

S.V. (Ser Virtual). Construcción de la identidad y transformación de los afectos en las redes sociales.

NOMBRE AUTOR 1

Institución / Departamento, grupo o centro

[Dejad sin cumplimentar en los envíos previos a la presentación definitiva]

Resumen

El modo en que nos posicionamos en las redes sociales como sujetos individuales supone una construcción de nuestra identidad y una herramienta para relacionarnos y mostrar afectos y deseos. En relación a la teoría queer y la estética digital, S.V. establece una relación de los efectos que derivan de la actividad en entornos virtuales, con las actitudes propias de los trastornos de conducta alimentaria¹ [TCA en adelante]. Entendidos como una pérdida de control en los hábitos recomendados, los TCA devienen de un desajuste físico y psicológico que afecta al sujeto desde la percepción propia hasta capacidades sociales como por ejemplo la sexualidad. La identidad y el anonimato, el contacto carnal y la virtualización de los afectos, sociedad y patología; son conceptos que conectan los dos frentes (sistemas virtuales y TCA) entre los que establecer un contraste.

El objetivo principal del proyecto que se describe en adelante es apreciar la transformación en la construcción de la identidad y el consecuente desarrollo de los afectos dentro del entorno virtual. Para afrontar este planteamiento se sigue una orientación transversal entre términos específicos de psicología, sociología, neurología, pospornografía² y estética digital. El contexto espaciotemporal fijado se extiende sobre la cultura occidental y durante la última década de este siglo, dentro del cual aplicaciones y dispositivos digitales atienden nuevas "necesidades" de la sociedad y dan lugar a dicha transformación.

Con una intención colaborativa, S.V. tomará forma a partir del estudio de casos realizado junto con personas que tengan o hayan superado algún tipo de trastorno alimenticio para poder abordar la investigación desde una perspectiva concreta.

Palabras-clave: IDENTIDAD, AFECTOS, REDES SOCIALES, TRASTORNOS ALIMENTICIOS, IMAGEN FOTOGRÁFICA.

Abstract

The way we position ourselves in social networks as individual subjects is a construction of our identity and a tool to relate and show affections and desires. In relation to queer theory and digital aesthetics, S.V. Establishes a relation between the effects that derive from the activity in virtual environments, and attitudes which are typical for eating disorders¹ [TCA onwards]. Understood as a loss of control in recommended habits, ACTs result from a physical and psychological maladjustment that affects the subject from self perception to social skills such as sexuality. Identity and anonymity, carnal contact and virtualization of affections, society and pathology; Are concepts that connect the two fronts (virtual systems and TCA) between which to establish a contrast.

The main objective of the project described below is to appreciate the transformation in the construction of the identity and the consequent development of the affects within the virtual environment. To address this approach, a cross-sectional orientation between terms of psychology, sociology, neurology, postpornography² and digital aesthetics follows. The fixed spatiotemporal context extends over Western culture and during the last decade of this century, within which digital applications and devices address new "needs" of society and lead to such transformation.

With a collaborative intention, S.V. Will take form the case study done together with people who have or have overcome some type of eating disorder in order to approach the research from a concrete perspective.

Keywords: IDENTITY, AFFECTS, SOCIAL NETWORKS, FOOD DISORDERS, PHOTOGRAPHIC IMAGE.

1. INTRODUCCIÓN.

Los dispositivos conectados a internet participan de un sistema-red y ofrecen la posibilidad de una herramienta útil. Permiten una conectividad constante con nuestro conjunto de contactos y el acceso a la información que se desee casi en cualquier momento y lugar. Entre otros factores ello repercute en las relaciones debido a la transformación de los modos de comunicación y comportamiento. Las prestaciones que ofrecen suponen complementos de características lúdicas que se vuelven poco a poco una necesidad cotidiana. Los entornos virtuales a los que podemos acceder con estos dispositivos suelen exigir al usuario una identificación. Ante este hecho aparentemente inocente se relacionan cuestiones de género, culturales, sociales y hasta económicas y políticas, que convierten la aparición en los entornos virtuales en algo más complejo que lo que en apariencia simulaba. Junto con el reconocimiento de la identidad y su propia construcción en dichos entornos, la comunicación y expresión de los afectos también presenta una fuerte transformación. Por lo que en una primera instancia se puede advertir que la expansión del uso del sistema-red acarrea consecuencias tanto positivas como negativas.

