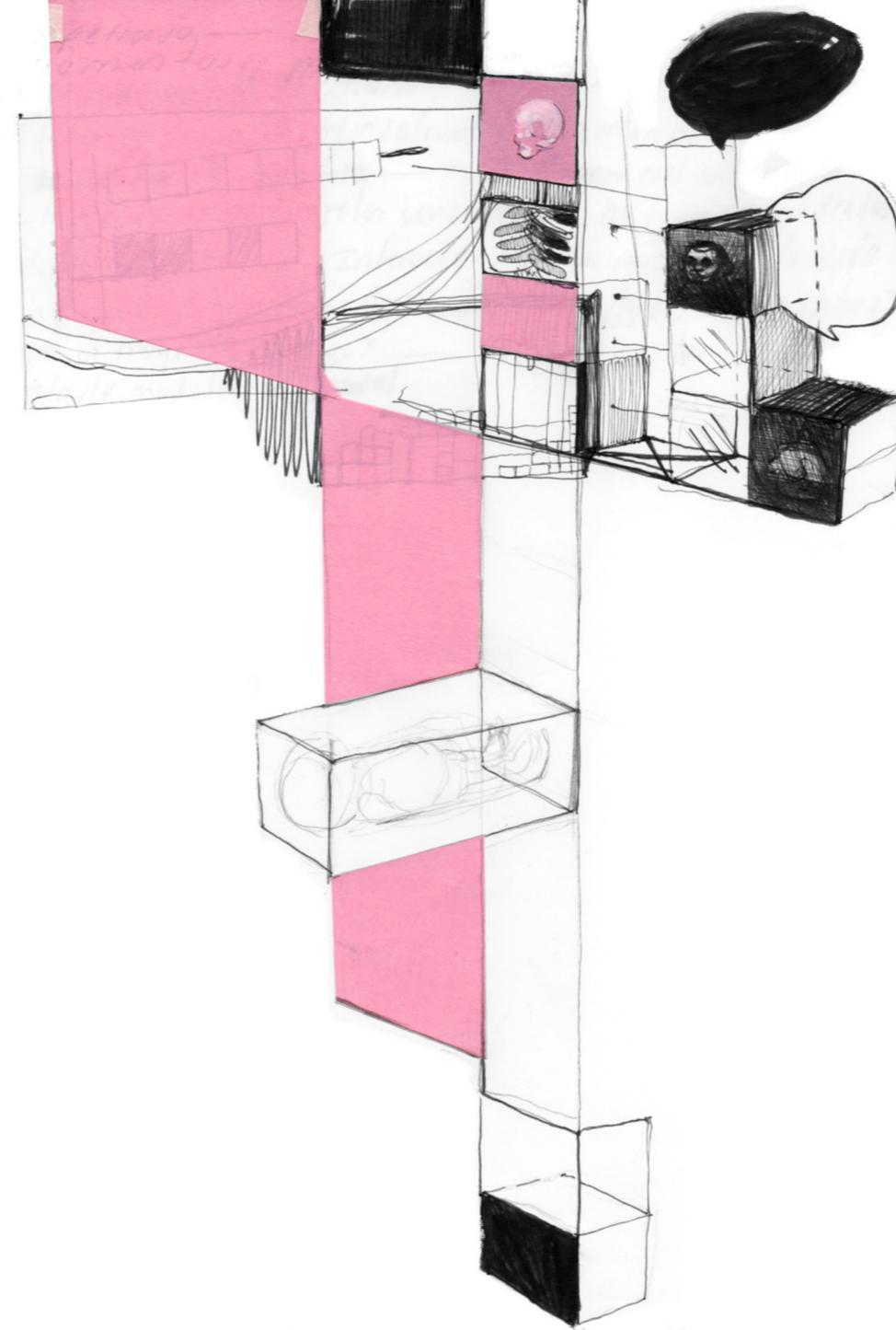


**Eter.**



Camilo Andrés Acosta Beltrán.  
Proyecto de grado / Bogotá 2019  
Universidad Jorge Tadeo Lozano.

A mi familia por su incondicional, constante e inagotable apoyo, al semillero de ilustración “Aquí no hay artistas” y en especial a Julián Velásquez por abrir y complejizar el basto mundo de la ilustración, la imagen y la representación y por último, a todas las personas que me acompañaron en este arduo y largo aprendizaje que acaba de comenzar. GRACIAS!

## Introducción.

Eter es un proyecto que busca cómo, desde la ilustración, “se accede inequívoca y genuinamente a una forma de representación visual del conocimiento, a una necesidad de fondo en la actividad generadora de imágenes relacionada principalmente con la transmisión del significado y la información en un amplio sentido” (Moro, 2004, p.12, ).

Es de esta manera que se logra explorar las problemáticas de la representación, el “género”, la identidad, el discurso, el cuerpo y como en el panorama existen imágenes que en el contexto actual encuentran otros lugares de circulación que permiten la masiva lectura de sus contenidos.

**Palabras clave** / Ilustración, representación, imagen, discurso, cuerpo, cyborg, internet, ciberespacio, conexión, comunidad, activismo gráfico.

\*(traducido del ingles "we" que significa "nosotras" o "nosotros")

## Planteamiento general.

Público-privado, Mujer-Hombre, animal-humano, organismo-máquina, Los opuestos siempre nos acompañaron y en cierta medida configuraron una única manera en la que el mundo se presentaba ante nuestros ojos. Las zonas grises parecen haber sido eliminadas y casi toda imagen que existe por fuera del molde es visto como lo extraño, lo ajeno y por tanto la “diferencia”.

Es este excesivo ejercicio de simplificación del mundo, el que nos construye una perspectiva homogénea del mismo, una perspectiva en la cual, la gigantesca variedad de cuerpos y de maneras de ser, parecen no ser importantes, en un planeta donde las relaciones entre las especies y de nosotros en comunidad, cambian sustancialmente de sentido y buscan un muy necesario panorama más amplio. Por eso mismo es tiempo de rechazar la homogeneidad y darle un espacio a la diversidad de verdad (Baptiste, 2018).

