

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD  
CATÓLICA DEL PERÚ**

**Facultad de Arte y Diseño**



Y la roca sigue rodando: la revelación de un estado de tensión y conflicto del ser humano ante un sistema neoliberal que anuncia la promesa ficticia de la felicidad.

Tesis para obtener el título profesional de  
Licenciada en Arte con mención en Escultura que  
presenta:

***Andrea Ivonne Tapia Mendoza***

Asesora:

***Marta Susana Cisneros Velarde***

Lima, 2021

A mis seres queridos que con paciencia y amor me alentaron a persistir y nunca rendirme.

A mi asesora por su disposición, buen humor, amabilidad y sus buenos aportes que fueron fundamentales para esta tesis.



## **Resumen**

Este proyecto artístico se inicia con cuestionamientos acerca del estado inconsciente, repetitivo y mecánico del trabajo humano. Vivimos en una actualidad donde la competencia, a través del sistema económico, es el carbón que prende la máquina de crear ilusiones a costa de la sensibilidad humana, con el fin de que la máquina se mueva a través del consumo y el valor económico. Por ello, existe la importancia de relacionar la dinámica del fin (ya sea material o inmaterial) con su carente falta de sentido; ya que, la promesa de felicidad que emite el sistema neoliberalista se comporta como un sistema paradójico que, contrario a su discurso, revela ser un lugar vacío e irracional. En ese sentido, el objetivo de esta tesis implica volver a revisar la cotidianidad a partir de un contexto neoliberal y problematizarlo con el fin de develar su sentido más profundo; al mismo tiempo, revelar o sacar a la luz implica rebelarse contra el sistema. Una batalla que no tiene fin. Los supuestos teóricos como artísticos de esta tesis nacen de una reflexión en su mayoría contemporánea y multidisciplinaria. Los argumentos y posturas refuerzan la problemática situación tanto social, política y filosófica frente a los efectos de la ilusión neoliberal. Finalmente, volver a mirar nuestro quehacer diario nos confronta con una serie de preguntas y reflexiones que invitan a alejar la mirada de la inmersión cotidiana, para así tomar conciencia y acción de nuestra experiencia con el mundo.

## **Abstract**

This artistic projects starts from the questionings regarding the unconscious, repetitive and mechanical states of the human work. We live in an actuality where the competition, throughout the economic system, is the coal that fuels the ilusión-making machine in expense of the human sensibility, being the ultimate goal that the machine moves across consumption and economic value. That is why the importance of relating the dynamic of the purpose (being material or inmaterial) with its lack of sense exists, that being because the promise of happiness that is given by the neoliberal system behaves like a paradoxical system that, contrary to its discourse, it reveals itself as an empty and irrational place. In that sense, the

objective of this thesis begins from going over again the everyday parting from a neoliberal context and problematize it with the objective of revealing its most profound meaning; at the same time, revealing or enlightening implies rebelling against the system, a battle with no end. The theory and artistic assumptions of this thesis part from a reflexion made mostly from a contemporary and multidisciplinary setting. The arguments and stances strengthen the problematic situation, that being social, politic and philosophical in front of the neoliberal delusion. Finally, looking back to our daily tasks confronts us with a series of questions and reflexions that invite us to move away our sight of our everyday immersion, to be able to take consciousness and action of our own experience with the world.



## ÍNDICE DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN.....	11
CAPÍTULO I. Marco teórico del proyecto .....	16
1.1. Reflexión personal.....	16
1.2. La imagen neoliberal.....	17
1.2.1. Excesiva positividad.....	21
1.2.2. La vita activa y vita contemplativa.....	23
1.2.3. Sociedad compleja.....	26
1.3. Inmersos en la pantalla oscura.....	31
1.3.1. El ser humano sensible.....	32
1.3.2. El cuerpo ya no es el mismo de antes.....	36
1.4. Sísifo: lo absurdo de la vida.....	45
1.5. Siempre el mismo día.....	49
CAPÍTULO II. Referentes artísticos.....	57
2.1. Pensar el arte a través de la experiencia.....	57
2.1.1. El tiempo.....	61
2.1.2. Lo absurdo del fin.....	67
2.1.3. La nada.....	73
2.2. El video en el arte: tiempo, espacio y cuerpo.....	78
2.2.1. Espacio inmersivo: la imagen femenina en el videoarte.....	85
2.2.2. Cine onírico.....	91
2.2.3. Discurso crítico en la animación.....	96
2.3. El dibujo.....	101
2.3.1. La resistencia a través del dibujo.....	102
2.3.2. La percepción del cuerpo en el dibujo.....	105
2.3.3. El dibujo: acto creativo.....	110
CAPÍTULO III. Proyecto artístico.....	116

3.1.	Presentación.....	117
3.2.	La meta.....	123
3.2.1.	Descripción de elementos plásticos.....	124
3.2.2.	Materiales y técnicas.....	126
3.2.3.	Medidas y escalas.....	127
3.2.4.	Dibujos, bocetos y apuntes previos.....	127
3.2.5.	Registro del proceso.....	131
3.3.	Inmersión.....	133
3.3.1.	Descripción de elementos plásticos.....	134
3.3.2.	Materiales y técnicas.....	136
3.3.3.	Medidas y escalas.....	137
3.3.4.	Dibujos, bocetos y apuntes previos.....	137
3.3.5.	Registro del proceso.....	143
3.4.	Dibujos.....	145
3.4.1.	Registro fotográfico.....	148
3.5.	Montaje e instalación del proyecto.....	158
3.5.1.	Planos de renders.....	160
	CONCLUSIONES.....	166
	RECOMENDACIONES.....	172
	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	179
	ANEXOS.....	181

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Esquema entre la sociedad de disciplina y de rendimiento.....	19
Figura 2. Esquema del deber y poder.....	20
Figura 3. Apuntes de bitácora.....	23
Figura 4. Apuntes de bitácora.....	28
Figura 5. Apuntes de bitácora.....	45
Figura 6. Apuntes de bitácora.....	52
Figura 7. 4' 33".....	58
Figura 8. Mierda de artista.....	61
Figura 9. One year performance (cage piece).....	63
Figura 10. One year performance (time clock piece).....	64
Figura 11. One year performance (outdoor piece).....	65
Figura 12. One year performance (rope piece).....	65
Figura 13. Sometimes Making Something Leads to Nothing.....	68
Figura 14. When Faith Moves Mountains.....	70
Figura 15. Misión Franciscana de Puerto Ocopa.....	72
Figura 16. As absurd as resisting.....	74
Figura 17. Nado y nada.....	75
Figura 18. El nadador.....	75
Figura 19. Revelar el vacío.....	76
Figura 20. Venta de peines.....	77
Figura 21. Good Morning Mr.Orwell.....	81
Figura 22. Megatron/ Matrix.....	83

Figura 23. Electronic Superhighway.....	83
Figura 24. I'm not the girl who misses much.....	87
Figura 25. Be nice to me.....	88
Figura 26. Sip my ocean.....	89
Figura 27. Gravity, Be My Friend.....	90
Figura 28. Rabbits.....	93
Figura 29. Twin Peaks.....	95
Figura 30. Are you lost in the world like me?.....	99
Figura 31. Happiness.....	100
Figura 32. Drawing Restraint.....	104
Figura 33. Pencil Mask.....	107
Figura 34. Finger gloves.....	108
Figura 35. Flying Books under Black Rain Painting.....	109
Figura 36. Acepto que nada es mío.....	112
Figura 37. Con tus propias manos.....	113
Figura 38. Nuestros nosotros.....	114
Figura 39. En forma de nosotros.....	115
Figura 40. Primeros apuntes del espacio.....	128
Figura 41. Collage de las primeras tomas del video.....	128
Figura 42. Primeros dibujos.....	129
Figura 43. Serie de dibujos "Tengo miedo a...".....	130
Figura 44. Tres capturas de la acción.....	131
Figura 45. Los tres videos que componen el videoarte La meta.....	131



Figura 46. Los tres registros del sonido de audio en ritmos.....	131
Figura 47. Escala del videoarte con relación al espectador.....	132
Figura 48. Primeros apuntes.....	137
Figura 49. Bocetos rápidos.....	138
Figura 50. Dibujo central del proyecto.....	139
Figura 51. Serie de dibujos.....	140
Figura 52. Serie de exploración del dibujo y el bordado.....	140
Figura 53. Serie de exploración del dibujo y el bordado.....	141
Figura 54. Serie de exploración del dibujo y el bordado.....	142
Figura 55. Realización de las cadenas.....	143
Figura 56. Arriba masa acumulada del tejido y abajo captura del video.....	144
Figura 57. Modelado de la masa del tejido en 3D.....	145
Figura 58. Serie cero “Sin título”.....	148
Figura 59. Primera serie “Tengo miedo a...”.....	149
Figura 60. Segunda serie I “Con-tacto”.....	150
Figura 61. Segunda serie II “Con-tacto”.....	151
Figura 62. Tercera serie I “Encuentro”.....	152
Figura 63. Tercera serie II “Encuentro”.....	153
Figura 64. Cuarta serie I “Sin título”.....	154
Figura 65. Cuarta serie II “Sin título”.....	155
Figura 66. Quinta serie “Sin título”.....	156
Figura 67. Sexta serie “Sin título”.....	157
Figura 68. Primera sala / audio-video de presentación.....	160

Figura 69. Segunda y tercera sala / videoarte La meta.....	161
Figura 70. Segunda y tercera sala / videoarte Inmersión.....	162
Figura 71. Cuarta sala / pieza escultórica de Inmersión.....	163
Figura 72. Quinta sala / dibujos.....	164
Figura 73. Plano de todo el espacio.....	165
Figura 74. Sin título .....	171



## INTRODUCCIÓN

El proyecto surge de una reflexión por comprender tanto al ser humano como al contexto que lo circunscribe. Es imprescindible, por lo tanto, tener en cuenta que la vida del hombre está unida a una sociedad en donde participa, a una forma de pensar y de ser gracias a su crianza y vivencia. De manera que la persona está en constante contacto con el exterior, con ese “otro” en el que ambos se relacionan y conviven diariamente. Y enfatizo tener en cuenta esta relación porque nos afecta de múltiples maneras.

El problema surge cuando son visibles los altos índices de personas propensas a sufrir trastornos como la ansiedad o depresión. ¿Qué es lo que afecta principalmente a las personas?, ¿cómo es nuestra sensibilidad humana, biológicamente y psicológicamente, es propensa a ser manipulada?, ¿es por la época? Son demasiadas preguntas que mantienen viva la idea de la relación entre nosotros y este gran “otro” que parte de nuestra sociedad.

Vivimos en un sistema principalmente neoliberalista, lo que conlleva a hablar sobre una sociedad de rendimiento; ahora la explotación más eficiente es la que se da voluntariamente y el objetivo principal es la autoexigencia, para una búsqueda de mayor rendimiento y un ideal de optimización de todo lo que hacemos. Es un sistema donde se explota la libertad, haciéndonos creer que podemos elegir y podemos obtener todo lo que deseamos; de manera que, el mercado se beneficia vendiendo una promesa de felicidad, usando estrategias para convencer que hay una posibilidad de alcanzarlo. En los escritos del teólogo moderno Reinhold Niebuhr, sobre la imagen de pandora, observa que es propio de la naturaleza humana pensar que tenemos el deber de intentar todo aquello que parezca posible<sup>1</sup>. Este sistema juega con nuestra susceptibilidad, sensibilidad y emociones; cotidianamente convivimos con la sensación de libertad que se entiende como una virtud personal; de tal modo que se ha incorporado en nuestra manera de pensar, sentir y actuar.

---

<sup>1</sup> Richard Sennett en su libro *El artesano* (p. 12)

La nueva tecnología global llamada internet ha cambiado por completo nuestra manera de comunicarnos y relacionarnos. Esta herramienta ha transgredido la percepción que tenemos de la realidad, donde se haya una ilusión de falsa conexión y de comunidad; sin embargo, contrariamente crea una sociedad más individualista y solitaria. En los medios digitales la cultura de la indiscreción y de la falta de respeto se elevan cada vez más en nombre del reconocimiento público. La imagen digital participa como objeto de fantasía para exponer nuestros ansiados deseos; así nos volvemos parte de un gran estado imaginario en donde el exceso de información es el medio para expresar nuestros afectos. Es así, como nos escondemos bajo el anonimato para escapar del aburrimiento profundo y la soledad, colocando en ese medio todas nuestras esperanzas y anhelos. El incremento de la información ha ocasionado un gran ruido, una acumulación impensable en el que todos participamos, siendo consumidores, y a su vez, productores.

Estamos frente a una guerra silenciosa, oscura y sin forma que usualmente no llegamos a ver, donde la fórmula perfecta para ser feliz viene acompañada del trabajo, estrés, obsesión, ansiedad y depresión. ¿Por qué en una sociedad donde el ser feliz es lo primordial existe gente cada vez más cansada y triste? Pero la verdad es que nos diluimos en nuestras propias emociones que nos juegan mal, nos afectan y aún en la derrota, resistimos a sonreír para las fotos de Instagram; para que la comunidad aún sepa que seguimos viviendo en una época donde todo es felicidad y la nuestra en especial es perfecta.

Los dos trabajos principales que esta tesis expone como *La meta* e *Inmersión* revelan esta problemática que se ha normalizado, en la que todos estamos sumergidos sin percatarnos incluso de su existencia. *La meta* presenta una atmósfera extraña de metáforas, a modo de videoarte, que desarrolla el enfoque principal sobre la falta de sentido; ese ansiado objetivo de una persona que trabaja y lucha por conseguirlo.

En *La meta*, la imagen de una persona saltando sin cesar, en el que cae, vuelve a elevarse y así sucesivamente hacia una luz, en un espacio completamente oscuro; nos narra sobre aquella exigencia del ser humano por conseguir llegar a un ansiado

éxito; término que ha sido impuesto en nuestras conciencias por un sistema neoliberal perverso.

Pero la pregunta es: ¿por qué?; ¿vive el ser humano en una batalla contra sus deseos? El videoarte propone alterar el tiempo lineal, como lo conocemos, para juntar el presente, pasado y futuro formando así un bucle infinito donde la dinámica de la repetición actúa como un elemento clave para resistir.

Por ello, la batalla de la imposibilidad del fin en *La meta* nos cuestiona, a través de un ambiente de irracionalidad, sobre el exceso de trabajo físico, mental o emocional que sufrimos en nuestra actualidad por conseguir un ideal que está creado para no ser atrapado, escurriéndose repetidas veces cuando creemos alcanzarlo.

*Inmersión* es una pieza instalada en el espacio y otra a partir de un video que expone el ejercicio del tejer con las manos, como una forma de terapia introspectiva, en donde la artista toma el rol de la tejedora, en un intento fallido por encontrar calma ante una sociedad tan acelerada y exigente.

Es así, como esta actividad que tiene como característica propiciar el descanso de la mente se ve alterada gracias a este contexto hiperactivo. La mente se resiste a reposar y meditar; es así que, permanece en actividad y ansiedad, propio de una persona de la sociedad de rendimiento. La mecanización del cuerpo propicia un trabajo infinito de labor física que refleja una resignación mental a través de una respuesta inmediata de automatización.

La razón que motivó hacer las piezas parte de una necesidad personal, corporal, mental y afectiva de accionar: de tocar. Elevo, de esta manera, la conciencia corporal que conecta el cuerpo y las emociones, para reflexionar sobre un estado de contención y de excitación que, gracias a nuestro contexto, se transforma en un problema de compulsión; una necesidad hiperactiva para revivir y alargar la ausencia, del cual todos hemos experimentado cuando sentimos miedo o ansiedad.

La compulsión nace como un mecanismo de defensa para poder afrontar las situaciones difíciles en la realidad. Precisamente en el accionar repetitivo se

encuentra la contención que permite huir de la realidad, una que no define nada, que no espera nada y que no llega a su fin.

Se podría decir que es desalentador pensar en una vida sin sentido. Sin embargo, mi objetivo principalmente no es ahondar en un profundo pesimismo; por el contrario, es revelar un sistema perverso lo cual implica tomar conciencia de las dinámicas que afectan la vida de una persona y frente a ello tomar acción.

Diariamente nos topamos con ilusiones llenas de metas y objetivos mercantiles que van de la mano con la imagen de felicidad; sin embargo, esta imagen es totalmente falsa y engañosa, ya que hablar de ello implica una mirada más compleja. Es así como mi motivación para la realización de ambas piezas, aparte de explorar de manera integral al ser humano, trae consigo una gran preocupación por nuestra humanidad.

Ambos trabajos pretenden exponer no solo el efecto que tiene este “otro” (la sociedad) en nosotros y que nos define. También buscan rebelarse ante un sistema al cual pertenecemos, en el que nos identificamos y hemos normalizado, lo que nos incentiva a cuestionarnos tanto a nosotros mismos como a nuestra sociedad. Es así que la intención es develar, mediante el accionar repetitivo, un estado de tensión en donde el tiempo pierde el horizonte apareciendo la oscuridad absoluta donde solo hay una focalización obsesiva.

Ahora, todo es posible, la línea entre lo privado y lo público se diluye y abre paso a una sociedad de escándalo, de distracción, de sobreestimulación sin sentido. Cada uno crea su propia realidad perfecta con la intención de recibir más “likes” y acercarse a su placer narcisista.

A continuación, en este trabajo se abordará el análisis teórico y la propuesta artística de los temas discutidos previamente sobre la relación del ser humano y la promesa de felicidad a través de la tecnología y los mecanismos neoliberales para un beneficio de grandes empresas a costa de la susceptibilidad humana. Profundizaremos en el estado emocional y corporal de la fragilidad humana para confrontarla a través de nuestro contexto. Asimismo, los males como la compulsión

y lo absurdo de nuestras acciones inconscientes son temas clave de discusión para revelar un sistema que se contradice y que trabaja a partir de la ilusión.



## **CAPÍTULO I. Marco teórico del proyecto**

### **1.1. Reflexión personal**

Es difícil para mí poder expresar en palabras cómo percibo la vida en el transcurso de mi día a día, aún más difícil es aceptar que soy una persona ansiosa, pues prefiero imaginar que solo me preocupo demasiado. Una vez alguien me dijo que todos los artistas sufrían de ello, entonces entendí que afanarme en un trabajo era algo normal; sin embargo, cuantos más años transcurrían era más difícil considerarlo normal.

Para una persona que ha desarrollado su ansiedad como yo, el mundo toma un carácter más acelerado, sospechoso e incluso agotador. De manera que morderse las uñas, quitarse pelitos de la cabeza o balancear los pies repetidas veces son acciones que condenan a estar en un largo periodo de angustia y nerviosismo. Comprendí con el tiempo que no solo era yo, de pronto eran más amigos que cada vez sentían la ansiedad con mayor intensidad hasta que se volvió una característica propia de mi entorno.

Vivimos en un sociedad industrializada, acelerada, tecnológica; además de una rigurosa optimización y eficiencia personal, una autoexigencia exagerada, un perfeccionismo obsesivo y una competitividad enorme. ¿cómo el ser humano se ha adaptado a tales cambios?

Este proyecto parte de una gran curiosidad por comprender un poco más el mundo en el que vivo. Había oído decir que detrás de cada persona existe una gran historia; es así como de niña cada vez que veía una persona por la calle trataba de hacer el trabajo de imaginar cuál era su nombre, quienes eran sus hermanos, si estaba triste o feliz, etc. Este ejercicio de especulación me motivaba de alguna forma a pertenecer y permanecer en la vida de esa persona ajena a mí. Sin embargo, hoy en día ya no hago aquel ejercicio, ya que aquel estado no existe más, pues sus historias ahora están suspendidas en plataformas digitales, de modo que así se presentan al mundo; mucho más inmediato e incluso eficiente. Me atrevo a decir que el tiempo ha perdido su belleza y el reloj avanza cada vez más rápido. Ya no



hay espacio para este estado imaginario en el que de niña disfrutaba pasar el tiempo, y es que ahora ese “pasar el tiempo” se ha convertido en una condena de trabajo que, entre la cotidianidad, la repetición y el cansancio, hacen la fórmula perfecta para hablar de un síntoma de la contemporaneidad.

Podría hablar de una manía, que no necesariamente es patológica, sino una que vemos día a día y que hemos normalizado, en donde no podemos dejar de ver el celular para espiar al crush<sup>2</sup> (amor platónico), en el que necesariamente sería imperdible ver otro capítulo más de la serie de Netflix, en donde debemos tener esas zapatillas vistas por la youtuber<sup>3</sup> favorita...; y es en esta manía repetitiva donde el límite desaparece.

De manera que estar sumergido en toda esta nueva forma de vivir nos demanda tanto a cada una de las personas, como: tener a toda costa esas zapatillas, así sea trabajando más horas para tener ese dinero; ver un capítulo más de esa serie de Netflix, así sean las 3 am y se necesite descansar; estar en constante vigilancia para saber todo del amor platónico, etc. Toda esta exigencia, toda esta presión, toda esta obsesión, ¿es solo moda? o está convirtiéndose en algo más monstruoso que afecta nuestro cuerpo que solo responde con ansiedad y depresión ante una vida tan superficial, donde colocamos nuestros sueños y esperanzas.

## 1.2. La imagen neoliberal

Con la llegada de la independencia a los países, poco a poco la opresión de las monarquías se iba desvaneciendo y en medio se oían ya los aclamados gritos de libertad. Este término ha sido una bandera para defender distintas ideologías y lo hemos visto a través de la historia del mundo occidental.

La revolución industrial fue un hito importante que influenció y cambió la manera de vivir de todas las personas; la libertad se había trasladado al campo económico, dejando en evidencia a través del tiempo la explotación y precariedad de los trabajadores, cuyos sueldos no eran suficientes para tener una vida plena. Frente a

---

<sup>2</sup> Palabra que se utiliza para designar a un amor platónico o inalcanzable.

<sup>3</sup> Productor o gestor de contenido audiovisual en YouTube.

aquella problemática, sumando el fracaso económico de “La gran depresión” del 29 y el creciente número de jóvenes a favor del discurso comunista, fue en 1980 que se organizó el coloquio de Lippman. En ese congreso se buscaba renovar el liberalismo, de manera que el estado participe poniendo reglas, leyes, decretos y demás con el fin de marcar una pauta de los límites de la libertad en la economía.

Era la apuesta del mundo industrializado occidental para defender su visión de libre mercado desencadenando así las primeras manifestaciones del neoliberalismo. Con el triunfo del capitalismo ante el comunismo en la segunda guerra mundial, el neoliberalismo se convirtió en la única figura de esperanza para las personas. Se vendía así el tan ansiado sueño americano, la imagen de emancipación y libertad.

Sin embargo, en la presente tesis, existe la preocupación de una crisis de libertad creada por el neoliberalismo, siendo este un sistema inteligente para explotar la libertad a través del sometimiento de un ideal de optimización constante.

Para Byung Chul Han esta crisis se funda en lo paradójico de la libertad, pues pretendemos ser libres; sin embargo, somos esclavos de nosotros mismos<sup>4</sup>. La astucia del neoliberalismo consiste en esa contradicción. En el siglo xx para Foucault la sociedad figuraba ser una de disciplina y de poder, regida por el mandato y la obediencia, por ello la sociedad gobernaba a los sujetos mediante el *yo-debo*.

Sin embargo, ahora esta sociedad ya no es disciplinaria, en la que se priorizaba la negatividad a través de la prohibición, sino es una de rendimiento. A diferencia de la anterior, esta se manifiesta con el *yo-puedo*, en ese caso guiado por lo positivo como la motivación, la iniciativa y los proyectos.

---

<sup>4</sup> Byung Chul Han abre discusión sobre la sociedad de rendimiento que justifica esta paradoja de la libertad que está presente en su libro: *La sociedad del cansancio*, en el capítulo “Más allá de la sociedad disciplinaria” (pp.25-32).

