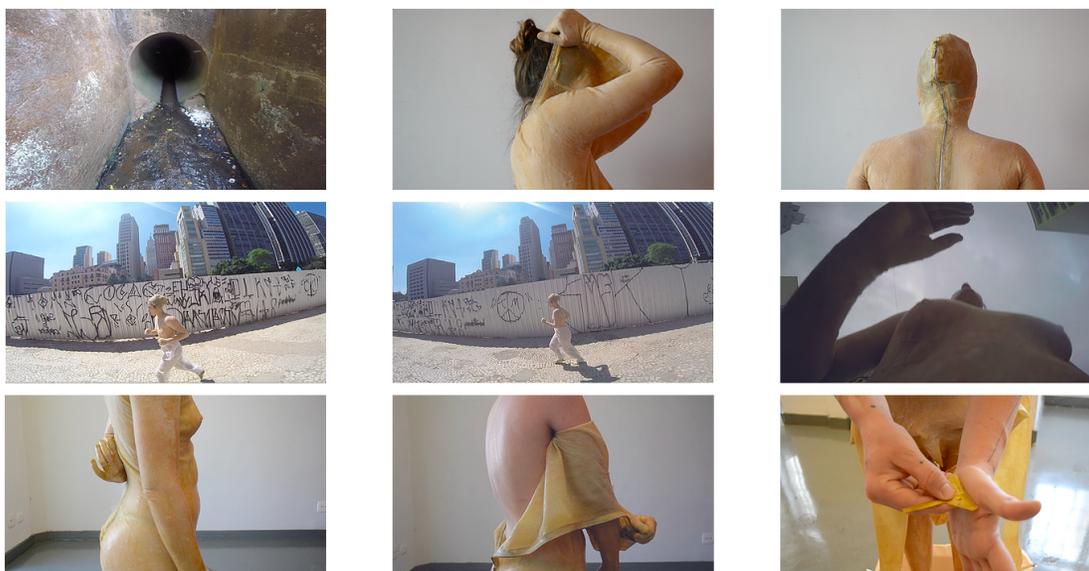


Fig. 36 Varsi, G. (2019). Limpieza y salud urbana: desahogo de las aguas. Registro extraído de la página web oficial de la artista.

Por otro lado, el sudor es un fluido corporal que regula la temperatura, generando un sistema de *feedback* entre cuerpo y medio, Froese (2016) explica este fenómeno:

Una vez que nuestro cuerpo se calienta demasiado, empieza a sudar, y la evaporación del sudor tiene un efecto de enfriamiento en nuestra piel. ¿Pero qué

pasa cuando esta retroalimentación negativa no sirve? Si el cuerpo se sobrecalienta, va a llegar un punto en el que colapse e incluso muera. Sin embargo, antes de este momento final vamos a empezar a sentir malestar y vamos a tratar de reducir el impacto del calor de otra forma. Podemos abrir ventanas, apagar el sistema de control de la temperatura que funciona mal (...) notable capacidad indefinida de adaptación ( p. 55).

La adaptación es pensada como aquella necesidad de crear y mantener un medio estable que preserve la vida y su organización, en este sentido Varela (1998) sostiene que “los sistemas vivos son máquinas autopoieticas: transforman la materia en ellos mismos, de tal manera, que su producto es su propia organización” (p.73). El cultivo bacteriano realizado puede ser abordado como un ser autopoietico, al igual que ciertas máquinas, sistemas de inteligencia artificial, ambientes orgánicos o virtuales, animales y en general, seres vitales con capacidad de adaptación, ampliando de este modo aquello que se considera vivo, resultando imprescindible volcarse hacia un pensamiento tentacular que se extienda a otras posibilidades de comprensión de mundo.

Por su parte, Donna Haraway (2019) actualiza y desborda el término, utilizando el concepto de simpoiesis para referirse a “configurar mundos de manera conjunta, en compañía. La simpoiesis abarca la autopoiesis, desplegándola y extendiéndola de manera generativa” (p.99), dejando en evidencia que ningún ser puede ser autosuficiente en sí mismo, sino que deviene con, es parte de una reproducción colectiva y entramada, alejándose de la idea de individuo para abrazar la colectividad.

