

CONTRADICCIÓN SOCIAL

Celina Ramirez

2023

Universidad Nacional de La Plata

Facultad de Artes

Licenciatura en Diseño Multimedial

Taller de Diseño Multimedial V

Titular

Federico Joselevich Puiggrós

Ayudantes

Elizabeth Toledo

Nicolás Mata Lastra

Julia Saenz

Tomás Costantini



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA

Agradecimientos

Quiero agradecer, en primer lugar, a Fran, Rama y Aldi. Quienes prestaron sus historias y sus sentimientos a este proyecto para darle nuevas formas y permitirme salir de mi realidad para abrirme a la suya y a sus heridas, diferentes a las mías. Gracias por la escucha y por sus palabras.

Gracias a mi amigo Facu, por ser parte de todo esto y una compañía incondicional desde el día cero en estos años como estudiante. Gracias Joaco y Chaza por su ayuda. A Juli y su familia por abrirnos las puertas de su casa y apoyar nuestros proyectos. A los profes y ayudantes de la cátedra, de la Universidad Nacional Pública de esta ciudad que me permitió aprender y crecer en donde quise hacerlo.

Gracias a Bazz, por comprometerse en entender y ayudarme a reflejar los sentimientos desde la melodía y el sonido.

Infinitas gracias a quienes me acompañaron en este proceso. Mi familia siempre está, y mis amistades también son familia.

Por último, dedicarle este trabajo a cada persona que lo sienta propio.

Índice

Resumen.....	4
Introducción	5
Pregunta problema	7
Objetivo	7
Metodología.....	8
Producción.....	9
Resultados.....	12
Conclusiones.....	15
Referencias.....	16
Anexo.....	17
Registro fotográfico.....	17

Resumen

En este trabajo de investigación en arte, se reflexiona sobre el proceso y análisis de la obra producida, y el resultado de la misma.

Sobre la identidad, sexualidad y género, este espacio tiene como temática principal la contradicción social entre la invitación a la deconstrucción sobre lo que somos y cómo nos vinculamos, y, por otro lado, la ya impuesta y conocida heteronorma con la cual se maneja el mundo hoy, y desde hace muchos años atrás.

La intención de este trabajo es indagar y visibilizar esa contradicción y llegar al usuario para que él mismo sienta algo similar a lo que se quiere provocar en quienes interactúan, y que así lleguen a reflexionar o empatizar con la incomodidad constante de la contradicción con la que convivimos. El punto principal es encontrar su correcta conexión y complemento con la multimedia, para aprovechar este medio y herramienta de una forma adecuada para la representación de esta dualidad que estoy abordando, y llegar al mensaje deseado. Invitando a las personas a involucrarse en el espacio para vivir esta experiencia visual y sonora, entre luz y oscuridad.

Palabras clave: contradicción, heteronorma, lenguaje, identidad, multimedia.

Introducción

Vivimos en un mundo en el que se nos invita a ser libres, a ser nosotrxs mismxs, a expresarnos como deseemos. Pero, al mismo tiempo, este mundo también nos exige seguir ciertos patrones, normas y reglas establecidas por la construcción social patriarcal.

La investigación de este trabajo está enfocada en el desarrollo de la obra como producción de conocimiento, es decir, en el análisis del proceso de la misma.

Desde mi realidad como mujer estudiante argentina, viviendo en la ciudad de La Plata hace varios años, y habiendo vivido mi infancia y adolescencia en una ciudad mucho más pequeña, por ende más estructurada; estoy dejando mi discurso reflejado, siempre desde mi punto de vista y mi experiencia.

Esta adolescencia de la que hablo se dió en un contexto en donde, en este tipo de ciudades más cercanas a la definición de pueblo, las personas tienen ideas más cerradas, ideologías más estructuradas y mentes menos abiertas al cambio o a la deconstrucción. Por ende, si mis pensamientos o decisiones no iban de la mano con las ideas y decisiones generales de esta sociedad, no era fácil encontrar esa segunda o tercera opción porque, básicamente, no existía o se encontraba escondida.