En relación a las prácticas artísticas, las experiencias y transformaciones debidas al uso de los nuevos medios digitales y de telecomunicación, suponen cambios radicales en los procesos creativos, la percepción y la estética. Para poder analizar dichos cambios es necesario conocer los antecedentes, así como nociones emergentes que permiten la comprensión de los lenguajes y estéticas que se desarrollan en ese territorio. El vínculo cada vez más estrecho entre arte y ciencia, el arte interactivo o el net.art, son puntos de partida para el planteamiento de un discurso estético que tiene en cuenta la relación de interdependencia y complementariedad entre creador, obra y espectador partícipe, colaborativo y hasta coproductor. Se asientan así algunas de las bases de la estética digital, que en el caso del presente proyecto constituye uno de los campos alrededor de una investigación transversal, que también se apoya en estudios de psicología y sociología. A partir de establecer un recorrido alrededor de los diversos campos de investigación, se desarrollan los conceptos clave y se consolida la cuestión central de cómo los entornos virtuales y los dispositivos que conforman el sistema-red, conllevan una transformación en la construcción de la identidad y los afectos.

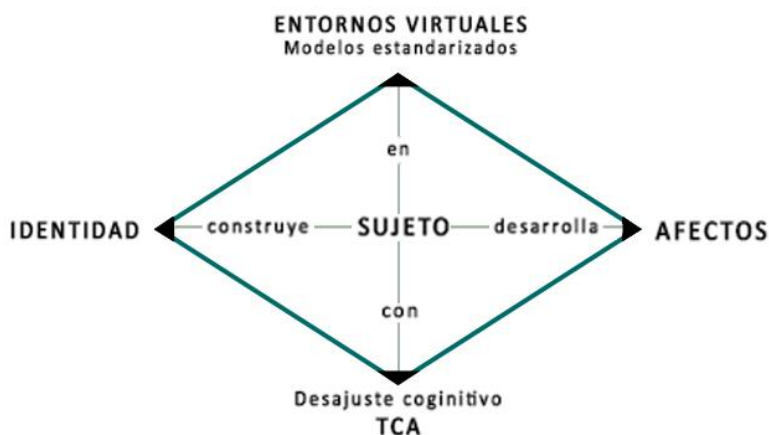


Fig 1: Marco conceptual, Susana PG.

Ahondando en este planteamiento se desarrolla una práctica colaborativa en la que se relacionan todos los aspectos del marco conceptual. Así se plantea la patología de los TCA, como un tema central que contrasta la actitud y comportamientos que se pueden apreciar en los entornos virtuales. Relacionando ambos temas pueden analizarse así cuestiones como la identidad, la comunicación, los afectos o la sexualidad.

La importancia de los procesos de identificación y las relaciones afectivas abarcan territorios más allá de lo personal. Se ven afectados e influidos de igual manera aspectos sociales, culturales, económicos, políticos, educativos y hasta médicos y judiciales. Esto hace que el sentido de estudiar el comportamiento de las personas como usuarios del sistema-red, den lugar a una investigación y una práctica artística consciente de la situación actual frente a un elemento que está repercutiendo notablemente en la sociedad.

2. SER RED.

[...] no podemos olvidar que hay toda una estrecha dependencia entre afectividad e interactividad, en lo que supone el “estar en contacto”. El estudio de las interacciones afectivas apuntaría siempre a la virtualidad del mundo, a su potencial de ser para el sujeto, al indicarle que no es una parte completa de la realidad. Hablar del concepto de afectividad nos exige ante todo hacerlo de un permanente exceso o exteriorización del individuo, de su auto-rebasamiento, evidenciado en el conjunto de sus inclinaciones por los otros o por las cosas del mundo, es decir, en la propensión del sujeto a querer. Desde luego, la sintonía afectiva, el afecto conjunto, es la base elemental para una verdadera experiencia de interacción comunicativa. Podríamos afirmar por tanto que la afectividad es el motor de arranque en la generación de toda socialidad, al actuar como punto de enlace primordial entre el afuera y el adentro, entre la individualidad y la colectividad.