Por otro lado, resulta importante cuestionar el ocularcentrismo, es decir, el sistema en el cual la visión goza de total soberanía sobre los demás sentidos, ya que se ha instaurado la idea de que aquello que no se ve a simple vista no existe o posee un menor valor, lo cual también es extensible a toda una comunidad disidente que queda por fuera de los márgenes de representación. La obra apuesta a situarse activamente en el presente, apuntando hacia

un futuro y remitiendo a un pasado que no fue cuestionado, desafiando lo que estuvo y está impuesto, poniendo en crisis el antropocentrismo y la gordofobia, dos sistemas estructurales que son cimentados en la violencia, jerarquía e invisibilización de otros cuerpos y vidas.

En términos concretos, se generó un registro de cada fase del cultivo bacteriano a través de un sistema compuesto por una cámara digital, un trípode, una luz fija y un disparador automático el cual permitió registrar el crecimiento de este ser cada una hora, generando 179 fotografías. Con dicho material primero se generó un *timelapse*, donde se visualizaba la conformación de colonias, apareciendo una estructura que mutaba y que respiraba, pues se generó un microclima entre el vidrio de la cápsula petri que contenía el cultivo, el calor de la luz fija sobre este y la materia en sí misma.



Fig. 37 Inostroza, V. (2021). Proceso *Cultivo de posibles*. Archivo propio.

Si bien el resultado evidenciaba el proceso de conformación de colonias, la imagen final se constituyó como una huella que denota vitalidad, ya que remitía a un momento específico en la captura del cultivo. De esta manera la imagen fue trabajada gráficamente, enfocándose en una colonia en específico, la cual se aisló eliminando el fondo y las colonias adyacentes. En un trabajo de postproducción fue llevada a escala de grises para

posteriormente ser convertida en un mapa de bits generando un tramado de difusión, lo cual permitió evidenciar una retícula orgánica y abstracta que la imagen original ya poseía, obteniendo de este modo un resultado acuoso, líquido, volumétrico y vital, remitiendo a un cuerpo fluido y extendido.

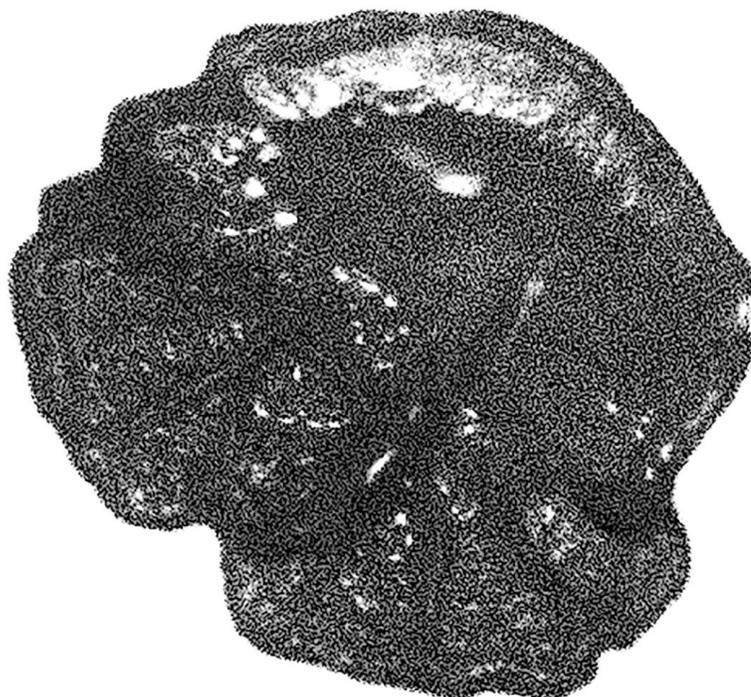


Fig. 38 Inostroza, V. (2021). *BLOB 179*. Archivo propio.

Evidenciando el proceso de conformación de obra, la etapa primaria constó en materia orgánica, viva y fluida, es decir materia concreta, la cual fue generada a partir de un proceso ficcional de traducción de peso a tiempo. La segunda etapa consistió en la mediación tecnológica llevada a cabo por el registro fotográfico, en donde lo orgánico vivo

fue trasladado a imagen digital. La tercera etapa tuvo relación con la manipulación del resultado, dando cuenta del origen binario de la imagen, generando a partir de ello un patrón reconocible que entremezclaba la colonia y la trama del pixel, permitiendo visibilizar la mediación tecnológica, la cual determina nuestra comprensión, percepción y acceso a lo vivo, y que por ende nunca es neutra.

Como cuarta etapa se propone volver al inicio, al cuerpo sudoroso, frágil y perecible, tomando lo vivo como respuesta para preservar la vida. Esto fue realizado a través de la técnica litográfica debido a su carácter duracional, procesual y orgánico, comprendiendo la piedra litográfica como un ser con agencia propia.

