



# EN EL CLARO DEL ARTE

Dedicado a *productos investigativos*, donde el proceso documental, reflexivo, investigativo y creativo resuelva problemas planteados en, para y desde el arte, contribuyendo al avance significativo de la disciplina.

## Gesto y Control: afecto y disciplina en los nuevos lenguajes del arte

*Gesture and Control: affection and discipline in the new languages of art*

### Resumen:

Las propuestas plásticas de Jennifer Crupi y Lucy McRae se desenvuelven en campos interdisciplinarios que implican materiales, instrumentos, mecanismos, espacios, estrategias y proposiciones teóricas que pretenden experimentar con el cuerpo y extender sus funciones contribuyendo a exteriorizar la subjetividad a partir del redoblamiento simbólico y suspensión de la realidad. Abordamos estas expresiones en tanto interfaces que proponen al espectador modelos mentales que condicionan su visibilidad, implicando ajustes de reglas con el otro para generar un juego de afectos, juicios sociales y aspiraciones corporales que a menudo coquetean con la ciencia-ficción.

### Abstract:

*Jennifer Crupi and Lucy McRae's works thrive in interdisciplinary areas involving materials, instruments, mechanisms, spaces, strategies and theoretical propositions that seek to experiment with the body and to help to extend their functions externalizing subjectivity from symbolic redoubling and suspension of reality. We approach these expressions as interfaces while they offer to the viewer some mental models that influence their visibility, which imply adjustments to generate a set of affections, social judgments and personal aspirations that often tent to flirt with science fiction.*

ISSN en trámite, Depósito Legal: ME2018000067

URL: [erevistas.saber.ula.ve/laAdearte](http://erevistas.saber.ula.ve/laAdearte)

URL: [www.arte.ula.ve](http://www.arte.ula.ve)

Fecha de recibido: 30 -11-2017

Fecha de revisado: 22-02-2018

Fecha de aceptado: 23 -03-2018

### Palabras clave:

Semiótica del cuerpo, gesto, tecnología, interfaz, disciplina.

### Keywords:

Body semiotics, gesture, technology, interface, discipline.

 **María Inés Carvajal de Ekman**

 [micarvajal@tmpchile.cl](mailto:micarvajal@tmpchile.cl)

 True Marketing Partner Agency

 Chile

## Sobre la Interfaz

Todo mirar rezuma falsedad, porque es lo que nos arroja afuera de nosotros mismos.

Julio Cortázar, *Las babas del diablo* (1959).

Este epígrafe de Cortázar nos plantea con dulce brusquedad el problema de la mirada, obligándonos a deslindar el mero acto de Ver, de las implicaciones epistémicas que se derivan de ese acto perceptivo. Mirar es convertir lo visto en representación mental, es sumar a la conciencia, establecer asociaciones, organizar contenidos. La mirada es una construcción compleja en la que una voluntad necesariamente subyace al gesto que pone en relación la vista con un determinado objeto, cuyo interés a su vez, precede subjetivamente a esa visión propiamente dicha.

A partir del acto de mirar se discriminan realidad, en su sentido más amplio, e imagen visual: lo visto deviene en imagen en nuestra conciencia de lo mirado. La imagen capturada por la mirada está en un continuo movimiento conceptual, a través del cual se ofrecen distintas facetas de un mismo fenómeno, distintas posibilidades, cada una de las cuales modifica las relaciones de los elementos que la componen. Por eso cuando miramos, podemos leer nuestra propia subjetividad en las cosas externas, más allá de captar la realidad a través de la vista.

Para Lacan, el Yo del sujeto que mira no percibe las cosas de la realidad en sí, sino que atrapa mediante sus sentidos imágenes que van constituyendo la sustancia de ese Yo (Cfr. Zizek, 2007, pp. 125-130). Entre el Yo y el mundo se extiende, entonces, una única dimensión, una sola dimensión continua, sin ruptura: una dimensión imaginaria, es decir, una suerte de interfaz.

Postulamos aquí a la interfaz como un verdadero modelo mental capaz de poner de manifiesto los elementos más destacados del imaginario epistemológico contemporáneo: si hay un dispositivo característico de nuestros tiempos, es la suerte de plataforma multimediática altamente interactiva que es la interfaz, pues permite a los seres humanos un contingente importante y accesible de visibilidad y proyección del Yo, a la vez que ésta puede ser manipulada en tanto representación visual (Cfr. Catalá, 2010). La interfaz es un dispositivo que permite apostar a la mirada por cuanto en sí misma apela a la formalización de la imagen: a la vista se nos dan imágenes, ya cargadas de connotaciones, manipuladas, pre-digeridas por la naturaleza de la plataforma de visibilidad. De esta manera, lo subjetivo-personal que miramos, y lo objetivo-colectivo que vemos, se igualan en la experiencia epistémica, retroalimentándose en el entramado cultural.

