

#PREGNANTE

La representación de la maternidad en la posmodernidad

Laia Caballero Cano

El crecimiento de las imágenes electrónicas y digitales, junto con su implementación cultural y social, ha cerrado la brecha entre la referencia real y los modelos de comunicación pública. En las sociedades occidentales más desarrolladas, bajo el gran dominio de los medios audiovisuales, la realidad suele estar dominada por la lógica de la **simulación**, en la que un mundo escenificado puede relativizar la fijación tradicional de todo tipo de imágenes y signos de comunicación. El éxtasis de la comunicación moderna transforma nuestra relación con la realidad de forma creativa. En este sentido, los pensamientos, análisis y diagnósticos de Jean Baudrillard son un excelente ejemplo del estudio de esta gama cambiante de imágenes ilustrativas de la realidad que tan a menudo estamos presenciando en nuestras vidas: la cultura visual contemporánea.

De hecho, la realidad se ha sustituido por iconos de comunicación, que es el resultado de integrar todas las tecnologías que utilizamos hasta prácticamente volverse transparente. Los simulacros - un despliegue de prácticas ocultas que no pretenden ser de nuestra experiencia directa-, son parte de nuestro mundo y están contenidos en él, como si de un elemento que realmente existe se tratase. Nuestra condición más cercana a la realidad y su naturaleza es a través del **filtrado** y la selección previa de los medios de comunicación. Los signos de lo que está sucediendo en el mundo a menudo preceden a lo que estamos experimentando directamente.

La era de la simulación se abre, pues, con la liquidación de todos los referentes. No se trata ya de imitación ni de reiteración, incluso ni de parodia, sino de una suplantación de lo real por los signos de lo real, es decir, de una operación de disuasión de todo proceso real por su doble operativo, máquina de índole reproductiva, programática, impecable, que ofrece todos los signos de lo real.

Jean Baudrillard (1978). La précession des simulacres.

Jean Baudrillard (1929, Francia) fue un filósofo y sociólogo francés conocido por la formulación de los conceptos simulación e **hiperreal**; creía que la sociedad había llegado a un punto de saturación extrema debido a los simulacros, hasta el punto de convertir lo real en algo sin importancia. La realidad ha sido suplantada por la ficción, por la construcción de aquello que denominamos como signos; los que se anteceden a nuestra experiencia con lo real. La realidad imita a la imagen. La *digital culture* precede al *Web*.

La imaginación y la investigación de la “digital culture” posa sus raíces en el concepto *Post-Internet*. Esto es lo que imagina Marisa Olson en *We Make Money Not Art* (2012): Idea a las artes o los medios digitales que han sido influenciados por Internet, aunque es importante señalar que éstas prácticas creativas no deben depender o basarse solamente en ello, sino que debería ser ejercido completamente desde el mismo, deberían construirse como metarrelatos.

El Post-Internet muestra y representa el impacto de Internet en las artes, la cultura y la sociedad, ya sea en línea -URL- o fuera de línea -IRL-. Las palabras no existen sin las imágenes que las preceden: En *Lost Not Found: The Circulation of Images in Digital Visual Culture* (2008) de Words Without Pictures, la internauta idea y enfatiza diferentes conceptos: Muestra el trabajo de los *surfers* -internautas que surfean las olas de la red- que toman como herramienta imprescindible el *corta-pega* -imágenes y contenidos digitales apropiados-. Esta imagen se caracteriza por la inexistencia de una cámara disparada por el mismo autor, aunque sí se podría crear e integrar de manera similar, pero debería darse bajo un pretexto muy importante; la imagen debería ser excluida de su ciclo originario, sacada de su misma circulación. Gene McHugh en *Post-Internet*, una teorización más absoluta a partir de Olsen, define tales prácticas e imágenes como un *portrait of the Web*, además de afirmar que Internet no es tanto una novedad, sino una banalidad y una presencia ya dada.