La piedra litográfica es un tipo de caliza compuesta por arena petrificada y compactada, originada en lechos marinos en el periodo jurásico y cretácico, es decir, posee un carácter fósil y cargado de historia, siendo un medio altamente adecuado para volver a los comienzos. Junto con ello, la piedra litográfica posee poros similares a la piel, constituyendo un otro cuerpo permeable que recoge, reproduce y altera la información. Además, para el proceso litográfico el agua juega un papel fundamental para hacer aparecer la imagen desde la tinta, remitiendo de este modo al sudor, lo que se suma a que la piedra debe estar en todo momento húmeda a la hora de ser impresa, generando una relación entre la vitalidad y lo acuoso.

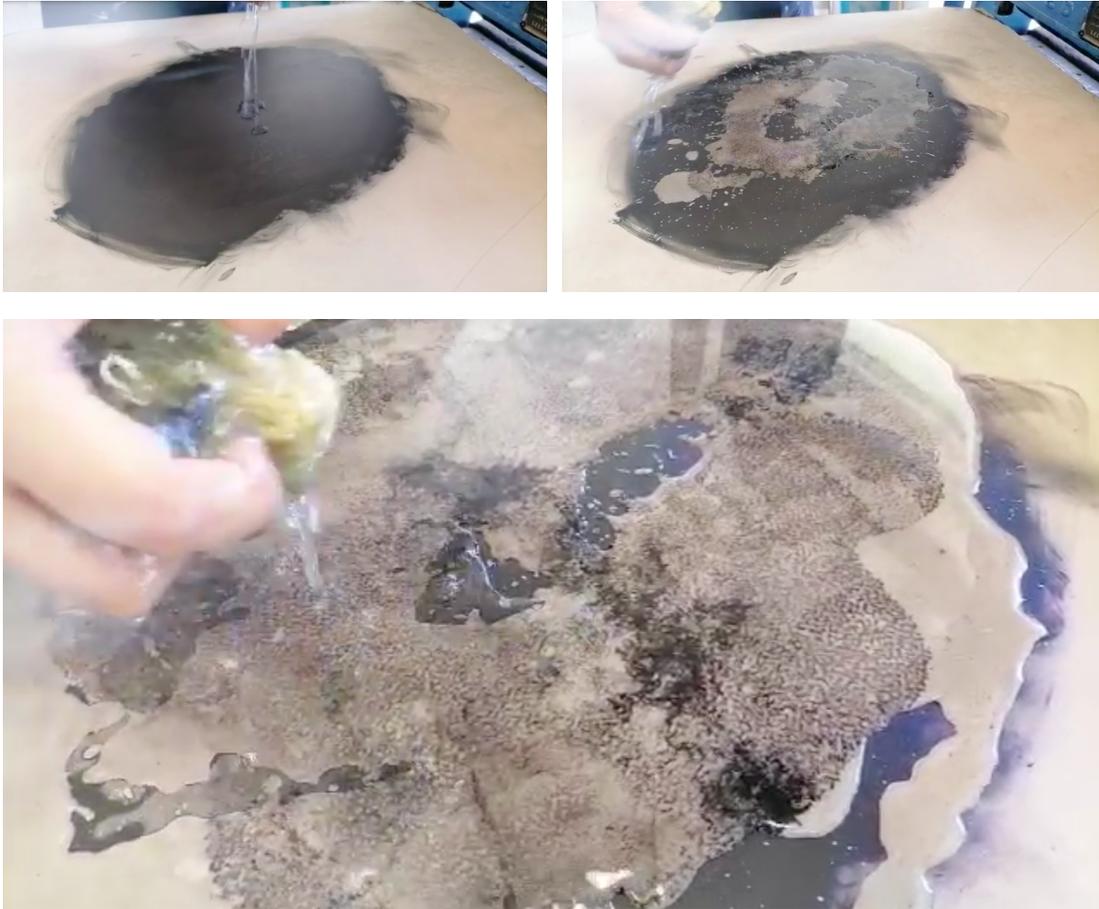


Fig. 39 Inostroza, V. (2021). Proceso de impresión litográfica *BLOB 179*. Archivo propio.

De manera concreta la acción total considerando el traspaso, fijación e impresión duró 3 semanas, en las cuales la piedra litográfica fue trabajada, para finalmente obtener una imagen del cultivo bacteriano seleccionado, la cual se transformó significativamente, ya que la acción de la piedra litográfica, la tinta y el agua generaron que el resultado sea distinto a la imagen digital generada, es decir, la materialización de lo digital ocasionó una mutación en el *BLOB 179*.