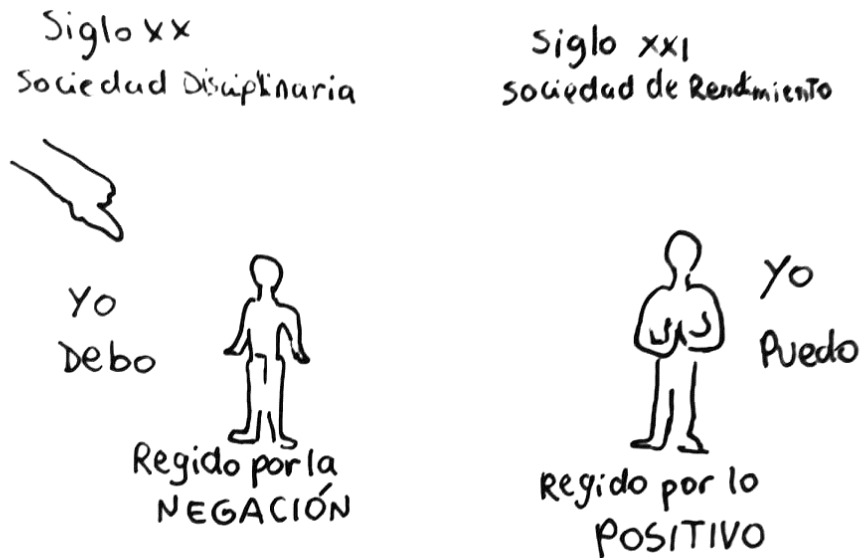


Figura 1. Esquema entre la sociedad de disciplina y de rendimiento

Con la finalidad de maximizar la producción, Byung Chul Han menciona que se ha sustituido la disciplina, que menciona Foucault, por el rendimiento. El *sujeto de obediencia* tiene un tope de producción, ya que en un determinado momento la negatividad de la prohibición con la que se rige desencadena un efecto de bloqueo en la productividad ocasionando pérdidas. Por el contrario, el *sujeto de rendimiento* es mucho más rápido y eficiente, de forma que su positividad del poder es más efectiva que la del deber, ya que a través del incentivo el sujeto aumenta su productividad logrando ganancias.

Sin embargo, una no anula a la otra, el sujeto disciplinado sigue teniendo una obligación que es maximizar la producción, de manera que coexisten los dos, siendo el *poder* una continuidad del *deber*.

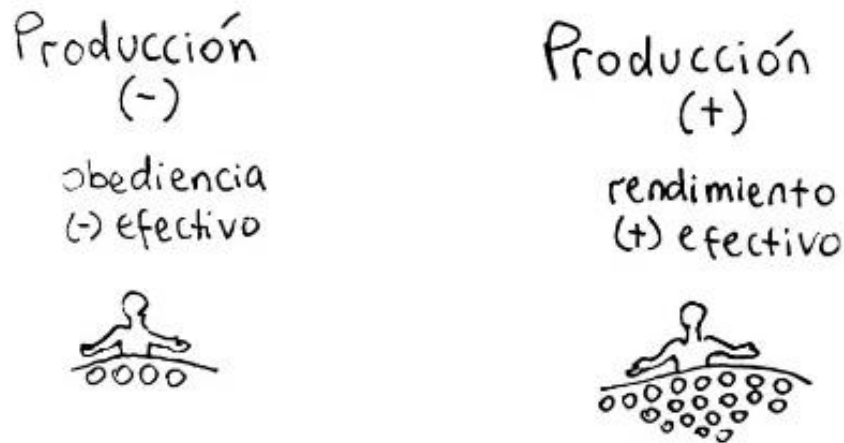


Figura 2. Esquema del deber y poder

Byung Chul Han, de esta manera nos expone el tránsito de una sociedad de disciplina, que guiada por su negatividad bloquea la efectividad de producción; para luego pasar hacia una sociedad de rendimiento en el que ahora estamos sujetos. Sin embargo, cómo el excesivo rendimiento repercute en nuestro cuerpo, ¿en qué punto la sobrecarga de rendimiento diario, que se ha normalizado, daña al ser humano?

Existen muchos males que en consecuencia con esta problemática afectan al hombre; un ejemplo claro es el síndrome de desgaste ocupacional (SDP), pues provoca una gran presión de estrés y agotamiento por exceso de trabajo; podría decir que es una imagen común hoy en día ya que existe una inmensa presión por dar el máximo rendimiento de uno mismo.

La depresión es uno de los terribles desenlaces a los que puede llegar la explotación de uno mismo. Cito a Byung Chul Han textualmente sobre la depresión: “Al principio, la depresión consiste en un <<cansancio del crear y del poder hacer>>. El lamento del individuo depresivo, <<Nada es posible>>, solamente puede manifestarse dentro de una sociedad que cree que <<Nada es imposible>>. No-poder-poder-más conduce a un destructivo reproche de sí mismo y a la autoagresión” (Chul Han 2010:31).

Frente a lo expuesto por Byung Chul Han, el sujeto de rendimiento auto explotado vive en una *libre obligación* que abandona la antes *libertad obligada*; ahora se crea una explotación eficaz acompañada de un sentimiento de libertad que todos poseemos.

### 1.2.1. Excesiva positividad

Diariamente nos topamos con miles de imágenes que aluden a la perfección y la posibilidad de ser feliz, con la finalidad de atrapar nuestra atención a través de la ilusión por alcanzarlo. La felicidad viene acompañada con un sentimiento de libertad, de romper las cadenas que encierran los ansiados deseos. Puede ser una blusa, un trabajo, dinero, el éxito, etc. Cada una de aquellas imágenes con el mismo fin de seducir.

Lejos de percibir el efecto del bombardeo visual diario, convivimos sin imaginar que esa carga nos afecta. Esto es la sobreabundancia de información diaria, una manifestación positiva que se presenta como un exceso de estímulos. El ser humano ya sobrecargado de trabajo constantemente no descansa; tal como se presenta la idea de rendimiento en el anterior tema.

La inmersión de este estado de trabajo, que se desliga de lo laboral y sobrepasa el aspecto económico para afectar nuestra manera de actuar y de pensar, conlleva a preguntarnos sobre qué gobierna qué. ¿Somos acaso conscientes de nuestros propios actos e intenciones?; es interesante como el autor Byung Chul Han muestra al *multitasking*<sup>5</sup> como el punto de decadencia de progreso para el ser humano.<sup>6</sup>

Tal como narra el autor, esta actividad de hacer varias tareas al mismo tiempo se vincula con el estado de alerta que caracteriza el comportamiento de los animales salvajes; para su supervivencia, los animales salvajes obligaban a distribuir su atención, así podemos imaginar como el animal tiene que estar atento a que otro no le robe su comida y al mismo tiempo cuidar de su pareja cuando está de caza.

---

<sup>5</sup> Término que alude a la capacidad administrativa para hacer más de una tarea al mismo tiempo. Hoy en día, es una palabra que define al ser humano contemporáneo de una sociedad de trabajo e información.

<sup>6</sup> Byung Chul Han en su libro *La sociedad del cansancio*, en el capítulo "El aburrimiento profundo" (p.33).

El cambio de estructura de la atención en la sociedad humana ha pasado de una contemplativa a una activa. Hoy en día podemos observar en la tecnología cómo este proceso de atención superficial se amplía y dispersa; los celulares, que son una parte fundamental en nuestra cotidianidad, también se caracterizan por este tipo de atención, que nos lleva de algún modo, según el autor, al salvajismo.

La atención profunda y contemplativa ha sido un aporte fundamental para la sociedad y la cultura en nuestra historia; un ejemplo claro es la filosofía, que indaga a través de la contemplación y que está, por ende, sujeta a un ritmo de velocidad lenta, así como el tejer u otra manualidad que requiera de una exhaustiva atención profunda. Incluso el arte en sí mismo es un acto de expresión, ya que a través del mirar pausado invita a la reflexión; por el contrario, la atención activa no tiene en esencia una mirada calmada, es más bien un observar vago, perdido e inquieto propio de la hiperactividad que hemos construido en nuestra sociedad.

El aburrimiento como problemática abre un campo de discusión entre varios autores que cita Byung Chul Han para respaldar su postura, intervienen que la falta de atención profunda, de la que ahora estamos acostumbrados, crea a la vez una falta de aburrimiento del que todos necesitamos. La tolerancia al aburrimiento, su aceptación y su postura ante ello, nos ayuda a crear ideas para combatir ese estado; sin embargo, el sujeto que no tolera el aburrimiento, terminará por llenar ese vacío con miles de actividades que le permitan estar en ese mismo estado de hiperactividad.

Es así como la estrategia de la seducción para ganar nuestra atención, a través de la imagen, se ha vuelto un recurso ideal para las grandes empresas, logrando un beneficio económico a costa de la sensibilidad humana, sin imaginar la repercusión de dicha sobreestimulación en nuestro organismo.

Es curioso imaginar el aspecto positivo del aburrimiento, porque tendemos a relacionarlo con lo negativo de la productividad. Ser una persona productiva implica estar en actividad y en este contexto diario es fundamental la productividad no solo en el trabajo sino en la vida diaria. Mientras más cosas haces, más recompensas tienes.

El resultado de esta exigencia ocasiona una necesidad por fraccionarnos, dispersarnos y multiplicarnos para llegar a abarcar todas las metas y objetivos que tengamos entre profesionales y personales que creemos necesitamos obtener; una idea que se ha enraizado en nuestra mente y en nuestra cultura.

El aburrimiento visto como un estado de no utilidad, no productividad y de desinterés, es despojado de todo aspecto positivo. Y es ideal repensar la positividad desde la perspectiva de lo que pensamos es negativo como el aburrimiento. La atención activa, por lo tanto, nos envuelve en un estado que nos fracciona, nos impide crear y a la vez nos fatiga con tal exigencia y constancia que el ser humano no tiene más alternativa que aceptarla sin reflexionar.

### 1.2.2. La vita activa y vita contemplativa

Para Hannah Arendt, en su ensayo *La condición humana*, la vita activa engloba tres actividades fundamentales que constituyen las condiciones básicas del hombre en la tierra. Estas tres son la labor, el trabajo y la acción, a su vez la condición humana respectivamente de cada una es: la vida, la mundanidad y la pluralidad. Y todas estas condiciones están circunscritas por las condiciones humanas generales del nacimiento y la muerte.

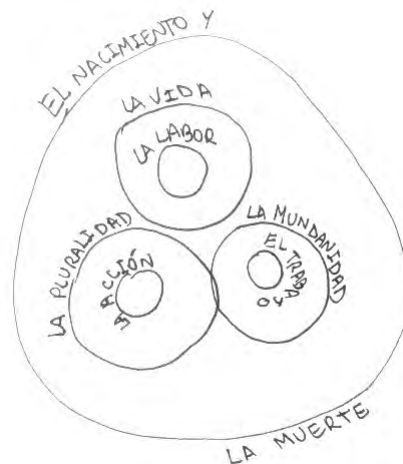


Figura 3. Apuntes de bitácora

Esta pequeña introducción esquemática de la estructura que plantea Hannah Arendt nos adentra a pensar la vida activa inherente de la actividad humana; es así como la autora lo considera un regalo dado desde que nacemos.<sup>7</sup>

La acción es la actividad que Hannah Arendt relaciona aún más con el nacimiento; es esa posibilidad, con la que venimos al mundo cada uno de nosotros; los que nos hace únicos y a la vez diferentes. Sin embargo, si a la acción la despojamos de todo carácter discursivo y reflexivo propio del actuar (accionar) y lo reducimos a solamente el hombre que trabaja *animal laborans*, lo que obtendríamos sería un nivel de trabajo pobre, esquemático, automático y mecanizado.

Inclusive para Arendt la vida del hombre que solo trabaja de forma automática despliega una vida rutinaria, repetitiva y predecible. Se ha separado y descartado la posibilidad de reflexión y el tiempo que necesita, por ello Arendt se atreve a decir que dicho desplazamiento del trabajo reflexivo al automático podría influir en la evolución del hombre.

Byung Chul Han comenta que además Hannah Arendt supone a las actividades humanas como procesos biológicos vistos desde un punto superior del universo<sup>8</sup>. De esta forma la motorización humana vista desde un punto panorámico y alejado deja ver la imagen del trabajo como un proceso mecánico. Podemos comparar esta imagen cuando vemos desde arriba hacia abajo a las pequeñas hormigas trabajando en fila, moviéndose a través de un patrón repetitivo.

La cuestión es por qué en esta sociedad las actividades humanas solo se presentan como trabajos que pretenden alcanzar un nivel máximo de rendimiento causando nerviosismo y agitación. Para el autor Byung Chul Han la falta del *ser* es lo que causa intranquilidad. La falta de fe actual, tal como Nietzsche anunció con la muerte de Dios, nos da pie a ver la vida desde una perspectiva efímera, esta idea de rapidez momentánea que está ligada a la hiperactividad, la tensión del trabajo y la producción.

---

<sup>7</sup> Hannah Arendt en su ensayo *La condición humana*, en el capítulo I "Vita activa y la condición humana" (pp.21-23).

<sup>8</sup> Byung Chul Han en su libro *La sociedad del cansancio*, en el capítulo "Vita activa" (pp.44-45).



Ya hemos notado en nuestra cotidianidad que gracias al contexto tecnológico y de trabajo, vivimos en un estado de extrema aceleración. La *vita contemplativa* según Byung Chul Han se reconoce con una pedagogía del mirar<sup>9</sup>. ¿Qué presupone esta pedagogía?; se trata del mirar contemplativo y profundo, sin esa carga rápida de la aceleración e hiperactividad que todos conocemos. Esta forma de mirar está relacionada a la primera enseñanza preliminar para la espiritualidad.

La falta de control sobre nuestros impulsos carece de un *No*; para Nietzsche este ser activo no resiste y no puede decirle *No* a sus impulsos y deseos, todo lo contrario, acepta todo lo que venga; esta reacción, del *Sí* a todo, es una enfermedad, un signo de agotamiento y decadencia del ser humano sobreexcitado (2010: 59).

Esta falta de negatividad la podemos ver todos nosotros, cada vez que miramos los celulares; esta herramienta nos vuelve pasivos ante la excesiva cantidad de imágenes e información que pasan por nuestros ojos. Ese mirar tranquilo que Byung Chul Han expone ha perdido ese carácter, y sin duda ahora es un mirar superficial y acelerado, en donde escapamos de nuestros sentimientos de miedo, tristeza o angustia del mundo real, para encontrar una contención que creemos tiene una carga positiva.

Esta falsa libertad, a modo de contención, está cargada de positividad inherente a la actividad; esto es que mientras más activo, más multitasking y más productivo, se es más libre. Esta extrema actividad a la que ya estamos acostumbrados viene acompañada con un ritmo de vida fugaz donde prolongamos lo que ya existe, sin esa pausa que nos obliga a parar ese círculo vicioso mecánico y a frenar todo ese sistema con un *No*. Ese es el caso de la máquina como la conocemos, que conlleva solo un ejercicio de cálculo, esta fuerza positiva está alejada de todo espacio de vacilación.

Este gran esfuerzo por maximizar la positividad, entendida como actividad activa, anula por completo la negatividad, pues si lo vemos desde una perspectiva laboral,

---

<sup>9</sup> Byung Chul Han en su libro *La sociedad del cansancio*, en el capítulo "La pedagogía del mirar" (pp.53-60)

lentifica el proceso de aceleración. En una sociedad de rendimiento como esta, la desaceleración del proceso de productividad es un mal que crea pérdidas y existe la falsedad de que es negativo para el mismo hombre, lo que hace culparse a sí mismo por su ineficiencia.

No pretendo irme más allá del tema; sin embargo, considero vincular a los *hikikomori*<sup>10</sup> con la problemática de la extrema positividad. En su mayoría jóvenes japoneses, se niegan a salir de sus cuartos y entablar una conexión con el mundo real; cargados de una sobre exigencia acelerada sobre su futuro, trabajo, imagen pública, etc.; se cohíben del mundo parando ese reloj de vida que avanza con cada uno de nosotros, donde crecemos, vamos al colegio, luego a la universidad, el trabajo, familia y demás. Para los *hikikomori*, la sociedad deja atrás a las personas que les cuesta sobrellevar tanta carga, ven a través de sus ventanas la vida pasar, y cada vez que avanza, existe la frustración de que se alarga la brecha entre ellos y el ritmo de vida en la sociedad.

La positivización afecta al ser humano y sobrepasa su capacidad volviéndolo “*una máquina de rendimiento autista*” (Chul Han 2010: 58), donde todos debemos de participar como sociedad con la ilusión de libertad que, paradójicamente, nos presiona y encarcela volviéndonos un engranaje más que avanza perdidamente sin ningún rumbo u objetivo. No es un caminar lento, tranquilo y pausado; significa correr sin ninguna dirección, en círculos, hiperactivos y nerviosos.

### 1.2.3. Sociedad compleja

En el centro de la new economy, entendida como modelo productivo y como discurso cultural, se halla una promesa de felicidad individual, de éxito asegurado, de ampliación de los horizontes de experiencia y de conocimiento. Esta promesa es falsa, falsa como todo discurso publicitario. Impulsados por la esperanza de lograr la felicidad y el éxito, millones de jóvenes trabajadores altamente formados han aceptado trabajar en condiciones de un espantoso estrés, de sobreexplotación, incluso con salarios muy bajos, fascinados por una representación ambigua en la que el trabajador es descrito

---

<sup>10</sup> Vocablo en japonés que significa *retiro social*. Esta denominación es utilizada para asignar a las personas que se aíslan por completo de la sociedad.

como un empresario de sí mismo y la competición es elevada a regla universal de la existencia humana. (Berardi 2003: 10)

La palabra *complejidad* refleja incomprensión e incluso podría ser ilustrada como una imagen laberíntica imposible de resolver. ¿Por qué sociedad compleja?, no es fortuito pensar que nuestra sociedad, está siendo afectada por medio de la aceleración, la exigencia y el trabajo que manifiesta tanto la tecnología como el discurso neoliberalista. La complejidad está dentro de las dinámicas cotidianas y la rutina, relaciono la imagen laberíntica con el estar dentro de un quehacer diario inconsciente, guiado por el consumo y la falta de sentido.

De este modo la felicidad, aparece en nuestras vidas como una imagen que anuncia dar sentido a una rutina que, despojada de ella, resulta ser irracional. A lo largo de la historia, la imagen de la felicidad ha sido fundamental para las ideologías; sin embargo, esta imagen suele ser manipulada y engañosa, pensando que viene desde las cúpulas del poder.

La imagen de felicidad no es más que un discurso ideológico que muestra el sistema neoliberal, así como la autenticidad, palabra que hoy en día es muy usada. En este caso, el autor Byung Chul Han presenta la idea de autenticidad como un objeto más que el sistema neoliberal recoge para la producción del yo<sup>11</sup>. El imperativo de autenticidad es la forma de producirse a sí mismo como creador distinto del otro. Sin embargo, si se compara igualando la autenticidad de uno con el otro, lo que resulta es un intercambio de la alteridad con lo igual. ¿Qué quieres decir esto?, que la autenticidad que se proclama como única y diferente a los demás, termina por igualarse a todos.

---

<sup>11</sup> Byung Chul Han en su libro *La expulsión de lo distinto*, en el capítulo "Terror de la autenticidad" (pp.37-46).

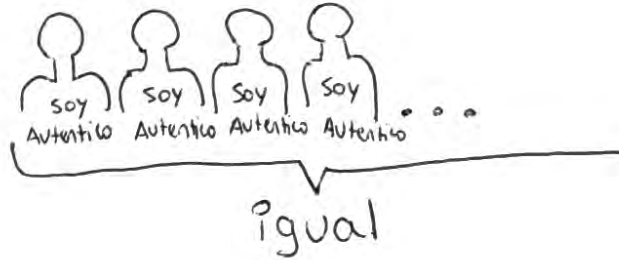


Figura 4. Apuntes de bitácora

Hoy más que nunca las personas quieren tener esa autenticidad, desean ser distintos; sin embargo, el acto de comparar revela lo contradictorio que es. Byung Chul Han devela que el imperativo de autenticidad es una estrategia neoliberal que ocasiona todo lo opuesto; existe una necesidad del *yo narcisista* por lucirse ante el mundo, ahogándose en sí mismo y no mirando al otro.

La figura del *yo* es importante, ya que hablar de uno sin la presencia del otro es inconcebible. En cuanto haya una afirmación por el otro, el *yo* podrá permanecer estable; sin embargo, el narcisismo es justamente un mirarse a ciegas.

El ser narcisista es la acumulación de energía dirigida hacia uno mismo donde se anula la capacidad de mirar al otro. Esta acumulación, de dicha energía, enferma al *yo* provocando sentimientos negativos que, siendo la presencia del otro inexistente, terminan por dirigirse hacia uno mismo. Una sensación de vacío autodirigida. ¿Cómo poder sentirse importante sin la mirada del otro para afirmarlo?

Nuevamente volvemos a hablar de la sociedad actual que, en su afán por eliminar toda negatividad o violencia, provoca paradójicamente en la positividad<sup>12</sup> ese mismo efecto. Byung Chul Han propone ejemplos de trastornos en especial la depresión y el límite de la personalidad, ya que ilustra los efectos negativos que impactan en las emociones y en especial el trastorno límite de personalidad, pues se caracteriza por

<sup>12</sup>La positividad para el autor se trata, como ya hemos visto en los anteriores capítulos, sobre la actividad desmedida donde el exceso de felicidad, producción y rendimiento ocasionan una idea positiva de todo lo que le rodea al sujeto. El exceso de esta positividad ocasiona solo malestar en una sociedad donde se necesita de la negatividad para crecer y aprender a identificarse desde su sensibilidad.

carecer de sensibilidad ante uno mismo, solo en la autolesión es cuando se puede volver a sentir. El *yo* termina afectado frente a las diferentes cargas como la de rendimiento que exige un trabajo excesivo donde el castigo se direcciona hacia uno mismo en su aislamiento con el *otro*.<sup>13</sup>

La autodestrucción es el resultado de la excesiva exigencia que se manifiesta por medio de la *positividad*, es claro que hoy en día no hay espacio para el conflicto; sin embargo, es ese conflicto lo que ayuda a construir el crecimiento del ser humano; si todo fuera perfecto cómo el ser humano aprenderá de sus errores o cómo aprenderá a mejorar.

Por ello, las personas son despojadas de su humanidad y fácilmente se pueden comparar con las máquinas; existe la dinámica de funcionar o fracasar que está presente en la actualidad, cuando una máquina se estropea solo se desplaza por una mejor, es así como el ser humano se sobrecarga, intenta estar a la par de la máquina y si es que fracasase el resultado sería una inmensa culpabilidad.

El autor Byung Chul Han, termina el texto con una comparación interesante entre dos situaciones extremas; por un lado, el acto terrorista y por el otro, tomarse un *selfie*. Desde una acción tan menuda y cotidiana hasta un acto de violencia terrorista, ambos con el mismo afán de ser protagonistas y de diferenciarse de los demás, de alzar su grito narcisista que busca impactar a la gran masa. Dos extremos que indican una baja autoestima y una gran depresión donde el último acto es el ser auténtico hasta el final (2016: 46).

La imagen sobre la *felicidad* que nos narra Franco Bifo Berardi y la creciente idea de *autenticidad* que nos menciona Byung Chul Han son algunos de los objetos de deseo que en su esencia parten de una promesa de ilusión que manifiesta el sistema neoliberalista; a pesar que esta fórmula se repite, sobre el objeto o la meta donde se dirigen nuestros impulsos que, al fin y al cabo, termina por ser engañosa, tiene una relación directa con la ideología.

---

<sup>13</sup> Cuando se habla del *otro* a lo que se refiere es a un segundo ente en el mundo (puede ser manifestación o persona) que logra ser una figura que afirma la existencia de un *yo* personal; este tema será desarrollado más adelante a través de la fenomenología de la percepción por el autor Maurice Merleau-Ponty.