Es por esto que, al llegar y encontrarme con la realidad platense, en donde se vive una vida más acorde a la época actual y a las luchas ganadas por la sociedad, me resultó chocante la diferencia entre una ciudad y otra con tan solo cuatrocientos kilómetros de distancia. Teniendo en cuenta, también, que mi primer y principal contacto con la ciudad fue la Facultad de Artes; lugar en el cual se encuentran ideas y mensajes más empáticos, amigables y deconstruidos; alejados de estas ideas impuestas de la sociedad antigua.

Esto, luego de un tiempo, comencé a comprenderlo en parte como una decisión personal, ya que también dentro de esta ciudad se encuentran distintas realidades con solo cuerdas de distancia. Se trata de encontrar y quedarse en esos lugares, puntos o personas que nos permiten, y quieren también, vivir la vida en libertad y sin juzgar ni incomodar a lxs demás. Hoy me ubico en otro contexto, en otro entorno y conectada con otras realidades que están en contacto con mi persona en lo cotidiano; pero que no dejan de hacerme reflexionar sobre estas cuestiones y sobre seguir buscando que cada persona pueda permitirse ser y vivir.

Entonces, para conseguir hacer visible esta temática en este contexto, se tienen en cuenta distintos tipos de contenido que cita el escritor, profesor y crítico estadounidense Thomas McEvilley (1984) en su artículo “En el ademán de dirigir nubes”.

El primer tipo de contenido refiere al que emana del aspecto de la obra de arte entendida como representacional, esto quiere decir aquel hábito-respuesta culturalmente condicionado por el contexto y la cultura en la cual está expuesta. En este caso, el contexto de esta época, año 2023, en la ciudad de La Plata, Argentina, dentro del festival Artimañas, con los proyectos de tesis de lxs estudiantes de la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de La Plata. En donde asisten personas de todas las edades, de diferentes lugares y contextos en general; y con muchas cuestiones o construcciones en común.

Un segundo contenido emana de los suplementos verbales proporcionados por el artista. En este caso, al ser yo la creadora, se basa en gran parte, en tomar la decisión de ponerle un título, o no, para lograr tener más control sobre la interpretación a la que quiero que se dirijan los espectadores o interactores, ya que según el autor “[...] aún el más óptico de los críticos no puede evitar ser influido por ellos” (McEvilley, 1984, p. 4), refiriéndose a estos suplementos verbales. Este trabajo está titulado “Contradicción social”, para fortalecer y dar énfasis al concepto base y principal de la instalación.

Luego, el contenido que surge del género o medio de la obra, al estar en un espacio de proyectos de tesis sobre la multimedia, los móviles culturales del ambiente son de los nuevos medios. Y en esto se enfoca mi trabajo puntualmente. Es por esto que tomo el sonido y la iluminación como herramientas principales del argumento conceptual y poético, analizando capítulos de textos como “Comprender los medios de comunicación” del filósofo Marshall McLuhan (1964). Según este autor, el mensaje de la luz eléctrica es totalmente radical, omnipresente y descentralizado. Lo mismo ocurre con el mensaje de la heteronorma. Entonces, la iluminación aporta una de las cuestiones principales a la instalación, tanto en lo visual como desde lo conceptual.

Desde el contenido del material de la obra, la escala, la duración temporal y el contexto; amplió el desarrollo bajo un artículo de Paula Castillo “Exploraciones de la discursividad”, tomando la idea de signo como discurso, de Charles Sanders Peirce, y una tríada de referencias a las que se refiere. Este aporta la información y

proceso necesarios para encontrar la materialidad y signos coherentes con la temática e intención inicial y final. Estos puntos nombrados se suman a la lista de niveles de producción del contenido que aporta McEvelley.

Para poder trabajar la creación de sentido en este proceso de producción de la obra, se utiliza como inspiración/temática la contradicción entre la deconstrucción social y la heteronorma ya impuesta, para poder reconocer lo que se busca generar en les interactuantes y a lo que se quiere llegar con la investigación. Desde el libro de compilaciones “Nadie viene sin un mundo” de Virginia Cano (2018), se parte de la base de que “[...] nadie viene sin un mundo, que lx antecede, lx posibilita y lx restringe a la vez” (p. 5). Siendo consciente de mis condiciones de producción, que se pueden asemejar, o no, a las condiciones de reconocimiento de las personas presentes durante la exposición del trabajo. Estos detalles se tienen en cuenta utilizando la observación directa de archivos y la recolección de datos necesarios.