Fig. 40 Inostroza, V. (2021). P/A *BLOB 179*. Archivo propio.

Uno de los cambio más notorios es la diferencia tonal en las distintas zonas de la composición, lo cual se debió a como el tóner se aferró en la superficie de la piedra de manera desigual, generando que algunas zonas queden más marcadas que otras, lo cual se sumó a un declive que contenía la piedra de forma natural, lo que aumentó la diferencia tonal. Otro cambio importante es que se generó una cruceta en la imagen, lo cual se trató de disimular a través de alteración manual y directa con lápiz de cera y duco, lo que suma un componente ficcional, ya que se generaron formas y tonos diferentes al resultado original.

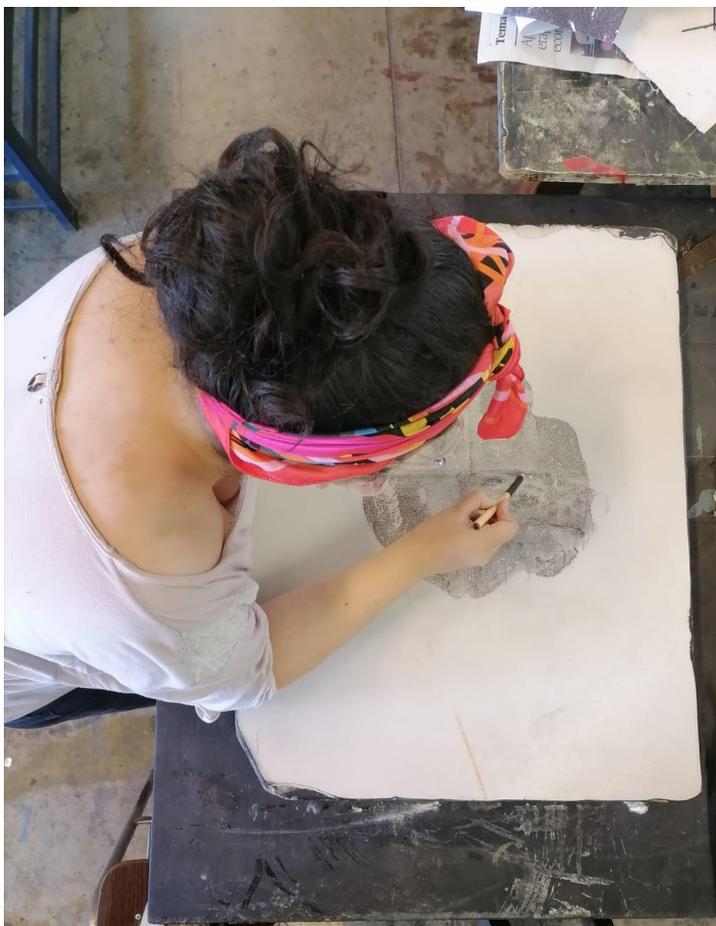


Fig. 41 Inostroza, V. (2021). Intervención manual *BLOB 179*. Archivo propio.

La tercera alteración fue premeditada, ya que en el proceso de impresión se buscó reventar la imagen y que esta desbordara los márgenes de la figura, apareciendo fantasmas en ciertas zonas, los cuales fueron conformados por medio de limpieza controlada y manual. Todas estas alteraciones, premeditadas o no, fueron aceptadas y entendidas como parte del proceso litográfico, ya que la piedra se apropió de la imagen y la convirtió en algo distinto, adquiriendo un carácter más pictórico y fluido. De esta manera, la imagen unificada y

monotonal se desbordó en diversas conformaciones y tonos, surgiendo la necesidad de brindar una atención singular a cada fragmento.