Si bien sabemos que la definición de ideología consiste en un plano del saber que comparte un carácter social, para el autor Slavoj Zizek la ideología tiene una complejidad mayor. La paradoja para Zizek está en una doble imagen entre lo que se ve o anuncia como verdadero y lo que existe detrás; un lugar oculto donde fluctúa la mentira y el falso reconocimiento a la realidad social.

Desarrollando más a fondo la idea Slavoj Zizek, en primer lugar, para hablar sobre la ideología pone en discusión la frase de Marx de su libro *El capital*: “Ellos no saben, pero lo hacen” (Zizek 1989: 55). Por medio de esta frase sitúa una distancia entre la realidad social y la imagen modificada de realidad que en su propia percepción termina siendo otro tipo de realidad. En el concepto clásico la ideología figura como una conciencia falsa, una relación distorsionada entre lo que pensamos y hacemos.

Slavoj Zizek en su búsqueda de la concepción sobre lo ideológico, en segundo lugar, da lugar al autor Peter Sloterdijk que en su tesis<sup>14</sup> aborda *el cinismo como el objeto principal de la ideología*. Ahora bien, el sujeto cínico, a diferencia del concepto anterior, toma conciencia de las cosas, pero a pesar de eso elige actuar como si no las conociera. Para Peter Sloterdijk la propuesta más acertada sería: “Ellos saben muy bien lo que hacen, pero aun así lo hacen”.

Para Slavoj Zizek la ideología estructura la realidad social que podemos mencionar como postideológica, donde la razón cínica aporta a lo que Slavoj llama máscara ideológica; de modo que la razón fundamental de la verdad, imagen que la ideología manifiesta para defenderse, resulta por ser una mentira, un disfraz que transgrede la realidad social.

De esta forma los individuos sacan provecho de las leyes, donde la norma explícitamente anuncia una cosa, pero implícitamente es otra. Por ello, existe el enriquecimiento legal que es más efectivo, a costa de la explotación, la mentira y el robo a otros.

En tercer y último lugar sobre la ideología, Slavoj Zizek propone un argumento fundado en la fantasía, en la ilusión fetichista donde se mueve la realidad. Slavoj

---

<sup>14</sup> Tesis titulada *Crítica de la razón cínica*, en el año 1983 por Peter Sloterdijk.

Zizek divide en dos la ilusión fetichista; por un lado, existen personas que prefieren pasar por alto que es una ilusión y, por otro lado, es un concepto que las personas incorporan de forma inconsciente, generando una fantasía sobre la realidad estructurada.

En conclusión, existen nuevas miradas hacia lo propuesto por Marx: “Ellos no saben, pero lo hacen”, desde el cinismo que se centra en el plano del saber y que pretende una posición postideológica sin ilusiones: “Ellos saben lo que hacen y lo hacen”. Hasta la imagen de ilusión donde la realidad del hacer le da lugar a la fantasía: “Ellos saben que en su actividad siguen una ilusión, pero, aun así, lo hacen”.

Ahora vemos que queda frágil el discurso sobre la idea de libertad o felicidad que se funda por medio de una ideología que ofrece el sistema neoliberal. Autores como Franco Bifo Berardi, Byung Chul Han y Slavoj Zizek desmienten por medio del discurso contradictorio de una libertad sin serlo, de una autenticidad que resulta repetitiva y, por último, de una idea de verdad ideológica que es falsa.

### 1.3. Inmersos en la pantalla oscura

Es usual utilizar las redes sociales y las grandes plataformas de internet para nuestro beneficio diario. Rara vez encontramos personas que no tengan acceso a un teléfono y por ende a esta dinámica formada entre el ser humano y la tecnología. La llegada de la tecnología apareció en sus inicios como una herramienta milagrosa de evolución, una fuerza para el bien y para hacer cosas maravillosas en todos los campos de estudio como la medicina, la educación, la ingeniería, etc. Sin embargo, por el otro lado de la moneda, ni se imaginaban las terribles consecuencias que iban a repercutir en el comportamiento, la mente y la conducta del ser humano.

Al enfocarnos en especial a las redes sociales, cada vez siendo más revelador, podemos observar que existe un trabajo de manipulación para un beneficio rentable que no es nuestro, sino de aquellos que venden nuestra información para las grandes empresas publicitarias. Vivimos pensando que la mayoría de estas aplicaciones son gratuitas, pero por el contrario venden nuestros datos

identificándonos como objetos o productos; podemos hablar del capitalismo de vigilancia, una nueva forma de comercio exclusivamente con personas.

La competencia por nuestra atención para su propio beneficio, me lleva a pensar en nuestra integridad, ya sea emocional o física, y en las futuras generaciones que, en un posible futuro, podrán estar guiadas por la cultura de la adicción y manipulación.

La persuasión es un elemento clave en la estrategia comercial y publicitaria de esta industria, de tal manera que pueden conocer incluso nuestras predicciones sobre lo que queremos y deseamos. Una gran fuente de datos donde tienen conocimiento de absolutamente todo, nuestros miedos o angustias, todas nuestras acciones son medibles, monitoreadas y observadas.

El humano, su mente, su sentir, todo su ser y lo que somos ahora, se ha desarrollado gracias a un proceso de evolución de miles de años; la gran exigencia de valoración, inmediatez y autenticidad pone en cuestión la pregunta ¿el ser humano está preparado para tal exigencia?

A través de los siguientes capítulos hablaremos un poco más a fondo sobre el ser humano, su construcción desde el aspecto afectivo y sensible, para luego vincular la repercusión de las tecnologías digitales en el cuerpo y el desarrollo de la mente humana.

### 1.3.1. El ser humano sensible

Comenzar a pensar el cuerpo a partir de la fenomenología de Merleau Ponty, es tener un primer acercamiento para entender de manera distinta al ser humano y su interacción con el mundo, en especial en su libro “Fenomenología de la percepción”, el autor pone énfasis en el afecto del cuerpo y su concepción a partir de su sensorialidad espacial y temporal.

La fenomenología nos acerca al estudio de las esencias, en esta oportunidad el autor nos adentra en la conciencia y la percepción. El estudio filosófico de la fenomenología implica una mirada al mundo vivido a través de una ciencia exacta (su factibilidad) que valide la concepción del tiempo y el espacio. Asimismo, busca un puente entre el mundo y su sentido a través del contacto y la conexión.



La descripción del cuerpo es un tema sumamente importante en la fenomenología. Para Merleau Ponty en la psicología clásica se le atribuía la denominación de objeto al cuerpo, una asignación poco analizada<sup>15</sup>; el objeto pues es una concepción alejada de nuestra vista siendo observada y estudiada; la distancia del objeto al cuerpo humano es lo que caracteriza su esencia.

Cito textualmente a Merleau-Ponty: "Decía, ante todo que mi cuerpo se distingue de la mesa o de la lámpara porque se percibe constantemente, mientras yo puedo apartarme de ellas. Es pues un objeto que no me deja" (Merleau-Ponty 1945 :108).

Por ello, dicho por el autor, el cuerpo tiene un carácter de permanencia, ya que está siempre junto a uno, permanece atado al ser desde el nacimiento hasta la muerte. Es inevitable percibir el cuerpo por completo a distancia, a diferencia de los objetos que podemos percibirlos conforme vayan apareciendo en nuestro campo perceptivo de la visión.

Asimismo, a los objetos exteriores los miramos a través de ángulos específicos y, a su vez, nos provocan ciertas percepciones que cambian conforme el campo visual cambie de perspectiva. Sin embargo, existe algo de objeto en el cuerpo cuando nos miramos al espejo, pero a la vez guiados por nuestra intención de observar se hace difícil la tarea de verlo como es, sin esa idea preconcebida de nosotros mismos que figura como imagen mental y que imposibilita ver la realidad.

Un ejemplo interesante que nos da el autor sobre el objeto es cuando una mano izquierda toca la mano derecha mientras esta toca un objeto. De este modo, a través de la experiencia táctil existen dos contactos uno a través de la carne misma (de la mano que toca la otra mano) y otro que se extiende al mundo encontrándose con el objeto exterior (de la mano al objeto). Este segundo contacto se presenta en la dinámica del cuerpo tocando el mundo y, a la vez, el cuerpo reafirma su existencia gracias a que está dentro de objetos que existen.

---

<sup>15</sup> Maurice Merleau-Ponty en su libro *Fenomenología de la Percepción*, en el capítulo "La experiencia del cuerpo y la psicología clásica" (pp.108-113).

En la lectura el autor lo explica mejor con lo que llama <<sensaciones dobles>><sup>16</sup>, en su ejemplo de la mano izquierda tocando la derecha, existe una propiedad singular de sentir en la que *toco*, pero al mismo tiempo soy *tocado* por este otro.

El *otro* como el mundo que se presenta al *yo*, constituye la mirada que afirma nuestra existencia, ya que se vuelve una proyección propia desde que somos arrojados en la naturaleza desde nuestro nacimiento. De forma que la convivencia, no podría ser posible sin este *otro* que construye la vida.

Percibo al otro como comportamiento, por ejemplo percibo el dolor o la ira del otro en su conducta, en su rostro y en sus manos, sin tomar nada prestado de una experiencia <<interna>> del sufrimiento o de la ira, y porque el dolor y la ira son variaciones del ser-del-mundo, indivisas entre el cuerpo y la consciencia, y porque se plantean así en la conducta del otro, visible en su cuerpo fenomenal, como en mi propia conducta tal como se me ofrece.(Merleau-Ponty 1945: 367)

Hablar sobre el *otro* se trata de una cuestión constructiva, desde que nacemos y se nos presenta un mundo de cosas, objetos culturales y normas que llegamos a comprender y que nos forman. Es importante la reflexión sobre el contacto del *otro*, que nos caracteriza por formar nuestra imagen de humanidad y comunidad en el mundo en que vivimos, compartiendo así un mismo espacio y tiempo.

Fredric Jameson en su libro *El postmodernismo revisado* en el capítulo *La construcción del sujeto: emociones vs. afectos*<sup>17</sup>, expone la visible transformación que hoy el sujeto individual está experimentando.

A inicios del postmodernismo, donde ya se hablaba de la “muerte del sujeto”, la fragilidad burguesa fue aplastada ante el gran sistema de competencia capitalista. Un cambio de actitud hacia el ego adquisitivo y agresivo. Ahora, la actual transformación del sujeto individual tiene como precedente este proceso de cambio.

Fredric Jameson expone principalmente que la *teoría del afecto* ha sucedido a la *vieja teoría filosófica de las emociones*. Jameson está conforme sobre lo que afirma

---

<sup>16</sup> Maurice Merleau-Ponty en su libro *Fenomenología de la Percepción*, en el capítulo “El otro y el mundo humano” (pp.358-357).

<sup>17</sup> Fredric Jameson en su libro *El postmodernismo revisado*, en el capítulo “La construcción del sujeto: emociones vs. afectos” (pp. 34-41).

Kant de las *emociones* que, entendidas desde su capacidad de consciencia e intención, resultan ser fenómenos psíquicos; expresiones del campo de lo interno. Tradicionalmente las emociones eran consideradas irracionales, pasiones motivacionales que inducían a realizar o pensar de forma irracional. Sin embargo, ahora estas emociones se han trasladado al campo de la ideación (las ideas).

Ahora, los *afectos* son entendidos como expresiones corporales, no conceptuales, a diferencia de las *emociones*. El desplazamiento del viejo sistema de las *emociones*, que están situadas en el interior, hacia los *afectos*, que ahora son entendidos como corporales y se exponen a la vista, es una de muchas oposiciones tradicionales que han surgido en lo postmoderno. También se puede considerar un desplazamiento en la subjetividad y la objetividad.

Fredric Jameson ahonda más en el *afecto* y coloca como pionero, para proponer cualquier teoría contemporánea del afecto, el análisis fenomenológico acerca del humor<sup>18</sup>. Para Heidegger y el existencialismo de Sartre, el humor es nuestro órgano del ser que se extiende al mundo. Revela una dimensión real y objetiva, dejando atrás el ente subjetivo atado a lo mental.

Es imprescindible en esta tesis recoger el traslado de las emociones hacia el afecto real y corporal. Ahora se han puesto a la vista las afecciones corporales como la depresión. Por medio de la medicina, esta enfermedad se medica y controla; a diferencia de antes, que la depresión se entendía como melancolía, una forma distinta de verlo.

En el contexto actual, dentro de nuestra interacción con las tecnologías de comunicación, identificamos cómo las imágenes nos afectan y repercuten en la transformación del cuerpo sensible.

Por otro lado, la doctora Marie- Luise Angerer, a través del video titulado *Comunicación, cuerpo y afecto*<sup>19</sup>, nos habla acerca del conocimiento afectivo y su

---

<sup>18</sup> El "humor" entendido como <<genio, condición o disposición de ánimo>>.

<sup>19</sup> Ver el video completo: <https://www.youtube.com/watch?v=xaKgg0zzCB4&t=197s>

relación con los nuevos medios, en donde la promesa de inmediatez y autenticidad se traduce como afecto en la actualidad.

Para la doctora Marie-Luise Angerer y el llamado *conocimiento afectivo*, como ya lo habíamos mencionado, está en relación con la preocupación por los nuevos medios que hacen una promesa de inmediatez que se traduce en afecto. Como lo explica, en la actualidad hay una preocupación por el cuerpo, el cuerpo nuevo, el cuerpo dentro de un espacio, el cuerpo fuera de un espacio y así. Del cuerpo pasó a la importancia del afecto y su relación con la tactilidad y háptica en relación de un acceso de inmediatez a una respuesta afectiva de nuestro cuerpo, las reacciones corporales ante aquellos medios.

La promesa de las nuevas tecnologías se centra en una gran promesa de experiencia a través de la inmersión de los sentidos de un cuerpo, desplazando así al cuerpo hacia una escasa actividad física; por ello, podemos hablar de que poco a poco el cuerpo se está volviendo obsoleto.

La tecnología es un acceso hacia una nueva forma de sentir nuestro contexto y el entorno en que nos relacionamos con el otro. Sin embargo, considero que existe hoy una preocupación por las reacciones corporales y somáticas del cuerpo frente a la pantalla.

A través del contenido digital, una sobrecarga de imágenes que, con la intención de darle valor al mensaje, perfecciona una mayor experiencia a través del sonido, la imagen, en la edición, etc.

Hoy en día podemos hablar de la complejidad tecnológica en los medios de comunicación, y sobre todo del campo “afectivo” al cual va dirigido directamente. Para muchos teóricos ahora lo importante se centra ya no en el mensaje que radica en las imágenes, que presentan los nuevos medios digitales, sino en el efecto corporal que produce la sobreestimulación visual.

### 1.3.2. El cuerpo ya no es el mismo de antes

En el libro *La fenomenología del fin* de Franco Bifo Berardi nos presenta una clara escena de mutación, cambio y transformación que el sujeto experimenta en la esfera

invisible de la sensibilidad humana inscrita en la actual sociedad tecnológica. La mutación digital ha generado un cambio en la manera en que percibimos el mundo. Hoy nuestra percepción y conocimiento sensitivo del entorno que proyectamos, se ha visto transgredido tras el ambiente digital que está presente en la mayor cantidad de tiempo en nuestra vida diaria.

Franco Bifo Berardi expone que la comunicación sensible de los cuerpos, ahora en nuestro contexto de la mutación digital, es mucho más complicada que antes, ya que dejamos de tener consciencia sobre nuestra capacidad sensible de comunicación con el otro al estar diariamente interactuando ya no con humanos sino con máquinas, segmentos sintácticos y materia semántica.

La sensibilidad y lo sensitivo consiste en la habilidad de conocer al otro como una extensión de uno mismo, la piel que habita en nosotros; a su vez, la constante interacción comunicativa con el exterior se ve envuelta hoy por un campo tecnológico que es utilizado en nuestra cotidianidad, ¿qué cambio trae consigo la mutación digital sobre nuestra sensibilidad?

Franco Bifo Berardi mediante su lectura nos adentra hacia la forma en que el organismo sensible ha ido evolucionado hasta llegar a una mutación, que tiene un efecto directo en la *infoesfera*<sup>20</sup>, entendida como la esfera de signos intencionales que rodean al organismo sensible; es decir, el flujo de signos que forma la percepción y la imaginación del individuo (organismo sensible).

La infoesfera es sumamente importante para Franco Bifo Berardi, pues desde su lectura crea un universo entre transmisores y receptores, siendo el universo de los receptores los seres humanos, la piel, el cuerpo, la sensualidad y lo frágil; mientras que el universo de transmisores hoy está invadido por un formato digital que en su interacción con el organismo sensible producen efectos patológicos (Berardi 2016: 48).

La patología que señala el autor es resultado de la exposición desmesurada de los flujos electrónicos que afectan tanto en nuestra psique como en nuestra percepción

---

<sup>20</sup> Franco Bifo Berardi en su libro *La fenomenología del fin*, en el capítulo "La infoesfera sensitiva" (pp.39-55).

corporal del campo afectivo y emocional de nuestro tiempo vivido. El tiempo es clave para hablar sobre el efecto de la tecnología en la capacidad cognitiva y sensitiva del ser humano.

Gracias a la aceleración, el universo de transmisión ha ido cambiando y adaptándose a este fenómeno; sin embargo, no puede decirse lo mismo del universo receptivo (organismo sensible) pues este opera de diferente manera. De esta forma, Franco Bifo Berardi expone que la aceleración es un fenómeno que el organismo sensible no puede incorporar.

El organismo sensible, en su afán de seguirle el paso a la exigente aceleración del universo de transmisión, crea un vacío que ha sido, a través de los años, llenado por la industria farmacéutica. Una época importante donde se trató de llenar el vacío del sufrimiento mental<sup>21</sup> fue en los años 1970 y 1980 en el campo musical y artístico. Muchos artistas y músicos utilizaron diferentes sustancias para mantener un ritmo de vida acelerado.

Para el psiquiatra Eugene Minkowski autor del libro *El tiempo vivido: estudios fenomenológicos y psicopatológicos*, publicado en 1933, expone la existencia de un vínculo entre el sufrimiento mental y la percepción del tiempo, por ello para el autor las psicopatologías contemporáneas son vistas más coherentemente como *cronopatologías*<sup>22</sup>, es decir, enfermedades causadas por fenómenos temporales.

Frente a esta referencia, Franco Bifo Berardi presenta el tiempo en sí como una cuestión atada a nuestra existencia que, frente a su fragilidad, al ser tocada por la aceleración tecnológica, se ve envuelta en una crisis del campo sensible.

La relación del ciberespacio (dimensión virtual) y el cibertiem po (duración de la percepción virtual) entran en conflicto, ya que el ciberespacio se expande infinitamente en la red, mientras que el cibertiem po tiene límites que implican una temporalidad orgánica de lo emocional y cultural. Para Franco Bifo Berardi el

---

<sup>21</sup>Franco Bifo Berardi en su libro *La fenomenología del fin*, en el capítulo "La infoesfera sensitiva". Leer en especial el subtema "Colapso prozac" (pp.51-55).

<sup>22</sup> Franco Bifo Berardi en su libro *La fenomenología del fin*, en el capítulo "La infoesfera sensitiva". Leer en especial el subtema "La emoción en el cibertiem po" (pp.49-50).

aspecto tanto emocional como cultural son un factor clave para la edificación de la mente y cuerpo del ser humano.

El tiempo en que evoluciona la mente humana va a un ritmo diferente a la exigencia del cibertiempos, por ello intentar estar a la par solo resultaría una fuerte carencia de atención o concentración. De este modo, podemos entender el multitasking como un fenómeno que muestra el afán de una atención superflua, en que la reducción del tiempo exige una respuesta ya no consciente o pensante, sino cada vez una manera de decisión automatizada.

En la esfera *semiocapitalista* el incremento de productividad es causa de una exigente aceleración de flujos de información, ocasionando que la activación del cerebro entre en una presión de aceleración máxima; por ello la explotación de la energía mental y la fuerte competencia laboral ocasiona que vaya de la mano lo psicopatológico con lo económico. Hoy se proyecta un panorama donde el sufrimiento mental ya no engloba una minoría, sino que es un sistema base de explotación de trabajo cognitivo.

El capitalismo abogaba por la energía física a costa de las enfermedades mentales que podría causar su exigencia, en cambio el *semiocapitalismo* requiere energía mental que siendo explotada puede causar altibajos, pánico y depresión.

En el campo del arte, después del fin de las vanguardias, lo estético se desplaza, desde su concepción filosófica clásica centrada en lo sublime y la catarsis, para luego presentarse en el territorio mediático de la comunicación social, colocando al organismo sensible en un ambiente de flujos semióticos que contiene información, estimulación perceptiva y excitación psicológica.

La concepción clásica, romántica y moderna entendía lo bello como el vínculo del cuerpo sensible y el mundo, pero ahora la sensibilidad parte de un lenguaje que dista de ser objeto de placer y sensualidad. Por lo que podemos pensar en un quiebre entre el lenguaje y el sexo.

La tecnología presenta un universo complejo al igual que ser humano, pero en su interacción es posible develar un agujero, un vacío o un espacio de crisis dado por

la aceleración que sobreestimula y que a la vez desensibiliza la mente y la piel sensible.

De este modo Franco Bifo Berardi propone hablar sobre la repercusión tecnológica en el ser humano de la mano con el discurso *semiocapitalista*, que anuncia la productividad como una forma de expansión económica y de realización personal y que, utilizando las nuevas tecnologías, es producto de una considerable mutación en el sistema emocional del ser humano, afectando así la forma en que percibimos, sentimos, pensamos y actuamos.

Ahora bien, el ser humano actualmente está inmerso cada vez más en la virtualidad, incluso cuando creemos descansar o jugar frente la pantalla lo que no sabemos es que aun así estamos trabajando. La tecnología digital como muchas otras tecnologías a través de la historia es una herramienta que el *neoliberalismo* y el *semiocapitalismo* han sabido aprovechar, lo que ha ocasionado la actual crisis del ser humano, en que la dimensión del trabajo ha invadido espacios de descanso, de creación e intimidad. La pantalla negra de lo digital no solo ha cambiado nuestro ser también ha entrado en un proceso de cambio en la forma en que nos relacionamos con el otro.

En el libro de Byung Chul Han llamado *En el enjambre* se menciona la palabra *shitstorm*<sup>23</sup> como fenómeno de la comunicación digital que hace referencia al linchamiento digital a través de un sinnúmero de insultos y comentarios con intención de humillar, desencadenado a partir de la publicación de un comentario en las redes sociales. Para el autor, la gran mayoría de usuarios que participan en este tumulto de insultos suelen actuar por medio del anonimato, por ello Byung Chul Han propone que el anonimato de los usuarios destruye el *respeto* por el otro.

El respeto entendido como una consideración hacia la otra persona queda afectado en el medio digital, ya que el respeto se caracteriza por presentarse, hacerse visible, nombrar el nombre y la imagen sin ocultarse a los demás, a diferencia del anonimato que crea distanciamiento con el otro, por medio de lo oculto y lo invisible. Por ello,

---

<sup>23</sup> Término que alude al cargamontón de críticas. En este caso el autor hace alusión a los insultos masivos a través de los medios digitales o redes sociales.



la comunicación digital destruye distancias en una dinámica que mezcla lo público y lo privado.

Lo público se caracteriza, por ser un campo en que el objeto es visto por el sujeto privado a distancia; pero hoy el objeto es uno mismo, generando que la distancia se rompa y lo privado se vuelva público, por lo que el autor manifiesta que vivimos en una cultura de la indiscreción y la falta de respeto.<sup>24</sup>

La historia de la comunicación, podemos decir que está dentro de un ambiente interferido por un espectro fantasmal que ha eliminado las distancias. Los fantasmas para Kafka eran los medios que intentaban sustituir el mensaje directo. Son los entes que tragan y se comen en el camino, la comunicación natural y cercana entre dos personas. Por ello, la carta para Kafka era un medio inhumano que intentaba sustituir la presencia física y afectiva de las personas que querían comunicarse. Cuando hablamos del mensaje, el medio es el tercer actor en el centro del emisor y el receptor que aparece como intermediario.