Por tanto y considerando lo anteriormente expuesto, las bases del proyecto se formaron desde el libro “a cyborg manifesto” de Donna Haraway, en donde se “construye una especie de unidad, un mito. El “cyborg”, un organismo cibernético, un híbrido entre máquina y organismo que no necesita distinciones, una criatura de un mundo post genérico que no tiene relaciones con la binariedad del sexo, ni con otras características propias de una totalidad orgánica, pues rechaza cualquier distinción de género; gay, mujer, trans, etc.. una criatura de realidad social y también de ficción (internet)” Haraway (1984).

Es desde este punto de partida que se aborda el estudio de caso que interesó al proyecto: la propagación del contenido audiovisual del colectivo de comediantes “con ánimo de ofender”<sup>1</sup> a través de una plataforma digital hiperconectada (youtube), donde se evidencia muy frecuentemente y a través de la comedia como se deslegitima al cuerpo diferente al propio, pues este no encaja dentro de la lógica binaria de hombre masculino y mujer femenina mediante la cual configuran una única mirada válida de percibir el mundo; el hombre “blanco”, que solo concibe la heterosexualidad como lo legítimo, que ha construido a la mujer como su objeto de deseo y de masculinidad frágil que necesita ser avalada ante un grupo de hombres.

## objetivo general

- Cuestionar a través del activismo gráfico un contenido audiovisual publicado en youtube por el colectivo de hombres “con ánimo de ofender” que cuenta con una amplia comunidad de seguidores y muy frecuentemente a través de la comedia violenta y deslegitima a cuerpos que se manifiestan diferentes ante su mirada.

## objetivos específicos

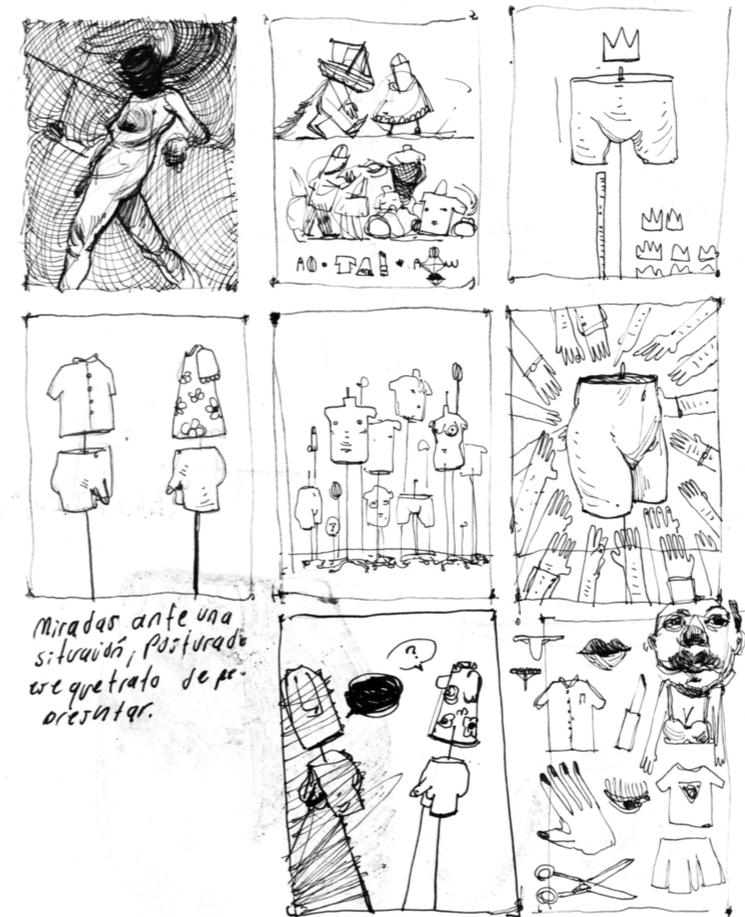
- interpretar a la luz del texto “el manifiesto cyborg”, el contexto en el que se desarrollan las prácticas que violentan y deslegitiman a través de la comedia a cuerpos diferentes al propio halladas en el contenido audiovisual publicado en youtube por “con ánimo de ofender”.
- Diseñar una estrategia de circulación de imágenes que permita cuestionar la existencia de una comunidad creada alrededor de los contenidos publicados por “con ánimo de ofender” en youtube, Para abrir paso a discusiones sobre el cuerpo, la representación y el discurso.

what a relief, but... (faint handwritten text)



