

DOI: 10.26807/cav.v0i07.209

#BODY_WRITER: LA RECONSTRUCCIÓN Y REAFIRMACIÓN DEL CUERPO A TRAVÉS DEL MEDIO DIGITAL

#body_writer: Reconstruction and reaffirmation of body through digital media

Ernesto Salazar Rodríguez

ISSN (imp): 1390-4825

ISSN (e): 2477-9199

Fecha de recepción: 03/25/19

Fecha de aceptación: 05/03/19

Resumen:

El presente artículo tiene como objetivo desarrollar y reflexionar sobre mi proyecto artístico *#body_writer* (escritor de cuerpo). Esta obra en proceso, busca evidenciar la manera en la que identidades fluidas que escapan de rígidas normas sociales, buscan espacios y tiempos acordes a sus diversos modos de habitar y estar. Internet, las redes sociales y los espacios virtuales actuales, se disponen como recursos para generar estos nuevos espacios y tiempos, mismos que enriquecen la noción de persona, potenciándola y elevándola con el fin de satisfacer nuevos modos de relación y experiencia entre ella y el resto de usuarios. De ese modo, *#body_writer* se vale de una relación interdependiente entre arte y tecnología, considerando a los dispositivos electrónicos de comunicación actuales como mediadores o posibilitadores de una interacción ubicua entre el sujeto y la versión digital de sí mismo, ambas vivas y alimentadas mutuamente.

Palabras clave:

Cuerpo telepresente, espacios y tiempos enriquecidos, reescritura de identidad, cuerpo en construcción, arte digital

Abstract:

This article aims to develop and analyze my artistic project *#body_writer*. This work in progress, show the way in which fluid identities that escape from rigid social norms, look for space and time according to different ways of living and being. Internet, social networks, and current virtual spaces are available as resources to generate space and time, this enhances the notion of person, empowering and raising it in order to satisfy new ways of relationships and experience among its users. In this way, *#body_writer* uses an interdependent dialog between art and technology, using current electronic communication devices as facilitators or enablers of an universal communication between the subject and the digital version of itself, both alive and fed.

Key Words:

Telepresent body, enriched times and spaces, identity rewriting, body under construction, digital art

Biografía del autor:

Ernesto Salazar Rodríguez. 1983. Quito, Ecuador. Realizó sus estudios en Artes Visuales y Diseño Gráfico, se graduó recientemente en la Maestría en Lenguajes Artísticos Combinados de la Universidad Nacional de las Artes, de Buenos Aires, Argentina. Su trabajo persiste en una indagación sobre la relación o aporte que la tecnología ofrece a la construcción de nociones de identidad, cuerpo y relaciones sociales.



Figura 1. Proceso de re-modelado de rostro en Cinema 4D, proyecto #body_writer. Ernesto Salazar, 2018

Introducción: cuerpo negado, abordar(se) desde el afecto propio

Tengo conciencia de mis primeros encuentros con metáforas simbólicas casi desde el mismo lugar en que sentía un desfase o quiebre de la relación con mi cuerpo. Tengo memoria de haber sido llevado a espacios grandes, con figuras dispuestas en altares, iluminadas, inalcanzables, prístinas. Se me decía que, para alcanzar ese “otro” espacio y tiempo sagrados, debía despojarme de mi corporalidad, de mi suciedad como pecador. Se me daba un pedazo de hostia, se me instaba a recibirlo como el único cuerpo divino, un cuerpo distribuido, multiplicado, compartido para salvarme. En definitiva, se me inculcó el rechazo a mi cuerpo, sin aun saber qué significaba este.

Una idea de madurez se empieza a gestar desde el reconocimiento consciente: mirarse al espejo, despojándose de máscaras propias y designadas, darse cuenta que la relación con un ambiente específico, inmediato y cotidiano, está condicionado y casi minado de prejuicios y obstáculos. La arquitectura de una ciudad se eleva sutil, pero a la vez contundente, validando y negando a cada cuerpo, cada forma de vida. Los muros de la ciudad son *inderrumbables* y están edificados de ideas.

La proliferación de pequeñas pantallas¹ que

nos permiten reflejarnos y conocer al otro al detalle, nos obligan a reformularnos. Con cada nueva imagen que compartimos de nosotros mismos, nos reafirmamos y esperamos del resto su aprobación. Son representaciones propias y perpetuas, porque se quedan registradas en un inmenso territorio que crece frenéticamente, pero que, a su vez, es tan inmensurable que somos, en él, desesperadamente efímeros. Nuestra identidad depende de saberse renovar cada quince segundos. Internet es implacable con la relevancia y la caducidad.