Después, vino el teléfono, la telegrafía y en la actualidad la comunicación digital del internet, Facebook, Twitter, etc., y los fantasmas continuaban viviendo entre ellos, cogiendo las cosas y destruyendo su significación, anunciando así un mundo espectral y nebuloso (2014: 59)

Para el autor Byung Chul Han, la comunicación digital aparte de tener forma espectral también tiene forma de virus, pues su infección entra en el plano afectivo y emocional del ser humano que gracias a la red se multiplica y expande a una velocidad acelerada como las pandemias y epidemias.

La creciente evolución de la comunicación digital deja en descubierto un medio de presencia, olvidando la mediatización de las cosas y poniendo fin a la época de la representación, por lo que implica una eliminación del referente.

Para Ronald Barthes<sup>25</sup> la fotografía estaba unida al referente; es decir, al objeto real que representaba, siendo esta forma un espacio de verdad y no de manipulación

---

<sup>24</sup> Byung Chul Han en su libro *En el enjambre*, en el capítulo "Sin respeto" (pp.7-12).

<sup>25</sup> Byung Chul Han en su libro *En el enjambre*, en el capítulo "Crisis de la representación" (p.68).

como lo es la imagen digital que compone un ambiente imaginario en que lo real se vuelve hiperrealidad y lo referencial, autorreferencial; de modo que ya no representa nada, más bien presenta. Hoy, producimos enormes cantidades de imágenes como una reacción ante la huida, pues huimos de una realidad que percibimos imperfecta.

Ahora bien, la estructura de la comunicación es afectada por el medio digital en la relación de receptor y emisor. Actualmente, es posible ser ambos, emisores y receptores al mismo tiempo, creamos contenido y a la vez lo consumimos. De esta forma la información circula a una velocidad nunca antes vista; ya no somos solo receptores pasivos que en un inicio deslumbraban los medios de masas como la radio o la televisión, caracterizados por un esquema de información unilateral.

Ahora se han sustituido los medios de masas por los medios digitales como Facebook o Twitter que comunican y a la vez son receptores de mensajes en que la presencia del individuo es cada vez más exigente, en un mundo donde cada quien quiere estar presente y presentar su opinión.

El caos que ocasiona esta nueva manera en que nos comunicamos rompe con las jerarquías creando una gran bulla de personas hablando y respondiendo al mismo tiempo; asimismo las imágenes han sido despojadas de todo filtro, inclusive la violencia. Las imágenes ya no presentan ningún *shock*, al igual que el asco; por el contrario, nos divierten y nos atraen normalizando así este tipo de imágenes que dejan atrás toda humanidad para dar paso a una natural cultura de violencia y falta de empatía.

Es así como en este contexto es natural hablar de enfermedades especialmente vinculadas al excesivo consumo de la tecnología. El embote de información crea perturbaciones psíquicas como la ifs (Information Fatigue Syndrom), que refiere al cansancio por el exceso de información. Hoy manifestamos todos esta perturbación, que atrofia nuestra manera analítica de hacer un juicio sobre lo que percibimos. El IFS incluye síntomas que tienen relación con la depresión.

Para el autor Byung Chul Han, la depresión a su vez es narcisista, ya que el individuo está sujeto a la relación de insatisfacción que el mundo le produce y la

frustración de sí mismo con el otro (2014: 66). De modo que vivimos en un mundo egoísta donde el yo se agobia en dirección de uno mismo y son las redes sociales las que manifiestan cada vez más el narcisismo.<sup>26</sup>

Queda claro que nuestro ser sensible está siendo afectado por la tecnología digital, que desde su origen representaba un emblema de la innovación y el progreso. Nuestra percepción tanto espacial como temporal se encuentran alterados en relación a lo establecido en la modernidad en conceptos como el sujeto y el objeto a través del tiempo y el espacio. Hito Steyerl en su libro *Condenados de la pantalla* en el capítulo *En caída libre. Un experimento mental sobre la perspectiva vertical* manifiesta una contante preocupación por la pérdida del horizonte, siendo esta perspectiva clave para mantener una mira o un objetivo que nos guía y no nos deja caer en el vacío. Hito Steyerl nos propone pensar en la caída libre, caer sabiendo que no hay piso (un horizonte), de forma que el vacío que se experimenta al caer no es más que la suspensión de todo, así como la sensación de no moverse en lo absoluto cuando caes.

La perspectiva de todo lo que antes se creía, ahora con la nueva manera de mirar a través del internet, se rompe y se distorsiona. Ya no hay más un horizonte en un mundo en el que han surgido nuevas maneras de visualización<sup>27</sup>

Nuestro tradicional sentido de la orientación se manifiesta con la línea del horizonte, su importancia para la navegación, nos cuenta la autora, consistía en definir límites y determinar tanto la ubicación propia como con la relación externa guiada por el destino o la meta. La imagen del horizonte proporcionaba estabilidad a los marinos en su ambición por expandir el colonialismo y el mercado global del horizonte. La proyección de este horizonte ayudó a definir lo que se denomina perspectiva lineal.

La perspectiva lineal procesa un espacio matemático y aplanado donde crea una ilusión de la realidad, *un mirar a través de* en su significado del vocablo latino; se caracteriza este espacio por ser calculable, navegable y predecible lo que enmarcó

---

<sup>26</sup> Byung Chul Han en su libro *En el enjambre*, en el capítulo "Cansancio de la información" (pp.64-66).

<sup>27</sup> Hito Steyerl en su libro *Los condenados de la pantalla*, en el capítulo "En caída libre. Un experimento mental sobre la perspectiva vertical" (pp.15-26).

la concepción de conceptos dados en la modernidad, atadas a las leyes de la representación. La verdad universal empezó a ser parte de una perspectiva única, en la perspectiva lineal, que incentivó a volver a replantear los conceptos de la realidad basados en la visualización de la perspectiva.

A través de pinturas como el cuadro *The Slave Ship* (El barco de esclavos) en 1840 y *Rain, Steam, and Speed- The Great Western Railway* (Lluvia, vapor y velocidad. El gran ferrocarril del oeste) en 1844; ambas pinturas del artista J.M.W. Turner, presentan la transición del predominio de la perspectiva lineal hacia una versión distinta en que deja de ser única para adaptarse a otros tipos de visión. En los cuadros se pierde la línea de horizonte; la perspectiva lineal y la construcción del espacio y el tiempo se pierden dejando al espectador perturbado en la superficie de líneas inestables, ondulantes y flotantes.

El horizonte no queda relegado, sino que los cuadros ocultan el horizonte y lo mantienen alejado de la percepción del observador. De esta forma el tiempo vinculándolo con la perspectiva abandona un futuro que era calculable y predecible para entrever un espacio de caos y de ausencia del horizonte que nos orientaba.

Por el contrario, el horizonte que antes era motivo para orientarse ahora se ha desplazado, incluso nos movemos en relación a muchos posibles horizontes que fluctúan a través de nuestra percepción de lo que construimos como un objetivo real. Considero pertinente citar a Franco Bifo Berardi, ya que al igual que Hito Steyerl vincula el estudio de la navegación para hablar de un movimiento sin rumbo, una transformación del horizonte. Decía Berardi<sup>28</sup>:

El arte del gobierno no tiene de hecho ningún realismo en una sociedad infinitamente compleja, en la que la voluntad es incapaz de lograr sus objetivos, en la que los objetivos son espejismos, porque no apoyamos los pies sobre el suelo firme, sino que navegamos en un océano absolutamente inestable...La sociedad de la época pasada podía ser descrita como una realidad de tipo territorial. Se podía dirigir el timón hacia una isla que parecía el horizonte y con fuerza de voluntad, alcanzarla y conquistarla. Pero no tiene ningún sentido

---

<sup>28</sup> Franco Bifo Berardi en su libro *La fábrica de la infelicidad, nuevas formas de trabajo y movimiento global*, en el capítulo I "La ideología felicista". Leer en especial el subtema "Sin timón ni brújula en el océano fractal" (pp.37-40).

proponerse finalidades, objetivos cuando uno se mueve en un océano en el que todas las islas que vemos en el horizonte son flotantes y se desplazan con velocidad diferente e imprevisible (Bifo-Berardi 2003: 39).

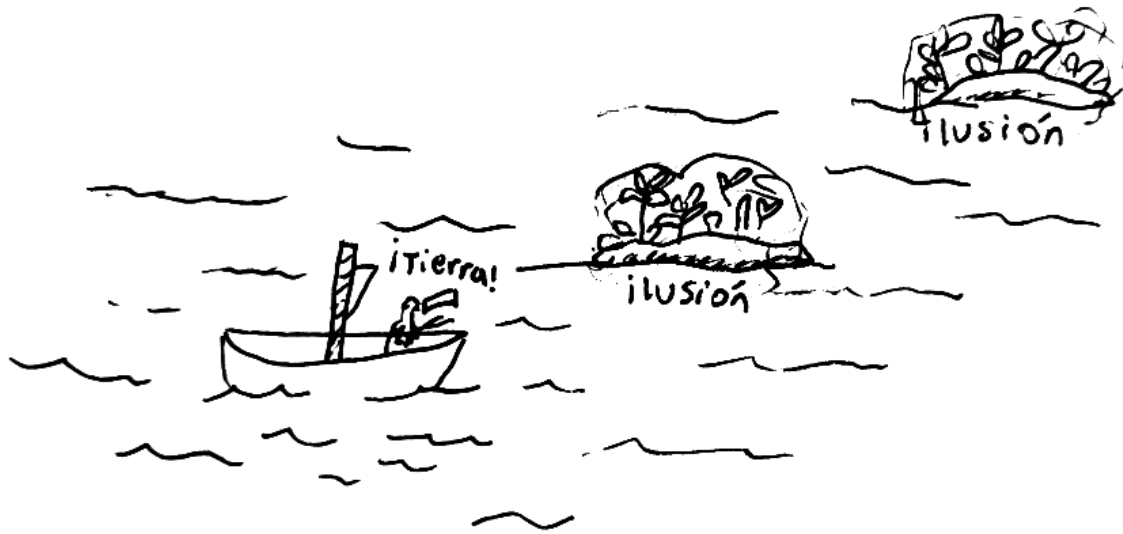


Figura 5. Apuntes de bitácora

#### 1.4. Sísifo: lo absurdo de la vida

Subir y bajar, bajar y subir; sentidos opuestos que se encuentran y que ilustran el tedioso castigo de Sísifo. En el castigo se esconde la simpleza de un acto repetitivo, pero con la complejidad de una eternidad angustiante y absurda. El mito cuenta como Sísifo era un hombre realmente astuto, el más listo de los hombres en su época, tanto así que engañó a la muerte dos veces; en su afán por aferrarse a la vida y burlarse de los dioses, ellos lo castigaron.

El castigo consistió en quitarle la vista y condenarlo a cargar una grande roca cuesta arriba de una montaña hasta la cima; desde ahí, la piedra volvía a caer por su propio peso, y acto seguido Sísifo volvía a comenzar el trabajo de subirla desde abajo, para luego volver al inicio; la condena eterna de Sísifo es fundamental para esta tesis, ya que profundiza la idea del esfuerzo inútil y lo absurdo del trabajo ante la ilusión de una falsa imagen de meta y objetivo.

Los mitos como el de Sísifo residen en la idea del juego entre el destino que los dioses imparten a los hombres. Ellos no pueden, así lo intenten con todas sus fuerzas, deshacerse de su destino. Igualmente, la vida del hombre contemporáneo está inevitablemente atada a su muerte; el hombre atareado por el presente se olvida de su destino y solo es consciente de este cuando envejece.

En el ensayo *El mito de Sísifo*, Albert Camus busca mostrar, frente al conflicto del sentido por la vida, al *hombre absurdo*<sup>29</sup>; aquel drama humano en la fractura entre el mundo y el espíritu (una cuestión importante en la discusión filosófica), *el hombre absurdo* toma consciencia de la vida. Lo absurdo rompe con la rutina, justo en el preciso momento en que deja la maquinización del día a día y se pregunta por las cosas; esa toma de consciencia hacia la vida implica a la vez darnos cuenta de la muerte. De modo que lo absurdo es similar al despertar para Albert Camus, la consciencia participa como un instrumento clave para ese despertar en un mundo rutinario.

La confrontación entre el deseo profundo de la claridad del hombre y el mundo que en sí es irracional se convierte en una tragedia humana. La paradoja de este contraste del espíritu afirmando su unidad, pero negándola al mismo tiempo<sup>30</sup>, crea un círculo vicioso en el que este drama humano consistirá en que seremos siempre extraños a nosotros mismos. En ese sentido *el hombre absurdo* es la rebelión de él mismo ante lo irremediable de la vida.

En ese punto de su esfuerzo el hombre se halla ante lo irracional. Siente en sí mismo su deseo de dicha y de razón. Lo absurdo nace de esta confrontación entre el llamamiento humano y el silencio irrazonable del mundo. Esto es lo que no hay que olvidar. A esto es a lo que hay que aferrarse, puesto que toda la consecuencia de una vida puede nacer de ello. Lo irracional, la nostalgia humana y lo absurdo que surge de su enfrentamiento son los tres personajes del drama que debe terminar necesariamente con toda la lógica de que es capaz una existencia". (Camus 1942: 16-17)

---

<sup>29</sup> Albert Camus en su libro *El mito de Sísifo*, en los capítulos "Un razonamiento absurdo y El mito de Sísifo" (pp.5-34)

<sup>30</sup> Albert Camus nombra aquí a Parménides y su teoría del uno. (consiste en que la definición del ser está dada por la característica de la unidad "uno", ya que si fuera lo distinto al "uno" sería el no-ser. De por sí la unidad es la verdad, lo que existe, lo que es; en cambio, lo que no-es sería la multiplicidad lo que es más que una ilusión).

Poder imaginar a Sísifo cargando esa gran piedra de subida, paso por paso escalando hacia su propia sentencia de muerte, es apreciar la magnitud de ese acto tan absurdo como la vida misma. No nos percatamos de la sentencia diaria, rutinaria y repetitiva hasta que lo inusual rompe con el sentimiento de lo mismo.

Si es que estamos encadenados a lo mismo, ¿en qué momento existe la libertad que aseguramos tener?; hablar de la libertad de un hombre es muy subjetivo porque parte de saber primero su sentido de la vida. Albert Camus se pregunta seriamente sobre si la vida tiene un sentido para poder vivirla, pero poco a poco ahonda más en la idea de que, al contrario, será mejor vivida si no tiene sentido. Si es que tan solo aceptamos esta vida y no tomamos consciencia, así podremos eludir el problema.

Se trata de una rebelión, aquel conflicto del hombre con su propia oscuridad. La rebelión es la seguridad de un destino aplastante e irremediable. *El hombre absurdo* se enfrenta a la nada misma.

Sísifo entonces es visto como un héroe para Camus, es el héroe de lo absurdo por aferrarse tanto a la vida, esa sensación de que el hombre se dedica a no acabar nada. Para el autor el momento clave de esta condena es el instante en que Sísifo camina lentamente hacia la piedra caída, la sensación del peso de la roca que ya está en la tierra, ese momento entre el comienzo y final; ese *entre* es donde está la consciencia.

Es interesante poner a la consciencia como un estado de revelación. Camus ejemplifica en la historia de Edipo el drama humano, que se revela sólo cuando Edipo se da cuenta de su propia tragedia, cuando toma consciencia de ello<sup>31</sup>. Camus logra ver eso en el hombre actual, aquel hombre que trabaja y solo se percata de lo absurdo en su vida cuando es consciente.

Sísifo, héroe de lo absurdo, la montaña, la tierra, la roca, todo le pertenece, se ha convertido ya en su propio mundo, en su vida y su muerte.

---

<sup>31</sup> Albert Camus en su libro *El mito de Sísifo*, en el capítulo "El mito de Sísifo" (p.60).

Por lo demás, sabe que es dueño de sus días. En ese instante sutil en que el hombre vuelve sobre su vida, como Sísifo vuelve hacia su roca, en ese ligero giro, contempla esa serie de actos desvinculados que se convierte en su destino, creado por él, unido bajo la mirada de su memoria y pronto sellado por su muerte. Así, persuadido del origen enteramente humano de todo lo que es humano, ciego que desea ver y que sabe que la noche no tiene fin, está siempre en marcha. La roca sigue rodando. (Camus 1942: 61)

Volver a mirar el mito de Sísifo desde nuestra actualidad implica repensar la vida desde nuestro quehacer diario. ¿Somos acaso al igual que Sísifo condenados a vivir en lo irracional? El mundo que creamos está inmerso en distracciones banales, distracciones que ocultan el inevitable destino. No considero pertinente dirigir esta tesis hacia una lectura pesimista, por el contrario, preguntarse por el sentido de la vida o por la existencia de las cosas solo nos invita a reflexionar, tomar conciencia y acción de las cosas que creemos presuponer son de un modo específico y único.

*La Náusea*<sup>32</sup>, escrita por Jean Paul Sartre es un claro ejemplo de esa tensión que Camus expone; para el protagonista del libro, Antoine Roquentin, cada vez la vida la veía más absurda, vivía solo y eso obligaba al protagonista a observar y preguntarse por todo; se logra ver a un hombre que, en su aislado contacto con la gente, piensa y reflexiona.

Sartre enfatiza en este libro un cuestionamiento existencialista; en la lectura el protagonista experimenta un fastidio o un malestar al enfrentarse con una sensación extraña, Antoine lo llama la náusea. La náusea aparece cuando el protagonista se pierde entre sus cuestionamientos, podríamos decir que la náusea es esa experiencia de enfrentarse a la nada misma.

Aparece nuevamente el conflicto del hombre y el vacío. La búsqueda por saber sobre el sentido de la vida implica encontrarse con lo irracional que es el mundo. Poco a poco el protagonista va perdiendo la esperanza, se adentra en la náusea y ya no se reconoce.

---

<sup>32</sup> Libro publicado en 1938, es la primera novela filosófica de Jean Paul Sartre que escribió a sus 26 años. Esta obra está cargada de cuestionamientos hacia la vida por lo que se caracteriza en ser un libro existencialista por excelencia.



Así como Camus muestra a la muerte como la única realidad que vemos en nuestro destino, Antoine Roquentin a la vez se sorprende de la evidencia de la muerte en el hombre. Entre sus hojas escritas a modo de diario, el protagonista de Sartre ha revelado la muerte entre el rostro de los hombres.

-El doctor tiene derecho a hablar; no ha frustrado su vida; ha sabido hacerla útil. Domina, tranquilo y poderoso, esa pequeña ruina; es una roca. El doctor Rogé ha bebido el calvados. Su gran cuerpo se apoltrona y sus párpados caen pesadamente. Por primera vez veo su rostro sin ojos: parece una máscara de cartón, como las que se venden hoy en los comercios. Sus mejillas tienen un horrible color rosa... De improviso se me aparece la verdad: este hombre morirá pronto. Seguramente lo sabe; basta con que se haya mirado en un espejo; cada día se asemeja un poco más al cadáver que será. Esto es la experiencia de los hombres; por eso me dije tantas veces que huele a muerte: es su última defensa. El doctor quisiera creerlo, quisiera enmascarar la insostenible realidad- (Sartre 1938:114-115).

#### 1.5. Siempre el mismo día

“La primacía absoluta del presente caracteriza nuestro mundo. El tiempo se dispersa como mera sucesión de presentes disponibles. Y, en medio de eso, el futuro se atrofia como un presente optimado. La totalización del presente aniquila las acciones que dan tiempo, tales como responsabilizarse o prometer” (Chul Han 2014: 66).

La sensación de una crisis temporal ha sido estudiada por muchos autores entre pensadores y científicos a lo largo de la historia, así mismo ha servido de inspiración para diversas películas, obras de arte y demás campos con la intención de indagar en el flujo temporal perceptivo del ser humano. El estudio de la mente ha sido fundamental, como hecho científico, para hablar sobre la temporalidad. Autores como Shaun Gallagher y Dan Zahavi en su libro *La fenomenología de la mente* indagan la relación de la temporalidad por medio de la percepción del ser humano.

Nuestra percepción está sujeta, en nuestra cotidianidad, a un pasado, presente y futuro, un flujo con dirección capaz, desde nuestra sensibilidad, de recordar hechos pasados, construir proyecciones para un futuro y desde el presente mantener un sentido de conciencia sobre el aquí y ahora. El ser humano, desde que nace tiene

un espacio de pertenencia en el mundo, de sentido coherente y significativo. Las relaciones sociales con las que entablamos con los demás parten de esta interacción de temporalidad. Sin embargo, ¿Qué pasaría si quebramos la estructura temporal de la experiencia como la conocemos?<sup>33</sup>

Antes de mencionar qué pasaría con esta ruptura, es preciso recordar que nuestra estructura temporal está ligada con fuerza a la vista y la memoria; de forma que la imagen significativa que procesa el cerebro está en constante trabajo para dar una claridad temporal de nuestra experiencia.

Ahora bien, desarrollando la pregunta formulada, la idea de interrumpir o transformar la experiencia crea una nueva realidad. Para los autores existen ejemplos claros para explicar esta ruptura, primero en el campo visual, a través de la *ceguera o agnosia del movimiento*<sup>34</sup>, una condición ligada a la ausencia del movimiento. Para la persona que tiene esta condición es inconcebible tener una experiencia visual continua, de modo que esta experiencia visual está estrechamente relacionada al movimiento y el tiempo, por lo que es importante la conexión de la vista para formar la imagen de una realidad temporal.

Por otro lado, con respecto a la memoria, que implica la capacidad de guardar información en periodos de tiempo, también puede verse afectada. Un ejemplo claro lo podemos ver en la película *Memento*<sup>35</sup>, que nace con la intención de cuestionarnos sobre la imagen real que percibimos.

En la trama de la película el protagonista principal intenta resolver un crimen; sin embargo, tiene un trauma cerebral que le causa amnesia anterógrada, por lo que olvida todo luego de varios minutos; cuando el espectador ahonda más en la película, se enfrenta a símbolos como tatuajes grabados en su cuerpo, mensajes entre papeles y personas que el protagonista en su pasado coloca con la intención

---

<sup>33</sup> Shaun Gallagher y Dan Zahavi en su libro *La fenomenología de la mente*, en el capítulo IX “El tiempo” (115-119).

<sup>34</sup> También llamada cinetoagnosia y es la inhabilidad de reconocer el movimiento de un objeto. El paciente no vería un carro moviéndose sino un carro detenido en la esquina, luego detenido al frente de él y luego detenido en otra esquina, una secuencia interrumpida, sin continuidad.

<sup>35</sup> Película estadounidense de suspense dirigida por Christopher Nolan en el año 2000.

de no olvidarse, pero sin éxito alguno. Para esta persona cada vez que su mente vuelve a empezar es un nuevo escenario, una nueva realidad; de esta manera la interrupción de su pasado interrumpe también en su futuro.

Un último ejemplo y no menos interesante de Shaun Gallagher y Dan Zahavi es un paciente que le extirparon los dos tercios frontales de su hipocampo. Este paciente pudo tener una memoria normal hasta los 25 años, pero después de la operación era incapaz no solo de recordar su pasado, sino que carecía de retener la información que experimentaba en el presente, pues se desvanecía en minutos. Es así que el paciente estaba atrapado en una pequeña cápsula del tiempo, de manera que su vida personal terminó a los 25 años.

Estos casos refuerzan la propuesta de la fenomenología, cuando se habla de la concepción de la existencia a través de la percepción. La temporalidad es fundamental en nuestra vida pues le da sentido; sin esa tradicional estructura lineal del tiempo como la conocemos (pasado, presente, futuro), lo que resultaría sería una ruptura en nuestra realidad.

El cuerpo sensible, que se estructura a partir de los sentidos para formular una imagen, queda expuesto en nuestra actualidad tanto por la capacidad de la tecnología para distorsionar el entorno temporal y espacial, así como por el resultado de la exigencia de trabajo que interiorizamos a través del rendimiento en nuestra cotidianidad y, por ende, en nuestra realidad y experiencia con el mundo.