Pregunta problema

¿Cómo representar la contradicción social entre la deconstrucción ideal y la heteronorma impuesta, utilizando la multimedia como medio y herramienta principal?

Objetivo

Producir una obra que logre reflejar un mensaje contradictorio, como con el que vivimos constantemente, al usuario que interactúa con ella. En otras palabras, representar esta sensación o sentimientos de contradicción en cuanto a género, sexualidad e identidad, utilizando la iluminación, el sonido, y la multimedia en general, como herramienta para el proceso y desarrollo final. Logrando, también, encontrar sus sentidos poéticos en la libre interpretación del usuario sobre su comprensión y lectura de la instalación, y el cruce con mi perspectiva de la realidad plasmada allí.

Metodología

Los puntos principales para llevar a cabo este estudio son la iluminación y el sonido, para lograr representar en su complemento la contradicción a la que enfoca la obra como mensaje de protesta. Teniendo, de un lado, ideas amigables, abiertas y libres; pero del otro una realidad incómoda, estructurada y normada.

La multimedia es el medio y herramienta principal de este trabajo. Según la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de La Plata, el plan de estudios de la licenciatura en diseño multimedial se enfoca en propiciar un perfil crítico que vincule técnica, lenguaje, comunicación y estética con los problemas del mundo contemporáneo. A esto mismo apunta mi trabajo de investigación, generando una relación entre arte y tecnología.

En principio, se tienen en cuenta los distintos tipos de realidades con las que se puede encontrar una persona, dentro de las costumbres, tradiciones y el contexto en el que vivimos en Argentina en estos años que corren. Durante el desarrollo del trabajo se generan charlas con personas involucradas y se observa material de archivo, ya sean artículos, audiovisuales o trabajos vinculados a esta temática.

Para conocer distintos relatos y vivencias, se registran conversaciones con personas que se consideran parte de la comunidad LGBTQI+, que se involucran en los derechos y en la libertad de la sociedad. Estos registros se graban con un micrófono condensador en conexión a una consola mezcladora de canales de audio. Tanto la grabación como el trabajo de limpieza, edición y mezcla de los audios se trabajan en el programa Audacity.

De aquí surge la observación de las distintas realidades para poder representar de una manera general y real a la sociedad, llegando a distintos puntos en cuestiones de identidad, sexualidad y género, para visibilizar aquello que considero importante, como autora de la obra, y lo que remarquen también quienes sumaron su historia, desde su perspectiva. Estos audios, además de ayudar a la construcción general de la instalación, se suman a la información sonora, desde el lado “negativo”. Ya que son los que corren, tocando puntos claves sobre la heteronorma, mientras desde lo visual acompaña un mensaje positivo. Para acompañar todos estos fragmentos de testimonios y acercar al usuario a la sensación esperada, se suma una instrumental generada con los mismos instrumentos que luego son utilizados para la composición del audio positivo. Y así

generar un sistema también entre ellos, aunque lleven a lugares distintos en cuanto a sensaciones.

En el audio contrario, el positivo, se trabaja una composición de una instrumental estilo samba. Este es seleccionado bajo la idea de transmitir una sensación alegre y que genere bienestar, o un ambiente cómodo en sí. El proceso de producción musical se realiza con un productor, con otra consola, sumando una conexión a un micrófono para la grabación de guitarra criolla, a samples de percusión y a un teclado usado como sintetizador. Por otra parte, para darle aún más sentido al concepto de esta composición, también se incorporan en el teclado los acordes que generaron los autores del “Audiobandera del Orgullo”, estos son sonidos interpretados por la longitud de la onda de los colores de la bandera del orgullo LGBTQI+. De esta manera compartieron una escala para que las personas lo usaran y le dieran su propia forma.

Ambas producciones de las instrumentales son trabajadas con el programa Ableton y se elaboran teniendo en cuenta la espacialidad con los auriculares que utiliza le usuariX.