Vivimos una época en la que lo virtual no solamente es implacable con nuestros cuerpos, sino también con los espacios y tiempos. Internet ya no es una ventana a otro mundo, al que cuerpos fuera de la norma visitaban con la esperanza de la coincidencia y el encuentro con similares. La red es ahora influencia activa y ubicua de la reconstrucción de lugares y cuerpos, de manera tan compleja, completa y convincente, que es capaz de interferir en casi todos nuestros sentidos. Internet ya no es una ventana, es ahora un modo enriquecido de vivir nuestra vida cotidiana. Schianchi, a través del arte, propone esta situación con un análisis sobre la evolución del *net.art* hacia lo que él considera *Outernet art*, allí afirma que la principal característica de su desarrollo, se propicia por la “idea de conexión ubicua a internet a través de dispositivos móviles” (Schianchi, 2014, p.24).

¹ Entiéndanse como pequeñas pantallas a todos los dispositivos tecnológicos móviles de comunicación, que dispongan de un monitor,

sean estos: teléfonos celulares, tabletas, computadores, etc.

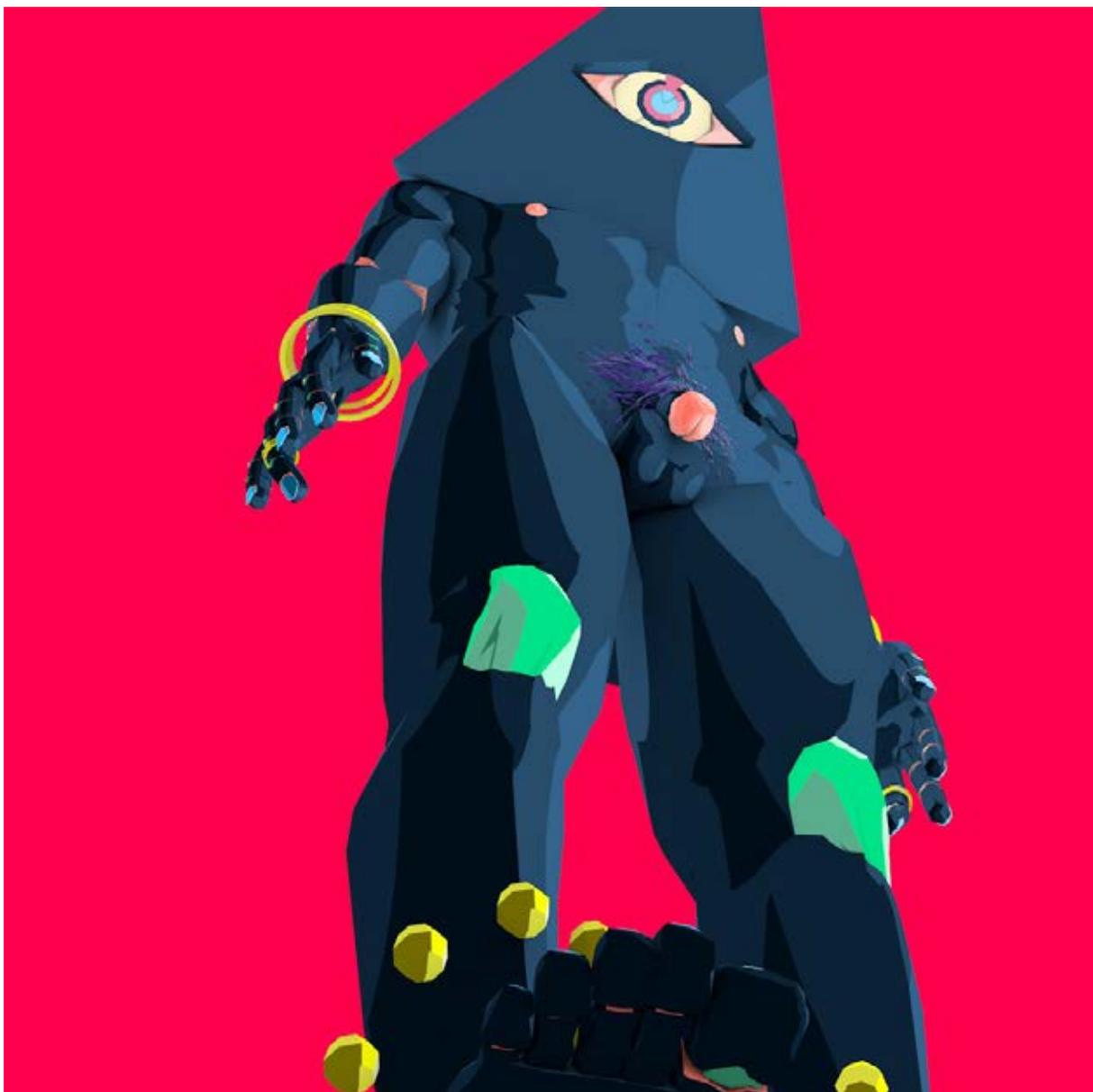


Figura 2. Proceso de re-modelado de cuerpo, proyecto *#body_writer*. Ernesto Salazar, 2018.

Las redes sociales, por su parte, exigen el reconocimiento persistente del sujeto, son capaces de condenarlo a normalizarse o, astutamente usadas, de permitirle construir sus propios espacios y tiempos perpetuos/efímeros, adecuados a su propia noción de soberanía. Multiplicidad de realidades utópicas.