(Martín Prada, 2011, 40)

A raíz de este fragmento puede entenderse que las relaciones afectivas, mediadas hoy en día por sistemas telecomunicativos, se han vuelto un producto. Los estilos de vida se construyen bajo una explotación lucrativa de las interacciones personales y afectivas, de modo que se desarrollan modelos definidos por estrategias y dinámicas biopolíticas que diluyen la diferencia entre las relaciones económicas y las sociales. Internet posibilita un entorno de vida social, proporcionando contextos y modelos de identificación estandarizados que condicionan profundamente la interacción de los usuarios. Entornos afectivos que presentan grandes



Fig.2: *Facebook Resistance* (2011), Tobias Leingruber,

expectativas de socialización, bajo la premisa del ser humano como un ser necesariamente social, e ilusas ante las promesas de la participación en la red. Uno de los componentes que involucra la afectividad humana es el factor estético, debido a que las relaciones afectivas se generan con el entorno, a través de las emociones sobre ese entorno y en un contexto determinado. Por lo que es necesario que un análisis de los afectos se realice tanto en términos económicos y políticos, como en consideración a la organización ética y en el territorio de la estética.

Cabe aquí mencionar la reacción que ante este planteamiento han tenido varios

artistas considerados dentro de la corriente del net.art. Llevando a cabo proyectos artísticos, en su mayoría también de carácter activista, reflexionan sobre las redes sociales y nuestra posición en ellas. Como ejemplos relevantes para la presente investigación, son las obras *Facebook Resistance* (2011) de Tobias Leingruber, o *I would have liked to be one of you* (2009) de Gregory Chatonsky. Esta última se manifiesta como una intervención en Facebook en la que el usuario hace apropiación de las identidades de sus contactos, lo cual pretende plantearse el concepto de la amistad, online, y tomar conciencia de las bases sobre las que dan lugar las redes sociales.



Fig 3: *Image search result* (2016), Eva y Franco Mattes.

También son referentes obras de Eva y Franco Mattes como *Synthetic Performances* (2009-10) o *My Generation* (2010). En estos casos las obras plantean la conducta de las personas en relación a los entornos virtuales, valorando cómo la diferencia entre los conceptos de vida real y artificial, están cada vez más diluidos y cómo los entornos virtuales forman parte de nuestras vidas y transforman nuestros comportamientos, intereses y pensamientos.

Igualmente significativa es *Image search result* (2016), también de Eva y Franco Mattes, en la que después de realizar una búsqueda en Internet de algunas palabras de su interés, una de las imágenes que obtienen como resultado se imprime sobre diversos objetos que sirven con soporte.

2.1. REDES SOCIALES.

Poseedora de anonimato, gran parte de la sociedad se sumerge en modelos de identificación necesarios para la comunicación. En las redes sociales se requiere construir de manera superficial y para los demás un perfil físico y psíquico de nosotros mismos, lo cual pudiera significar tanto un método de liberación de los deseos sobre uno mismo, como un detrimento de la autorrealización en el entorno material. Bajo la estructura de dichos mecanismo de relación social, gran parte del interés de los integrantes de las redes sociales se centra entonces en el aspecto que ellos muestran y la identidad bajo la que quieren reconocerse. En la construcción de estos retratos, la individualización de los participantes al dar cuenta de su imagen y exponerse a la sobreinformación de otros perfiles e identidades, satura el acto de comunicación.

Uno de los participantes de dicha individualización, además de la ausencia del contacto directo, podría ser entonces la demanda constante de una atención a la imagen propia, que posteriormente presentar a los demás mediante mecanismos de observación. Como ejemplos, la cámara frontal de los teléfonos móviles, la exigencia de un perfil descriptivo en las redes sociales, o incluso las aplicaciones que se basan en la muestra de imágenes personales con un potencial efímero. Al margen de que dicha información esté relacionada con un interés económico y político, desde el punto de vista del usuario, las redes sociales aportan un espacio en el que desembocar los pensamientos y la imagen propia a los demás, conocer y comunicarse, pero cabe preguntarse ¿cuál es el verdadero sentido del éxito si una de las consecuencias ha sido la saturación del acto de comunicación? Y ¿cómo son los afectos virtuales?