A pesar de que los entornos tecnológicos aplicados a los medios de comunicación privilegian y evidencian su emergencia, el concepto de interfaz no se cierra en la relación con la máquina o en el entorno exclusivamente multimedia. Hijo de la técnica, nace histórica e ideológicamente abierto a la multiplicidad de sistemas de socialización. Los nuevos lenguajes del arte concretan algunas propuestas plásticas recientes que, liberadas de las férreas categorías clásicas, se desenvuelven en campos interdisciplinarios que implican materiales, instrumentos, mecanismos, espacios, estrategias y proposiciones teóricas que pretenden experimentar con la noción del Yo, el sujeto, el cuerpo y la extensión de sus funciones, el gesto, la afectividad, la mirada del Otro y el control ejercido en el acto de mirar, contribuyendo a exteriorizar la subjetividad de lo que se es, a partir de lo que se parece.

Siguiendo esa línea de pensamiento trataremos aquí los casos paradigmáticos de la artista norteamericana Jennifer Crupi, con su joyería mecánica que fuerza el gesto del usuario; y la fascinación por la transformación tecnológica del cuerpo humano de la australiana Lucy McRae. Estas expresiones, a medio camino entre Arte y Tecnología, se inscriben en una actualidad urbana multimediática que ha encontrado un verdadero nicho temático y expresivo en la exteriorización del pensamiento y emociones humanas por medio de la plasticidad del cuerpo, mediación que ha sido posible gracias a la conciencia de que existe ese intersticio intersubjetivo que ya hemos llamado Interfaz. Abordamos la proyección de este concepto en la plástica reciente, haciendo énfasis en los trabajos de Crupi y McRae en tanto proponen al espectador modelos mentales que condicionan toda visibilidad o prolongación del Yo, implicando ajustes de reglas con el otro para generar un redoblamiento simbólico de la realidad en forma de afectos, juicios sociales y aspiraciones corporales que coquetean con la ciencia-ficción.

## La joyería gestual de Jennifer Crupi

Jennifer Crupi es uno de esos casos en los que la internet ha funcionado como una efectiva plataforma de divulgación del trabajo, mas no del artista. En redes sociales como Facebook, Instagram o Pinterest circulan con regularidad imágenes de sus trabajos, trascendiendo en muchas ocasiones el interés estrictamente artístico para devenir en un punto de discusión o crítica de la sociedad contemporánea. Sin embargo, esta joven artista neoyorkina se impone con solidez en el panorama del

arte contemporáneo universal al contar con la exhibición permanente de algunas de sus obras en la Renwick Gallery del Smithsonian American Art Museum, así como al prefigurar en su trabajo inquietudes generales y extremadamente vigentes en torno al ser humano y sus relaciones con los otros en términos de tecnología y control social. En su página web, la artista señala que le interesa abordar en sus obras las formas en que los seres humanos nos comunicamos visualmente a través del lenguaje corporal (Cf. Web oficial de la artista). Sus objetos interactivos hechos a mano, son instrumentos, aparatos, arneses, dispositivos mecánicos que se muestran como complementos del sujeto, como si de accesorios o joyería se tratase, pero cuya única función es la regulación del gesto del usuario para diversos fines.