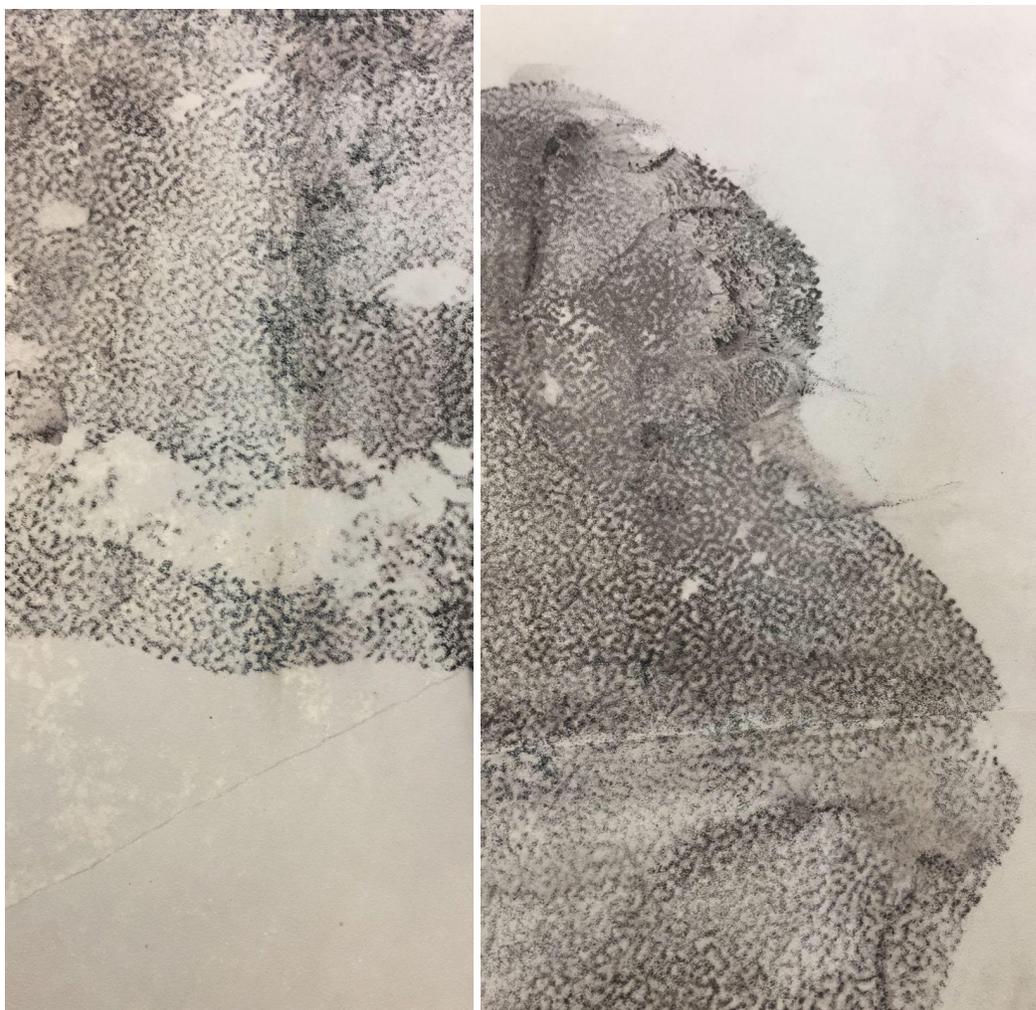


Fig. 42 Inostroza, V. (2021). Detalle piedra litográfica *BLOB 179*. Archivo propio.

Para esto se recurrió nuevamente al mundo microscópico, acudiendo a un microscopio/lupa de bolsillo x60 con luz led integrada, lo cual permitió indagar y navegar por el grabado, descubriendo sus singularidades, por ejemplo, en cómo la tinta cambia según su concentración, en cómo las formas se desbordan, o incluso en cómo actúa el papel a lo largo y ancho del grabado, sumado a un conjunto de otras cuestiones afines. Esto además de permitir un foco en las materialidades enfatiza el rol del espectador, pues este podrá

sumergirse en dichas conformaciones según su interés. En este sentido, esta parte de la obra puede ser entendida como una quinta etapa, ya que a través de lo microscópico emana lo instalativo, ya que el grabado debe ser posicionado en un espacio, sugerido con una luz y visualizado con un elemento externo, el cual se entenderá como un dispositivo mediador entre la copia litográfica y la mirada de un otro, volviendo nuevamente al inicio, al contacto estrecho con lo humano y con la emergencia de otros mundos invisibles.

De este modo, a través de numerosas mediaciones y traducciones la obra ha mutado, pasando por distintos estados y relaciones, conformando un gran entramado en el cual la mediación tecnológica es la estructura fundamental de la imagen, pero que sin embargo se torna invisible a lo largo del proceso, entendiendo este como un gran viaje sin rumbo, en donde lo importante no es la meta sino el camino, el proceso de mutación.