#body_writer pretende precisamente la escritura o, más bien, la reescritura de mi propio cuerpo a través de herramientas digitales, que no solamente me permiten reconcebirme y reafirmarme, sino también distribuirme y multiplicarme, desafiando y, a su vez, configurando mis propios espacios y tiempos, que irremediamente se ven afectados por mi presencia virtual.

De obsesión a observación, el ingreso a la *extimidad* del otro

Iniciarse en el uso de redes sociales puede ser abrumador y, muchas veces, puede causar una sensación de ansiedad, al constatar de manera vertiginosa, cada detalle de la vida de los demás, conociéndolos en todo lugar y momento, en tiempo real y de manera simultánea. La práctica voyerista se vuelve cotidiana y, en cierto modo, abiertamente permisiva. Los usuarios desean mostrarse, quieren compartir su intimidad con el mundo, el ingreso a sus espacios personales se da de una manera aparentemente segura y filtrada, el dispositivo electrónico de comunicación permite un enlace apropiado para este fin.

Renovarse y mantenerse vigente es una de las más importantes reglas implícitas para considerarse relevante, pero para conseguirlo, la vida mostrada a través de la pantalla debe generar el creciente interés en los seguidores, debe innovar y ceder en sus restricciones: no hay límites de espacios, tiempos y cuerpos; mostrar(se) totalmente. Es inevitable, luego de un tiempo, ser afectados por un sentimiento de comparación con el otro, a fin de cuentas, se nos muestran vidas idealizadas, estratégicamente confeccionadas.

Una de los principales objetivos de mi proyecto *#body_writer* fue un distanciamiento de la acechadora influencia que pudo provocar en mí, ingresar en la vida de los usuarios de redes sociales que diseñan, a través de sus espacios virtuales, vidas emocionantes y perfectas. Al contrario, me propuse enfocarme en encontrar, entre aquellos perfiles, personas que hagan uso de estos sistemas para conseguir su reafirmación como sujetos plenos, quienes exponen su intimidad sin una intención necesaria de relevancia, sino más bien, con un deseo de validarse y ser validados, cuerpos diversos que generan, en lo virtual, espacios y tiempos donde son soberanos. Cuerpos diferentes que demandan lugares no prohibitivos, lugares posibilitadores en los que uno se dispone a ser observado para ser afirmado.

No basta con mostrarse, sino que se busca reconfigurarse² con cada nueva información compartida. La idealización de los cuerpos diversos no depende de mostrar circunstancias perfectas de vida, sino más bien, acentuar sus particularidades, el uso de una máscara ya no para esconderse, sino para enriquecerse. Compartir en las redes sociales tal y como uno es y quiere ser genera un discurso de reconocimiento propio.

Una reescritura simbólica del cuerpo, paralelismo entre el ADN y el código binario

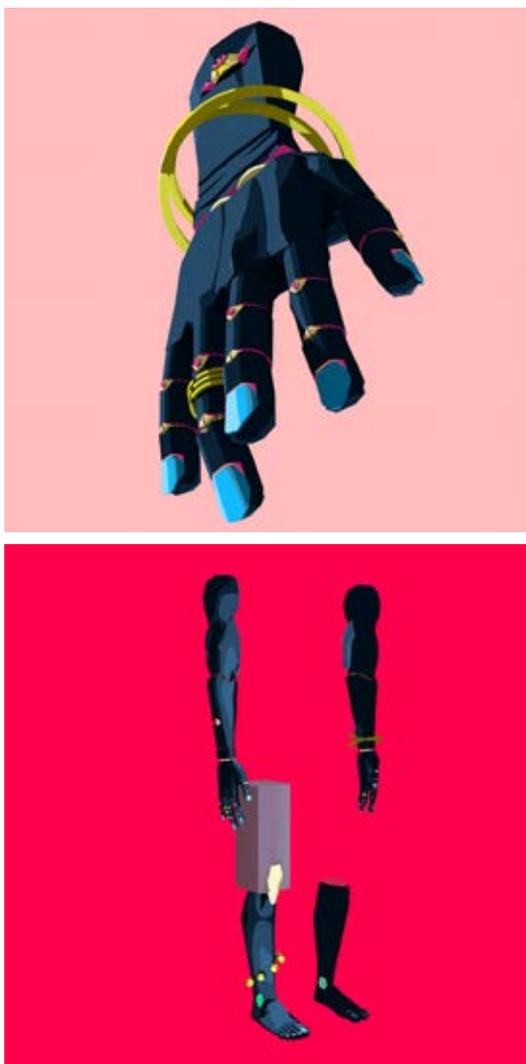
Inicié *#body_writer* con la idea de mirarme en un espejo de manera minuciosa, por primera vez aceptando mi cuerpo, midiéndolo parte por parte, tomando notas y apuntes sobre el mismo, generar información a partir de él para luego transmitirlo a través de recursos digitales. Fue una labor intensa, que demandó de mí la

concientización de cómo me concebía, qué podía mostrar u ocultar a los demás, cuáles son las características de las que me avergonzaba o de las que me enorgullecía, cuál es de todas esas estaban condicionadas o impuestas por el prejuicio del otro. Medir mi cuerpo era medir también la noción que tenía de mi cuerpo, cuánto de él rechazaba o intencionadamente ignoraba.