Maternidad en la Digital Culture

La transición a la maternidad conlleva importantes cambios físicos, neurobiológicos, hormonales y psicológicos que favorecen el desarrollo del comportamiento de la madre, pero también impone importantes exigencias físicas y psicológicas a la mujer. Para adaptarse bien a la maternidad, las madres deben alcanzar la satisfacción de su nueva maternidad.

El término "matrescencia", acuñado por la antropóloga Dana Raphael, se define como el proceso de convertirse en madre. Es una palabra que se usa para describir los cambios físicos, psicológicos y emocionales que atraviesan las personas durante la transformación monumental que es la maternidad.

The process of becoming a mother, which anthropologists call “matrescence,” has been largely unexplored in the medical community. Instead of focusing on the woman’s identity transition, more research is focused on how the baby turns out. But a woman’s story, in addition to how her psychology impacts her parenting, is important to examine, too. Of course, this transition is also significant for fathers and partners, but women who go through the hormonal changes of pregnancy may have a specific neurobiological experience.

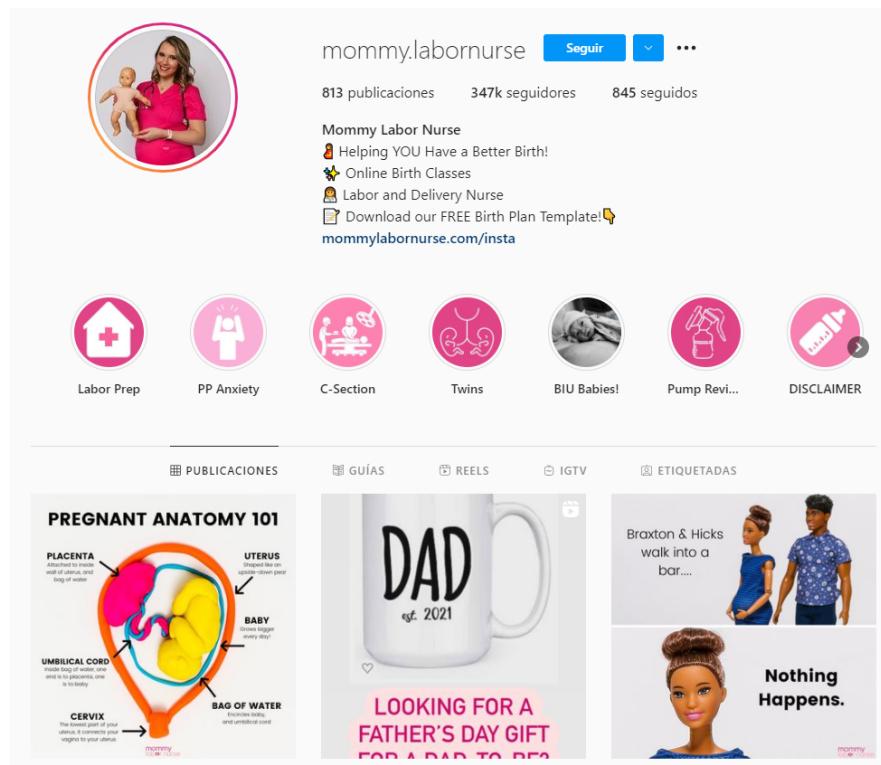
The Birth of a Mother -New York Times-, Alexandra Sacks, M.D. (2017)

Las madres utilizan cada vez más otros medios, como Internet, para obtener información sobre la maternidad y sus conceptos básicos, además de la búsqueda de otros grupos de iguales como fuente de **apoyo social** informal. El entorno digital ha creado fronteras abiertas, comunidades cara a cara anónimas y heterogéneas y otras comunidades digitales donde las personas interactúan entre sí y cambian la forma en que interactúan. Muchas madres, especialmente las madres jóvenes, se sienten socialmente aisladas de su papel como madres y recurren a comunidades virtuales alternativas en busca de un nuevo apoyo social.