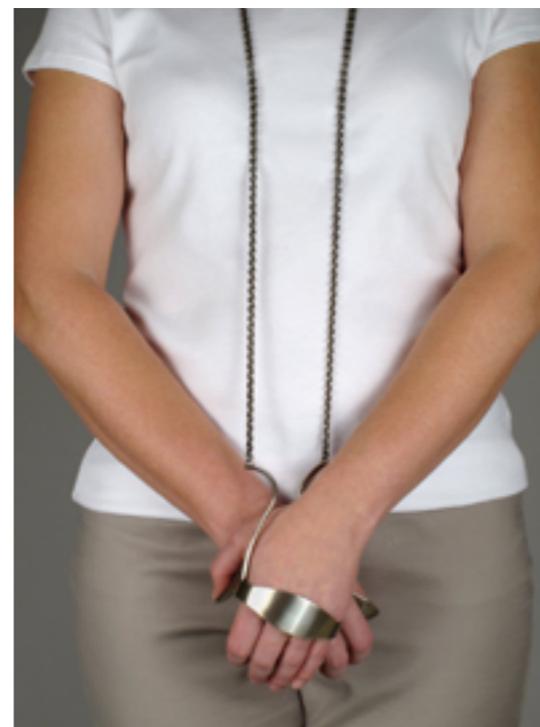
Los dispositivos gestuales de Crupi pueden clasificarse aproximadamente en tres momentos diferenciables de su producción hasta la actualidad, en relación con la preocupación teórica y plástica que los generó: Un primer momento con sus Ornamental Hands, exhibidas en su muestra individual *The Nonverbal Exchange* (2002), una serie de cuatro dispositivos articuladorios que condicionan el gesto de la mano del usuario. Cada accesorio, compuesto de brazalete y anillos unidos con cadenas y articulaciones, a manera de marionetas, hace referencia a las posiciones canónicas de las manos consideradas como bellas o elegantes en las obras de arte clásicas. Más allá de la indudable belleza plástica de cada una de estas joyas, la fuerza estética recae en la razón semántica de la pose y el concepto de belleza restringido que evidencian. (Ver Figura No. 1).

Hay un segundo momento en las piezas que constituyeron la muestra *Guarded gestures* (2007): una serie de once objetos evocativos de gestos



No. 1:  
*Ornamental hands: Figure One* (Crupi, 2002).  
Fuente: <https://www.jennifercrupi.com/>

tópicos del ser humano como son las posturas de las manos al tener el control sobre algo, de impaciencia, de resignación, de estar a la defensiva; el rebotador de pierna para expresar estrés, el medidor de extroversión-introversión a partir de la altivez de la barbilla (Ver Figura No. 2). Crupi se aleja en este punto de la joyería y el canon artístico de la pose e inscribe su trabajo a un contexto social inmediato, materializando de alguna manera una preocupación semiótica que reforzará con un tercer momento, a través de la muestra titulada Beyond Words: Expressive Gestures (2010). Son cuatro piezas cuyo eje común consiste en forzar la interacción entre los sujetos, trascendiendo la herramienta de control del propio cuerpo y poniendo en práctica la identidad corporal en un contexto comunicativo dado.



No. 2:  
*Guarded gestures: Power Gesture, Gesture Cuff,  
Guarded Gestures 3* (Crupi, 2007).  
Fuente: <https://www.jennifercrupi.com/>

## Lucy McRae, artista Sci-Fi

Formalmente entrenada como bailarina clásica, Lucy McRae es una artista australiana interesada en desafiar los límites biológicos del cuerpo. Combinando fisiología, biología sintética, tecnología, dice estar obsesionada con desdibujar las fronteras entre seres humanos y entorno, e imagina constantemente experiencias que exploran volúmenes intentando establecer esa relación de continuidad tanto con el espacio como con los otros. Entre sus proyectos se cuentan trajes burbujas, perfume ingerible, experimentos con materiales, recubrimientos, extensiones y texturas absorbentes y transferibles de fluidos (algodones, musgo, tubos con líquidos circulantes, pinturas faciales). Para esta autoproclamada body architect, el cuerpo vivo es una plataforma sin límites definidos; transgredir la naturaleza actual de sus fronteras no es sino una consecuencia evolutiva a partir de la integración y aplicación de los saberes de la ciencia a la vida cotidiana. La experimentación con tejidos dinámicos apunta a una futura remodelación de la silueta y reprogramación del cuerpo para escapar a sus circunstancias naturales: la enfermedad, el envejecimiento, el olor corporal, las sensaciones incómodas de frío o calor extremo; tecnología y emoción humana pura pueden coexistir en un mañana cercano, a pesar de que muchos de sus diseños parezcan provenientes de la ciencia-ficción futurista.

Su nombre es reconocido tanto en círculos tecnológicos y científicos como en aquellos estrictamente artísticos como sinónimo de vanguardia, trascendiendo y diluyendo los límites tradicionales entre la academia

y la cultura popular: ha trabajado en publicidad para la marca de pantalones Levi's, ha hecho múltiples colaboraciones con diversos músicos y artistas, participado en los llamados espectáculos vivientes en todo el mundo, incluyendo la aclamada muestra Transnatural (2011) junto a otros reconocidos artistas del performance; su charla How can technology transform the human body? (2012) es una de las más visitadas en el portal de conferencias TED, e incluso destacadas revistas del mundo de la moda, como Vogue, han dedicado artículos a sus peculiares indumentarias.

