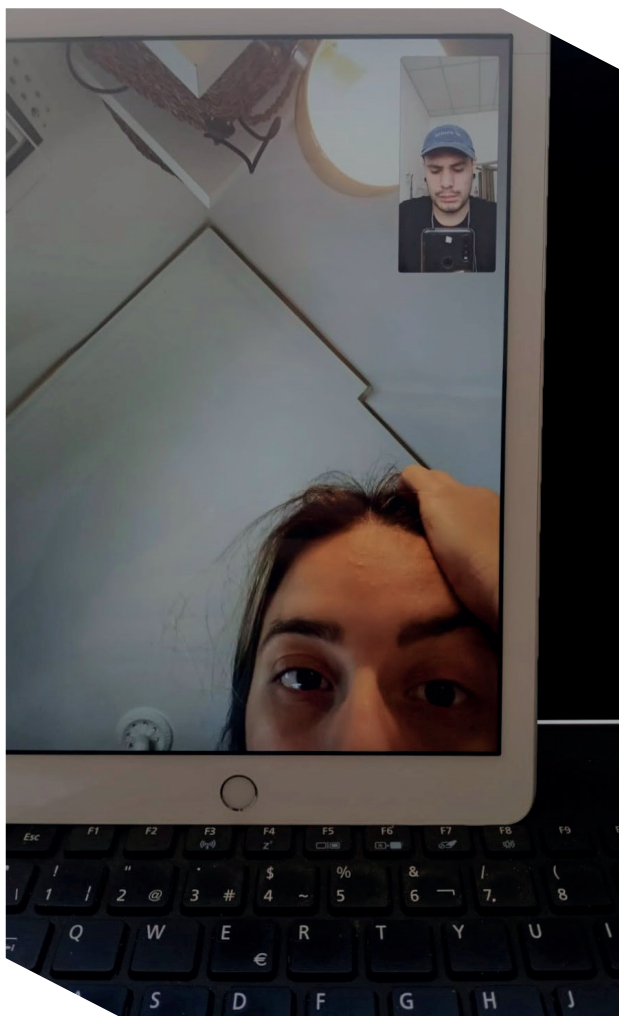


OS VA A DECEPCIONAR

UNA EXPOSICIÓN DE TRIANA SÁNCHEZ Y DIEGO BALAZS COMISARIADA POR YOLANDA SPÍNOLA

La identidad humana se relaciona en tres entornos: el primero sería el físico-corpóreo, aquí usamos nuestra fisicidad para interpretar y gestionar nuestra identidad, respondiendo así al qué somos. El segundo entorno sería el social, donde toma una importante relevancia la pregunta de qué hacemos para el mundo, nuestra identidad contextual. Y, por último, el tercer entorno, el virtual, donde la fisicidad se disipa y cuestionamos hasta dónde podemos llegar, el cuerpo expandido. Es decir, el cuerpo tecnológico en el nuevo medio necesita de habilidades que ya no son tanto físicas como mentales y nos permite extender nuestro cuerpo a través del entorno virtual, lo que hace que aparezcan nuevas cuestiones sobre el equilibrio de este y el cuidado que debemos ejercer sobre él.



Por lo tanto, entendemos que la fisicidad se destruye y la identidad corpórea, permanece, de una manera artificial junto a las emociones y ambas se ven multiplicadas y distorsionadas en las imágenes de las pantallas, lo que hace que el ser humano desarrolle una construcción más espiritual que actúa representada por un cuerpo ficticio a través del medio. Percibimos lo que ocurre a miles de km de distancia desde el lugar donde nos ubicamos y nos ayudan a tomar decisiones rápidas en nuestro propio beneficio o también sirve para despejar inquietudes. Es decir, la relación entre sujetos estará determinada por las herramientas con las que se debe de disponer para poder llevarla a cabo. El poseer estas herramientas permitirá una mejor comunicación entre usuarios, favoreciendo la interrelación. Y aunque sean las máquinas las que nos dan las herramientas para llegar a esta identidad tecnológica, es importante destacar que esta búsqueda es propia de lo humano.

Nuestra investigación se desarrolla en un contexto en el cual las relaciones interpersonales han cambiado, la vinculación entre humano-máquina se afianza y las formas de convivir mediante lo tecnológico se asientan. Ante toda la hostilidad que recibimos en el día a día en base a la sobreinformación, se deja de lado la empatía y la amabilidad, se deja de lado el otro. Como bien decía Lipovetsky, vamos hacia un individualismo unidireccional. Es así, que las relaciones humanas se han vinculado irremediabilmente al dispositivo y parece no haber un punto de retorno. En la máquina se genera un desdoblamiento del yo, una prolongación de la identidad, nace el avatar. En lo físico ahondamos en una cuestión identitaria de la persona, sin embargo, en lo virtual no es necesaria la fisicidad, sino la habilidad mental de proyectar lo que se quiere ser; es hasta casi más real. Tú decides sobre los elementos que te conforman como cuerpo tecnológico.

La unión entre tres aristas, hacen el equilibrio, el triángulo. El punto A, B y C son cruciales a la hora de hablar de conexión, trata así los tres entornos de la investigación y la relación entre los tres protagonistas que se involucran en ella, los dos autores y el espectador.

A su vez, el punto A y B podría ser cualquier usuario que se conecta con otro a través de la red, estableciendo conexiones interpersonales no físicas. Todos nos conectamos con otros usuarios a través de los nuevos medios. Dentro de estas conexiones, ya sean físicas e interpersonales, o de proyección del yo, destaca, sobretudo, la sinergia de la unión y qué ocurre cuando eso sucede. Hay interactividad, hay acción, pero a su vez también hay contemplación.

Triana Sánchez & Diego Balazs