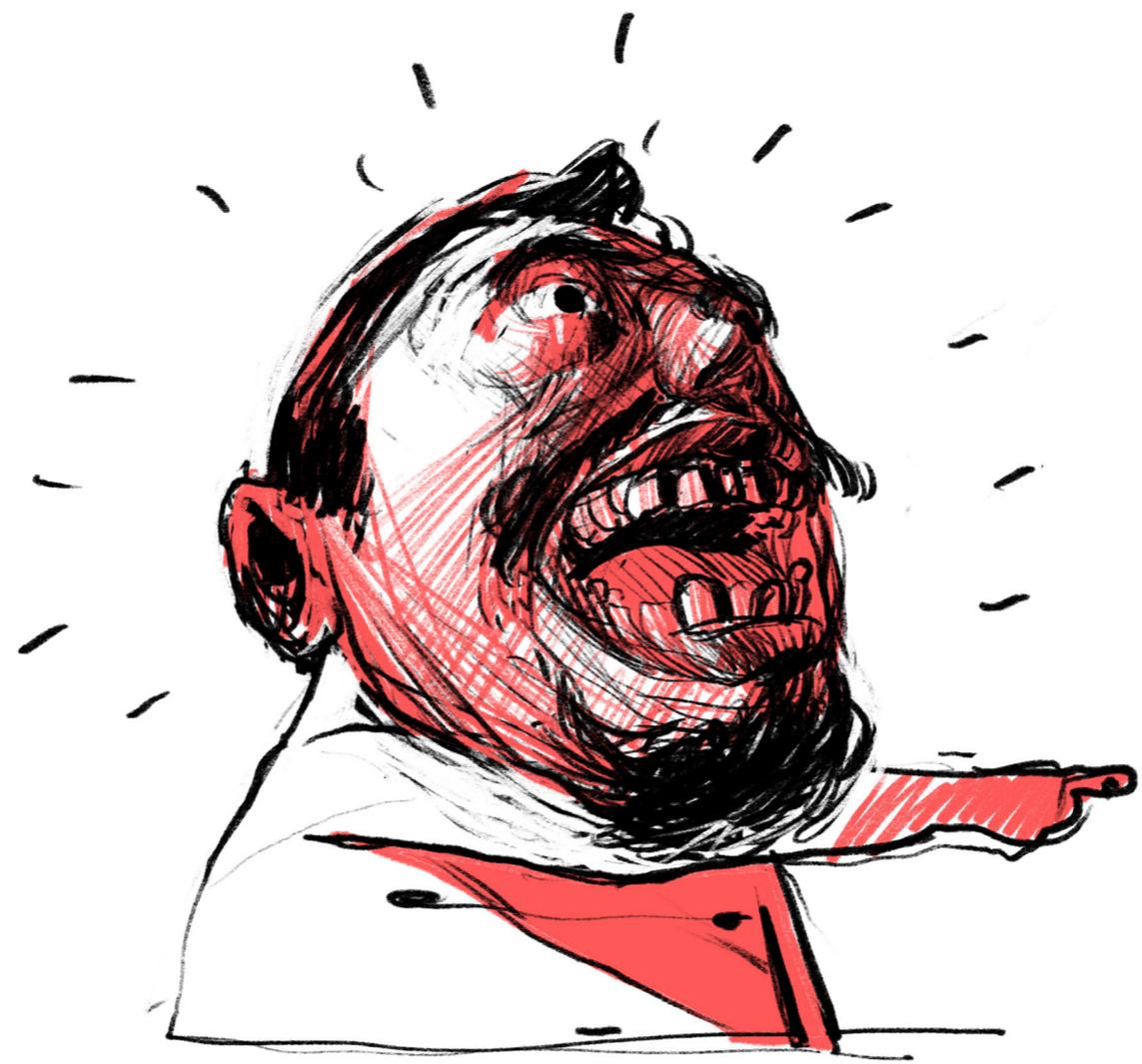
## 1. Descubrir / Caso de estudio.

Existe un colectivo de hombres comediantes autodenominado “con ánimo de ofender” que publica semanalmente contenido audiovisual “humorístico” en youtube, donde, como ellos lo describen: “el bullying es la moneda de cambio y el humor negro su estilo de vida, un programa de humor Colombiano no apto para tv, sin censura y con ánimo de ofender”. paralelamente comparten y difunden este contenido en redes alternas ( facebook e instagram ) a través de cada una de sus cuentas. la comunidad construida alrededor de este contenido es bastante numerosa pues el canal cuenta con casi 570 mil seguidores y además el perfil de cada uno de ellos tiene entre 80 mil y 100 mil seguidores más.





De entrada se pueden notar varias cosas que vuelven a esto una situación bastante problemática: nunca hay una una mujer comediantes y si casualmente alguna llega a aparecer en el grupo, no tiene ni voz ni voto dentro de las conversaciones pues aparece como la mujer acompañante. Se nota como capítulo a capítulo se hace especial énfasis en deslegitimar al cuerpo diferente al propio, pues, los chistes siempre están señalando como lo "otro" a los homosexuales, las personas transgénero o transexuales, al hombre femenino y en general lo que esté por fuera del molde "hombre masculino y mujer femenina". Así mismo se puede notar su masculinidad frágil y excesiva que intenta constantemente reafirmarse ante el grupo de hombres insistiendo frecuentemente a través de la comedia con cosas como; con cuantas mujeres ha tenido sexo o que tan "hombre" es, marcando siempre la distancia de cualquier comportamiento supuestamente "homosexual", "afeminado" o de cercanía (fuera de la amistad) con otro hombre. También cabe destacar el logo que identifica al grupo, del cual tienen mercancía a la venta, como gorras y camisetas, en el que se puede observar una figura masculina sentada en una silla de ruedas recibiendo sexo oral por otra figura femenina arrodillada.