De nuestro interés particular son las exploraciones en el área de investigación conocida como emotional sensing, que McRae llevó a cabo en los laboratorios del Programa Phillips Design, en torno a la exteriorización de las emociones a partir del desarrollo de un vestido: el Buble Dress (2006-2010) está cargado de sensores biométricos que, adheridos al cuerpo, posibilitan que la indumentaria active un sistema lumínico de diferentes colores de acuerdo a las emociones del usuario: un estremecimiento lo iluminará de azul, el calor de la timidez lo hará sonrojarse, por ejemplo (Ver Figura No. 3).



No. 3:  
Buble Dress (McRae, 2006-2010).  
Fuente: <https://www.lucymcrae.net/>

Desde el 2009 ha trabajado en conjunto con Bart Hess, desarrollando una serie de trajes que, a pesar de prefigurar sujetos antropomórficos futuristas, anómalos, pretenden dar cuenta de las posibilidades de continuidad entre el entorno compartido y el cuerpo individual. Esta colección se compone de un traje de tierra húmeda y fértil, Germination, sobre el que crece una capa vegetal; un traje de mallas llamado Evolution, que permite esculpir el cuerpo introduciendo globos inflados; un traje de espuma, Grow on you, y dos más titulados Exploded, que simulan fragmentos angulosos de una explosión enclavados en el cuerpo (Ver Figura No. 4). Su conocido Swallowable Parfum, una cápsula cosmética que una vez ingerida libera moléculas de fragancia en el organismo que se exteriorizan con la transpiración, revierte la concepción del acto de perfumarse de afuera hacia adentro, convirtiendo al cuerpo en un atomizador.



No. 4:  
*Evolution, Grow on you, Exploded*  
(McRae y Hess, 2009-2012).  
Fuente: <https://www.lucymcrae.net/>



**No. 4:**  
*Evolution, Grow on you, Exploded*  
(McRae y Hess, 2009-2012).  
Fuente: <https://www.lucymcrae.net/>



**No. 4:**  
*Evolution, Grow on you, Exploded*  
(McRae y Hess, 2009-2012).  
Fuente: <https://www.lucymcrae.net/>

## Hacia adentro y hacia afuera

A human being is an animal who is congenitally indisposed to accept reality as it is.

Yi-Fu Tuan, *Escapism* (2007)

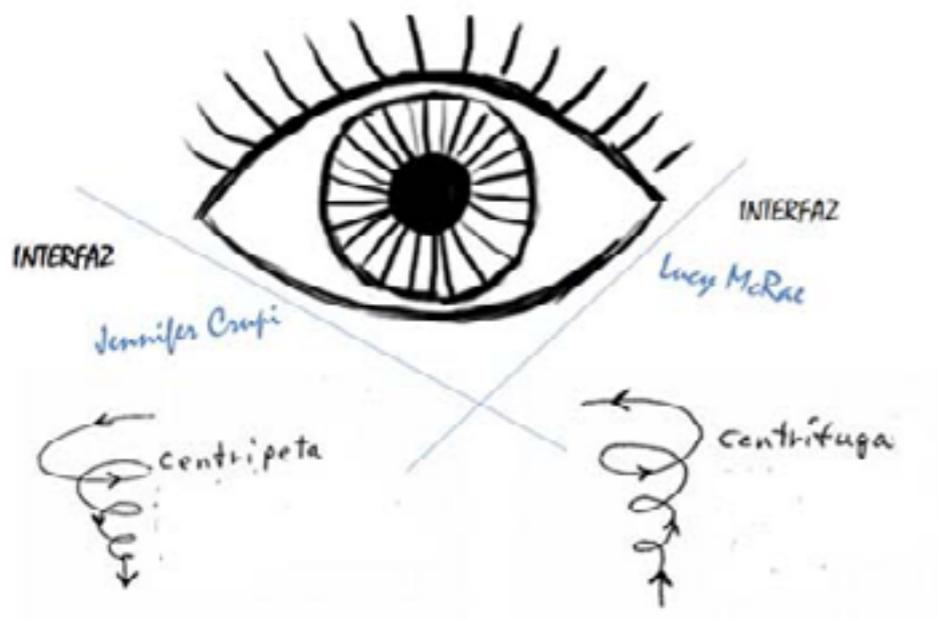
Si algo nos reitera la investigación semiótica es que todo rito encubre un mito, y aproximarse a las obras de Crupi y McRae implica inevitablemente formar parte de un juego de interfaces que permiten materializar en imagen, en arte, sus paradigmas particulares. Crupi se interesa en las formas que comunican visualmente, a través del gesto y la postura, una serie de sintagmas sobre el deber ser actitudinal de los seres humanos en sociedad. Deliberadamente, la psiquis de los modelos/ usuarios propuestos en su obra es silenciada para dejar lugar al mensaje que dan sus cuerpos. El Yo es sometido ante la mirada, al control de la expectativa colectiva, y el sujeto se vuelve carne inerte, dócil ante la disciplina de brazaletes que ya parecen grilletes, cadenas y varillas articulatorias que sujetan y dirigen los miembros, manoplas que contraen los dedos. La joya, el curioso accesorio, se convierte en instrumento de tortura. Este efecto premeditado por la artista es ejercido en la mirada del otro, no en el usuario; Crupi quiere que se cuestione la relación entre la coerción del cuerpo, los afectos manifiestos bajo la presión del artificio, y el deseo social de un gesto estereotipado y expectable; al decidir mostrar sus trabajos en tanto son usados por alguien, quiere que nuestra mirada desafíe el brevísimo espacio interfásico entre deseo individual y acción colectiva.