2.1.1 Identidad y afectos.

La red permite un cambio de identidad del operador desde una posición relativamente segura. Pero aun siendo resultado de un juego de inocencia, inventar un perfil nuevo de nosotros mismos dentro de los entornos virtuales conlleva a una exploración del sí mismo, de la maleabilidad y experimentación que el yo puede adoptar en una identidad que en el entorno material sería difícil o imposible de llevar a cabo. Pese a las oportunidades positivas que se ofrecen, esto conlleva, sin embargo, a la amputación de los campos sensoriales. Internet permite la confesión y el desarrollo de los deseos que se encontraban al margen de la tradición impuesta, pero al mismo tiempo transforma el modo de relación en una devaluación del cuerpo desde el biosedentarismo³. La comunicación afectiva se sustituye por símbolos de eficacia predeterminada y se pierden el sentido del olfato y del tacto, sentidos relevantes para el desarrollo de dichos afectos, enfatizando así la importancia que de la imagen y el sonido se toma en los entornos virtuales.

Ante las dificultades afectivas, los individuos que comparten el mismo medio de relación en las redes sociales no lo hacen con el espacio y quizá tampoco con el tiempo, las relaciones se forjan así por intereses y no por proximidad física. De esta manera se ve transformado el vínculo personal y la atracción fisiológica en un proceso virtual que permite lidiar prejuicios e imposiciones sociales desde los problemas relativos a la consideración de género, abordados por la teoría feminista y queer, hasta prácticas sexuales marginadas, posicionamientos políticos independientes o gustos culturales no comercializados.

Sin evaluar la calidad moral de los diversos ejemplos que se pueden encontrar, Internet da cabida a todos ellos y permite su expansión y desarrollo. Al ser un medio expansivo, sus múltiples direcciones posibilitan el equilibrio de las conexiones, instantáneas e inmediatas, directas, participativas y a tiempo real, pero también atemporales, permanentes e indirectas. Esta expansión permite que la capacidad de relacionarse adquiera facilidades, pero en ocasiones se convierte en necesidad la conexión y participación constante. En cualquier caso lleva consigo un cambio de actitud en la relación y comunicación entre las personas y frente a los dispositivos, siendo conscientes de los aspectos negativos y positivos que ello alimenta, requiere de una revisión de nuestra percepción ante la intimidad, la veracidad, la confianza y el control.

Adaptando las ideas que Foucault expuso en relación a la sexualidad y valorando la progresiva enfatización y politización que ha tenido ésta dentro del marco de la cultura y la sociedad, los dispositivos históricos y culturales, en este caso el sistema-red, la condicionan y organizan. En las prácticas sexuales dentro del ámbito virtual, las personas que lo practican producen autorretratos sexualizados a través de mecanismos digitales como la webcam. Los encuentros virtuales generan un espacio personal para los individuos que deseen participar, y también una postura frente a la industria pornográfica tradicional, plagada de estereotipos fijados por la visión impositiva del patriarcado como mecanismo educativo, religioso e incluso jurídico o médico, siendo éstos mecanismos necesarios para la sociedad. Como movimiento artístico que propone el disfrute de nuevas representaciones alternativas del cuerpo, la postpornografía elabora un imaginario sexual en el que tienen cabida las sexualidades marginadas. También una nueva percepción y desarrollo de la sexualidad en torno a los dispositivos digitales y a las transformaciones en las relaciones y actitudes ya señaladas. Un elemento para la mirada crítica ante la pérdida de sensibilidad propiciada por el bombardeo mediático y conservadurismo social.

Los sistemas virtuales ofrecen diversas posibilidades en la liberación de los afectos. Participando en ellos la comunicación y hasta las prácticas sexuales se han visto transformadas. Además, la elección de lo que se quiere mostrar bajo la intención sincera de reconocerse en la descripción es ya un reto de autoevaluación personal, aunque también se ofrece la posibilidad de inventar y construirse con imaginación dejando aflorar deseos y curiosidades.