Producción

Desde lo físico, se genera un espacio reducido con una estructura de un metro y medio de ancho por un metro y medio de profundidad, y dos metros de altura. Con un espacio detrás de la pared frontal para la ubicación de la computadora, cables y componentes que forman la parte técnica de la instalación.

En la entrada se encuentran dispuestos unos auriculares para que utilice un usuario por vez y que interactúe con la obra de forma individual y personal. Por estos auriculares corren los audios explicados previamente que dependen del estado de la obra: luz prendida, estado que cuenta con una visual positiva y un audio negativo; o apagada, estado en el cual desde lo visual se percibe la parte negativa y estructurada y en lo sonoro lo contrario.

Cuando se habla de lo visual, se hace referencia a los componentes de la instalación que se ubican en la pared que se encuentra frente a la entrada: tres medias esferas transparentes de treinta centímetros de diámetro, de acrílico, enganchadas a esta pared permitiendo tener la visual completa del interior de las mismas. Dentro de ellas se encuentran muñecos generados en modelado 3D de

diecisiete centímetros y medio de altura, utilizando muñecos articulados de madera como referencia, con distintas gestualidades y detalles en ellos agregados para el concepto de cada una. Todos estos muñecos genéricos están pintados con acrílico y laca al agua extramate, y cuentan con auriculares para darle la sensación al usuario de que es él mismo. Uno de ellos cuenta, además, con una lapicera en una mano y una hoja en la otra; el otro no tiene agregados y, el tercero, se encuentra recostado sobre algodón.

Detrás de estos objetos, en la base de cada una de las esferas, se incorporan a la pared placas de alto impacto translúcido de 1 mm funcionando como material difusor de la luz que se encuentra detrás. Al mismo tiempo funcionan como el lienzo de la pintura fotoluminiscente, en ellas se encuentran signos visuales pintados que se utilizan como mensajes, mostrando esta idea de una cara y la otra de la sociedad. Para que este efecto sea chocante y así llegar a un mensaje más fuerte, se decide recurrir al cambio de oscuridad completa en el que solo se pueden visualizar los signos marcados y generados con esta pintura fotoluminiscente, que se carga con la luz previa y brilla en la oscuridad. De esta forma el mensaje negativo se devela cuando se apaga.

Detrás de esta pared, entonces, se encuentra una tira de luz led de 5V de dos metros de largo que cuenta con sesenta pines led RGB. Está rodeada de paredes blancas, para darle más potencia a la luz que se dirige a las esferas. Con esto se logra una cantidad correcta para iluminar las esferas por dentro y generar el efecto que se necesita en la instalación.

En cuanto al sistema de automatización e interacción, se trabaja con una computadora en la cual se corren los programas Processing y Arduino, con los códigos necesarios para generar una conexión entre ambos y así manejar los tiempos de la iluminación y el sonido, esta comunicación entre programas es generada con la librería Serial. Esto quiere decir que mientras uno de estos programas envía los audios a los auriculares, trabajados con la librería Minim, el otro envía las señales necesarias a la placa de Arduino UNO a la que se encuentra conectada la tira led. El funcionamiento de esta automatización se trabaja con el tiempo, ya que se cuenta con cinco audios de testimonios mezclados de cuarenta y ocho segundos cada uno, acompañados por una instrumental generada con guitarra, teclado y percusiones; que Processing reproduce de manera consecutiva. Al terminar el primer audio de testimonios el estado pasa a ser el del audio positivo,

es decir el de la instrumental que tiene una duración de treinta y seis segundos. Esta instrumental se conecta con la del audio negativo, trabajada con los mismos instrumentos y reemplazando el teclado por un sintetizador, para lograr un sonido más alegre. En general, se dirige hacia un género más vinculado con la samba. De esta forma siempre el reinicio del sistema al volver al audio negativo continúa con el siguiente, excepto al dejar los auriculares. Cuando estos se dejan y alguien los vuelve a tomar, el sistema comienza con un audio aleatorio de los cinco y luego sigue el mismo curso para que no se repitan.