Figuras 3 y 4. Proceso de re-modelado de cuerpo, proyecto *#body_writer*. Ernesto Salazar, 2018.

2 Propongo la idea de reconfigurarse como una práctica abierta, desde la posibilidad del disfraz, el maquillaje o el travestismo, hasta la idea del retoque digital o la mera edición de la narrativa que compartimos cotidianamente a través de nuestro perfil de red social.



Figuras 5 y 6. Proceso de re-modelado de cuerpo, proyecto *#body_writer*. Ernesto Salazar, 2018.

Remoldearme o reescribirme sobre la base de la información resultante de mis medidas, crear una versión digital de mí con volumen, reesculpirme sin negarme, sino más bien serme fiel y sincero. Partir de mi fidelidad propia para empezar a enriquecerme.

Gracias al modelado en tres dimensiones³, puse en práctica la mencionada reescritura. Preparaba una imagen digital detallada de mí mismo, que en un punto, se coloque y habite espacios y tiempos digitales, formados para satisfacerme, valerme de esa disponibilidad ambigua de las redes sociales, que pueden ofrecer relevancia o afirmación a su usuario. El proceso de modelado virtual fue arduo y complicado a nivel técnico, pero una sensación de pertenencia dominaba mi trabajo: sentir que mis apuntes

3 El modelado tridimensional se consigue a través de un programa de computador que permite fabricar volúmenes virtuales complejos, en el caso de *#body_writer*, aproveché el programa Cinema 4D, de la compañía MAXON.

devienen en información digital; me entusiasmaba con la creciente idea de habitar otro lugar, desde el que podría anunciarme. Ser visto sin miedo. Este fue un proceso casi comparable a reflexionar cómo mi ADN dictó mi figura y, por otro lado, haber reconfigurado mi cuerpo digitalmente, Compuesto finalmente por códigos binarios. Ese fue el paralelismo.

Esta temática fue abordada de manera profunda y reflexiva por referentes artísticos como Stelarc y Orlan, quienes en su momento acudieron a acciones riesgosas, al adjuntar, añadir o modificar su propio cuerpo para evidenciar diversas condiciones del mismo. Stelarc⁴, por un lado, afirmaría su intención de potenciar su cuerpo a través de añadidos tecnológicos, mientras que Orlan⁵ discute, además, los cánones de belleza a través de sus cirugías plásticas. Una de las importantes reflexiones de Teresa Aguilar (2008) aborda la actual capacidad tecnológica del ser humano de modificar y reescribir su cuerpo a través de la modificación del código genético. Esta idea presupone una “sinonimia entre cuerpo y texto, al considerar que nuestra estructura molecular se constituye en un código escrito” (Aguilar, 2008. p.27). Todos estos son ejemplos y antecedentes primordiales en el desarrollo de mi proyecto. En mi caso, decidí abordarlo hacia un aspecto virtual/emocional del individuo.

Reconocerse a través de una detallada y compleja máscara, confeccionada a placer por uno mismo y siempre cambiante según nuevas aficciones, pensar casi como si uno se dispusiera a jugar un videojuego en línea⁶, en donde se tiene la posibilidad de crear un protagonista desde cero y quien vivirá una segunda vida a través de la pantalla. En el caso de las redes sociales, tenemos capacidad de tener total control de lo que queremos mostrar, cómo lo queremos mostrar, así como de confeccionar una versión

4 En *Ear on Arm*, Stelarc se somete a dos cirugías en donde se le implanta una oreja en su brazo, con la intención de que esta, transmita todo sonido que capte.

5 Orlan ha realizado por lo menos nueve performances quirúrgicas en los que se ha sometido a varias alteraciones físicas, también filmadas en vivo.

6 Los videojuegos de rol, masivos y en línea, son complejos mundos fabricados para el entretenimiento. En estos se le propone al jugador conectarse para crear su propio protagonista sobre la base de una selección de cientos de variaciones de rasgos físicos, desde tipos de ojos, boca, nariz, cabello, hasta género, peso, estatura y raza. En estos mundos, el jugador vive una segunda vida, en la que además de desarrollar varias tramas complejas predefinidas, puede realizar muchas otras actividades, como pescar o ir de caza. Estos videojuegos son tan complejos que dependen de un sistema económico, de sistemas políticos y territoriales, en los que los jugadores deben actuar para mantener una armonía.