2.2. T.C.A.

Los Trastornos de la Conducta Alimentaria más comúnmente reconocidos son la anorexia, la bulimia, bulimarexia, vigorexia, ortorexia y megarexia. La anorexia, la bulimia y la bulimarexia se asocian a conductas de ayuno y/o purgación tras una ingesta de alimentos que se considera excesiva. En el caso de la vigorexia la obsesión con el aspecto corporal se desarrolla en prácticas de ejercicio constantes y muy intensas. La ortorexia lleva consigo una preocupación excesiva de los hábitos saludables. La megarexia se desarrolla en personas que padecen obesidad pero no son conscientes de su estado y descuidan las prácticas saludables.

Aunque se encuentren diferencias, hay un síntoma que es la principal causa de la patología. El aspecto bajo el que se reconocen las personas que padecen cualquiera de estos tipos de TCA, no corresponde con la realidad, por lo que, tratándose de un problema psicológico, se llevan a cabo prácticas físicas descontroladas, derivando en un problema psicosomático. Más allá de lo físico se asocian también a esta patología consecuencias relativas a trastornos afectivos, ansiedad, depresión, y hasta fobia social.

En relación a las prácticas BDSM (Bondage y Disciplina, Dominación y Sumisión, Sadismo y Masoquismo) existe un tipo de filia que su práctica puede llevar a una conducta llamada sadorexia. Pese a no ser una patología como las enunciadas anteriormente, conlleva sin embargo síntomas semejantes a la anorexia y bulimia. Estas prácticas sexuales dan paso a la utilización de técnicas de adelgazamiento no convencionales como el masoquismo severo para lograr la extrema delgadez.

De manera similar a las actitudes citadas dentro de las redes sociales, los TCA acarrearán una serie de síntomas que repercuten en la percepción y la construcción de la identidad y los afectos. La imagen que de sí mismas construyen las personas con esta patología no corresponde a la que puede apreciarse externamente. Y es muchas veces en este desajuste donde se encuentra la razón para acudir a la opinión de personas externas en contraste a la propia consideración. De esta manera suelen aparecer también complicaciones relativas al reconocimiento, expresión y desarrollo de los afectos y de la sexualidad. Ante este último hecho múltiples estudios especializados dentro del campo de la psicología, investigan la relación de los TCA con la sexualidad, pues en la mayoría de casos supone grandes complicaciones e incluso experiencias de carácter negativo.

Por lo tanto, si se puede establecer una relación entre los TCA y los afectos, entre los que también existe un vínculo con los entornos virtuales, se establece así un marco conceptual en el que poder desarrollar la investigación que tiene como uno de sus objetivos apreciar la transformación de los afectos en los entornos virtuales y que establece en forma de parábola una relación con algunas de las actitudes propias de los TCA. Además permite incluir ideas planteadas anteriormente, de modo que otros conceptos como identidad y sexualidad también conforman el entramado de la investigación.

2.3 MATERIALIZACIÓN DE LOS CONCEPTOS TRATADOS.

En relación al cambio que han supuesto los entornos virtuales como herramientas para la comunicación, la construcción de la identidad y el desarrollo de los afectos, como complemento de la investigación y con el objetivo de trasladar al contexto artístico la posición del usuario en el entorno virtual, se llevará a cabo una práctica artística que se relaciona también con los comportamientos propios de los TCA. Así, se pretende hacer un paralelismo entre dicha patología y las actitudes que se desarrollan frente a la actividad en los entornos virtuales. La distorsión en la percepción y conocimiento de la apariencia propia y la identidad, la atención constante a la imagen que ofrecemos de nosotros mismos, o la consecuente transformación en los afectos.