La obra de McRae tiene un movimiento inverso: mientras Crupi procura traer las reglas y hábitos sociales al territorio del cuerpo, a McRae la obsesiona generar tejidos que desdibujen el perímetro del mismo y lo

prolonguen de alguna manera en el medio. Esta relación de continuidad e identificación afirma la cualidad natural y primaria del ser humano: su fragancia ingerible promete que la artimaña sensorial de perfumarse se convierta en un acto más natural que fomente la atracción de parejas potenciales con el añadido de feromonas activadas por el ejercicio o los apetitos sexuales; el aroma de cada cuerpo necesariamente será diferente pues el vigor y carácter de la esencia estarán determinados por la particularidad emocional y biológica de cada individuo. Se trata de una suerte de conquista tecnológica del olor corporal, de una verdadera concreción olfativa de los afectos. Sus trajes y recubrimientos activan la proyección de aspiraciones de unidad mente-cuerpo-ambiente, preconditionando la mirada del otro hacia lo posible, lo futuro: un ser humano disuelto en y adaptado a un mundo que ya no es tan privado, unas relaciones sociales más primarias (el vestido no permite mentir, la sudoración naturaliza el perfume y le añade algo de lo que, desde la irremediable realidad orgánica, somos).

El juego de identidades que construye McRae tiene un movimiento que es centrífugo, pues la exteriorización extrema deja en evidencia lo más esencial e instintivo de nuestro ser orgánico, y en esa condición, nos igualamos. El movimiento de Crupi es más bien centrípeto; es el sistema encarnado en nuestro lenguaje corporal que se lleva como una alhaja, como un componente utilitario de socialización. La mirada de los otros no hace sino constatar nuestra redención ante la norma (*Ver Figura No. 5*).

Sin embargo, ambas propuestas estéticas coinciden en valerse de intervenciones prostéticas corporales en función de visibilizar el problema de la interactividad en los tiempos hipermodernos, como señalara Lipovetsky (2004), como una serie de relaciones interpasivas: la



**No. 5:** En Crupi, se entrevistó un proceso de cosificación de los actos expresivos hasta el punto en que la comunicación interactiva se vuelve intercambio interpasivo entre cosas. En McRae, los contornos del individuo y sus deseos se desplazan hasta anularse en la condición biológica. Imagen de la autora.

la comunicación no se da entre sujetos simplemente, sino entre sujetos que se asumen mutuamente como objetos, sobre cuyos cuerpos se inscribe un mensaje que no necesariamente fue confeccionado desde la necesidad expresiva, sino desde algo que trasciende los límites del Yo, como la Naturaleza o la Sociedad. En el caso de Crupi, se entrevistó un proceso de cosificación de los actos expresivos hasta el punto en que la comunicación interactiva se vuelve intercambio interpasivo entre cosas. En el caso de McRae, los contornos del individuo y sus deseos se desplazan hasta anularse en la condición biológica.