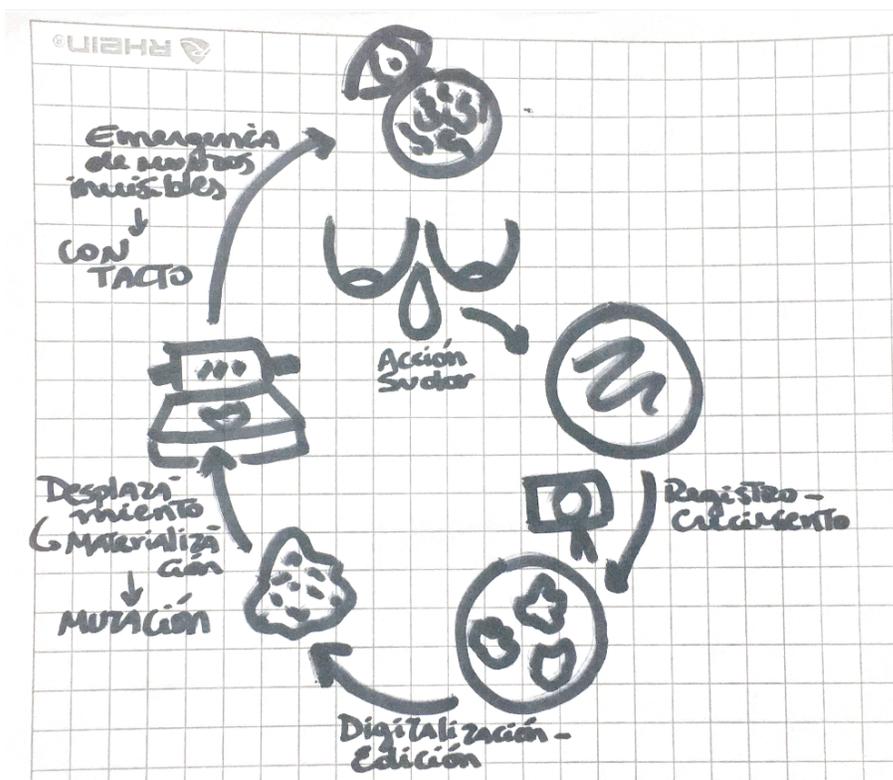


Fig. 43 Inostroza, V. (2021). Esquema BLOB 179. Archivo propio.





Fig. 44 Inostroza, V. (2021). Montaje *BLOB 179*. Archivo propio.

## Conclusiones finales

Mi cuerpo fue mediado numerosas veces a través de procedimientos, técnicas y tecnologías, lo cual significó la generación de velos, tramas transparentes que distanciaron el resultado de la matriz corporal, y también de la historia propia. Esto en cierta medida pudo implicar un enfriamiento, un distanciamiento del yo, pero también ocasionó un desborde de lo personal/individual entendiendo la afección como germen iniciador de otras producciones de sentido, regenerando la herida a partir de otras vitalidades, encuentros y ficciones.

De esta manera, la violencia sobre los cuerpos no hegemónicos y la rabia que ello conlleva se volcó en distintas maneras de desbordar la norma, de manera evidente las normas de género y belleza hegemónica, pero también las reglas implícitas y explícitas de los *softwares* que tienen como base la replicación de un modelo, reproduciendo cánones hegemónicos que perpetúan la normalización de los cuerpos, anulando la divergencia y la diversidad que implica lo vivo.

Por medio de múltiples encuentros con agencias no-humanas, tales como Siri, hydra, Edunia, BLOB, entre múltiples otras, la investigación fue ampliando su espectro y poniendo en crisis lo humano, comprendiendo que los cuerpos no son individuales y aislados, sino que se encuentran en un ecosistema variado y desbordante en el cual los constructos binarios, patriarcales y coloniales se vuelven aún más absurdos y obsoletos, por ejemplo BLOB y sus 720 sexos evidencian las diversas posibilidades y fluctuaciones de un ser. De este modo, cada *software* utilizado, cada autora y autor citados, cada obra referida, cada materia y aparato empleado, cada encuentro humano y no-humano, implicó una fuga en el camino previamente trazado, siendo la presente memoria un archivo de las huellas que dieron vida a la obra.