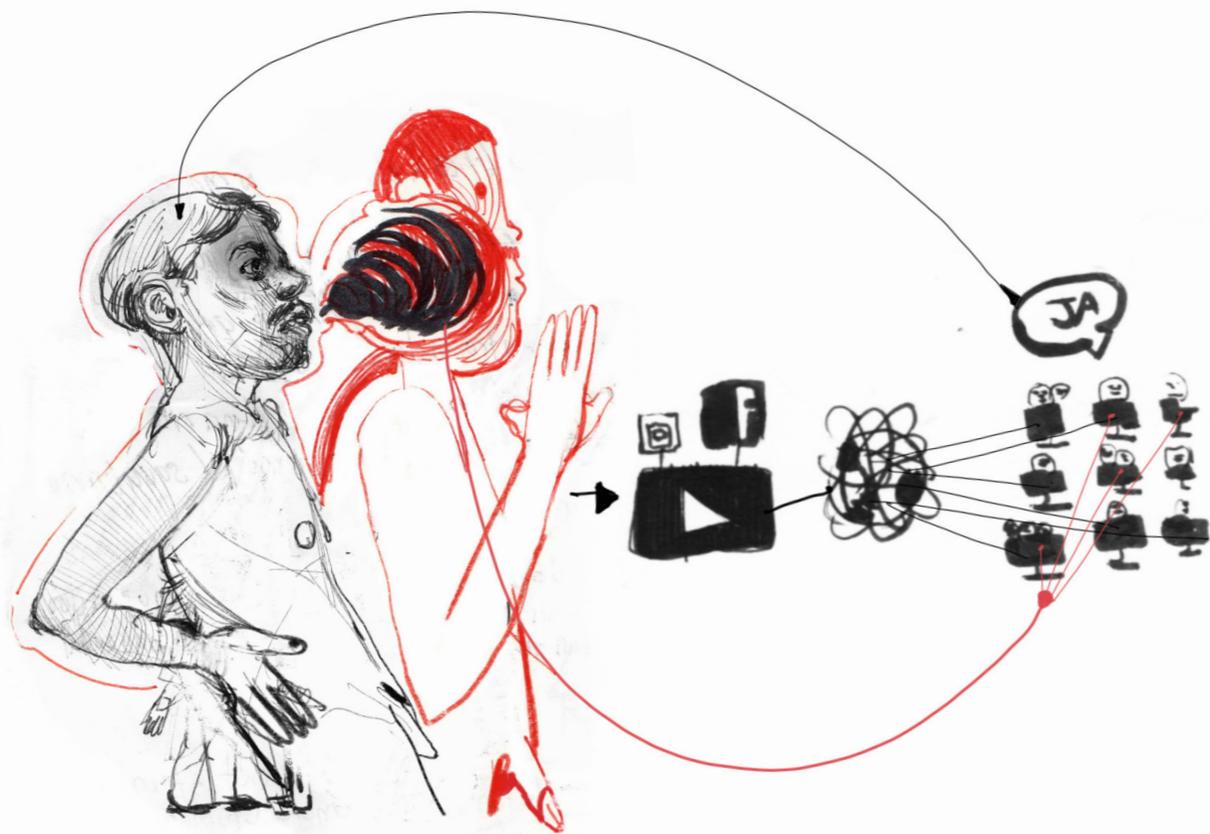


## 2. Definir / Categorías.

### 2.1. La comicidad, la risa.

Henri Bergson en su libro “La risa” habla de cosas bastante interesantes que tienen estrecha relación frente a la situación expuesta anteriormente y que dieron mayor horizonte al proyecto; Bergson argumenta que, la risa necesita un eco, un algo que quisiera prolongarse casi indefinidamente, algo que empieza con un estallido para luego retumbar como el trueno en la montaña, bergson agrega que la risa, nuestra risa, es siempre la risa de un grupo que tiene la intención de entendimiento e incluso complicidad con otras personas que ríen. mas risible será la “distracción” que hayamos visto nacer y crecer con nuestros propios ojos, cuyo origen conozcamos y cuya historia podemos reconstruir, además, la risa debe responder a ciertas exigencias de la vida en común, la risa debe tener un significado social (Bergson, 1899).

Teniendo en cuenta lo anteriormente expuesto, es notable como existe una íntima relación entre eso que configuramos como objeto de burla y la manera en la que hemos sido contruidos en un contexto social específico, es por tanto, en este sentido, donde existe un contacto íntimo entre lo que propone Bergson y digamos “el circuito de con ánimo de ofender”, unos hombres reunidos que deciden grabarse haciendo “comedia” como contenido para una plataforma audiovisual llamada youtube, tejiendo poco a poco una comunidad que gusta de su comedia y por tanto avalan eso que ellos configuran como objeto de burla. Comunidad que es entonces cómplice de esta mirada homogénea que configura su mundo y que violenta y deslegitima al cuerpo que ante su mirada se manifiesta como “diferente”.



Por tal motivo este proyecto argumenta que; este grupo de hombres “con ánimo de ofender” no interesan al proyecto como un simple grupo de personas que un día decidieron agruparse para “ofender” y punto, sino que este grupo de personas responde a un fenómeno resultado de un contexto social en el que vivimos, este grupo de hombres no solo existe en este canal de youtube, esta imagen es un patrón que se repite en la sociedad y en el contexto colombiano, todas estas prácticas que anteriormente se mencionaron suceden no sólo atrás de una pantalla, sino también en la realidad más cercana, como conmigo y mi grupo de amigos hombres varios años atrás, que curiosamente nos reunimos en las mismas condiciones, de noche y en la calle a hablar y reír de cosas que en el momento parecían no tener trascendencia. Ahora no es difícil ver el reflejo exacto de ese prototipo de grupo violento en un canal de comedia que circula en youtube. Así como ellos, mi grupo de amigos cumplía casi con todas las características que mencione anteriormente y por ende, no es difícil inferir que en esta comunidad tejida en un lugar no material (el internet) existen de igual manera personas que comparten las mismas miradas, que son cómplices cercanos de la risa que recorre lado a lado el circuito.

## 2.2 La informática de la Dominación

Describe Haraway, es en lo que a lo largo de las últimas décadas se ha venido configurando, el "patriarcado blanco capitalista", el avance de las tecnologías de la comunicación y las biotecnologías se han convertido en las herramientas decisivas del poder que ponen en vigor nuevas relaciones sociales que dependen del entorno material que las rodea; aparatos tecnológicos a los que estamos íntimamente acoplados: celulares, tablets, computadores etc.. (Haraway, 1984).

Haraway (1984) argumenta que "esta traducción del mundo a un problema de codificación se puede ver fácilmente analizando los sistemas de teorías (controlados mediante retroalimentación) aplicados a la tecnología telefónica, al diseño de ordenadores y al mantenimiento de bases de datos". En cada caso y bajo este panorama de infinitas conexiones existe una unidad dominante, una cantidad medible que permite una traducción universal del mundo; la información.

La informática de la Dominación es en otras palabras, el panorama de las otras maneras en las que viejas imágenes que habían caminado por diferentes circuitos, ahora han logrado tejer un sinfín de conexiones gracias al capitalismo y el avance de las tecnologías de la comunicación, en plataformas no materiales, en circuitos hiperconectados que a su vez tienen la capacidad de crear lazos y tejer pequeñas comunidades (subsistemas) que avalan y replican aquellos contenidos que fácilmente caminan por el circuito integrado, por ejemplo: youtube.