Se da, pues, una relación de sustitución del sujeto por el objeto que opera como medio de comunicación: en el objeto (traje, accesorio, joya) recae la acción performativa, no en el sujeto. Cuando esto ocurre, señala Slavoj Žižek, la relación de interpasividad en la cual nos vemos inmersos

nos induce al descentramiento: lo que somos y lo que parecemos ante el mundo se bifurcan; lo que exterioriza nuestro cuerpo nace en un lugar diferente de nuestras elecciones y deseos como individuos (Cfr. 2007, pp. 131-136).

Oponiéndolo a la subjetividad monológica de la Modernidad, el Yo postmoderno se va construyendo mediante múltiples simulaciones: modificamos nuestro cuerpo -ya sea quirúrgicamente, con extensiones o alteraciones temporales, por medio de poses, indumentaria, accesorios-, desplazamos las emociones a través de los espacios, estrategias o herramientas que nos ofrece la tecnología; diseñamos alter-egos superpuestos sobre el propio cuerpo, de manera que el Yo pasa a ser una máscara de lo que deseamos ser o de lo que creemos deberíamos ser. Y es en la máscara donde recaen nuestros afectos: los límites entre lo que somos y lo que no somos, lo interno y lo externo, al desvanecerse ponen en peligro la percepción más elemental de nuestro propio cuerpo en relación con el medio. Fenomenológicamente hablando, las nociones de realidad moderna y del Yo quedan suspendidas ante la opción artificiosa.

Entendemos que los juegos de simulacro propuestos por estos dos artistas no son únicos, sino que se inscriben en un panorama de producciones y reflexiones que apuntan a liberarnos como sujetos, sociales o biológicos, de la carga de ser quienes somos gracias a múltiples máscaras. El concepto de interfaz aplicado a la lectura de los nuevos lenguajes del arte evidencia la inquietante pero no por ello menos hermosa emergencia de una grieta en nuestra estable idea del Yo; ya no vemos a los otros, sino que la mirada es contraseña de acceso a un verdadero teatro de sombras.

- Catalá, J. (2010). *La imagen interfaz. Representación audiovisual y conocimiento en la era de la complejidad*. Bilbao: Universidad del País Vasco.
- Cortázar, J. (1959). "Las babas del diablo". *Cuentos Completos / 1*. Buenos Aires: Punto de lectura, 2007.
- Lipovetsky, G. y Charles, S. (2004). *Los tiempos hipermodernos. Traducción de Antonio-Prometeo Moya*. Barcelona: Editorial Anagrama.
- Tuan, Y. (2007). *Escapism*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- Zizek, S. (2007). *El acoso de las fantasías. Traducción de Clea Braunstein Saal*. Tercera edición en español. México: Siglo XXI editores.

### Referencias Electrónicas

- Crupi, J. *Web oficial de la artista*, <<http://jennifercrupi.com/>>, (Recuperado el 15 de marzo de 2015).
- McRae, L. *Web oficial de la artista*, <<http://www.lucymcrae.net/>>, (Recuperado el 20 de febrero de 2015).
- McRae, L. "How can technology transform the human body?", en *TED Ideas worth spreading*, <[http://www.ted.com/talks/lucy\\_mcrae\\_how\\_can\\_technology\\_transform\\_the\\_human\\_body](http://www.ted.com/talks/lucy_mcrae_how_can_technology_transform_the_human_body)> (Recuperado el 22 de febrero de 2015).

### Como citar este artículo:

Carvajal de Ekman, M. I. (2018). Gesto y Control: Afecto y Disciplina en los Nuevos Lenguajes del Arte. *La A de Arte*, 1(1), 43-59 pp.  
Recuperado de [revistas.saber.ula.ve/laAdearte](http://revistas.saber.ula.ve/laAdearte)



Esta obra está bajo licencia internacional

**Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0.**

Los autores conservan los derechos de autor y garantizan a la revista el derecho de ser la primera publicación del trabajo. Se utiliza una Licencia

Creative Commons Atribución-NoComercial que permite a otros compartir el trabajo con el reconocimiento de la autoría y la publicación inicial en esta revista, sin propósitos comerciales.

Esta versión digital de la revista **La A de Arte**, se realizó cumpliendo con los criterios y lineamientos establecidos para la edición electrónica en el año 2018.

**Publicada en el Repositorio Institucional SaberULA.**

**Universidad de Los Andes – Venezuela.**

[www.saber.ula.ve](http://www.saber.ula.ve)

[info@saber.ula.ve](mailto:info@saber.ula.ve)