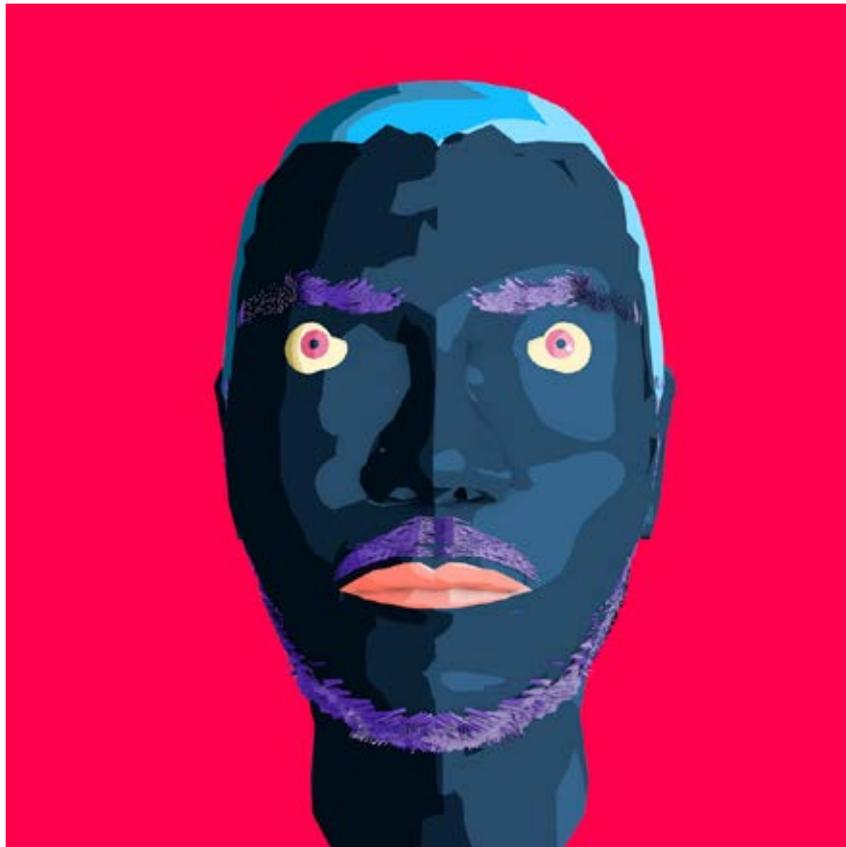


Figura 7. Proceso de construcción de rostro, proyecto *#body_writer*. Ernesto Salazar, 2018.

nuestra que nos realimenta y nosotros a esta, difuminando la división entre nuestra vida cotidiana y la información viva que circula en Internet.

Reformulando la noción de categoría para posibilitar el encuentro

No basta con disponerse virtualmente, es necesario saber aplicar los recursos apropiados para poder ser ubicable. Si bien Internet ofrece un recurso ilimitado de creación de nuevos tiempos y espacios, su inmensidad puede condenarnos a pasar desapercibidos. Las nociones de clasificación y categoría, por lo tanto, deben repensarse ya no desde la intención de normalizar o encasillar, sino más bien de utilizarlas como recurso principal de evidencia, reconocimiento y como un modo de sacar a relucir una particularidad propia. Las redes sociales ofrecen este recurso, conocido como *hashtag*, una sencilla y eficiente manera de relacionar un recurso multimedia con diferentes palabras clave a libertad del usuario.

El recurso *hashtag*⁷ ha sido usado para generar

7 Para hacer efectivo el recurso *hashtag* basta con colocar el símbolo numeral # antepuesto a cualquier palabra que se desee definir, esta palabra debe acompañar a una imagen como texto descriptivo.

réplicas en cuanto a situaciones, cosas, imitaciones o momentos en los que los usuarios quieren compartir, para generar popularidad. Pero el *hashtag* también se ha utilizado de manera en que, con ciertas palabras clave, se ha dado paso al nacimiento y reconocimiento de comunidades, modos de ver y modos de ser particulares.

La primera pieza que propuse para el proyecto *#body_writer* fue precisamente para apropiarme del *hashtag*: *#mirror_selfie* (selfi⁸ de espejo). Los usuarios de redes sociales se propusieron replicar y compartir imágenes similares, en las que se hicieron retratos íntimos y varios con poca ropa, reflejándose en el espejo de sus baños privados. Siendo aparentemente una imagen para relucir un atributo físico, el *hashtag* *#mirror_selfie* me interesó particularmente por ser una excelente muestra del quiebre entre la relación de dependencia cuerpo-espacio-tiempo. Sin querer, los usuarios participantes del “*#mirror_selfie*”, evidenciaron una reconfiguración profunda de la idea de intimidad, desligada ahora totalmente de ciertos espacios

8 El término selfi denomina a cualquier autorretrato realizado con un teléfono celular, casi siempre a través de su cámara frontal. Los planos fotográficos pueden variar, sin embargo, la idea de un rostro de frente es la que prima en esta categoría.



Figura 8. Imagen de “#mirror_selfie”, proyecto *#body_writer*.
Ernesto Salazar, 2018.



Figura 9. Imagen de “#mirror_selfie”, proyecto *#body_writer*.
Ernesto Salazar, 2018.

