

ENCAJA/INSERT: S VS. L ¿CÓMO DECOLONIZAR CUERPOS JUGANDO?

Cecilia Vilca Ocharan*

Lorena Peña Piedra**

*Microscopía Electrónica y Aplicaciones en el Perú -MYAP, cecivilca@gmail.com

** Pontificia Universidad Católica del Perú - PUCP, transita.lo@gmail.com

RESUMEN

Durante la ponencia hablaremos desde nuestra práctica artística, nuestros antecedentes como artista digital y artista performer que desembocan en ENCAJA/INSERT: S vs. L. un juego perverso y lúdico que utiliza lo banal como cebo para confrontarnos con un tema que consideramos de supervivencia: el mandato social estético para la imagen hegemónica y comercializada de la mujer occidental. La colonización comienza con la traición interna de nuestras propias ideas, pensamientos de base que consideramos son naturales o tácitos, y que devienen en prácticas culturales y sociales. Ideas abren la puerta a ideas similares; son la Malinche¹, el Felipillo² que abre la puerta a la siguiente colonización. La primera no ha terminado y la nueva se engancha en esta, retro alimentándose. El territorio a (de) colonizar es el propio cuerpo que no es uno solo, son nuestros cuerpos, este conjunto de versiones de nosotros mismos que habitamos inmersos en nuestras experiencias influenciados por los impuestos sistemas de colonización de la estética y cultura occidental hegemónica. Utilizando estrategias lúdicas de reapropiación y sincretismos re-colonizamos nuestro propio cuerpo-territorio-discurso jugando. Nuestro objetivo es utilizar la tecnología para revelar estos mecanismos y hacerlos evidentes, a través de un juego performativo. El humor, la interactividad/participación del público y performers. Usamos el artefacto contra el propio artefacto. Utilizamos los lenguajes y recursos occidentales hegemónicos, para evidenciarlos, cuestionarlos, re significarlos. Ideas contra ideas: Sistemas-estrategias de (de) colonización. Comportamientos y prácticas sociales aprehendidas: Instrucciones de vida. La metodología utilizada tiene dos vertientes, la práctica artística y su reflexión, la cual se completa con la retro alimentación del público/participante, sin el cual no tendría ningún sentido. Indaga de manera transversal en tecnologías de género, políticas del cuerpo, colonización estética y microfísica del poder. Concluimos que la decolonización es personal y toca diversos ámbitos de la vida social y micro-política. Con la interface 'juego' generamos una extensión de la experiencia sensorial corporal. Pues no es lo mismo solo ver que participar activamente, ser parte de una experiencia inmersiva, completa, lúdica y muchas veces perturbadora. No eres espectador, eres participante, y al serlo el mensaje te estalla en la cara, en el cuerpo. Visibilizamos este sujeto real, una carne jugando que invita provoca a otra carne. La performer pone el cuerpo, que al ser tan suyo, nos representa a todos, provocando empatía, identificación, revelación. ⁽¹⁾ Intérprete de Hernán Cortés. Es vista como alguien que traicionó a los pueblos indígenas. ⁽²⁾ Principal traductor de Pizarro y Atahualpa durante su primera reunión. Como pertenecía a una etnia rival, deliberadamente tradujo los mensajes de Pizarro de manera imprecisa al Inca Atahualpa.

Palabras clave: Tecnologías de género, juego performativo, políticas del cuerpo, colonización estética, microfísica del poder.



ENCAJA/INSERT: S vs. L (Lorena Peña y Cecilia Vilca, 2015)
(Fotografía de Cecilia Vilca)

ABSTRACT

During the oral presentation we will speak from our artistic practice, our background as a digital artist and performer artist that lead to our project Encaja/Insert: S vs. L is a perverse and playful game that uses banal as bait to confront us with a subject we consider to be survival: the aesthetic social mandate of the hegemonic and commercialized image of the western woman. Colonization begins with the internal betrayal of our own ideas, basic thoughts that we consider are natural or tacit, and which become cultural and social practices. Ideas open the door to similar ideas. They are the Malinche¹, the Felipillo² that opens the door to the next colonization. The first one is not finished and the new one is hooked on this one, retro feeding both. The territory to de (colonize) is the body itself, but we do not refer to one, we are our bodies, this set of versions of ourselves that we inhabit immersed in our experiences, influenced by the imposed systems of colonization of aesthetics and western hegemonic culture. Using recreational strategies of re-appropriation and syncretism we re-colonize our own body-territory-speech by playing. Our goal is to use technology to reveal these mechanisms and make them evident, through a performative game. Humor, interactivity / participation of the public and performers are fundamental. We use the artifact against the artifact itself. We use the hegemonic Western languages and resources, to evidence them, to question them and then to redefine them. Ideas against ideas: Systems-strategies of (de) colonization. Behaviors and social practices apprehended: Instructions of life. The methodology used has two aspects the artistic practice and its reflection, which is completed with the retro feed of the audience / participant without which it would not make any sense. It investigates transversally in Gender technologies, Body politics, Aesthetic Colonization and Microphysics of power. We conclude that decolonization is personal and touches various spheres of social life and micro-politics. With the 'game' interface we generate an extension of the body's sensory experience. It is not the same only to see than to participate actively, to be part of an immersive, complete, playful and often disturbing experience. You are not a spectator, you are a participant, and because of that the message explodes in your face and in the body. We see this real subject, a flesh who is playing that invites and provokes another flesh. The performer puts her body which being so hers, it represents us all, provoking empathy, identification and revelation. ⁽¹⁾ She was the interpreter of Hernán Cortés and she is seen as someone who betrayed the indigenous peoples. ⁽²⁾ He was the main translator for Pizarro and Atahualpa during their first meeting. Since he belonged to a rival ethnicity, he deliberately translated Pizarro's messages in an inaccurate manner to the Inca king.

Keywords: Gender technologies, Performative game, Body politics, Aesthetic colonization, Microphysics of power.

REFERENCIAS

- García, Raúl. (2000). Micro-políticas del cuerpo: de la conquista de América a la última dictadura militar. Buenos Aires: Editorial Biblos
- Heddon, Deidre. (2008). *Autobiography and performance*. Hampshire: Palgrave
- Gaitán tobar, Andrés (2006). *Botox o la globalización de lo bello*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia, Facultad de Artes.
- Preciado, Beatriz (2015). La sexualidad es como las lenguas. Todos podemos aprender varias. Recuperado de http://elpais.com/diario/2010/06/13/eps/1276410414_850215.html
- Iturrioz, Nagore (2015). La anorexia es una tecnología de género que sirve para crear mujeres. Recuperado de http://www.playgroundmag.net/articulos/entrevistas/Anorexia-feminismo_0_1531646825.html