Para la realización de esta práctica se llevará a cabo una colaboración con un grupo de

personas que tienen o han superado algún tipo de TCA, así como otras que no tengan relación con dicha patología. Sin ánimo de alcanzar datos estadísticos sobre el tema expuesto, la intención de realizar una colaboración se dirige a plantear diversos puntos de vista y la construcción de varias identidades de forma paralela. De esta manera se plantea como una posible opción, realizar una instalación que se basa en obstaculizar la visualización de fotografías de los participantes. Utilizando las imágenes que cada uno de ellos realicen en un marco temporal determinado, manteniendo el carácter cotidiano y personal, se llevará a cabo un montaje de las fotografías que cuestione el proceso de divulgación en las redes sociales. Así como en éstas la identidad se plantea en la creación de perfiles y también se ve influida por modelos predeterminados ante la posición y modo de actuación que tomamos en ellas, la comunicación y los afectos, tanto en su inicio como en su expresión, se transforman significativamente para adecuarse al medio y a las características de éste.

La imagen fotográfica será el medio con el que representar la actividad de los modelos de relación en internet, el consumo de la imagen como medio de comunicación y construcción personal.

El soporte en el que estas fotografías se presentan tiene como componente básico la saliva. La naturaleza de este material alude al proceso de alimentación y también se le pueden atribuir connotaciones sexuales. Con esta elección se pretende devolver las fotografías, mediatizadas en redes sociales, a un estadio orgánico y efímero. Teniendo sólo una copia y siendo imposible su divulgación, la visualización del contenido de las fotografías se confunde mediante la superposición de las mismas, evidenciando la vacuidad del tipo de imágenes tratadas. De esta manera se cuestiona la divulgación en las redes sociales y en general a la presencia que tiene la imagen en los entornos virtuales. En éstos, las imágenes se multiplican y expanden por las diversas conexiones que tienen lugar en el sistema-red, su mantenimiento y el carácter personal queda diluido en la multiplicidad que a su vez cuestiona las nociones de anonimato. En contraposición a éstos, la saliva ofrece un medio efímero, exclusivo y frágil.

Además, la saliva contiene secuencias de ADN de la persona de la que proviene, por lo que, correspondiéndose con la utilizada para el soporte de las imágenes de cada participante, tiene lugar una construcción de la identidad.



Fig.4: Prueba 1 - Acril 33 y saliva. Susana PG

Para que la saliva pueda servir de soporte, requiere de un tratamiento en el que se añaden componentes sintéticos. El resultado que se persigue es una superficie lo suficientemente resistente para soportar la aplicación de una imagen mediante una transferencia o bien la de un papel adhesivo, y que conserve las características propias de la saliva. Tras la realización de pruebas, se escogerá la solución que ofrezca las características más adecuadas teniendo en cuenta también su posterior colocación y conservación en una urna vertical. Así, los objetivos técnicos se dirigen a mantener la transparencia, textura y olor de la saliva, ofreciendo al mismo tiempo una superficie resistente a la luz, las bacterias, flexible y duradera a corto plazo.

Como influencia se encuentra esta vez la obra de Heather Dewey-Hagborg: *Stranger Visions*, En este proyecto, la autora, una artista con fuertes intereses por el bio-hacking*, realiza una serie de retratos creados a partir del ADN recogido de artículos recogidos en la calle como pelos, cigarrillos o chicles. En un laboratorio de biotecnología secuenció el ADN extraído con el que pudo determinar el género, etnia y otros factores físicos como el tamaño o forma de la nariz o el color de los ojos. Y así poder realizar un retrato de la supuesta persona que habría usado cada uno de los elementos.



Fig.5: *Strager Visions* (2012), Heather Dewey-Hagborg.

3. CONCLUSIONES.

El presente proyecto tiene como su objetivo principal analizar la transformación y construcción de la identidad y los afectos que se están efectuando debido a nuestra actividad en el entorno virtual. Desde la investigación bibliográfica se realizará un método inductivo de los conceptos clave. Posteriormente, la producción práctica del proyecto empleará una metodología deductiva para el estudio de casos desde el que apoyará de manera paralela los avances de la investigación teórica y como soporte de las hipótesis planteadas. Para este propósito es especialmente importante profundizar en los conceptos de identidad, afectos, redes sociales y trastornos alimenticios y relacionarlos entre sí. Del mismo modo es importante elaborar una genealogía política de los afectos tomando como punto de partida el pensamiento postestructuralista. De esta manera se pueden consolidar las ideas planteadas acerca de cómo se han visto transformados nuestros modos de relación y sus consecuencias. También se apreciará la forma en que son desarrollados tales planteamientos dentro de las prácticas artísticas de la mano de artistas contemporáneos.