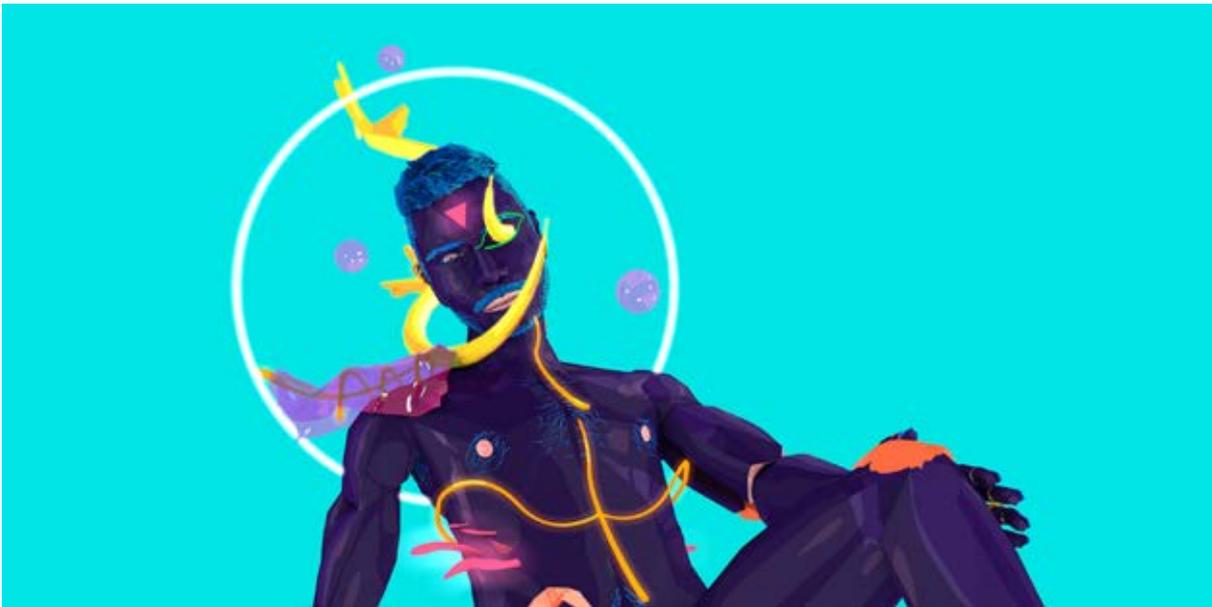


Figura 10. Imagen de “#insta_pleasure”, proyecto #body_writer.
Ernesto Salazar, 2018.

inaccesibles como la habitación de una persona y, más aún, su baño. Paula Sibia abordaría este fenómeno con el término *extimidad*: una nueva relación entre el sujeto y el lugar que habita, “una exhibición de la intimidad” (Sibia, 2014, p.35).

Al compartir en tiempo real este tipo de imágenes por una red social, se está compartiendo también a detalle una ubicación geográfica exacta, una fecha, una hora y un espacio antes inaccesible para la mayoría de personas. La considero también una imagen viva, porque se multiplica de manera simultánea a través del resto de usuarios que la miran, que contestan y reaccionan sobre ella, una imagen que el sujeto emisor monitorea o aún sigue transmitiendo en vivo (en caso de ser video) y que él mismo readecua según su interacción con el otro.

En definitiva, el sujeto tiene la capacidad de compartir su presencia de modo potencialmente omnipresente, su cuerpo/presencia se transporta a multiplicidad de cotidianidades y ese lugar y tiempos antes pensados íntimos (como su baño privado) quedan relegados de una dependencia rígida de la noción del aquí y ahora. La tecnología nos otorga la capacidad de desafiar la idea de un cuerpo fijo, para dar paso a una presencia multiplicada, que se manifiesta gracias a recursos tecnológicos cada vez más complejos y que intentan, además, acaparar un rango más amplio de nuestra percepción. Al respecto, Brea(2003) detecta en este fenómeno, el “fin de la singularidad temporal, a través

de la aparición y el asentamiento progresivo de la imagen-tiempo” (Brea, 2003. p.29). Un archivo multimedia que se desplaza, navega y distribuye en uno y varios tiempos, según la cantidad de usuarios que lo encuentren y que, además, repliquen dicho archivo, multiplicándolo.

Complejidades sensoriales, de dispositivos móviles a dispositivos de placer

Otra de las piezas propuestas para mi proyecto aborda precisamente mi interés por dispositivos que transmitan las emociones humanas de modos complejos. Y es que, reforzar la idea de “telepresencia”, conlleva un nivel de complejidad perceptual. Gracias a los dispositivos móviles actuales, somos capaces de recibir la información que transmiten sus usuarios con alta calidad; cubrimos de modo muy competente nuestra percepción a detalle de la apariencia visual, gestos corporales, voz y otros sonidos de los demás usuarios. Sin embargo, existen dispositivos que intentan transmitir sensaciones de placer corporal a través del sexo y, por ende, abordan el sentido del tacto. Existen sitios que permiten un quiebre, además, de una noción espacio-temporal íntimas, con la propia intervención en el cuerpo del otro. Servicios de páginas web donde los

9 Claudia Gianetti reflexiona sobre el concepto de “telepresencia” como una tecnología que crea un contexto en el que los interactores experimentan mundos remotos desde perspectivas diferentes a las humanas, un ambiente apto para sentirse inmerso y, por ende, una tecnología capaz de generar un complejo conjunto de estímulos sensoriales (Gianetti, 2005, p.191)



Figura 11. Imagen de “#insta_pleasure”, proyecto #body_writer.
Ernesto Salazar, 2018.

usuarios pueden conectarse para entregar y recibir placer a cambio de dinero son populares actualmente. Un pequeño dispositivo se ha diseñado para transmitir vibraciones al cuerpo de los sujetos, la idea de presencia y acercamiento se fortalece a través de la inclusión de más sentidos.