Los monstruos generados son finalmente un complejo entramado de veladuras y agencias, de pasados y futuros, de datos y fluidos, los que forman parte de un bestiario que ya no se presenta como una guía de los peligros a enfrentar, sino como un visionado de futuros posibles, de cuerpos que surgen desde mi cuerpo y se extienden hacia lo bacteriano, lo máquinal y lo avatarico. Además, el bestiario posibilita condensar posicionamientos críticos

en torno a problemáticas tales como la gordofobia, el borramiento del cuerpo en la tecnología, el biopoder y el control que suponen la sobrepoblación de datos, la normalización de cuerpos e identidades y una serie de otras cuestiones que se enmarcan en un sistema capitalista, cisheteropatriarcal, colonial y altamente tecnologizado, pero cuya potencia crítica ha sido anulada, lo que genera un replicamiento invisible del sistema preexistente.

Es por ello que la investigación exploró el cuerpo, el género y las tecnologías como entes potencialmente *hackeables*, utilizando lo fluido y lo ficcional que los caracteriza, para generar con ello otras formas de comprender, visualizar y desbordar lo humano, abrazando lo monstruoso, y con ello la generación de otros futuros, de mundos donde quepan muchos mundos (EZLN, 2003) y cuerpos donde quepan muchos cuerpos.

## Referencias bibliográficas

- Ayora, S. (2020). El control de los monstruos: obesidad y vigilancia en el siglo XXI. En Servitj, M. (Ed.), *Genealogía crítica de la violencia. Hacia la liberación del espacio político-religioso del cuerpo de las mujeres*. (pp. 273-288). CDMX, México: Universidad Iberoamericana.
- Benítez, L. (2013). *Bioarte. Una estética de la desorganización*. (Tesis doctoral, Universidad autónoma de Barcelona, Barcelona, España). Recuperada de <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/129126/lbv1de1.pdf>
- Bhabha, H. K (2002). La otra pregunta. El estereotipo, la discriminación y el discurso del colonialismo. En Bhabha, H. K., *El lugar de la cultura*. (pp. 91-105). Buenos Aires, Argentina: Manantial.
- Braga, C. (2020, noviembre). *Cicatriz en la cara de Narciso: Cuirestético-Activismos sudacas y la dispersión de la herida colonial*. Charla presentada en el ramo Teorías y problemáticas contemporáneas en las Artes Visuales, Santiago, Chile.
- Braidotti, R. (2005). *Metamorfosis hacia una teoría materialista del devenir*. Madrid, España: Akal.
- Braidotti, R. (2015). *Lo Posthumano*. Barcelona, España: Editorial Gedisa.
- Canclini, N. (1997). Culturas híbridas y estrategias comunicacionales. *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*, 3 (5), 109-128.
- Contreras, M. J. (2013). La acción tiene la palabra: las artes en la era de la posdisciplina. *Observatorio cultural*, (16), 8-13.
- Costa, F. (2018). Nuestros datos, ¿nosotros mismos?. En Ramírez V., Manonelles, L. y López, D. (Eds.), *Corporalidades desafiantes: Reconfiguraciones entre la materialidad y la discursividad* (pp.49-67). Barcelona, España: Universitat de Bcelona Edicions.
- Couchot, E. (2005, octubre). Medial Art: Hybridization and autonomy, Póster presentado al REFRESH! conference, Paris, Francia.

Despentes, V. (2007). *Teoría King Kong*. Santa Cruz de Tenerife, España: Editorial Melusina.

Dewey-Hagborg, H. (2009-2021). En *Probably Chelsea*. Recuperado de <https://deweyhagborg.com/projects/probably-chelsea>

Dewey-Hagborg, H. (2015). *Sci-fi Crime Drama with a Strong Black Lead*. En *The New Inquiry*. Recuperado de <https://thenewinquiry.com/sci-fi-crime-drama-with-a-strong-black-lead/>

Dewey-Hagborg, H. (2009-2021). En *Stranger Visions*. Recuperado de <https://deweyhagborg.com/projects/stranger-visions>

EZLN, (2003). En *Palabras del Sup para la Mesa Redonda «De la Cultura Subterránea a la Cultura de la Resistencia»*. Recuperado de <https://enlacezapatista.ezln.org.mx/1999/10/26/palabras-del-sup-para-la-mesa-redonda-de-la-cultura-subterranea-a-la-cultura-de-la-resistencia/>

Federici, S. (2015). *Calibán y la bruja: Mujeres, cuerpo y acumulación originaria*. (2ª ed.). Buenos Aires, Argentina: Tinta Limón.

Felizi, N., Zaragoza, L. (2018). *Manifiesto por algoritmas hackfeministas*. En Zafra R., López-Pellisa, T. (Eds.), *Ciberfeminismo: De VNS Matrix a Laboria Cuboniks*. (pp. 72-79). Barcelona, España: Holobionte Ediciones.