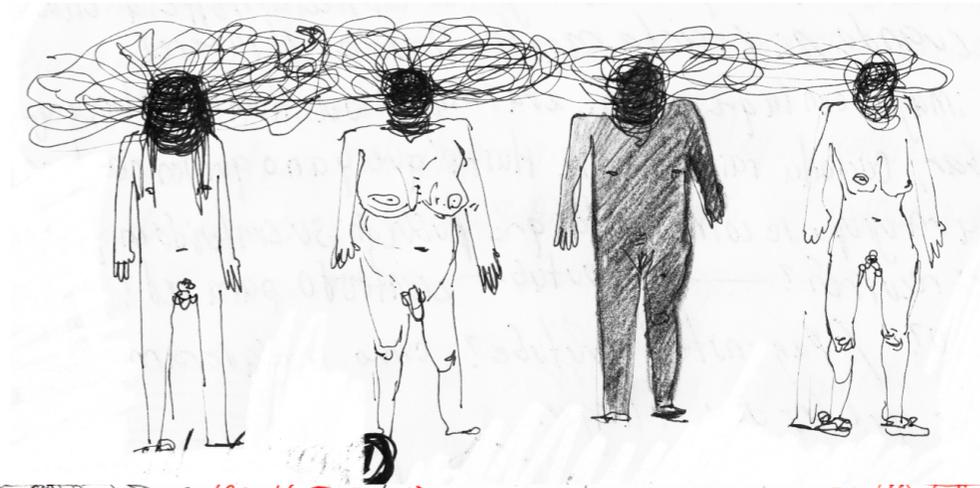
## 2.3 El Cyborg.

Por su parte, el Cyborg, el mito que crea Haraway, es este organismo de realidad virtual y social, es esta unidad paradójica que carece de límites concretos, es un híbrido que se puede montar y desmontar como unidad en un circuito, hija del capitalismo carece de una mirada homogénea del mundo, es un ser post genérico que no necesita de distinciones entre lo que hemos construido como "género" y la relación supuestamente intrínseca con la configuración corporal de cada quien.

el Cyborg en este proyecto juega un papel muy importante, pues, mirando hacia atrás al caso de estudio que interesó al proyecto, las personas que allí expuse en el contexto específico que describí, no son más que unidades en un sistema, son seres de una relación íntima con las condiciones materiales que los rodean (informática de la dominación), esta red hiperconectada de contenido audiovisual "youtube" es en sí misma una prótesis, una extensión del cuerpo que funciona como el canal perfecto donde transitan imágenes violentas camufladas de "comedia".

### 3 y 4. Desarrollo y entrega / enfoque, bocetación y prototipado.

Bajo este panorama de hombres "comediantes", de conexiones tejidas en lugares no materiales, de imágenes que recorren de lado a lado un circuito inmaterial, de cyborgs: "criaturas híbridas entre máquinas y organismos tanto reales como ficticias" Haraway (1984). y de risas que dan cuenta de una construcción en sociedad de eso que es objeto de burla, acoto el objetivo final del proyecto: cuestionar a través del activismo gráfico cómo un contenido audiovisual de comedia publicado en youtube por un grupo de comediantes hombres (colectivo con ánimo de ofender), que cuenta con una amplia comunidad de seguidores, muy frecuentemente deslegitima y violenta a cuerpos que se manifiestan diferentes ante su mirada.



esto es juego el lindel  
 Hombre: N  
 no es accidental que el sistema  
 simbólico de la familia del  
 hombre - y, por lo tanto, de  
 la esencia de la mujer, se  
 rompa en el mismo momento  
 en que las redes que conectan  
 a los seres humanos en nuestra  
 planeta son múltiples, cargadas  
 y complejas.

• imagen del hombre en la  
 complejidad de las relaciones  
 con los paraneas.

Fragmentada se coloca en dada.

poner en ridículo lo  
 su lógica para  
 hacerla visible y  
 reproducirle.

Alguien introduce  
 ¿es necesario?  
 y para que sirve?

una serie que nos coloca en ridículo  
 a través de la exageración / ¿Dónde está Haraway?