Todas las piezas del proyecto #body_writer se proponen dentro de varias situaciones. La forma inicial de ejecución de este proyecto se dio a través de la creación (o más apropiadamente la renovación) de mi perfil en la red social Instagram, en el que he subido paulatinamente cada una de las piezas de mi proyecto a manera de narrativas visuales, estas además se complementan con un texto descriptivo en cada imagen y hacen uso intencional del recurso #hashtag para generar nuevas categorías o apropiarme de otras popularmente usadas.

“#insta_pleasure”, es la pieza que justamente aborda la idea de cercanía y contacto entre usuarios, una pieza que recita en su texto descriptivo:

*Creo que siento tu mirada en tiempo real y el suave roce de
tu dedo, a través de
la pequeña pantalla*

Esta descripción no solo pretende dar cuenta de las sensaciones táctiles transmitidas a través de los

mencionados dispositivos de placer, sino que, además, sugiere el contacto táctil de interacción de los usuarios a través de la pantalla de sus dispositivos móviles, como significantes fuertes de la obra.

#body_writer encuentra sus espacios/tiempos enriquecidos al apropiarse de una red social como medio principal de activación, sin embargo, es una obra que atraviesa a los dispositivos electrónicos de los que depende, colocándolos no solamente como visualizadores de obra, sino más bien como sus mediadores y significantes activos. Es por eso que la etapa complementaria de #body_writer consta de un emplazamiento instalativo en un espacio físico para complementar las ideas reflexionadas en este texto, como la persistente relación potenciada entre cuerpo, espacio y tiempo, mediados por los dispositivos tecnológicos.

Otros encuentros, espacios seguros

#body_writer es un proyecto largo, de proceso indefinido. Me he propuesto por el momento, abordar a través de piezas instalativas/visuales al menos diez situaciones que muestren de manera íntegra, las intenciones de la obra. Para los objetivos de este texto, he relacionado a tres de estas, como se habrá podido constatar en las secciones anteriores. Quisiera concluir entonces con una de mis propuestas, titulada #our_presence_is_a_battleground.

Esta pieza final es una reformulación directa de

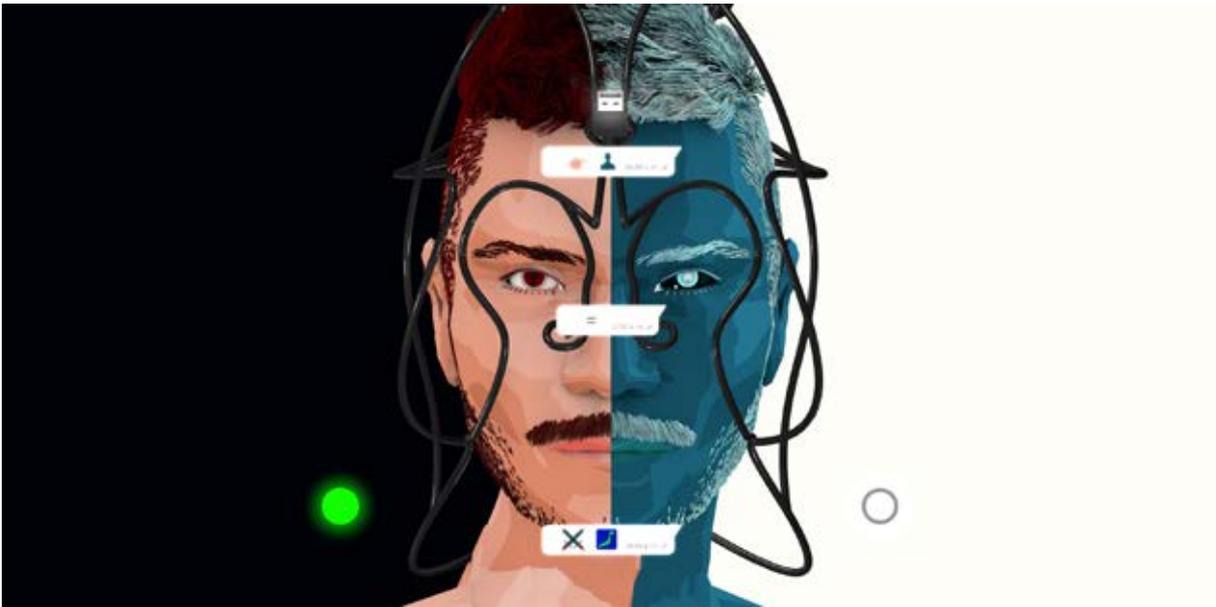


Figura 12. Imagen de “#our_presence_is_a_battleground”,
proyecto *#body_writer*. Ernesto Salazar, 2018.