Esto cuenta, también, con conexiones de protoboard al arduino, con cables jumpers, resistencias, transistores NPN TIP31C y una fuente externa de 5V en conexión a 220V, para manejar la corriente necesaria entre todos los dispositivos. Además, la base en la que se encuentran ubicados los auriculares al estar sin uso, cuenta con un botón oculto que reinicia el sistema, generado con un mouse, con conexión usb inalámbrica a la computadora. Esto es para que el usuario que ingrese siempre reinicie y cuente en un primer momento con la luz prendida y el sonido desde cero, para así ubicarse mejor en el espacio y en la interpretación de la obra.

Resultados

Como resultado en la búsqueda de la representación de la contradicción social sobre la que se habla en este trabajo, desde la multimedia se encuentra una forma de desarrollo bajo una contradicción constante y chocante entre visual y sonido. Es por esto que el cambio visual de luz a oscuridad es brusco. Y el cambio de audio es desde la misma línea pero siguiendo distintos recorridos y generando distintas sensaciones desde lo musical.

Para un contraste mayor y lograr la privacidad sobre la que trata la obra, el color de la instalación es negro. En contraposición a esto, aquellos elementos visuales que deben ser pregnantes, como lo son las esferas, los muñecos, que simulan ser articulados para una representación genérica del humano, y la pintura fotoluminiscente de los difusores, son de colores planos y claros que se comportan de distintas maneras entre un estado y el otro.

Por otra parte, otro detalle de estas representaciones de diferentes estados del humano, es que estas figuras cuentan con auriculares negros en sus oídos, al igual que le usuario que esté interactuando con la obra, para que, de alguna manera, sienta más cercanía a estos personajes.

Desde lo sonoro, se reproducen audios en los auriculares para que sea una experiencia individual y privada, como se habló previamente, para también poder llevar a ese momento de reflexión sobre lo que ocurre.

Tanto en unos audios como en el otro, se trabaja con los mismos instrumentos pero en distintos ritmos y melodías. Y, en los audios de la cara negativa de la instalación, se exponen frases de distintos testimonios de personas que aportaron su parte de historia y realidad a la instalación. Entonces, se corrigen y agrupan recortes de charlas generadas con ellos para componer los diferentes audios negativos que se reproducen durante la instalación. De esta forma, desde la multimedia se le dio un sentido más amplio al mensaje que en el inicio de esta investigación se quería encontrar.

Los fragmentos seleccionados de las comunicaciones personales (agosto y septiembre de 2023) para la base de datos son los siguientes:

“Imaginate que yo tenía treinta y pico de años, tenía que romper todas las ideas que venía armando”.

“No escuchaba música delante de nadie, no escuchaba la música que a mi me gustaba porque mi papá decía que era de troló”.

“Ser lesbiana es otra identidad que implica otras formas distintas a ser mujer, porque ser mujer me resuena a ser mujer por contraposición al varón. La lesbiana no pacta con nada con los varones”.

“En muchos lugares se sigue creciendo con esta idea de ‘¿Tenés novio? ¿Tenés novia?’ Y esa pregunta en mi infancia aparecía todo el tiempo y me generaba mucha confusión o incomodidad”.

“Todos los trolós tenemos que construirnos una personalidad para cuidarnos, dicen que somos graciosos o que somos ocurrentes. Y todo eso es una capa, como un caparazón que se hace para cuidarte del mundo, digamos”.

“Cuando dijo ‘el mundo sabe lo que costó’ yo pensé ‘lo que me está costando’ y empecé a llorar. Y les mando un mensaje a mis amigas y me dicen: ‘Es que ya sabemos lo que te pasa, no tenés que explicarnos, te pasa que sos lesbiana’”.

“Les conté a dos de mis amigos, o sea les digo ‘yo soy bisexual’ y no me lo creían desde un principio. Incluso se me reían como ‘nah, si a vos te re gustan las mujeres’. Sentí como un poco de impotencia”.

“Fue la experiencia más linda y la más fea, en términos de todo lo que me produjo internamente”.

“Y es el día de hoy que a mí me siguen tratando de varón por el simple hecho de tener pelo corto y vestirme con ropa holgada”.