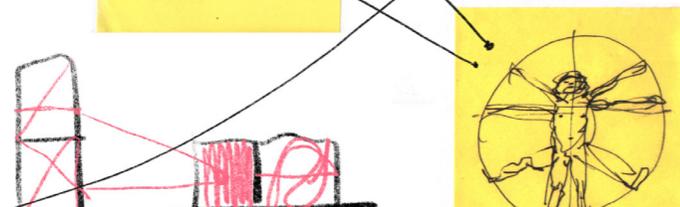
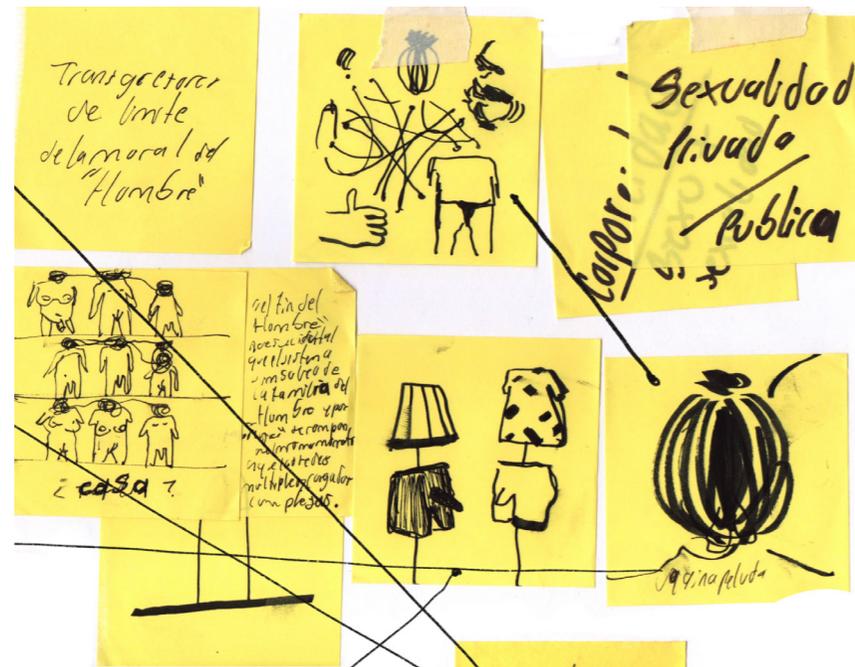
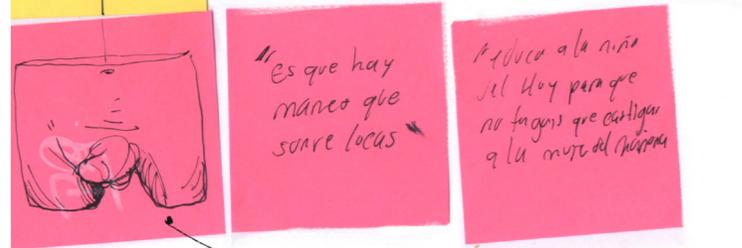
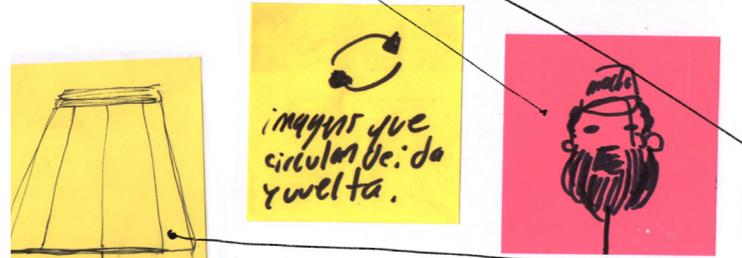
¿entonces un tema?

¿evalúan las imágenes que real-  
 mente corren en tu comedia.

¿Haraway ¿qué de ella?  
 su relación en el contexto  
 + ¿Perconectado Dónde colocan su  
 contenido!

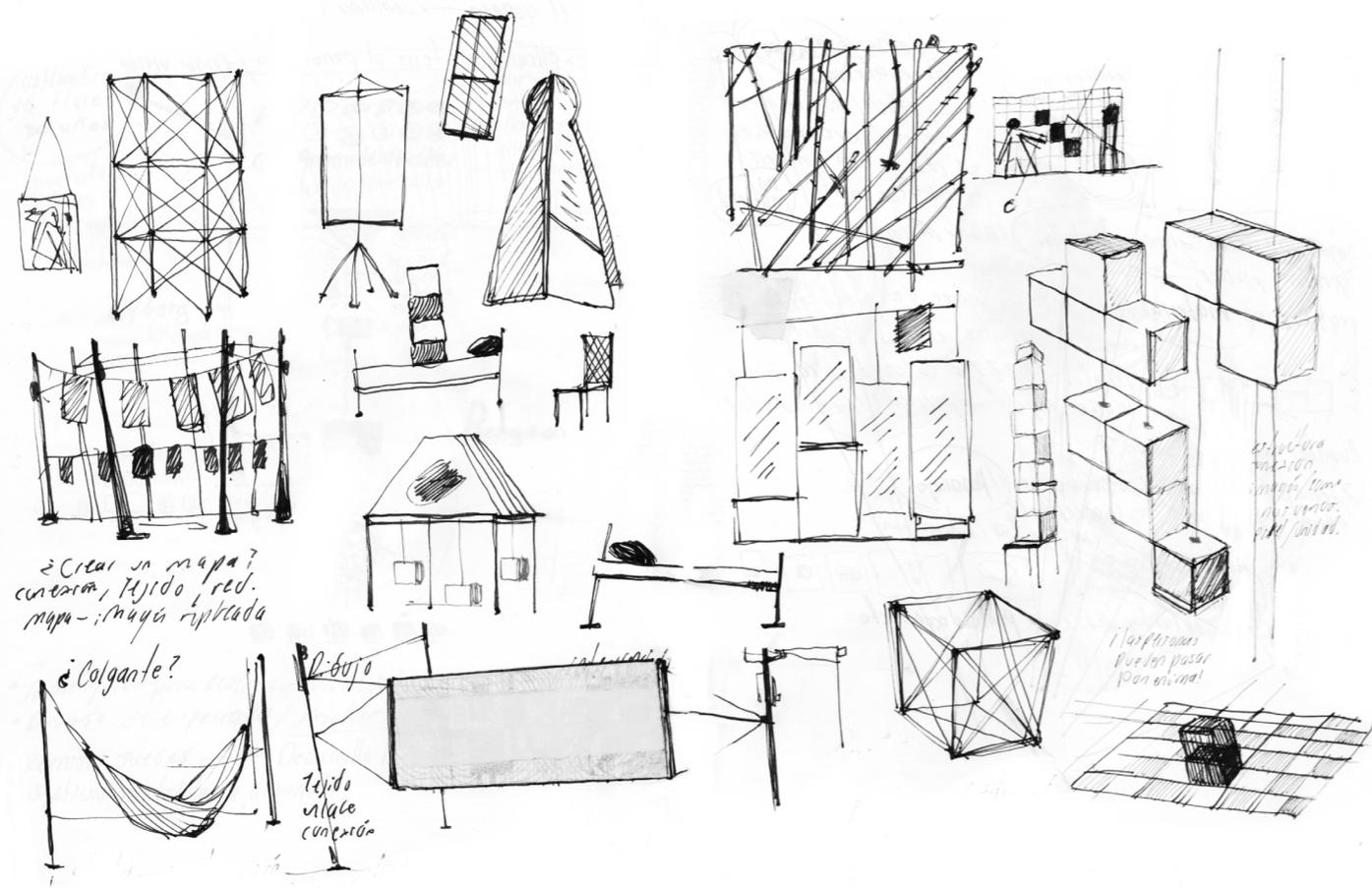
Sistema, con extensión, el personaje  
 la informática de la Dominación

¿Matte a joke on their practices  
 by putting in ridicule the practices  
 que Haraway vinculado a:  
 con respecto con ellos "el Hombre"



¿Donde y a quien?