Byung Chul Han en su libro *La expulsión de lo distinto* anuncia una sociedad afectada por el *terror de lo igual*<sup>36</sup>. Cuya fórmula siguiente consiste en separar lo *distinto* de lo *mismo*.

Para el autor la interacción de lo *mismo* con la *negatividad* consiste en la capacidad de la *negatividad* para entrar al campo de lo *mismo*, de modo que lo *negativo* penetra en el cuerpo de lo *mismo*, lo que se llamaría una infección provocando anticuerpos para defender al organismo. A esto lo llamamos *lo distinto*

---

<sup>36</sup> Byung Chul Han en su libro *La expulsión de lo distinto*, en el capítulo "Terror a lo igual" (9-21).

Lo distinto



Lo mismo



Figura 6. Apuntes de bitácora

Por otro lado, el exceso de lo *mismo* se convierte en una masa amorfa que no permite que entre la *negatividad*; por consiguiente, no podría generar anticuerpos, provocando así un infarto. Para Chul Han, los infartos son las enfermedades del cuerpo ante la reacción inminente de la exigencia y ritmo de vida de la actual sociedad.

Ahora bien, la *negatividad* sostiene una imagen que nadie quiere o desea enfrentar; por ejemplo, hoy en día no hay espacio para el fracaso, ya que todos desean el éxito dentro de una sociedad que promueve la *positividad*. Sin embargo, cómo una persona puede fortalecerse y crecer si se expulsa la experiencia del fracaso. ¿Qué problemáticas trae la obsesión por una actitud solamente positiva?

El exceso de lo *mismo* es el *terror de lo igual*. El *otro* ya no existe y la expulsión de lo *distinto* resulta violento y autodestructivo. La proliferación de lo igual para Byung Chul Han aparenta un escenario de crecimiento; sin embargo, no lo es: "...a partir de determinado momento la producción, ya no es productiva sino destructiva; la información ya no es informativa, sino deformativa; la comunicación ya no es comunicativa, sino meramente acumulativa" (Chul Han 2016: 10).

La experiencia que parte del conocimiento de nuestras vivencias es carente ante la grave acumulación de lo *mismo*, esto sucede en la sociedad digital que elimina toda

negatividad, acumulando amigos en Facebook, seguidores que irónicamente no entablan una conexión con el *otro*. Existe ese ideal utópico de la red en que la interconexión nos acerca más propiciando un encuentro, pero que paradójicamente nos aleja y reduce el camino de las experiencias con el *otro*.

La red alimenta el bucle del yo donde la percepción sobre la información que ingresamos a nuestro cerebro pertenece a una unilateral manera de ver las cosas, lo igual funde a nuestro cuerpo en una maquinal manera de ser. En la pornografía ya no existe la seducción o el juego, se despoja de toda narrativa escénica para dar paso al puro acto sexual; de mismo modo el neoliberalismo aprisiona el cuerpo ante la exigente forma de cuidarlo para una efectiva optimización.

El terror de lo igual, de este modo genera un vacío donde la acumulación es protagónico de lo obscuro, todos los hiper- algo aparecen, hipercomunicación, hipervisibilidad, hiperconsumo, hiperproducción, etc. No existe más el *otro* en la seducción, el juego, lo negativo y lo distinto; por el contrario, nos acarrea una acumulación excesiva de lo mismo, de una sociedad positiva y frágil.

Anomalisa es una animación realizada por Charlie Kaufmann y que ejemplifica finalmente para Byung Chul Han *el infierno de lo igual*.<sup>37</sup> El protagonista en un estado de crisis existencial y en su aislamiento, reconoce lo igual en su monótona vida que ve como aburrida en que todas las personas tienen el mismo rostro y la misma voz, casi como una película de terror aparecen como clones, donde el *terror de lo igual* prevalece en el mundo y que, paradójicamente, pretenden ser distintos de los demás: auténticos.

En esa vida aparece Lisa, una mujer que atrae al protagonista casi al instante ya que es distinta a los demás, en su voz se nota lo diferente, en su inocencia y su capacidad por ver la vida. La palabra Anomalisa es el nombre que el protagonista asigna a Lisa, una fusión entre anomalía y Lisa; es lo extraño, *lo otro* que quiebra con una sociedad monótona, gris y automatizada. De esta forma la repetición, el bucle de lo mismo o el infierno de lo igual solo refleja la condena de la realidad

---

<sup>37</sup> Byung Chul Han en su libro *La expulsión de lo distinto*, en el capítulo "Terror a lo igual". En especial las páginas del 19 al 21.

humana. Byung Chul Han cita Buchner: “Somos muñecos cuyos alambres mueven unos poderes desconocidos. ¡No somos nosotros mismos! ¡No somos nada!”.

¿El ser humano está destinado a repetirlo todo?, Nietzsche predijo desde la muerte de Dios que solo habría el eterno retorno de lo mismo y que solo la ruptura de este ciclo nos haría libres. Para Albert Camus siempre lo mismo es una condena en un mundo monótono y aburrido donde Sísifo es el rey. Así, consecutivamente muchos pensadores basan sus teorías o reflexiones sobre la repetición como un acto de contención que encarcela.

Para Boris Groys en su libro *Volverse público, las transformaciones del arte en el ágora contemporánea*, hablar de lo contemporáneo supone entrever la captura del presente<sup>38</sup>; como ya sabemos el tiempo se visualiza como un flujo lineal del presente, pasado y futuro; sin embargo, lo que produce el ser contemporáneo es una ruptura de ese flujo por medio del presente.

Boris Groys nos menciona que la palabra contemporáneo en alemán significa ayudante del tiempo o camarada del tiempo. Un ser que ayuda al tiempo como si este estuviera en peligro ¿estamos en un periodo de crisis temporal?

La interacción con nuestro contexto, sujeto por nuevas tecnologías de comunicación, se ha trasladado a la dinámica de consumo en el campo artístico.

La obra de arte en la época moderna partía de la inmortalidad del Yo; la finitud del presente en que el tiempo de la realización de esa obra de arte se justificaba por una narrativa histórica que exaltaba a los artistas. Mientras que ahora, la promesa de los proyectos a futuro está en constante construcción, de forma que el presente deja de ser un punto de transición. Ahora, el pasado, presente y futuro se unen para transcribirse constantemente.

La falta de confianza por la construcción del proyecto moderno para un futuro, deja el sentimiento de pérdida de la perspectiva histórica. Generando una sensación de

---

<sup>38</sup> Boris Groys en su libro *Volverse público, las transformaciones del arte en el ágora contemporánea*, en el capítulo “Camaradas del tiempo” (pp.83-100).

tiempo desperdiciado o tiempo perdido que se manifiesta según Groys a través del lapso de demora por la reflexión, el análisis, la indecisión y la duda.

Para ilustrar el tiempo excesivo Groys propone el *time-based art* (arte que se basa en el tiempo) como una condición que ilustra bien el tiempo perdido, así como el proceso de la modernización que terminó por ser un tiempo innecesario que debía registrarse para revelar que los planes no llegaban a nada.

Consiste en la sensación de vacío al revisar el proyecto moderno que nunca llegó a concretarse en el futuro. Al ser el pasado y el futuro una pérdida de tiempo, el presente se instauró como la única perspectiva en lo contemporáneo. El vacío que dejó el proyecto moderno ahora se intenta llenar a través de un exceso de lo mismo. Repetir es una forma de llenar el tiempo perdido.

Es así que la diferencia entre las obras tradicionales y las contemporáneas como el *time-based art* nacen en que el tiempo antes no corría peligro, se podría pensar en sitios como los museos y galerías en exposiciones temporales; pero ahora el tiempo corre, así que *time-based art* captura el tiempo que por sí mismo es inútil e improductivo. El carácter entre el arte y el tiempo toma forma a través de la repetición, el arte no solo deja de crear presencia en el objeto, sino que se aparta del presente mismo ocasionando un perpetuo presente repetitivo que se puede documentar.

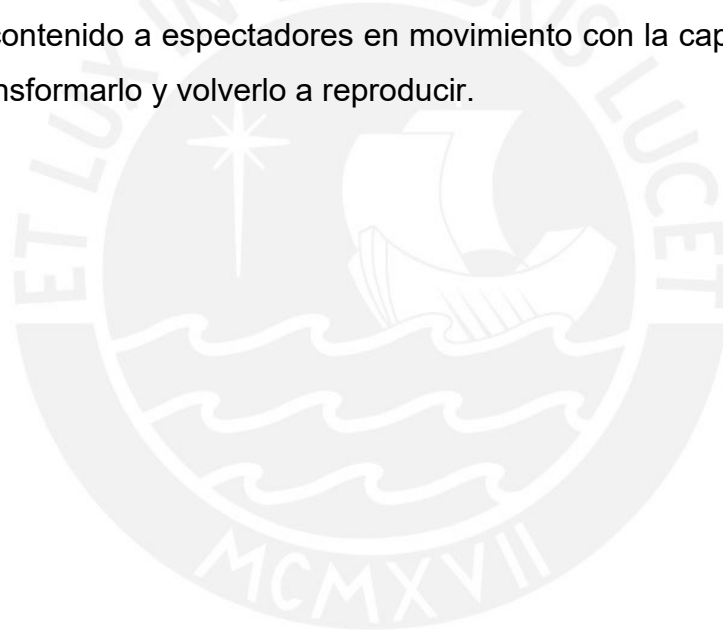
El *time-based art* de este modo permite que el espectador en una galería pase de video en video, ya que gracias al loop que caracterizan los videos de *time-based* se presencia una repetición infinita, por lo que el espectador solo se quedaría mirando unos minutos antes de pasar al siguiente. El *time-based art* nos habla del tiempo gastado, el registro en video borra las diferencias entre la vida contemplativa y la vida activa transformando la falta del tiempo en un exceso del tiempo.

Para entender mejor, Boris Groys compara el cine tradicional con el arte contemporáneo. El cine se presentó como un medio del movimiento, dentro de la cultura de masas y de espectáculo, donde prevalecía la *vita contemplativa*. En la

modernidad, *la vita contemplativa* era rechazada por ser una manifestación débil y no activa, por lo que se criticaba la actitud pasiva del espectador.

Hoy en día, si hablamos del siglo XXI donde todo el material audiovisual no solo es de consumo personal sino producible y masificado a través de la internet, entenderemos que la posición del arte contemporáneo se confunde con la auto documentación personal, que ahora se ha vuelto una práctica de la cultura de masas.

Todos se han vuelto artistas de su propia creación, entre videos y fotos que circulan en el ciberespacio, podemos pensar en una sociedad contemporánea en que, a diferencia de la *vita contemplativa* de la modernidad, se muestran activos compartiendo contenido a espectadores en movimiento con la capacidad de coger el mensaje, transformarlo y volverlo a reproducir.





## CAPÍTULO II. Referentes artísticos

### 2.1. Pensar el arte a través de la experiencia

Volver a revisar la historia del arte es como volver a revivir, a través de las obras, un pedazo del tiempo detenido. Desde la expresión artística en la era arcaica hasta nuestros días en el que cada pieza u obra es una huella marcada por la experiencia del artista; motivada por la inquietud, la confrontación o incluso solo ser un medio ilustrado de lo que fue.

Me es relevante insistir en la temporalidad de las obras, ya que recorrer el tiempo en el arte es como incidir en repensar aquellas inquietudes que no fueron escuchadas en su momento; a su vez es también mirar vivencias de épocas que se unen por medio de un patrón: el deseo de expresión o libertad máxima.

Un hito importante de expresión máxima fue a finales de la década de 1940 cuando Jackson Pollock rompió esquemas entre la pintura y el performance, así también lo hicieron en su momento el surrealismo, expresionismo, cubismo, futurismo, etc. Cada movimiento creado con la intención de romper con el anterior y conseguir esa idea de libertad creativa que tanto ha acompañado a los artistas.

El performance en el arte, fue un hecho que rompió esquemas en la dinámica de lo que significa obra de arte. Lo que antes distanciaba al sujeto (el artista) del objeto (la obra de arte), ahora es posible un acercamiento de ambos para poder hablar del arte como forma de vida.

Fluxus fue un movimiento de máximo clima cultural que se expandió a diversos campos artísticos como el teatro, el cine, la música y la danza. La exploración artística se centró en el cuerpo; además, el vínculo del artista con el espectador dejó de ser distante, pues el público cada vez intervenía más en la obra, creando así un ambiente de espectáculo.

En los años 60 y 70 del siglo pasado las acciones, los happenings y el videoarte comenzaron a surgir junto a una fuerte tendencia del artista por interiorizar y

volverse asimismo la obra de arte. Lo performativo comenzó a ser una expresión artística destacada, usando el cuerpo como material artístico.

“Yo soy el agente de una acción y, al mismo tiempo, el receptor de la acción; “yo” inicio una acción que termina en mí” (Acconci, 1959).<sup>39</sup>

Fue en Nueva York, el lugar donde circularon propuestas experimentales tanto en la música por John Cage como con la danza por Marce Cunningham. La filosofía budista y en general lo oriental fue un factor determinante en las obras de John Cage. La música para él consistía en la captura de los sonidos cotidianos sin ninguna intención más que el sonido puro del azar. La afinidad por el budismo Zen lo acercaba a la idea del arte y la vida como uno solo.

4' 33" fue una de sus obras más importantes en su exploración, pues esta pieza no emitía ningún sonido, renunciando por completo a la intencionalidad; dejando solo pequeños sonidos del público como registro de sonidos efímeros, que permanecen solo en ese instante para ya no volver a repetirse más. Así, cada presentación de 4' 33" era una diferente de la otra, sin ninguna pretensión ni actuación del sonido; solo siendo lo que es. Al igual, Marce Cunningham en la danza proponía que las acciones diarias, así como rodar, saltar, correr, caminar, etc.; podían ser en sí mismas pequeñas danzas.



Figura 7. 4' 33"

<sup>39</sup> Puede leerse en la web: <http://artecontempo.blogspot.com/2005/10/vito-acconci.html>

Esto fue una nueva mirada de la exploración performativa enfocada en experimentar, indagar y transgredir lo convencional. Hay que entender que, en esta época, muchos artistas de diferentes especialidades buscaban explorar a la vez con nuevas tecnologías que aparecieron en la época. Cabe resaltar que hacía varios años ya había diferentes movimientos que se habían dejado deslumbrar por el performance, el tiempo y la vida como arte.

Al Hansen, que seguía el curso de composición de música experimental de Cage, propuso una nueva forma de hacer teatro reconociendo que era esencialmente un collage de los futuristas, los dadaístas y surrealistas. Los movimientos artísticos, como los que acabo de mencionar, estaban en búsqueda de ello, pero con menos acogida y aceptación en su propio tiempo; salirse de las ataduras de lo que es la pintura con el lienzo, el pincel, el modelo y demás, fue un gran grito de rebelión contra el arte como mercancía que poco a poco fue ganando terreno en el mundo del arte.

El performance era aceptado cada vez más y en su historia podemos también revisar a otro personaje clave en la década de los 60, Yves Klein quien jugaba con los límites de la pintura y la acción. Cuestionándose a sí mismo sobre su rol como artista utilizaba el cuerpo como un factor determinante para crear pinturas a partir de “experiencias inmediatas”<sup>40</sup>

En todas sus acciones, Klein incidía en rebelarse a la idea preconcebida y limitante de un artista. Para Klein “el arte era una visión de la vida, no simplemente un pintor con un pincel en un estudio”. Quería destapar el velo de su estudio y mostrar el proceso de su obra.

En Milán, Piero Manzoni a diferencia de Klein, que utilizaba el cuerpo para hablar de un espíritu universal y místico, pensó más bien en una afirmación del cuerpo centrada en una realidad cotidiana como expresión de la personalidad<sup>41</sup>. Las

---

<sup>40</sup> Roselee Goldberg en su libro *Performance art* en el capítulo “Arte vivo h.1993 hasta la década de 1970” (pp.121-127).

<sup>41</sup> Roselee Goldberg en su libro *Performance art* en el capítulo “Arte vivo h.1993 hasta la década de 1970” (pp.144-149).

discusiones entre lo que significaba o consideraba arte comenzaron a tener un nivel más profundo de meditación.

Mientras Klein estampaba a sus modelos en lienzos enormes como transgresión del límite en la pintura, en Milán el 22 de abril de 1961 Manzoni inauguró la exposición “Escultura viva” como espacio donde la certificación de autenticidad a las obras colocaban a los artistas de la exposición como autoridades con potestad de designar lo que es arte o no.

La polémica obra de Manzoni *Mierda de artista*, hoy nos hace reflexionar sobre el rol del artista como creador. Piero Manzoni, a lo largo de su carrera fue muy crítico contra el sistema capitalista, los compradores de arte y el mundo del arte en general. Puso en evidencia lo absurdo en la creación de piezas artísticas, en un contexto donde el arte se cuestionaba a sí mismo.

El arte conceptual surge con estas reflexiones, siendo el cuerpo la principal herramienta de expresión. La discusión sobre el objeto de arte como mercancía mediante el objeto económico fue el principal motivo por el que artistas apostaron por el performance, siendo ideal para materializar conceptos e ideas.

En este punto, muchos artistas replanteaban sus intenciones de hacer arte, rechazando el objeto de arte y la galería como institución meramente mercantil. El performance adoptó la experiencia del tiempo y el espacio para manifestar ideas en un tiempo y contexto determinado. Por ello, hubo una mayor preferencia por el arte conceptual que adoptó una postura distinta con las artes tradicionales.

Las artes tradicionales como la pintura y la escultura, se trasladaron hacia el campo de la acción, haciendo que a través de la experiencia humana se pudieran crear pinturas o esculturas “vivas”.

Ante todo, el arte conceptual invita a preguntarnos sobre los límites del arte. ¿Hasta dónde las investigaciones filosóficas y científicas terminaban y daban inicio al arte?, ¿qué distingue la vida del arte?, ¿hasta dónde podría llegar la interiorización de la obra en la vida del artista?



Figura 8. Mierda de artista

### 2.1.1. El tiempo

Cuando hablamos de performance en el arte reconocemos características básicas como la intervención del tiempo, el cual es efímero; su singularidad, ya que es irreproducible y su inmaterialidad. La ontología del performance, por ende, dista de poder ser un objeto mercantil; los artistas defendían de este modo un discurso anticapitalista. Sin embargo, el performance hoy en día se ha convertido en un nuevo objeto de consumo que se separa de su propia esencia. ¿Podemos hablar de una capitalización de lo efímero? En la escena de la institución museística, los archivos, catálogos y colecciones se concentran en la permanencia y el deseo de la eternidad, la cuestión está en cómo la institución se ha adaptado a esta práctica artística.

El performance se encuentra en tensión con el sistema artístico, pues este sistema captura la subversión<sup>42</sup> para volverla parte de ella. Se puede apreciar esta tensión por medio de los documentos artísticos como una estrategia creativa que la institución avala para la posibilidad de mostrar autenticidad en las performances. Documentos como el video, la fotografía y objetos que capturen el acto efímero.

Este análisis sobre la captura del tiempo para un fin mercantil, nos lleva a preguntarnos sobre el tiempo en sí y su valor. Yéndonos a un extremo de

---

<sup>42</sup> Miguel Ángel Melgares en su ensayo *Retóricas del tiempo, performance y algunas estrategias para una capitalización de lo efímero*. Puede leerse en la web: [file:///C:/Users/Andre/Downloads/6510-Texto%20del%20art%C3%ADculo-19709-1-10-20180502%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Andre/Downloads/6510-Texto%20del%20art%C3%ADculo-19709-1-10-20180502%20(1).pdf)

performance duracional y creando el valor de la vida nos fijamos en la obra de Tehching Hsieh.

Para Tehching Hsieh el tiempo es la vida, ese es su valor, su propia vida que ha entregado para hacer arte por medio de sus performances de larga duración. De modo que, ¿nuestra vida es un objeto de consumo para el sistema?

Tehching Hsieh nació el 31 de diciembre de 1950 en Taiwán. Estuvo en el servicio militar desde 1970 hasta 1973, tres años en el que descubrió no era un buen lugar para desarrollarse como pintor. Llegó a los Estados Unidos teniendo la condición de ilegal, huyendo de un gobierno opresivo quedó pasmado por la libertad en que vivían los estadounidenses. Esta situación lo llevó a aislarse abrumado por el radical cambio cultural. Teniendo la condición de ilegal tuvo momentos muy duros en su vida. Como pasar limpiando restaurantes por seis años. En esa soledad con el que se ensimismó dedicó mucho tiempo pensando en hacer una obra de arte y fue en ese instante que notó que se demoraba más pensando en arte que haciendo arte. Por ello, se preguntó: ¿por qué no hacer que el mismo proceso de pensar arte, sea arte, presentándolo en una gran duración? Aquella pregunta fue el punto de partida para realizar sus performances de larga duración. Realizó cinco performances de un año y una última de un plan de trece años.<sup>43</sup>

---

<sup>43</sup> American art en su artículo "Orders of law in the One year performances of Tehching Hsieh". Puede leerse en la web:  
[https://www.academia.edu/23131584/Orders\\_of\\_Law\\_in\\_the\\_One\\_Year\\_Performances\\_of\\_Tehching\\_Hsieh](https://www.academia.edu/23131584/Orders_of_Law_in_the_One_Year_Performances_of_Tehching_Hsieh)

*One year performance (pieza de la jaula)*, setiembre 30 de 1978 al 30 de 1979; encerrado en una jaula con espacio reducido, el artista inició este performance que duró un año exactamente. Donde no podía conversar, leer, escribir, escuchar la radio o ver la televisión. Esta performance estuvo abierta al público en horarios y temporadas específicas. El artista encerrado contaba los días y marcaba su sentencia autoimpuesta.



September 30, 1978

STATEMENT

I, Sam Hsieh, plan to do a one year performance piece, to begin on September 30, 1978.

I shall seal myself in my studio, in solitary confinement inside a cell-room measuring 11'6" x 9' x 8'.

I shall NOT converse, read, write, listen to the radio or watch television, until I unseal myself on September 30, 1979.

I shall have food every day.

My friend, Cheng Wei Kuong, will facilitate this piece by taking charge of my food, clothing and refuse.

Sam Hsieh  
Sam Hsieh

111 Hudson Street, 2nd/FI, New York 10013

Figura 9. One year performance (cage piece)

*One year performance (pieza del reloj)*, abril 11 de 1980 al 11 de 1981; adaptó un cuarto en su estudio en el que cada hora tenía que apretar y marcar un reloj de fichar. Archivó todas las veces que apretaba y marcaba tarjeta, al igual que registraba el pasar del tiempo con una fotografía. Así pudo realizar un video de seis minutos mostrando su cambio aspecto a través del tiempo.

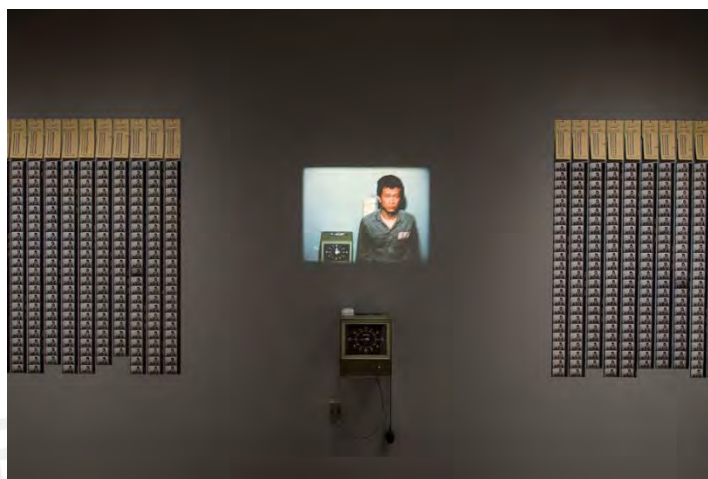


Figura 10. One year performance (time clock piece)

*One year performance (pieza exterior)*, setiembre 26 de 1981 al 26 de 1982; por un año no podía ingresar a lugares cerrados incluyendo construcciones y también transportes. Por lo que ese tiempo estuvo obligado a vivir en la calle. *One year performance (pieza de cuerda)*, julio 4 de 1983 al 4 de 1984; performance que hizo junto a Linda Montano, consistía en vivir durante un año atados con una cuerda de 2 metros y medio. La condición consistía en no tocarse hasta haber acabado la performance. Por último, *One year performance (no pieza de arte)* Julio 1 de 1985 al 1 de 1986, por un año no podía hacer nada de arte, no hablar de arte, no visitar museos o galerías. Borrar completamente todo lo relacionado con el arte. El último performance era un plan de trece años en el que haría arte, pero sin publicarlo o exponerlo.