“Por una parte de la familia tenía que ponerme en un boost robusto como si fuese un hombre masculino, super fuerte y tenía que bañarme todas. Y había otra parte de la familia que no, que me decía ‘si no quieres bancarte todas no te las banques’”.

“Nunca pensé que la psicología y el activismo me iban a encaminar por ese lado. Y que era tan importante como psicóloga poder tener esa escucha, no heterosexualidad nada”.

“La sexualidad debería disfrutarse, lo deberíamos contemplar más”.

“Tener que vestirse de cierta manera para ser aceptado, aceptada o aceptade en un lugar me parece una locura”.

“Me daba vergüenza que me vean, me sentía mirada, me daba vergüenza que ella me agarre la mano, me daba vergüenza y a la vez me gustaba”.

“Sobre la vida heterosexual siento que no pertenezco pero en nada, ni en la performatividad de la ropa ni en la forma en la que pienso la familia, los vínculos, la casa, el sueldo”.

“Nosotros ya está, ya somos grandes. Pero creo que los nuevos integrantes de la comunidad son los que necesitan más apoyo, por así decirlo”.

“Acá se vive una realidad completamente distinta, pero te alejas unos kilómetros de acá y te sorprende el cambio que hay”.

“El mundo heterosexual se piensa de a dos. Estaría bueno cambiarlo, pensar en la amistad como modo de vida, darle más vuelta a eso y que no sea sólo estar en pareja”.

“Hoy en día no lo cambio por nada, pero si vos le preguntabas al Fran de quince años te iba a decir que haría todo lo posible para no ser trolo”.

“Yo lo considero un problema no poder estar libre”.

“Cuando vos estás con alguien, amistades o amores o afectos, que quieran romper y que quieran construir eso es como un potencial re zarpado. Porque nos tiramos al abismo juntos. No sabemos para dónde vamos pero bueno, a ver, ¿cómo será esto?”.

“Que la gente deje de asumir la sexualidad de las personas”.

“Marcar que no es una elección, porque es más pesado lo que viene atrás de ser homosexual que lo que se disfruta”.

“No es con quién curtís, es la identidad. Porque cuando vos sos hetero, no tenés que demostrar que sos hetero porque curtiste con alguien. La heterosexualidad no tiene que demostrar que es heterosexual”.

Conclusiones

Existen múltiples formas de darle sentido a una búsqueda de investigación sobre cuestiones sociales y tan amplias que involucran a cada persona de esta sociedad.

El darle lugar a otras ideologías, vivencias e historias le dio un mayor espectro a la cantidad de puntos que se incluyeron en este proyecto.

La multimedia como medio y herramienta se complementa de una manera muy adecuada a este tipo de temáticas ya que permite, con los nuevos medios, dar forma a nuevos lenguajes dentro de una misma realidad. La interactividad del usuario para con el resultado final de la obra es indispensable, ya que en cada reinicio del sistema comienza una nueva forma de comprender la información sonora y visual que se brinda desde mi lado como productora. Es ese momento en el que los usuarios empiezan a tener este papel fundamental de ser parte de la obra, para darle sentido. El suyo propio como interpretantes de la representación que se quiere lograr.

Referencias

Cano, V. (2018). *Nadie viene sin un mundo: Ensayos sobre la sujeción e invención de unx mismx*. Madre Selva.

Castillo, P. (s.f.). *Exploraciones de la discursividad. El signo “mujer” como caso de estudio*.

<https://www.studocu.com/es-ar/document/universidad-nacional-de-la-plata/enguaje-multimedial-ii/exploraciones-de-la-discursividad-20/62999094>

Facultad de Artes, Universidad Nacional de La Plata. (s.f.). *Departamento de Multimedia - Sobre la carrera*.

<http://www2.fba.unlp.edu.ar/multimedia/sobre-la-carrera/>

Horizonte. (2021). *Audiobandera del orgullo*.

<https://www.behance.net/gallery/132080073/Audiobandera-del-Orgullo>

McEvelley, T. (1984). *En el ademán de dirigir nubes*. Artforum

McLuhan, M. (1964). *Comprender los medios de comunicación*. Ediciones Paidós.

Anexo

Registro fotográfico