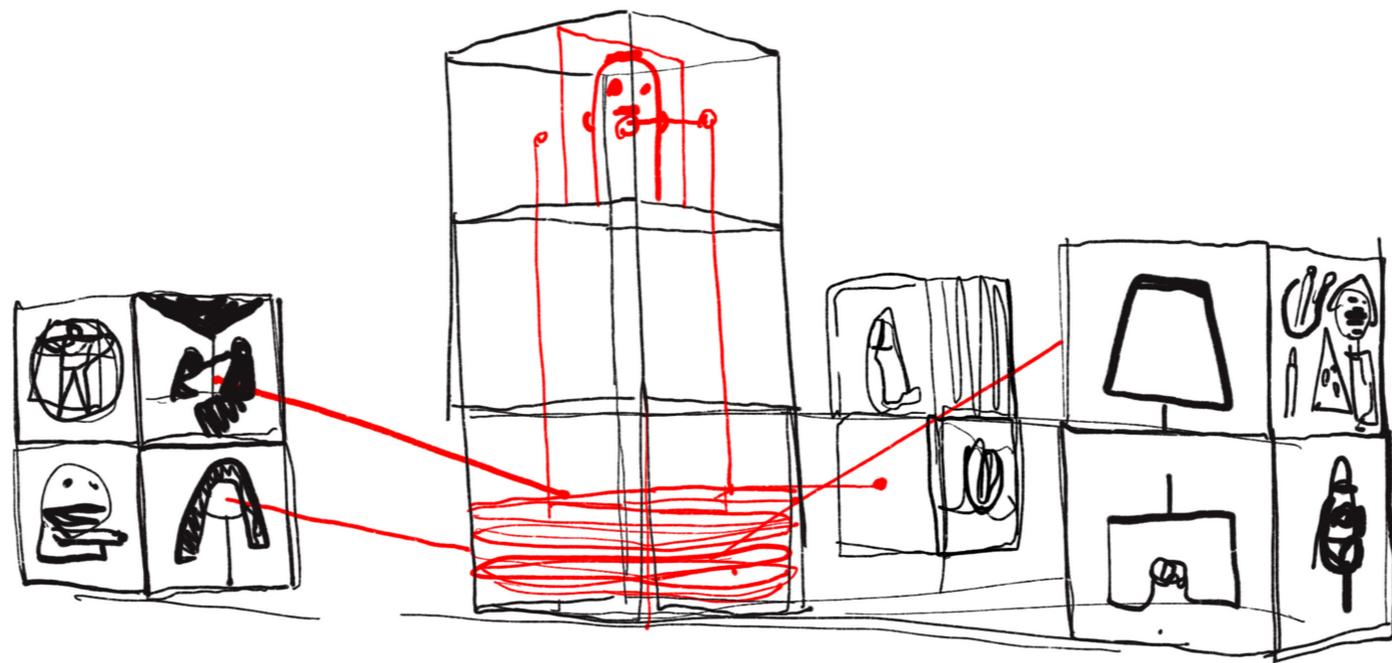
Después de examinar completamente el contenido publicado por "con ánimo de ofender", se encontraron tres lugares específicos en Bogotá d.c. donde este grupo de hombres se reúne a grabar sus videos: el parque nacional, el parque bicentenario y en la parte trasera del museo nacional y, teniendo en cuenta que la comunidad objetivo de este proyecto no son esas 6 o 7 personas que suben videos a youtube, sino el prototipo de persona que concibe únicamente la heterosexualidad como lo legítimo, que ha construido a la mujer como un objeto de deseo, que es de masculinidad frágil y por tanto necesita ser avalada ante un grupo de pares y que bajo su criterio solo existe el hombre masculino y la mujer femenina como único camino de identidad posible, el proyecto vio la viabilidad de una intervención pública en los espacios anteriormente acotados, pues estos lugares permiten la lectura de múltiples miradas que se acercan al proyecto, permitiendo así diferentes lecturas de las imágenes allí expuestas y por lo tanto diálogos, discusiones y cuestionamientos frente a la situación descrita.



### El artefacto.

Entre objetos, plataformas y estructuras, se busco un artefacto que a través de su uso permitiera el diálogo y la discusión sobre el cuerpo, el discurso y la representación que busca el proyecto, que brindara una interacción con los usuarios que se acercaran a la pieza y que diera cuenta del caso de estudio analizado.

Así pues, luego de analizar varios caminos de posible desarrollo, el proyecto concluyó en los cubos expuestos a continuación, esta estructura abrió el panorama a varias posibilidades pues cada cubo se puede montar, desmontar y volver a montar, cada uno de ellos se convirtió en una unidad encajada en el circuito, su ubicación no estática permite la multiplicidad de configuraciones, su forma alude a la infinita cuadrícula imaginaria que gobierna nuestra mirada; el píxel. estos cubos enlazados entre si por medio de cables rojos ilustran al dedillo el circuito del cual hablé a lo largo de este informe, una imagen (la comedia) que encuentra a través de una red hiperconectada la masiva lectura de su contenido.





"Tenemos un fardom pero son fobros. y leas..."

Trofed

Jajina peluda

\*en el artefacto final cada cubo mide 40x40x40cm.

El cubo - la unidad en el sistema.

Ahora bien, lo que trata el artefacto en sí, es representar; como en el panorama anteriormente explicado en el caso de estudio hay unas conexiones hechas entre un grupo de hombres que pone a circular un contenido y una comunidad que lo consume, cada uno de estos cubos representan unidades en un sistema, cada uno de ellos son imágenes que en mayor o menor medida recorren un circuito dispuesto por el avance tecnológico que explique anteriormente cuando mencionaba la informática de la dominación.