Figura 11. One year performance (outdoor piece)



Figura 12. One year performance (rope piece)

Como un cazador, el artista intenta atrapar el paso del tiempo que parte de que el arte es vida y la vida es tiempo. La duración de un año se fundamenta en la unidad básica del ser humano para calcular su vida; de manera que si nos percatamos es el mismo tiempo que tarda la tierra en dar vuelta al sol.

Tehching Hsieh encerrado en una jaula, marcando tarjeta cada hora, viviendo en la calle, etc. ejemplifican su constante interés por el tiempo; ¿por qué tuvo la necesidad de llevar al límite sus performances?, se puede pensar que cualquier persona consideraría sus performances un castigo, una represión autoinfligida; sin embargo,

el artista frente a este shock cultural y vacío del lenguaje se encerró en su propio mundo, una perspectiva de vida como arte; en donde la vida es una sentencia.

Desde el ejército el artista fue capaz de adaptarse a tiempos difíciles y no dudó en vivir experiencias extremas en sus performances. Para él la vida era una constante lucha interna, y eso se reflejó en el tiempo. Para el artista su obra encapsula las diferentes perspectivas de la vida, la vida como sentencia de muerte, la vida como paso del tiempo y la vida por medio de la paciencia.

Las piezas de Tehching Hsieh llaman la atención a simple vista, ya que su nacimiento parte de una concepción efímera como lo es la vida. Diariamente no nos percatamos del tiempo y cada día es uno menos de nuestra vida; pensar que podemos retener el tiempo resultaría irónicamente una pérdida de tiempo. Es lo que intenta mostrar el artista.

Podemos inferir muchos temas a partir de sus performances duracionales, en especial la pieza de la jaula. Para esta tesis, es relevante la mirada de Tehching Hsieh como agente tanto pasivo como activo del tiempo en la vida; pasivo por dejar pasar el tiempo aceptando su sentencia de un año, y activo, porque hace el esfuerzo por capturar y darle valor al tiempo, lo cual hoy en día, es un gran tema de discusión en el arte.

Existe una tensión entre la aceptación del sufrimiento y a la vez la resistencia al aferrarse a la vida; en la pieza de la jaula es inevitable la conexión entre el nacimiento y la muerte que conviven en la misma línea de lo que es la vida. Hay también una mirada crítica ante el exterior, el sistema del cual Tehching Hsieh, siendo un ilegal en otro país, miraba desde su posición de infiltrado. En este primer acercamiento a lo duracional, el artista experimentó el sentimiento de aislamiento.

Desmantelando lo cotidiano se devela lo existencial, la nada. El tiempo que el artista intentó atrapar sigue en constante movimiento en su vida; en el año 2000 se detuvo de hacer arte, pero no por completo. Él dice: “Estoy haciendo la vida, porque todo

arte viene de la vida. Hacer arte, hacer vida es hacer tiempo. Pasando el tiempo, eso estoy haciendo”.<sup>44</sup>

### 2.1.2. Lo absurdo del fin

Es fundamental, ya que hemos hablado del performance en el arte, incidir en el concepto del cuerpo como fuente de experiencia y exploración para un discurso de resistencia y rebeldía. El performance inició, para muchos artistas, siendo una manifestación alejada de toda finalidad mercantil, pero cercana a conceptos filosóficos que cuestionan el arte.

Podemos así revisar piezas muy íntimas y abstractas que producen en el espectador una sensación de desconcierto; preguntas como ¿qué quiere decir esta obra?; sin embargo, es esa extrañeza e inquietud de no significar algo un recurso de reflexión en sí mismo.

La incertidumbre es un objeto recurrente en obras como *Sometimes Making Something Leads to Nothing* (1987) del artista Francis Alys<sup>45</sup>. Como su nombre lo indica “A veces hacer algo no lleva a nada”, el artista propone un performance efímero que prueba que a veces hacer mucho esfuerzo puede no tener sentido.

El performance consistía en el artista empujando un gran cubo de hielo por toda la Ciudad de México hasta que gradualmente ese cubo de hielo se derritiera y terminara desapareciendo. Esta acción duró nueve horas y fue registrada en video.

Francis Alys nacido en Bélgica en el año 1959, llegó a México en 1986 como parte de un programa de ayuda para instalar acueductos en Oaxaca. Se percató de la explotación que sufrían diariamente los trabajadores mexicanos, los cuales vivían trabajando muchas horas por casi nada de dinero. Este suceso lo motivó a realizar la performance “A veces hacer algo no lleva a nada”.

Vemos en Francis Alys un trabajo político y social que se expone a través de metáforas y poesía. La obra antes mencionada evidencia el trabajo físico, en

---

<sup>44</sup> El video puede verse en la web: <https://www.youtube.com/watch?v=FsF-4UJjTaQ>

<sup>45</sup> El video de la performance: <https://www.youtube.com/watch?v=WvkTLAdKP24&t=191s>

primera instancia; el cuerpo ejerciendo fuerza a este “otro” y así llegando a desplazarlo. En la acción de empujar notamos que el individuo es capaz de crear movimiento en el objeto. Al igual que el discurso capitalista, inferimos la gran importancia que se le da al productor (al trabajador) como actor principal que ejerce el circuito de trabajo y, como lo expone Francis Alys, ese desproporcionado esfuerzo a veces no llega a nada<sup>46</sup>.

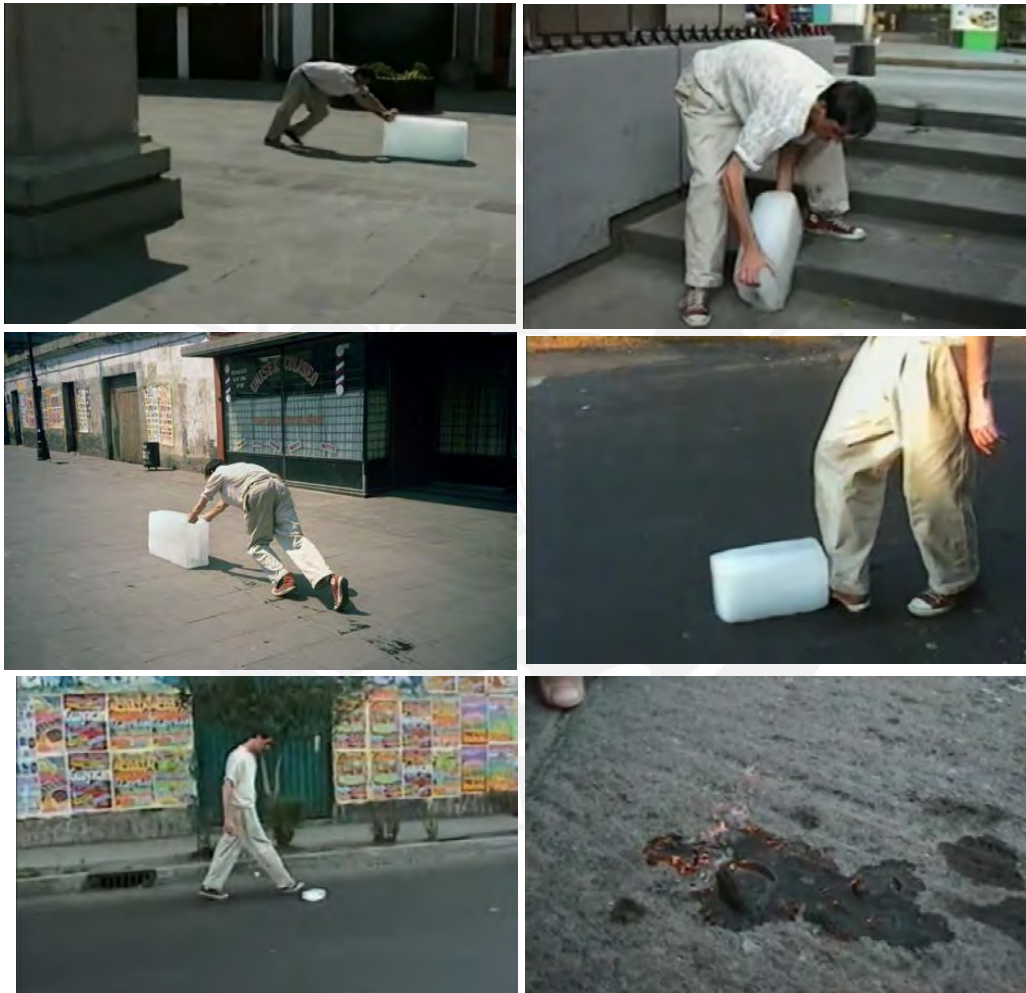


Figura 13. Sometimes Making Something Leads to Nothing

Las piezas de Francis Alys reflejan pequeños actos que anuncian su propio fin a través de la mecánica de lo absurdo. En el año 2002 el artista realizó una acción en

---

<sup>46</sup> Yamil E. Leonardi y Laura Rey en el artículo “A veces hacer algo no lleva a nada un análisis de la obra de Francis Alys”.

Lima, capital de Perú. Esta acción requirió de alrededor de quinientos voluntarios con el fin de mover una duna de arena. *When Faith Moves Mountains* (cuando la fe mueve montañas)<sup>47</sup> fue un proyecto que consistió en reunir quinientas personas para formar una hilera y desplazar, con la ayuda de palas, una duna de 400 metros de diámetro, a lo que solo pudo mover unos centímetros de su posición inicial.

Esta pieza colaborativa nació a partir de un contexto político y social del país en la dictadura de Alberto Fujimori; un clima tenso para los peruanos que sirvió para pensar en la esperanza de una ilusión colectiva, siendo el trabajo en equipo la fuerza para restaurar la fe en un pueblo golpeado por el terrorismo y la dictadura.

El autor Jesús Segura contextualiza la “vivencia utópica” y “la resistencia utópica” en la obra de Francis Alys:

Como apunta Cuauhtémoc Medina *Cuando la fe mueve montañas* es una aplicación del principio no desarrollista latinoamericano: una extensión de la lógica del fracaso, dilapidación programática, resistencia utópica, entropía económica y erosión social de la región. En efecto, la acción en si misma traduce la escasa productividad con un esfuerzo titánico que alude directamente a las economías sudamericanas, que son la expresión constante de una modernización fallida. No obstante, habría que convenir que el propósito de obras como *Cuando la fe mueve montañas* (2002) despliega momentos de ilusión colectiva en una crisis perpetua donde las intervenciones artísticas aportan, a lo sumo una operación crítica o utópica que dialoga con una realidad diaria en la tragedia agónica de un país (Segura 2009: 368)<sup>48</sup>

La poética urbana se visualiza en gestos y acciones que, si bien trazan el plano de lo político y social, recurren a la herramienta de el “máximo esfuerzo” al “mínimo resultado”. El cuerpo, siendo el motor de la acción, produce un espacio de representación imaginaria que cuando termina el acto, nuevamente el cuerpo aparece<sup>49</sup>

---

<sup>47</sup> Puede ver más información: <https://www.youtube.com/watch?v=dXA9Ew4jqCE>

<sup>48</sup> Segura, J. (2009). Arte, espacio público y participación ciudadana en la obra de Francis Alys. [op. cit.], p. 368.

<sup>49</sup> Laia Manonelles en su artículo *Cuando la fe mueve montañas, utopías poéticas y políticas*, en el subtema “*Cuando la fe mueve montañas: cómo desplazar una duna 10 centímetros*” (pp.215-221). Puede leerse en la web: [file:///C:/Users/Andre/Downloads/18529-51261-1-PB%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/Andre/Downloads/18529-51261-1-PB%20(2).pdf)

Desde un punto de vista macro, a lo lejos podemos visualizar las acciones como tejidos mecánicos que actúan repetidamente con el fin de construir una nueva realidad en la obra “Cuando la fe mueve montañas” y para eliminarla como lo es con “A veces hacer algo no lleva a nada”. De esta forma, el objeto ya sea el cubo de hielo o la duna terminan transformándose gracias al esfuerzo humano. Dinámicas de una realidad que podemos ver a través del trabajo.



Figura 14. When Faith Moves Mountains

La finalidad como lo inalcanzable, es un concepto clave que ha sido tratado tanto en el trabajo de Francis Alys como en el capítulo anterior, que hemos revisado, en el mito de Sísifo. Siendo este personaje condenado a rodar la piedra y vivir en una imposibilidad constante de no llegar a la meta.

En el trabajo de Francis Alys, lo absurdo de hacer lo imposible lógicamente posible, conlleva una tensión donde fluctúan los límites de la esperanza, la frustración y el deseo.

Dentro de las problemáticas políticas y violencia social que vivió el Perú y que enmarcan proyectos artísticos, como el que mencionamos en la obra de Francis

Alys “Cuando la fe mueve montañas”. Podemos tomar también la mirada de Cecilia Larrabure, que nos envuelve en un ambiente desolado a través de fotografías que dejan el rastro del periodo más violento causado por el partido comunista del Perú, Sendero Luminoso (SL). Imágenes que reflejan el vacío emocional y psicológico que afectaron a muchos niños y niñas.

Cecilia Larrabure en su ensayo *Ciertos Vacíos, un ensayo fotográfico sobre orfandad, memoria y violencia en el Perú* (2007) fotografió niños huérfanos, cuyos padres fueron asesinados en el conflicto armado y la violencia de aquella época<sup>50</sup>. Cecilia pasó por diversas casas hogares, un viaje que le costó cerca de diez años, entre ellas la Misión Franciscana de Puerto Ocopa en el departamento de Junín en 1995.

En una de las fotografías, vemos a una niña de trece años barriendo. Su acto de barrer encarna el ímpetu de hacer el trabajo; consiste en barrer compulsivamente y sin cesar hacia un objetivo poco claro que trasciende del simple hecho de limpiar el piso.

Los traumas, el miedo y la violencia que dejaron en los niños son el vivo reflejo de un acto irracional por exteriorizar una problemática compleja que ha sido abandonada por el mismo Estado Peruano. Muchos huérfanos han encontrado en las pandillas un refugio para escapar de su tensión, de la impotencia que los seguirá por toda su vida y que, a su vez, será la semilla para la creación de más violencia.

Esta imagen en especial narra la vivencia de niños que han sido desamparados, que los han dejado de lado, discriminados y humillados. La acción de barrer repetitivamente con esa fuerza, podemos interpretarla como las ansias de desenterrar y encontrar lo que han perdido, sus sueños, esperanzas y metas.

---

<sup>50</sup> Puede leerse en la web: [https://issuu.com/cecilialarrabure/docs/ciertos\\_vacios\\_pdf](https://issuu.com/cecilialarrabure/docs/ciertos_vacios_pdf)



Figura 15. Misión Franciscana de Puerto Ocopa

<<La violencia ha actuado como el líquido revelador en la fotografía, haciendo emerger de dentro imágenes que ya estaban; ha puesto a flor de piel los temores y modos de actuar más primarios, ha desencadenado formas de vivir donde la angustia, el vacío, la compulsión son la experiencia cotidiana.

Sobre el escenario de la infancia y la vida de los sujetos se monta la experiencia temática actual: [...] se produce culpa, se inhibe todo deseo, fantasía, ilusión. Se empobrece el mundo interior. Se cree que lo amenazante es lo interno. Se hace propia la culpabilidad>> (María Ángela Cánepa)<sup>51</sup>.

Vemos nuevamente que la crisis y la violencia desencadenan males que repercuten en la integridad, la afectividad y la vivencia de las personas. En ese sentido, qué tipo de violencia estamos viviendo hoy en día, de qué forma nuestros actos se vuelven absurdos, cómo repensamos el fin que nos motiva en nuestra vida.

---

<sup>51</sup> María Ángela Cánepa. *El país de las buganvillas con alambres de púas*  
[https://lum.cultura.pe/cdi/sites/default/files/documento/pdf/138.%20Actualidad.%20Huaycan%2C%20fue%20golpeada%20la%20esperanza\\_Parte2.pdf](https://lum.cultura.pe/cdi/sites/default/files/documento/pdf/138.%20Actualidad.%20Huaycan%2C%20fue%20golpeada%20la%20esperanza_Parte2.pdf)



### 2.1.3. La nada

La sensación de productividad como ya lo hemos mencionado está presente mediante el trabajo y la actividad. En nuestra cotidianidad la idea del trabajo es imprescindible, pues consiste en la operatividad para un fin que es concebido positivamente. Por el contrario, cuando se habla de la no productividad está marcada por ser una característica negativa; un perder el tiempo hacia la nada.

Ahora, si bien hemos tocado temas que tienen relación con la frustración, como las acciones de Francis Alys o con el transcurrir del tiempo en acciones duracionales de Tehching Hsieh, lo cierto es que ambos referentes están marcados por un ambiente de incertidumbre hacia la nada; a simple vista son ideas irracionales o descabelladas que no tienen un porqué ni alguna intención de productividad positiva; sin embargo, es en ese vacío del sentido donde se reflexiona sobre la vida.

Frente al contexto de la pandemia mundial y a pocos meses de haber declarado cuarentena en el Perú se inauguró la muestra colectiva *Nosotros nunca terminamos nada* expuesta en formato virtual en el CCE Lima (Centro Cultural de España en Lima), que busca reconocer el arte no productivo, de no hacer nada y de perder el tiempo.

Esta exposición concebida, *Nosotros nunca terminamos nada*, encarna la revelación de un ritmo de vida sobrecargada, que difícilmente logramos ver dentro de nuestra cotidianidad. Se trata de una realidad sumergida por la aceleración, el consumo y la sobreexplotación.

La muestra permite repensar en el porqué y el sentido del hacer, confrontándonos con piezas de diversos artistas que buscan hacer de la nada un arte. Según la curadora de la muestra Mariel Delgado, «La práctica creativa de los y las artistas cuyos trabajos se reúnen aquí, se aleja de la persecución de metas y aborda el arte como un mecanismo para escapar del utilitarismo objetual –por tanto, siempre monetarizable– del sistema del arte y, por qué no, de la vida actual”. “En el contexto de la pandemia, sus obras nos invitan a meditar en los ritmos de producción, las exigencias de excelencia, la competencia continua con miras a la consecución de

resultados. Nos sugieren, metafóricamente, detenernos a gastar un poco el tiempo reconsiderando la dinámica habitual de nuestra vida de hoy». <sup>52</sup>

Esta exposición colectiva reúne piezas en video que se adaptan a esta plataforma. Entre las obras tenemos a la de Gianine Tabja que confronta la realidad con su baile absurdo de tap en la arena. En el video, llamado *As absurd as resisting* (tan absurdo como resistir) <sup>53</sup>, se pueden ver los pies de la artista bailando y cavando, con saltos y pasos, en la arena. La resistencia de ser artista concebida como una realidad tan absurda e irracional.



Figura 16. As absurd as resisting

El video de la argentina Laura Glusman *Nado y nada* en el que se ve a la artista nadando contra corriente sin ningún sentido más que el de hacer frente a la naturaleza <sup>54</sup>. El trabajo físico de nadar confrontando el mar que la arrastra de vuelta envuelve un mensaje de lucha ante el fracaso y la resistencia.

<sup>52</sup> Puede leerse la nota de prensa en la web:

[https://www.aecid.es/ES/Paginas/Sala%20de%20Prensa/Agenda/2020/2020\\_07/17\\_expoperu.aspx](https://www.aecid.es/ES/Paginas/Sala%20de%20Prensa/Agenda/2020/2020_07/17_expoperu.aspx)

<sup>53</sup> Puede verse el video de la acción: <https://vimeo.com/user11449964>

<sup>54</sup> Puede verse el video de la acción: <https://vimeo.com/28905252>

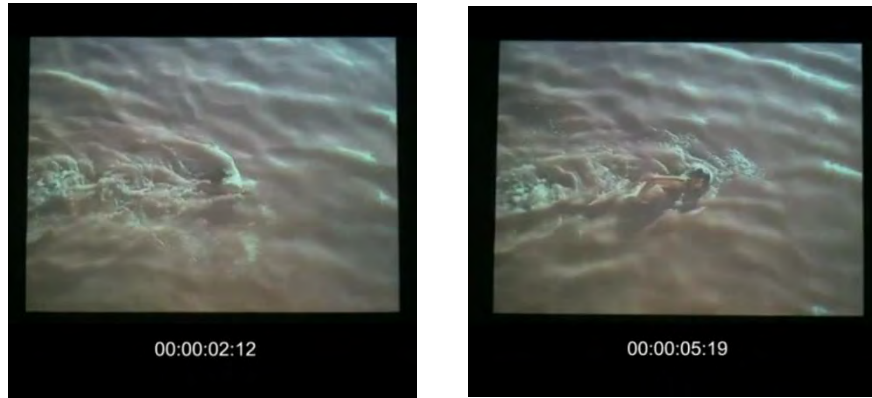


Figura 17. Nado y nada

La hazaña del artista español Fermín Jiménez en su video *El nadador*<sup>55</sup> está en cruzar nadando una gran cantidad de piscinas que están en medio de una recta que se ha trazado seguir, inspirado en el cuento de John Cheever y la película de Burt Lancaster, el artista va de casa en casa para lograr su objetivo. Un recorrido absurdo e irónico que alude al sinsentido.



Figura 18. El nadador

Como soporte fotográfico el cuerpo de la artista Alexandra Colmenares registra el vacío de una habitación en su performance *Revelar el vacío*<sup>56</sup>. Captura por medio de sí misma lo imperceptible, arrastrándose por toda la habitación con una camiseta blanca con el fin de recoger las partículas más pequeñas y a simple vista

<sup>55</sup> Puede verse el video: <https://www.youtube.com/watch?v=K2uB1JzCfpM&t=2s>

<sup>56</sup> Puede verse el video: <http://alexandracolmenarescossio.blogspot.com/p/revelar-el-vacio.html>

inexistentes de polvo. Luz María Bedoya escribe acerca de la artista Alexandra Colmenares:

Subir al cielo es horizontal

De todas las fotos posibles que Alexandra Colmenares puede hacer para su primera exposición individual, ella hace esta:

Entra a un lugar de paredes y techo blancos y un piso gris.

La nada a la que ingresa (una cáscara arquitectónica que bordea un vacío), enseguida se moviliza.

El hecho es invisible, pero sucede.

Miles de partículas microscópicas cambian de posición en el espacio, suben, bajan, flotan, se posan, escapan.

Es el polvo de Lima.

Ella no lleva una cámara. Ella es la cámara, ella es la película, es el soporte.

Entonces, vestida con una camiseta blanca, se tiende en el suelo y comienza a reptar.

Cara al piso, de espaldas, de lado, hace un ejercicio tenso de limpieza y captura.

Su deslizamiento es la mirada que fija; su peso es la luz que presiona una materia sensible y la marca.

Minúsculo y leve, el polvo, esquivo a la mirada, se hace imagen. Anota que el vacío también tiene un pasado.

¿Hay algo más fotográfico que un cuerpo que es a la vez ojo, paneo, emulsión, huella, tiempo? ¿Existe mayor despojo que abandonar los medios para ser uno mismo, a pelo, el objeto, el proceso, el filtro, el resto?

¿Es posible hacer una foto con nada?