Dado que los temas expuestos son en sí mismos complejos y extensos, los puntos en los que se relacionan han de estar bien definidos para establecer entre ellos un marco contextual sobre el que trabajar, valorando al mismo tiempo que existe un contenido más amplio para cada concepto.

Se diferencian dos bloques: entornos virtuales y TCA; los cuales se relacionan en forma de metáfora para poder apreciar el contraste entre el comportamiento dentro del entorno virtual y las actitudes propias de los TCA. Para ello será necesario observar y documentarse sobre la actitud de un grupo determinado de personas ante su posición dentro del entorno virtual y

reflexionar sobre la relación entre cuerpo y tecnología a partir de la investigación de la estética digital. Del mismo modo, para tomar una posición coherente con los diferentes aspectos que se abordan en la investigación, también será necesario el análisis crítico y el desarrollo transversal entre estudios de psicología, sociología y postpornografía.

Referencias

- Aliaga, Juan Vicente. 2002. "En un combate: sexualidades, patologización del cuerpo, religión, política y arte contemporáneo: el ejemplo de Ron Athey" en Cartografías del cuerpo: la dimensión corporal en el arte contemporáneo. España: Centro de Documentación y Estudios Avanzados de Arte Contemporáneo (Cendeac)
- Butler, Judith. 1990. *El género en disputa*. EE.UU.: Routledge.
- Foucault, Michael. 2006. *Historia de la Sexualidad I*. España: Siglo XXI España.
- Giannetti, Claudia. 2002. Estética digital: sintopía del arte, la ciencia y la tecnología. España: Langelot.
- Gubern, R. 2000. *El Eros electrónico*. España: Taurus Pensamiento.
- Herrera, Coral. 2015. "Otras formas de querer son posibles" en *(h)amor*¹. España: Continta me tienes.
- Martín Prada, Juan. 2012. Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales. España: AKAL.
- Moreno Pestaña, José Luis. 2016. La cara oscura del capital erótico. Capitalización del cuerpo y trastornos alimentarios. España: AKAL.
- Salanova, Marisol. 2012. *Postpornografía*. Proyecto D. Nuevo Ensayo por Cedeac y Asefi.

Notas

- ¹ Trastornos de la conducta alimentaria (TCA): patologías crónicas y progresivas que, a pesar de su manifestación a través de la conducta alimentaria, en realidad consisten en una gama muy compleja de síntomas entre los que prevalece una alteración o distorsión de la auto-imagen corporal, y la adquisición de una serie de valores a través de ésta. Como bien explica la psicóloga Rosa Calvo en *Guía para padres, educadores y terapeutas*, los TCA se entienden como un estilo de vida, una decisión de "cómo ser", una búsqueda de la identidad a través de la apariencia corporal. A través de la manipulación de la comida y el control del peso, el paciente enmascara su mundo interior.
- ² Postpornografía: movimiento artístico que intenta revolucionar el concepto de la pornografía a través de lecturas feministas y posestructuralistas, específicamente referenciales a Judith Butler en *El género en disputa* y las teorías de Michel Foucault, especialmente en *La Historia de la Sexualidad*. Son importantes además autores como María Llopis y B. Preciado.
- ³ Biosedentarismo: consecuencia de las herramientas de comunicación e información que afectan en el plano físico, intelectual y emocional. Sus efectos, presos de la evolución cultural, modifican el estilo de vida y constituyen códigos de conducta asociados a prácticas sedentarias que reglamentan la convivencia.
- ⁴ Bio-hacking: movimiento social que defiende el desarrollo de los estudios biológicos con independencia a los intereses de las instituciones de investigación traciocionales. Este movimiento, como la filosofía de la biología DIY (Do It Yourself), asientan sus ideas en un manifiesto Biopunk Manifiesto escrito por Meredith Patterson.