Cada cubo es un contenedor de ilustraciones que responde a un tema en concreto que se necesita para cuestionar, cómo el contenido problemático publicado por “con ánimo de ofender” cuenta con una amplia comunidad de seguidores cómplices de su comedia. En total son 6 cubos blancos y 3 cubos transparentes.

**1 y 2** hablan de “género” según la lógica y la visión de mundo homogénea y binaria que deslegitima a cuerpos diferentes al propio.

**3** “la comedia”: aquí se exponen algunas de las frases que se consideran chistosas pero que aluden a problemáticas de gran peso en la sociedad actual, tomadas de los videos publicados por “con ánimo de ofender”

**4** sexo y sexualidad: en este cubo se busca hablar de las distintas configuraciones corporales a lo largo de tres imágenes que representan el espectro del sexo ( mujeres, intersexuales, hombres) y la sexualidad.

**5** En este cubo se busca poner en circulación imágenes que transgreden los límites de la lógica binaria y homogénea que se está colocando en cuestión.

**6** es importante acotar que este tipo de discursos problemáticos ya tienen un amplio recorrido y que son imágenes que han permeado ampliamente la cultura a lo largo del tiempo. en este cubo se hace referencia directa a esas imágenes que ya han sido producidas tiempo atrás pero que han permitido la conexiones entre cada parte del circuito.

**7,8 y 9** estos son los cubos transparentes, su propósito es ilustrar el colectivo “con ánimo de ofender” haciendo especial énfasis en la imagen que a través de su comedia encuentra un circuito para ser masivamente leída.



En resumen, la intervención juega bajo la idea de llegar a los límites y cuestionar la lógica que presume este tipo de contenidos, ¿cuáles son las imágenes que tienen espacio en su mirada? ¿cuales se estigmatizan como lo diferente? ¿qué es lo “permitido en este tipo de relaciones? ¿cuál es el discurso dominante en la cultura? ¿bajo qué miradas ha sido configurada nuestra manera de percibir el mundo? estas y muchas otras preguntas son las que tratan de abordar la multiplicidad de relaciones resultado de la conexión de una “unidad” con otra. Por su parte, la interacción de los usuarios con el artefacto busca colocar en tela de juicio los límites de la lógica que se está poniendo en duda a través del proyecto, pues todas las imágenes que tienen rojo hacen referencia al discurso dominante, homogéneo y violento encontrado en la comedia del colectivo “con ánimo de ofender”, mientras que las imágenes que no tienen color rojo, sino una paleta más variada, buscan ilustrar la complejidad del problema de la identidad, el discurso y la representación en relación al cuerpo, estas imágenes transgreden los límites impuestos por el discurso dominante, abriendo el panorama a la infinidad de posibles y legítimas configuraciones de la cápsula que nos contiene; el cuerpo.

### ¿cómo funciona?

La interacción o el funcionamiento de este artefacto consiste en cómo las personas acomodan los cubos blancos dando diferentes lecturas a las imágenes allí expuestas, para que esto ocurra, en la pila de cubos transparentes (el punto focal del artefacto) habrá unas indicaciones y dos reglas básicas que se deberán respetar para mover los cubos:

- 1.** si se coloca alguna imagen que tenga color rojo (representado en el prototipo por el color fucsia) junto a una que no, se deberá quitar el cable que la conecta con la pila de cubos transparente.
- 2.** si se coloca alguna imagen que tenga color rojo junto a otra que también lo tenga, se deberá agregar otro cable que venga de la pila de cubos transparentes.

## Conclusiones

- Del manifiesto cyborg quisiera resaltar de nuevo la manera en la que Haraway dibuja el problemático panorama actual en el que vivimos, expuesto tan brillantemente en la informática de la dominación, cosa que logro abrir paso a una comprensión más amplia del caso de estudio tomado como foco de análisis, pues, su lectura permitió entender que los temas de interés abordados al principio de este proyecto no se podían seguir viendo como cabos sueltos apartados uno del otro, como problemas que tienen relevancia en ciertos y muy específicos momentos de nuestra vida, sino como una gran telaraña donde, si se tira de un extremo, la acción repercute de la misma manera en el otro; el capitalismo ha logrado permear hasta tal punto nuestra realidad material y social y por tanto el modo de configurar nuestra identidad, que es imposible segmentar esto como una pelea a parte de las inquietudes que acongojan nuestra vida diaria.

- También quiero hacer especial énfasis en el alcance que este tipo de proyectos logra tener, desde el objetivo general se demarca una zona de trabajo específico, cuyo aporte a la complejidad del problema es tan solo un pequeño paso en la verdadera búsqueda del cambio social esperado (si es que es realmente posible en un futuro lejano), abrir la discusión sobre el cuerpo y su representación es un sonido que de alguna manera busca resonar en las miradas de las personas que leen el proyecto, estas imágenes aquí producidas también buscan su lugar en el panorama, dejar de ser la diferencia y normalizarse de igual manera que el discurso dominante.

## Bibliografía.

- Manifiesto ciborg / Donna Haraway (1984).la ilustración semblante / Jose Rosero (2012).
- La risa / Henri Bergson (1899).
- la ilustración como categoría / Juan Martínez Moro (2004).
- Personas Ilustradas: la imagen de las personas en la iconografía escolar colombiana / Zenaida Osorio Porras (2000).
- El monstruo con imagen y sin semejanza / Belén del Rocío Moreno Cardozo (2002).
- la historia del seno / marilyn yalom (1997).
- ¿ven lo que digo? hablar y hacer ilustración en Bogotá 2003 - 2013 / Julian Velasquez Osorio (2016).
- la ilustración semblante / Jose Rosero (2012).
- TEDx.(TEDx Talks),(2018, diciembre 14). Nada más queer que la naturaleza | Brigitte Baptiste | TEDxRiodelaPlata. <https://www.youtube.com/watch?v=zJC1fsaCbnI&t=4s>

**Gracias !**