Es posible.

Es posible, es bello, es áspero, como resistir (Luz María Bedoya) <sup>57</sup>.

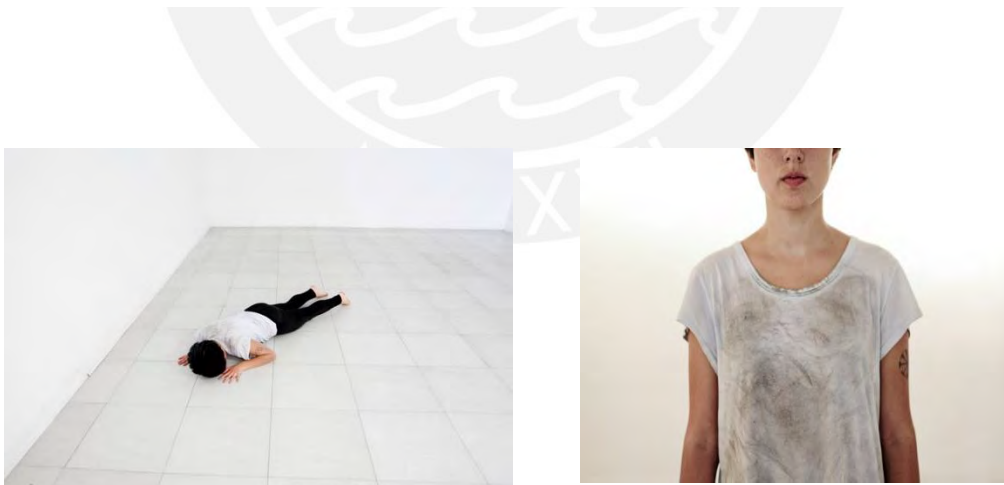


Figura 19. Revelar el vacío

<sup>57</sup> Puede leerse en la web: <http://luzmariabedoya.com/textos-texts/subir-al-cielo-es-horizontal-luz-maria-bedoya/>

Las inquietudes de cada artista en esta muestra, han tomado relevancia a través del contexto donde la cuarentena, producto de la pandemia, ha propiciado cambios en la cotidianidad del ser humano. La gran incertidumbre de no volver al exterior, resguardados en sus casas, da pie a pensar en la nada; la nada como una gran masa de duda y tensión. Mucha gente ha tenido que replantear sus metas, a volver a reflexionar sobre la humanidad y su ínfimo final. Una confrontación con lo incertidumbre en la vida.

Falta incluir a artistas como Miguel Alonso Cordero, Débora Montoro, Nemiye Pérez y Janine Soenens, quienes hacen su obra con el mismo propósito del hacer de la nada un espacio de reflexión,

Para el final de esta muestra se menciona al artista mexicano Melquíades Herrera con el video-performance llamado *Venta de peines*<sup>58</sup> que nos confronta, entre la ironía, la crítica y creatividad, a repensar los espacios de vacilación, un gastar el tiempo en la pura transformación de la imaginación.

En su video-performance, Melquíades se nos presenta como un vendedor de peines comparándose con un artista contemporáneo. En su venta, casi como un mago saca de su sombrero un conejo, Melquíades hace aparecer de su bolso un sinnúmero de peines con formas, colores e historias distintas unas de otras.



Figura 20. Venta de peines

Si tuviésemos que buscar las conclusiones de la Muestra de *Nosotros nunca terminamos nada* sería casi igual como buscar un sentido al sinsentido, como

<sup>58</sup> Puede verse el video: <https://www.youtube.com/watch?v=rtd2CP5aKNE>

intentar llegar a la ausencia de la meta. El puro devenir y el espacio de pérdida de tiempo nos transporta a una nueva realidad extraña.

Como los performances de Tching Hsieh, de Francis Alys, las imágenes de Cecilia Larrabure y de la muestra *Nosotros nunca terminamos nada* hemos realizado un recorrido por el sinsentido, lo absurdo de llegar hacia una meta inexistente, en el que nos enfrentamos a la nada, al vacío. En la actualidad con mayor fuerza se piensa en la existencia del ser en el tiempo, un ciclo de la vida en el que podemos darnos cuenta del final, de la muerte; ya sea una pandemia o la extinción radical de nuestra especie, indagar en la vida es un primer paso para preguntarnos ¿cómo queremos vivirla?

## 2.2. El video en el arte: tiempo, espacio y cuerpo

En la actualidad las personas tienen acceso a cualquier información por medio de las diminutas pantallas de sus móviles; con respecto al video en la década de los 1940 y 1950 ya reconocían el medio como una herramienta importante para los filmes cinematográficos. Fue a finales de 1960 que el video en sí mismo tomó relevancia en el contexto artístico, a diferencia del uso del video en el cine o la televisión, que estaba destinado tanto al entretenimiento a través de la secuencia de partes para el movimiento de imágenes. El video, en el arte, se distanció de la representación directa y se utilizó como una fuente donde se depositaba el material grabado disponible para su manipulación y consumo.

A inicios, se necesitaba una cámara portátil y una grabadora magnética para lograr realizar un video, por lo que causó novedad en la escena artística en la primera mitad del siglo XX. Luego, los aparatos electrónicos comenzaron a ser herramientas de experimentación y de gran interés.<sup>59</sup>

Es relevante recordar que el siglo XX estuvo marcado por la relación inseparable del arte y la vida, la experiencia y la separación del objeto artístico. Para este nuevo contexto en que los medios de masas (la televisión y la radio) tomaron gran importancia en la vida de las personas, fue que surgieron nuevas discusiones tanto

---

<sup>59</sup> Sylvia Martin en su libro *Videoarte* en el capítulo "Imágenes en movimiento" (pp.7-13).

científicas, sobre su repercusión en el ser humano, como artísticas, en su desarrollo de arte y tecnología. En este contexto, es pertinente resaltar el trabajo del artista Nam June Paik por su gran interés y curiosidad en estas prácticas, siendo un caso emblemático en la historia del videoarte.

Nam June Paik considerado “el padre del videoarte” fue uno de los primeros artistas pioneros en el tema de las telecomunicaciones. Nació en Corea del Sur el 20 de junio de 1932, en sus inicios se acercó con gran interés a la música clásica; pronto se destacaría por su primer acercamiento a sus experimentos musicales que consistían en la destrucción de sus instrumentos y más adelante conoció artistas que tuvieron gran influencia en su trabajo como John Cage, quien lo alentó a dejar lo clásico para integrarse a las prácticas artísticas de vanguardia, así como la práctica en conocimientos orientales relacionados al budismo.

En los sesenta, Nam June Paik utilizó la televisión como elemento plástico para sus creaciones y entró en contacto con el Movimiento Fluxus que lo motivó a impulsar su interés por experimentar en torno a la televisión y al video. Junto a su colega, el ingeniero Shuya Abe, el artista colaboraría en la mayor parte de su obra como la creación de video-sintetizadores para la manipulación de la imagen videográfica; de esta forma Nam June Paik comenzaba a introducir el campo tecnológico en el arte, de manera que convirtió la imagen digital en movimiento en una opción novedosa para la creación artística.

Su gran capacidad de experimentación y exploración lo adentró en el mundo del arte tecnológico. Nacen así, una variedad de obras como resultado de su afán por conocer las nuevas herramientas tecnológicas que su contexto le ofrecía. Realizó video-esculturas (“Video buda”), instalaciones y performances experimentales (“Chelo tv”) e incluso utilizó objetos como el láser (“Modulación en sincronía”) para desdibujar los límites de la imagen, la luz y el movimiento.<sup>60</sup>

---

<sup>60</sup> Jorge Bravo en el artículo *Nam June Paik (1932-2006), el artista de la comunicación colectiva*. Puede leer el artículo completo: [http://www.esteticas.unam.mx/revista\\_imagenes/rastros/ras\\_june12.html](http://www.esteticas.unam.mx/revista_imagenes/rastros/ras_june12.html)

Así tenemos frases del artista como “The future is now” (el futuro es ahora) que muestran desde una temprana época su afición o incluso predicción de la tecnología como un medio cercano a la vida y nuestra cotidianidad.

En su primera obra satelital *Good Morning Mr. Orwell*<sup>61</sup> (1984) el artista refleja su interés, el cual está influenciado por su época, por actuar desde el interior de las estructuras económicas de la televisión, siendo esta la principal forma para alcanzar a un público de masas, de modo que unificaría el arte y la vida en el plano mediático.

Esta transmisión se llegó a realizar en la víspera de año nuevo y llegó a un público de alrededor de 25 millones de personas. En la transmisión se reunió a diversos artistas, de los cuales podemos rescatar a John Cage, Laurie Anderson, Allen Ginsberg, Merce Cunningham y Peter Gabriel. En tiempo real se reunieron desde diferentes partes del mundo, como San Francisco, Nueva York y París; y por una hora realizaron todo tipo de acciones y performances para un público masivo.

Es relevante mencionar que en ese contexto su afán por experimentar con la televisión no solo fue desde lo material sino también desde la relación de la imagen como medio para la expansión del mensaje.

En la novela “1984” del escritor George Orwell, publicada en 1949, mostraba un mundo gobernado por una sociedad de dictadura tecnológica que reducía el espacio de intimidad, ejerciendo este sistema un programa de control de masas a partir de una voz divina de presión en las personas: la televisión.

---

<sup>61</sup> Se puede ver el video completo <https://www.youtube.com/watch?v=SIQLhyDljtI>





Figura 21. Good Morning Mr.Orwell

De esta manera, la lectura de la predicción en la obra de Orwell, sobre una sociedad vigilada y observada por un gobierno de totalitarismo tecnológico, fue de gran impacto para muchos artistas quienes formaron una postura crítica hacia la televisión.

En la novela de Orwell la “policía del pensamiento” es un sistema de seguridad que permite el control completo, a través de ritmos causados por repetidas frecuencias en la televisión. Esta forma de control a través del televisor, Orwell lo asignó como modelo militar<sup>62</sup>

En *Good Morning, Mr. Orwell*, Paik abre un punto de reflexión sobre la televisión y casi como respuesta ante la mirada negativa de Orwell, revela un espacio potencialmente atractivo en el arte para formar un discurso, ya sea crítico o experimental, a través de características como la brecha del espacio y tiempo, así como la conexión y reducción de distancias.

Algunos acontecimientos en *Good Morning, Mr. Orwell* como el video de la coreografía de Merce Cunningham con la música de Astor Piazzola mientras proyecta un texto de Orwell o la performance de Joseph Beuys desde París a la que yuxtapone la lectura del poeta Allen Ginsberg de Nueva York a modo de sinfonía

<sup>62</sup> George Orwell, 1984, op.cit., p.9.

entre lo visual y auditivo en tiempo real, conviven en una integración histórica para el arte donde la tecnología toma un rol imprescindible en la creación.

Tenemos la inmediatez, la yuxtaposición y la simultaneidad de las imágenes que se contraponen a una secuencia lineal, elevando el medio del satélite a la idea de “aldea global” del discurso de McLuhan, que consiste en una comunicación de conciencia colectiva que está dentro de un tiempo universal<sup>63</sup>. Permitir al espectador la experiencia de la transmisión en vivo fue el acercamiento preciso para que más artistas encontraran en la tecnología, así como el video, la herramienta precisa para una revolución en el campo artístico.

Paik reconoce en el video una nueva herramienta de experimentación integral en el que se ve, se oye, se siente, se percibe y se reflexiona desde un punto universal. *Electronic superhighway: continental U.S., Alaska, Hawaii* de 1995 así como *Megatron / Matrix* conocidos por su magnitud de muro de videos masivos reflejan el interés del artista por acaparar de alguna manera el espacio o el territorio, en especial la obra *Electronic Superhighway: continental U.S., Alaska, Hawaii* que a pesar de su gran tamaño, que consta de cincuenta y un canales de videoinstalación electrónica cerrada, se acerca a una visión terrestre a través de la tecnología, lo que propone la posibilidad de recorrer lugares por medio de las imágenes. La obra delimita los estados de Estados Unidos con luces neones, que entre su brillo y el recorrido de los videos simultáneamente funcionando, ocasionan una “sobrecarga de información”.<sup>64</sup>

---

<sup>63</sup> Juan José Guido en su trabajo *Nam June Paik*, en el capítulo “En la cabeza del genio” del subtema “De Buda a McLuhan” (pp.10-11). Puede leerlo completo: [https://nanopdf.com/download/nam-june-paik-wordpresscom\\_pdf](https://nanopdf.com/download/nam-june-paik-wordpresscom_pdf)

<sup>64</sup> Puede leer la información: <https://www.khanacademy.org/humanities/ap-art-history/global-contemporary-apah/20th-century-apah/a/paik-electronic-superhighway>



Figura 22. Megatron/ Matrix

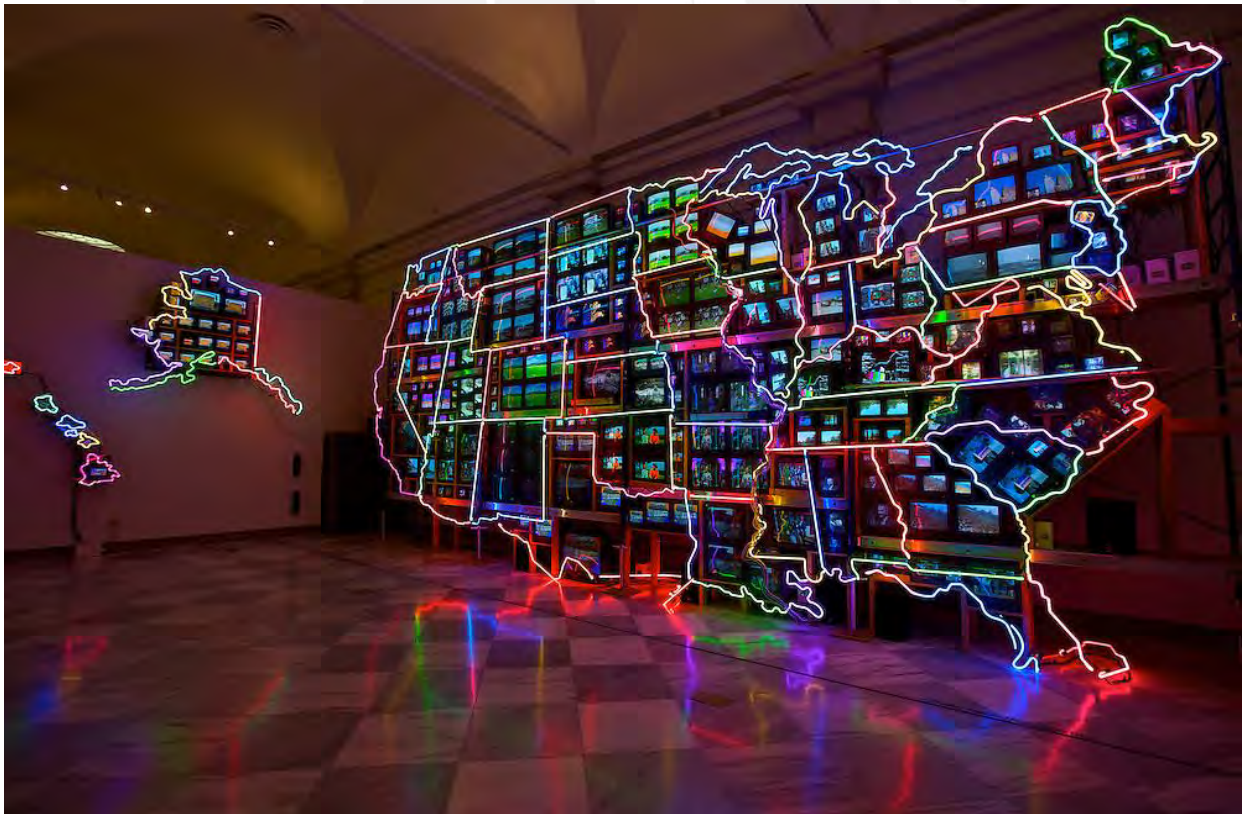


Figura 23. Electronic Superhighway

Paik fue un artista que supo identificar la influencia de la tecnología y cómo esta impacta en la cultura y en los territorios; el punto de encuentro incluso del espectador ante la video-instalación ilustra el mundo en el que Paik, a modo de predicción, expone el uso mediático de la televisión hacia la vida del ser humano. En la misma entrevista concedida a Baumgärtel, el artista mencionó: “La Internet es muy importante para el arte. Hay un nuevo videoarte en la Internet. Las diferentes formas de arte están mezclándose: vídeo y literatura, gráficos y música. La Internet hace posible una nueva forma de arte: el net art”<sup>65</sup>

El trabajo de Paik nos revela un mundo tanto imaginario como creativo que conversa directamente con la corriente burlona y provocativa de Fluxus. La importancia de este artista nos muestra que su crítica va más allá del aspecto negativo, que en su contexto sentenciaba a los medios de masas, en especial la televisión. En cambio, Paik utilizaba este medio para transformarla, trascenderla, regenerarla y proponer nuevas formas de relacionarse con la nueva tecnología.

Considero que observar la obra de Paik resulta un ejemplo ilustrativo, no solo por la influencia de su contexto proveniente de las vanguardias de la primera mitad del siglo XX, sino que nos permite conocer la relación con su primer acercamiento tecnológico hacia la experimentación. Paik fue la primera persona en entrar a un mundo donde no había mucha información al respecto y a la vez fue ese desconocimiento lo que permitió su búsqueda y fascinación para manejar este lenguaje tecnológico.

Sin duda, Paik nos desafía a pensar en la relación del medio tecnológico como una forma de hacer media, como lo mencionó McLuhan, autor que influenció en la contracultura y en especial a los video artistas de esa época. Paik llegó a plantear toda suerte de hipótesis para el futuro. El videoarte nace a partir de Paik en su instinto por utilizar la crítica bajo un punto de vista irónico y lúdico, de forma que hoy

---

<sup>65</sup> Jorge Bravo en el artículo *Rastros y efectos: Nam June Paik (1932-2006), el artista de la comunicación colectiva*. Puede leer el artículo completo: [http://www.esteticas.unam.mx/revista\\_imagenes/rastros/ras\\_june12.html](http://www.esteticas.unam.mx/revista_imagenes/rastros/ras_june12.html)

en día ha abierto un campo amplio sobre la influencia de la tecnología y el video en la cotidianidad.

### 2.2.1. Espacio inmersivo: la imagen femenina en el videoarte

A inicio de los 70 el contexto de importantes sucesos como movimientos estudiantiles, protestas frente a las guerras, el movimiento de liberación de la América negra, el feminismo y la revolución sexual se instauraban en la exploración de la primera fase del videoarte. La crítica social acompañada del elemento de comunicación de masas como la televisión, el cine y la radio fue imprescindible para esta generación de artistas que vieron en estas nuevas herramientas una forma de creación a modo de objeto técnico de producciones mediáticas.

Crítica experimental e idealismo social fueron temas centrales en diversos discursos de la época y el video seguía abarcando diferentes prácticas como el arte conceptual, body art, land art y arte de acción que fluctuaban en tensión con los debates de la concepción del tiempo, del espacio y del cuerpo como materia artística<sup>66</sup>.

Como ya hemos tocado en los anteriores capítulos, a finales de los 50 el cuerpo en el campo artístico toma un rol importante con el performance, siendo esta práctica coherente como discurso crítico ante la mercantilización del objeto artístico. Fue a partir de los años 60 que diversos grupos encuentran en el arte una forma de lucha, este fue el caso del feminismo.

Muchas mujeres partieron del recurso del dolor y del sufrimiento corporal como discurso que confronta la violencia y represión que se ejercía en la sociedad; así como en los medios que también aportaban a la idea de la mujer sexualizada y catalogada como inferior. Pese a ello la evolución de la tecnología captó mucho la atención desde la parte experimental para las siguientes artistas feministas que utilizaron el video como un medio técnico que construye la imagen femenina desde

---

<sup>66</sup> Sylvia Martin en su libro *Videoarte*, en el capítulo "Imágenes en movimiento" (pp.13-19).

una perspectiva más lúdica, absurda y crítica. En especial hablamos de la video artista Pipilotti Rist.

Elisabeth Charlotte Rist nace en 1962 en Grabs, Sankt Gallen, Suiza. Terminando sus estudios en Artes Aplicadas en Viena y tras complementar su formación en ilustración, fotografía, publicidad y animación en la Escuela de Diseño de Basilea (Suiza) da a conocer sus primeros acercamientos en el mundo pop y de videoclip de la época. Empezó creando algunos videos para bandas musicales, por ello pudo experimentar con la edición en el video enfocándose en los colores, el sonido y las velocidades, lo que serían características determinantes para sus futuras obras<sup>67</sup>.

Desde pequeña, sus familiares la apodaron "Lotti" y fue en homenaje a la heroína infantil Pippi Langstrump creada por la escritora Astrid Lindgren que adoptó ese seudónimo. El personaje era una niña de cabello rojo con pecas curiosa, imaginativa y rebelde que no se conformaba con nada; el discurso que la artista proponía ahondaba esa misma línea de un espíritu crítico y burlón; para Rist encarna el ícono de la infancia para pronto trabajar a partir de imágenes con intensidad de color y música pegajosa para hablar de la sexualidad y el cuerpo femenino que inconscientemente está unido a las imágenes estereotipadas que la sociedad muestra en los medios.

Los videos de Pipilotti Rist nacen en los años de 1980-1990, en un contexto donde ya estaban en la tercera ola feminista y a partir de ello existió un retorno a lo performativo en el campo del videoarte. Alejada, como ya lo mencionamos, de la cuestión del dolor y el sufrimiento, Rist utiliza una postura más esperanzadora, compleja y abstracta.

Uno de sus primeros trabajos *I'm not the girl who misses much* (No soy la chica que se pierde demasiadas cosas)<sup>68</sup> de 1986 toma el papel del performer frente a la cámara bailando con un vestido negro, con el pecho descubierto y los labios rojos mientras repite las palabras de la canción *Happiness is a warm gun* (la felicidad es

---

<sup>67</sup> Ana Ferrer Sánchez en su libro *Uso del cuerpo en el videoarte y la performance realizado por mujeres*, en su capítulo VI "Pipilotti Rist. Evocación de la imagen femenina" (pp.297-335).

<sup>68</sup> Puede ver el video completo: <https://www.youtube.com/watch?v=hjvWXiUp1hl>

un arma caliente) de The Beatles. Siendo este video parte de sus inicios se puede ver reflejado, desde temprana edad, su afán por la edición del video y la manipulación de la velocidad que crean una característica de obsesión y agotamiento.



Figura 24. I'm not the girl who misses much

La búsqueda de Rist por incomodar al espectador en sus videos parte del concepto de histeria que antes era atribuido a la mujer, por lo que a través de los movimientos acelerados y el ritmo frenético de sus narraciones ilustra el efecto de catarsis, el sentido de una mujer incomprendida, confrontativa y delirante.

En *Be nice to me*<sup>69</sup> en 2004 con el mismo sentido peculiar sobre una carga extraña y sensual vemos a la artista frente a la cámara maquillada con los labios rojos, uno de los varios elementos que utiliza para hablar sobre la feminidad, y su cara estampada al vidrio que aún aplastada logra moverla como si tratara de salir del objeto que interrumpe su paso. Es relevante esta obra pues nos habla de su interés por quebrar la dimensión que encierra la imagen, la pantalla o el plano, lo que construye un conflicto de su propia dimensión encerrada.