Figura 13. Imagen de “#our_presence_is_a_battleground”,
proyecto *#body_writer*. Ernesto Salazar, 2018.

dos referentes artísticos, principalmente de la obra *Your body is a battleground* de Barbara Kruger y del cuadro *Leonidas en las Termópilas*, de Jacques Louis David. Quise primordialmente realizar una actualización de la obra de Kruger a través de “#our_presence_is_a_battleground”, haciendo uso de su mensaje contundente sobre una problemática que encaja perfectamente dentro de las intenciones de #body_writer. No solamente busco abordar la cercanía o encuentro de los cuerpos, sino, además, el posible enfrentamiento, la diferencia de estos como detonante de crisis, una batalla diaria del reconocimiento y de la autovalidación.

La imagen de Kruger precisamente coloca recursos publicitarios, como la fotografía de belleza, la tipografía y la cromática, como significantes que alertan sobre una normalización impositiva de estándares de apariencia corporal. *Leonidas en las Termópilas* por otro lado, me interesa cómo una imagen que, yuxtapuesta a la obra de Kruger, permite una relectura sobre la figura masculina, apropiada desde mi trabajo bajo una mirada homoerótica. Leonidas desnudo, pensativo y frontal, casi descontextualizado de la situación que lo rodea. Un guerrero en vulnerabilidad.

En #our_presence_is_a_battleground, hago uso del emoticono¹⁰ como ideograma que reemplaza al título de esta pieza, colocado del mismo modo al de la obra de Kruger. Nuestra presencia es un campo de batalla, porque nuestro cuerpo, ubicado en un espacio y tiempo firmes, sufre a la vez de una vulnerabilidad expandida al enfrentarse al otro desde el espacio virtual. Esta especie de filtro que nos ofrece y condiciona lo digital es un verdadero campo estratégico, al que podemos adecuar para otorgar la posibilidad de intimar con el otro y, a su vez, de ser violentados por este.

El emplazamiento instalativo de esta pieza busca ejecutar la idea del encuentro y de la cercanía. Esta pieza está diseñada para mostrar la imagen de mi rostro digitalizado (fig. 12) a través de la creación de un perfil en una aplicación de citas en línea. Este tipo de aplicaciones, ofrecen a sus usuarios una manera efectiva de organizar encuentros casuales o de conocer a usuarios afines a ellos, ofreciéndoles información detallada sobre el otro, pero,

además, implican un sistema de cercanía que notifica al resto, cuál es la distancia aproximada entre ellos.

Conclusiones

#body_writer es un proyecto que busca replantear la noción de auto representación como un complejo proceso integrado en la cotidianidad del individuo, del cual resultan, nuevos modos de validación del sujeto frente a sus particularidades. Esta continua y persistente auto representación funciona como un potencial instrumento de inclusión de identidades que no se reconocen dentro de una norma mayoritaria.

La afirmación de identidades valida también nuevos espacios de encuentro y de afecto. Esta obra en proceso indefinido es la manera en la que, expongo mi cuerpo/presencia para cobijar mi diferencia, afirmarla como algo cambiante e indefinido, tener la libertad de asumir el rol que me plazca y reescribirme según el; finalmente compartirme, de modo multiplicado y simultáneo, un cuerpo enriquecido aspirando a ser cuerpo divino, un cuerpo no negado.

Para conocer más sobre el proyecto, visite:

https://www.instagram.com/body_writer/

Referencias:

- Aguilar, T. (2008). *Ontología Cyborg: El cuerpo en la nueva sociedad tecnológica*. Barcelona, España: Gedisa.
- Brea, J. (2003). *El tercer umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural*, Murcia, España: CENDEAC.
- Gianetti, C. (2005). Estéticas de la simulación como endoestética. En: *Estética, ciencia y tecnología: Creaciones electrónicas y numéricas*. Colombia: Editorial Pontificia Universidad Javeriana.
- Olson, M. (2014). *Arte Postinternet*, México: COCOM.
- Schianchi, A. (2014). Estado de situación del Net Art: del net.art al OuterNet Art. En *Radiografía del net art Latino: Vialidad creativa en riesgo de extinción*. Buenos Aires, Argentina: Dunken.
- Sibilia, P. (2008). *La intimidad como espectáculo*. Buenos Aires, Argentina: Fondo de Cultura Económica.

10 El emoticono es un recurso de mensajería digital. Consiste en el conjunto de pequeños íconos gráficos que representan ideas o emociones y que acompañan o reemplazan a una palabra, texto o idea que se envía o recibe de otro usuario.



Fig. 14 Imagen de “#send #receive #share / #propagate”, del proyecto *#body_writer*. Ernesto Salazar, 2019.