En la red se produce un multí-logo más que un diá-logo donde las participantes escriben para ellas y para otras; y estas otras a su vez para ellas y las demás, creando un bucle que anima a la interacción constante y de cuyo contenido se benefician todas

las partes. Las madres con niños pequeños no sólo usan la información que encuentran en los medios digitales, sino que participan activamente en la creación de esta información. No sólo obtienen AS, sino que lo proveen.

Las nuevas tecnologías como fuente de apoyo social en la transición a la maternidad. Un estudio cualitativo, María Belén Martín Gutiérrez de Cabiedes (2018) (pg. 175)



Pregnancy Influencer
Mommy Labor Nurse
@mommy.labornurse

Un influencer es alguien que tiene el poder de afectar las decisiones de compra de otros debido a su autoridad, conocimiento, posición o relación con su audiencia. Usan su plataforma para ganar dinero al asociarse con empresas para anunciar servicios o productos a sus seguidores. Al igual que los empresarios tradicionales, impulsan nuevos negocios, asumiendo la responsabilidad de los riesgos, responsabilidades y recompensas. A diferencia de los empresarios tradicionales, conectarse con los seguidores es más importante que vender el producto o servicio. Son personas que se han ganado una reputación por su conocimiento y

experiencia sobre un tema específico, -en este caso, la maternidad-. Realizan publicaciones periódicas sobre ese tema en sus canales de redes sociales preferidos y generan un gran número de seguidores de personas entusiastas y comprometidas que prestan mucha atención a sus puntos de vista. Es importante señalar que estas personas no son simplemente herramientas de marketing, sino activos de relación social con los que las marcas pueden colaborar para lograr sus objetivos de marketing.



To Our Daughter, 2018

Kylie Jenner

#PREGNANTE:

Producción

Videoarte: 2' 12'

Realización de una pieza audiovisual a través del sample - URL / IRL - y la generación de material visual a partir de herramientas de alteración y edición de vídeo. El propósito es lograr que provoque en el espectador una especie de clímax o meditación visual que le atrape y le desestabilice. Para situar mejor la propuesta y su realización señalaré a continuación una serie de referentes que mantienen una conexión directa con #Pregnante, ya sea a la hora de elegir o elaborar una matriz, de alterarla o formalizarla:

MATRIZ - ALTERACIÓN - RESULTADO

Matriz

La elección de la matriz -imágenes, videos, samples, etc- no será aleatoria y tendrá relación con la conceptualización y la producción de la pieza musical -Los Niños de Vdd (KANNO, 2020)-, en este caso, la búsqueda de visionados alrededor de la *pregnancy culture*. Podemos localizarla en un imaginario definido por glitch, la distorsión, el posthumanismo, la cultura digital, el aislamiento o desolación generada por el aceleracionismo tecnológico, el vacío.

En conclusión, la generación de la matriz vendrá dada por el material que encaje dentro del imaginario. A continuación presentaré matrices que funcionan como una aproximación al tipo de media que se utilizará:

[BIRTH VLOG | RAW + REAL EMOTIONAL UNMEDICATED BIRTH VLOG | Jennifer Ryans](#)

[RAW + EMOTIONAL UNMEDICATED BIRTH VLOG | Labor and Delivery of Our First Son](#)

[BIRTH VLOG](#)

The birth of my son!

Telling My Boyfriend I'M PREGNANT! *He was not expecting this*

BEST OF 2017 BABY GENDER REVEAL / UNIQUE SHOWER IDEAS

Ascension St. John OB/Maternity TV commercial

PREGNANT BELLY MOVEMENTS!!

Pregnancy ultrasounds

10 Weeks Pregnancy Ultrasound

What is 4D ultrasound scan?

Alteración

Adobe Premiere Pro 2020

Resultado

<https://vimeo.com/556375125>

BIBLIOGRAFÍA:

La précession des simulacres, Jean Baudrillard (1978)

Las nuevas tecnologías como fuente de apoyo social en la transición a la maternidad. Un estudio cualitativo, María Belén Martín Gutiérrez de Cabiedes (2018)

The Birth of a Mother -New York Times-, Alexandra Sacks, M.D. (2017)