Froese, T. (2016). *De la cibernética a la nueva ciencia cognitiva*. *Revista de la Academia mexicana de Ciencias*, 67 (1), 42-51.

Haraway, D. (2019). *La Promesa de los Monstruos*. Salamanca, España: Holobionte Ediciones.

Haraway, D. (2020). *Manifiesto Cyborg*. Santiago, Chile: Tresquinze Editorial.

Haraway, D. (2019). *Seguir con el problema: Generar parentesco en el Chthuluceno*. Buenos Aires, Argentina: Consonni.

- Hayles, K. (1999). *How we became posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago, EUA, Londres, UK: The University of Chicago Press.
- Hester, H. (2018). *Xenofeminismo: tecnologías de género y políticas de reproducción*. Buenos Aires, Argentina: Caja Negra Editora.
- HTNM Panel. (5 dic 2017). "New Ecologies of Mind" with Yuk Hui, and Luciana Parisi. [Archivo de video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=4hjfutR2N7o>
- Ibáñez, R.(2020) El "monstruo de las toallitas": relacionalidad material en el Antropoceno. *Política y Sociedad*, 57 (2), 375-393.
- Jasso K. (2008). *Arte, tecnología y feminismo nuevas figuraciones simbólicas*. Ciudad de México, México: Universidad Iberoamericana.
- Laboria Cuboniks. (s.f). En *Xenofeminismo: Una política por la alienación: Laboria Cuboniks*. Recuperado de [https://laboriacuboniks.net/wp-content/uploads/2019/04/20150903-xf\\_layout\\_web\\_ES.pdf](https://laboriacuboniks.net/wp-content/uploads/2019/04/20150903-xf_layout_web_ES.pdf)
- Latour, B. (1994). On Technical Mediation - Philosophy, Sociology, Genealogy. *Common Knowledge*, 3 (2), 29-64.
- Moreno, L. (2018). El IMC o índice de la maldad culposa. En Moreno, L., *Gorda Vanidosa: Sobre la gordura en la era del espectáculo*. (pp.75-85). Buenos Aires, Argentina.
- Piñero, R. (2013). De fábulas y bestiarios: La estética de los animales en la edad media. *Estudios Humanísticos. Filología*, 35, 85-96.
- Real Academia Española. (s. f.). Internet [artículo nuevo]. En Diccionario de la lengua española (avance de la 23.a ed.). Recuperado de <https://dle.rae.es/humano?m=form>
- Real Academia Española. (2001). Disquisición. En Diccionario de la lengua española (22.a ed.). Recuperado de <https://www.rae.es/drae2001/monstruo>
- Segato, R. (s.f) Género y colonialidad: en busca de claves de lectura y de un vocabulario estratégico descolonial. En Aníbal Quijano y Julio Mejía Navarrete (Eds.) *La cuestión descolonial*. Lima: Universidad Ricardo Palma.

- Steyerl H. (2018). Ripear la realidad: Puntos ciegos y datos perdidos en 3D. En Steyerl H., *ARTE DUTY FREE: El arte en la era de la guerra civil planetaria*. Buenos Aires, Argentina: Caja Negra Editorial.
- Spinoza, B. (2009). *Ética*. Madrid, España: Alianza.
- Stelarc (1991). *Prosthetics, Robotics and Remote Existence: Postevolutionary Strategies*. Great Britain: The MIT Press.
- Taylor, D., Fuentes, M. (2011). *Estudios Avanzados de Performance*. CDMX, México: Fondo de cultura económica.
- TEDx Talks. (14 de diciembre de 2018). *Nada más queer que la naturaleza | Brigitte Baptiste | TEDxRiodelaPlata* [Archivo de video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=zJC1fsaCbnI>
- Un laboratorio para una gin(eco)logía xenofeminista. (18 julio, 2019). *Blog Caja Negra*. <https://cajanegraeditora.com.ar/blog/un-laboratorio-para-una-ginecologia-xenofeminista/>
- Valencia, S. (2018). Has llegado al fin del mundo: aquí hay ~~dragones~~ endriagos. *Taller de Letras*, 63, 131-146.
- Valentina Itzá. (10 jul 2015). "Por un feminismo monstruoso" performance de Sofía Devenir. [Archivo de video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=uhkC1EMITMQ>
- Varela, F. (1998). De máquinas vivientes y de las otras. En F. Varela, *De máquinas y seres vivos*. (5a ed., pp.67-74). Santiago, Chile: Editorial Universitaria.