---

<sup>69</sup> Puede ver el video completo: [https://www.youtube.com/watch?v=nYDh\\_D1G0hU](https://www.youtube.com/watch?v=nYDh_D1G0hU)

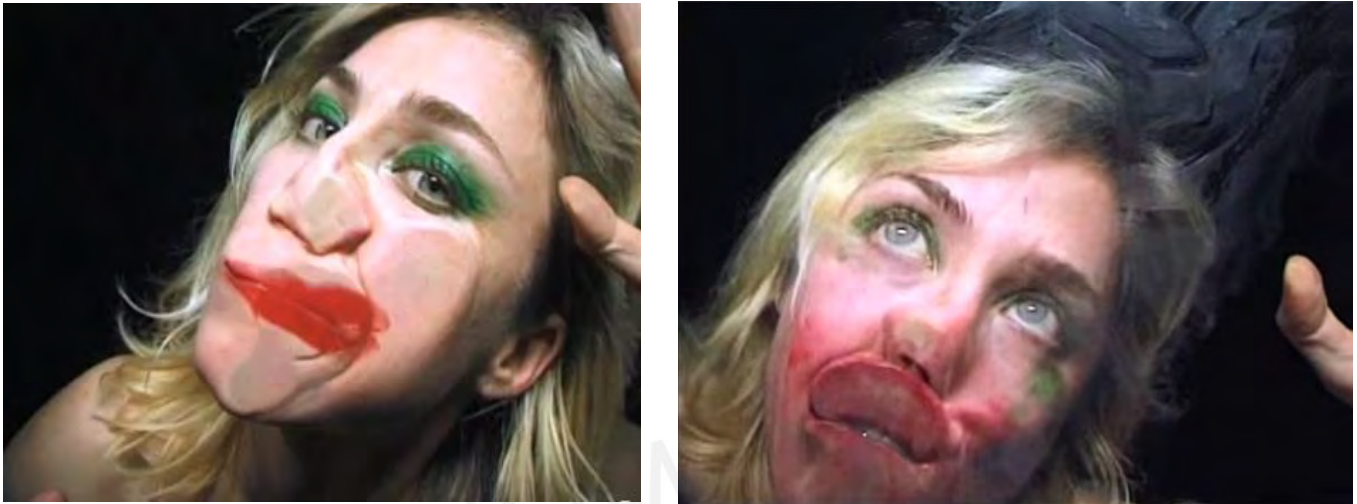


Figura 25. Be nice to me

La imagen femenina para Rist es sumamente importante. Vemos sutiles símbolos que se entremezclan en todo su lenguaje abstracto como el fuerte maquillaje, los tacos, la flor, el color rojo como símbolo de la menstruación y sobre todo la naturaleza asociada a su propio cuerpo orgánico y desnudo. Estos recursos previamente enumerados, exponen la imagen de lo femenino a partir de símbolos que, en la sociedad, son vistos como objetos incómodos que deben permanecer ocultos. Rist los reivindica y los expone como bellos y coloridos.

Posteriormente, los videos de Rist tomaron una escena y dimensión significativa para lograr la experiencia de sentir que la imagen traspasa la pantalla. Los avances tecnológicos se volvieron más sofisticados, de modo que los videos de Rist tuvieron mayor calidad logrando ese salir de la pantalla que en *Be nice to me* intenta con mucho ímpetu y obsesión.

Sus videoinstalaciones partieron de la intención por envolver al espectador en este mundo extraño, colorido y placentero que parte de la estética de arte popular en su contexto. De este modo, videoinstalaciones como *Sip my ocean*<sup>70</sup> de 1996, la artista utiliza los medios audiovisuales para rodear al espectador en su total corporeidad, frente a la gran pantalla doblada en dos haciendo el efecto de reflejo la

---

<sup>70</sup> Puede ver parte del video: <https://www.youtube.com/watch?v=4BUECR6Z7WA>



videoinstalación permitía incluso conducir el diseño del espacio y la postura sobre cómo quería Rist que el espectador vea su videoarte. De esta manera invitaba al público, por medio de una alfombra y almohadas, a recibir una experiencia confortante y relajante.



Figura 26. Sip my ocean

Lo mismo sucede con la videoinstalación *Gravity Be My Friend* de 2007 producida exclusivamente para Magasin III, que ofrece una experiencia inmersiva a partir del trabajo en conjunto de la calidad de la imagen, la edición, la disposición del video en el espacio y, como ya mencionamos, en *Sip my ocean* el tratamiento del diseño de la postura en que Rist propone que el espectador perciba su obra.



Figura 27. Gravity, Be My Friend

Las grandes posibilidades a partir del diseño del espacio son infinitas. En esta videoinstalación en especial, Rist coloca un espacio amoblado que invita, a través de su forma a mirar el video, que son pantallas grandes curvadas, boca arriba creando una atmosfera envolvente y así acapara la atención de los sentidos como la visión, la audición y el tacto<sup>71</sup>.

La inmersión al mundo onírico de Pipilotti Rist pone en cuestión la importancia de la imagen, del entorno y de su diseño espacial-temporal que permite abrir una ventana hacia su propio mundo. Mucha de su obra consta del placer de los sentidos logrando que el público salga de sus videoinstalaciones con la sensación de haber estado en un sueño.

Es relevante la aparición de Pipilotti Rist por su capacidad de expandir los límites del video; la influencia del artista Nam June Paik, que ya hemos desarrollado, fue decisiva para su trabajo como el valor de la experimentación y el juego que logra un mayor impacto. Sumergirse en las videoinstalaciones de Rist es reconocer su brillante facultad para lograr esa inmersión completa a través de la imagen y el

---

<sup>71</sup> Puede ver video para más información: <https://www.youtube.com/watch?v=VjmmAzS63H8>

entorno muy bien trabajado, al igual que el manejo técnico, ya sea de forma casera, cuando al principio desarrollaba sus videos.

A pesar de la influencia feminista de la época, Rist fue muchas veces criticada como video-artista feminista, ya que su obra fue evolucionando hasta tocar el tema femenino desde un punto más liviano con lo abstracto y fantasioso, dejando atrás actos explícitos, crudos y violentos.

Sin embargo, Rist nos muestra una actitud más reflexiva, autobiográfica y extraña, que a partir de una mirada sutil confronta la concepción de la imagen femenina ya instaurada mediante la publicidad, el mercado y la televisión, un campo que ella conoce bien por su formación y que pretende exponer volteando la escena a partir del mismo medio audiovisual de consumo de donde salió.

#### 2.2.2. Cine onírico

Como ya hemos mencionado, la importancia del movimiento Fluxus en los años 70 fue crucial para la experimentación en distintos campos como la danza, la música, el teatro, el cine y la literatura.

El cine fue una gran influencia en el videoarte, en el contexto de los años 60 y 70 la crítica hacia la televisión y el cine, como medios de consumo, fue el punto de partida para hablar de propuestas subversivas acompañadas de muchas problemáticas sociales que, a través de los medios, se hacía evidente, como el feminismo que inspiró la obra de Pipitotti Rist.

En los 90 la tematización del cine, como los íconos de Hollywood, el ambiente (pantalla grande y cuarto oscuro) e incluso su distribución, fue tema de discurso en propuestas artísticas que deconstruían estos códigos del cine para una mayor flexibilidad y libertad.

Las videoinstalaciones son un ejemplo que recogen características en relación a los filmes cinematográficos como la espacialidad que consta de la experiencia inmersiva para una mayor concentración y consumo de la imagen en el espectador.

Es así que nace un quiebre en el campo artístico para hablar de una especie de híbrido entre el cine y el video, dando pie al denominado *cine expandido*<sup>72</sup>

A través de la versatilidad que ofrece el video cimentado en lo cinematográfico, es preciso no solo mencionar el aspecto formal de la técnica y características que constituyen la experiencia del cine, sino también el aporte de las declaraciones artísticas a lo largo de la historia del arte y cómo estas propuestas conceptuales enriquecieron en los filmes de muchos directores de cine.

La imagen onírica fue un elemento clave en el movimiento surrealista gracias a la grande influencia de los escritos del psicoanálisis de Freud en su contexto, y por el periodo de guerras que sufría la humanidad (primera y segunda guerra mundial). Es imprescindible mencionar que la imagen surrealista dejó de ser solo un campo cerrado para la cultura y el arte, para luego formar parte de una actitud amplia frente a la vida y la existencia humana. El cine no fue ajeno a la postura del manifiesto surrealista que abogaba por la imaginación, la locura y los sueños<sup>73</sup> como esencial para hablar de una promesa genuina sobre el espíritu de libertad que trasciende el plano real hacia uno más elevado.

Uno de los exponentes más reconocidos del cine surreal es David Lynch, caracterizado por sus cortos y películas extrañas, carentes de una clara narración. Crea historias que ahondan en lo absurdo, por lo que ocasionan en el espectador una gran sensación de desconcierto o confusión.

David Lynch nació el 20 de enero de 1946 en Montana, Estados Unidos. Desde su infancia ya mostraba interés por el arte, es así que en 1966 viaja a Filadelfia para estudiar en una academia de Bellas Artes donde comienza a sentir gran fascinación por el cine, ganando así sus primeros premios de cortometrajes. Lynch capturó perfectamente la esencia del surrealismo y parte del dadaísmo que influenciaron en toda su obra, creando una cierta incomodidad o extrañeza en sus videos, que va

---

<sup>72</sup> Abarca diversos aspectos del cine hacia lo artístico como: el videoarte, arte computacional, holografía, efectos especiales, etc.

<sup>73</sup> Juan Martínez Villegas en su tesis *doctoral Videoarte expandido, espacio de confluencia entre la cinematografía y la escultura*, en el capítulo III "Onirismo, apropiaciones y evocaciones en la imagen videoartística" (pp.188-194).

entre lo cotidiano y lo onírico. Mediante símbolos y códigos crea ambientes con una carga siniestra que pone en tensión la historia a través de características como el deseo, la locura y la transgresión de la norma.

La película *Rabbits*<sup>74</sup> de 2002 separada por 9 partes recrea un escenario aludido al género sitcom (comedia) donde tres conejos con posturas y acciones humanas entablan su propio lenguaje.



Figura 28. Rabbits

Jane, Jack y Suzie son los nombres de los personajes que actúan en el escenario, este se asemeja a un set de televisión y el ambiente refuerza la idea de la industria televisiva por medio de la aparición del sonido de una audiencia, que cada cierto tiempo, emite aleatoriamente risas pregrabadas y sonidos de aplausos cuando un personaje entra en escena. Claramente el ambiente alude a los programas cómicos de televisión. A diferencia de una réplica exacta, David Lynch utiliza esos elementos para contar una historia extraña, complicada de descifrar, que se ve reflejada cuando los conejos sueltan oraciones sin ningún hilo coherente en su conversación,

---

<sup>74</sup> Se puede ver el video completo: <https://www.youtube.com/watch?v=UamdEY8LBIU&t=307s>

por ello el espectador funciona como un agente activo que busca descifrar el enigma.

Lynch no solo es conocido por crear estos escenarios incoherentes ocasionando un cuestionamiento profundo sobre el humano, también refuerza la idea de un final abierto, esto repercute nuevamente en el espectador que participa activamente en la creación de un final propio.<sup>75</sup>

Una de las series más conocidas de David Lynch es *Twin Peaks* que creó en conjunto con Mark Frost. La serie se sitúa en un pueblo llamado con el mismo nombre y donde pasan cosas muy extrañas alrededor de una investigación sobre un asesinato. Tiene como personaje principal a un agente del F.B.I. Dale Cooper enviado a resolver el asesinato; sin embargo, mientras más se entra a la historia más incomprensible es. Existen dos mundos en la serie que se desarrollan paralelamente y un salón rojo donde una extraña forma de ramificación se manifiesta en un cerebro que habla.

Las metáforas que recoge Lynch refuerzan la carga onírica expuesta en representaciones sobre estados psicológicos recurrentes que quiebran la imagen de la realidad, una línea difusa de estado transitorio entre sueño y vigilia. Lynch juega con nuestra percepción desestabilizando el espacio-tiempo en sus videos, logrando revelar una gran capacidad por crear entornos que se asemejen a la esencia del surrealismo.

---

<sup>75</sup> Puede leer información:

[http://dehesa.unex.es/bitstream/10662/6545/1/TFGUEx\\_2017\\_Gonzalez\\_Albalate.pdf](http://dehesa.unex.es/bitstream/10662/6545/1/TFGUEx_2017_Gonzalez_Albalate.pdf)



Figura 29. Twin Peaks

David Lynch no solo es importante por ser un ícono en el cine surrealista, sino que a su vez refleja discursos de movimientos artísticos que aún siguen vivos y que capturaron a la industria cinematográfica, por lo que hoy en día es usual ver esta estética en películas de género thriller psicológico o terror.

Recordamos con Lynch las primeras incursiones en el cine por parte de Luis Buñuel y Dalí en *Un perro de andaluz de 1929*, e imaginamos la importancia del discurso de lo absurdo que se ha llevado a cabo desde ese entonces y que Lynch mantiene muy presente en su obra como punto clave para crear sus escenarios. Este recurso de lo absurdo toma relevancia en este trabajo que constantemente está en la búsqueda de lo irracional, como un factor decisivo que aporta en la revelación de una cuestión rutinaria que permanece oculta (que no se logra ver a simple vista).

El cine de David Lynch está cargado de un sinnúmero de metáforas que aluden a imágenes que a simple vista no tienen sentido, pero en un mundo imaginario que el director nos muestra abre una ventana hacia un plano ficticio en que el sinsentido tiene su propio sentido. De este modo, el uso de la metáfora como herramienta discursiva tiene un gran protagonismo en el campo artístico y, como hemos visto en los anteriores capítulos, acompañado a la historia del arte, en específico cuando el arte conceptual toma relevancia en la idea (una cuestión abstracta).

En esta tesis es imprescindible rescatar el trabajo del director de cine David Lynch, ya que refuerza la gran capacidad que tiene el arte por ser un medio que invita a la reflexión, ya sea a través de la crítica, como lo hicieron diferentes movimientos a través del performance, la acción y el arte conceptual o por medio de escenarios oníricos y monumentales como lo hemos notado en artistas que utilizan la tecnología para crear espacios inmersivos y fantásticos como Nam June Paik o Pipilotti Rist. El cine no fue la excepción para apropiarse de este movimiento que se expandió hasta lograr ser una tendencia y que mantiene hoy en día un legado que inspira a futuras generaciones tanto de artistas como de cineastas.

### 2.2.3. Discurso crítico en la animación

En el transcurso del desarrollo de la tecnología, el aporte a la industria audiovisual como la calidad de las imágenes, ayudó a representar por medio de diversas técnicas la idea más fiel al concepto en la narración, de tal manera que el espectador pueda incorporar todos sus sentidos a favor de una atención completa.

La animación apareció cuando ya se experimentaba con la imagen en el cine; sin embargo, se diferencia de lo cinematográfico porque su producción nace a partir de dibujos estáticos que en la unión de diversas poses logra el movimiento, y así el resultado es una secuencia de imágenes que dan continuidad en una escena.

Los primeros comienzos de la animación surgieron desde Disney, reconocemos a Mickey Mouse y el primer trabajo de animación a partir de esta técnica donde diversos dibujantes colaboraron, por lo que hoy conocemos como animación 2D y que gracias a la tecnología se puede hablar de la animación 3D por ordenador. El



primer largometraje hecho por computadora es la famosa película Toy Story de 1995 que abrió un gran panorama en las producciones de animación digital en el cine para empresas como Pixar y DreamWorks.<sup>76</sup>

Dejando de lado la animación que caracteriza personajes e historias animadas de televisión o de una vertiente más caricaturesca como la de Disney, existe otro rumbo que pretende ir hacia lo artístico, experimental y reflexivo a diferencia del mundo del entretenimiento.

Si nos colocamos en esta nueva área de exploración, tanto de la técnica como del discurso, podremos ampliar el panorama con animadores que mezclan personajes de caricatura y un discurso que invite a meditar sobre problemáticas actuales.

Steve Cutts combina la técnica tradicional y la de computadora creando un lenguaje propio y único que aporta a su potente discurso de crítica social. Su obra está inspirada en iconos de caricaturas como las de Max Fleischer, dibujante estadounidense de personajes como Betty Boop o Koko el payaso, para manipular la carga humorística y adaptarla a un nuevo concepto.

Steve Cutts es un ilustrador y animador residente en Reino Unido, su trabajo aborda temas en relación a la crítica capitalista, las problemáticas en torno a la sociedad consumista, la falta de empatía y el papel del hombre en la destrucción del planeta; Cutts nos confronta, por medio de diversos escenarios, a reflexionar sobre la parte más oscura de la condición humana que se revela en un escenario irónico, metafórico, con una fuerte carga crítica hacia la sociedad en la que vivimos.

Las animaciones de Cutts siempre han sido motivo para cuestionamientos acerca de la deshumanización a través del tiempo, inscrita en una sociedad que refuerza la idea de eficiencia, exigencia e innovación tecnológica como imagen de

---

<sup>76</sup> Ensayo sobre la imagen. Edición II; Teresa Guillermina Pascual en su publicación "Cuando la animación digital se vuelve un arte" (PP.55-57). Se puede leer el texto de la edición: [https://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/archivos/29\\_libro.pdf](https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/29_libro.pdf)

progreso.<sup>77</sup> En especial, el videoclip que hizo para el artista Moby, *Are you lost in the world like me?*<sup>78</sup> que se estrenó en octubre de 2016.

Este videoclip alude al consumo excesivo de los teléfonos móviles, Cutts nos introduce en la historia inicialmente con el recorrido de un niño caminando por la calle, vemos al personaje principal recorrer el lugar junto a un sinnúmero de personas mirando las pantallas de sus celulares. Cada vez que se entra más en la narración del videoclip, podemos ver escenas sobre la obsesión de la apariencia tanto física como emocional a partir de la dependencia hacia las redes sociales, también la manía del registrar absolutamente todo, desde la fotografía de una comida hasta el suicidio de una chica a causa del ciberbullying<sup>79</sup>.

Las personas recorren las calles sin despegar la vista de sus celulares. El niño resignado a intentar sacarlos de esa adicción se enfrenta a una gran tristeza. La última escena se puede apreciar el recorrido final de las personas hacia un abismo que no ven por estar concentrados en sus teléfonos.

La relevancia del videoclip de Cutts parte tanto por su discurso crítico como también por su capacidad por ilustrar personajes y escenarios, que a través de la música crea un ambiente tenso en relación a la preocupación sobre la imagen tecnológica en nuestra cotidianidad.

Steve Cutts nos confronta también a través de la construcción de metáforas, como el cortometraje *Happiness*<sup>80</sup> estrenado en el 2017, a profundizar un tema tan complejo como la felicidad y su concepción en una sociedad gobernada por la imagen de deseo a través de la publicidad que refleja la sociedad de consumo.

---

<sup>77</sup> Andrés Velayos en su artículo *Steve Cutts, ecologismo y crítica social animada*. Se puede leer el artículo en la web: <https://masquemetrage.com/cortometrajes/steve-cutts-critica-social-ecologismo/>

<sup>78</sup> Se puede ver el video completo: <https://www.youtube.com/watch?v=VASywEuqFd8>

<sup>79</sup> Término que se utiliza para referirse al acoso y maltrato por internet.

<sup>80</sup> Se puede ver el video completo: <https://www.youtube.com/watch?v=e9dZQelULDk>

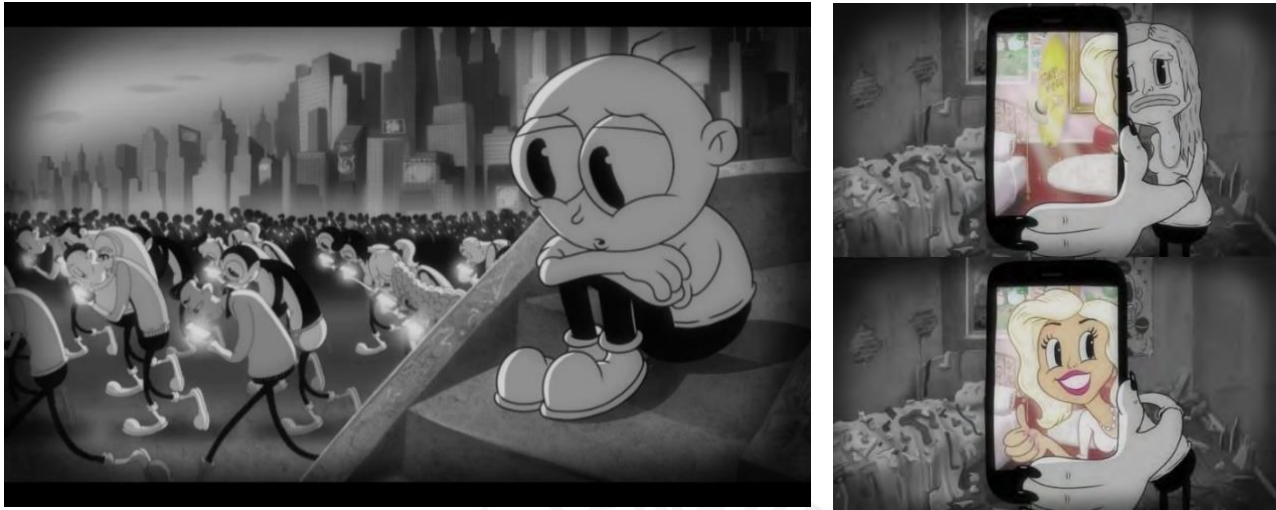


Figura 30. Are you lost in the world like me?

El corto animado tiene relación con la teoría de la carrera de ratas. Esta teoría consiste en que los humanos, reflejados como ratas, emprenden una competencia para alcanzar lo deseado. En este caso Cutts nos cuenta la vida de una rata que se dirige a su trabajo, pero en el camino es seducido por muchos carteles coloridos y llamativos, con muchas flechas a sus alrededores y en medio la palabra "felicidad".

La rata se topa con muchas imágenes en anuncios y letreros sobre la idea de felicidad como las ofertas en Black Friday, un carro, bebidas alcohólicas, estupefacientes y por último un billete. Al final del corto la rata termina de perseguir el billete y cuando finalmente parece que lo alcanza es atrapado por una gran trampa para ratas que lo obliga a permanecer agachado. Acto seguido aparece una computadora por lo que la rata comienza a teclear, y con ello se abre el encuadre hacia un panorama más amplio en que deja ver a muchas ratas, como nuestra rata principal, trabajando, miles de ellas tecleando, atrapadas con la misma trampa.



Figura 31. Happiness

Es interesante como Steve Cutts nos muestra en este cortometraje la idea de felicidad basada en la imagen que el capitalismo y la sociedad de consumo pretenden mostrar, que al final concluye con una cuestión de trabajo, exigencia y competitividad con el fin de llegar al éxito o a un mayor estatus social; sin embargo, la carrera de ratas nunca termina puesto que la felicidad no se completa del todo, es así que el ser humano termina insatisfecho queriendo buscar una nueva fuente de felicidad hacia otro objeto.

El trabajo de Steve Cutts es importante para esta tesis, pues no solo tiene afinidad con temas como la crítica social, capitalista y tecnológica, sino que también produce un escenario de metáforas que nos permite meditar sobre la capacidad del animador por construir un mundo creativo, rebelde y a la vez divertido. Las animaciones que presentamos, *Are you lost in the world like me?* y *Happiness*, son el reflejo de una sociedad la cual podemos identificar como propia.

La forma irónica en que Cutts caracteriza a sus personajes muestra su ímpetu por adaptarlos independientemente a un discurso propio y reflexivo para poder distanciarse del aspecto infantil que usualmente se encuentra en la animación. Como lo hemos mencionado anteriormente, la mirada crítica del arte influyó en lo cinematográfico y a la vez en la animación. La aparición de nuevas tecnologías

tanto para el campo del cine como de la animación fue clave para poder ahondar en la experimentación técnica, como en el caso de Cutts, la animación a partir de efectos de ordenador.

El discurso que revela una sociedad carente de empatía y superficial solo refleja la inquietud de Steve Cutts por el entorno en el que vive. La importancia del contexto en el artista para crear su obra, ha sido una motivación continua desde hace décadas. Cada propuesta es el reflejo de la sociedad que influye en el artista y que pretende revelar frente a diversas manifestaciones como lo hemos visto en el performance, el videoarte, el cine y la animación.

La plasticidad del arte nos permite disfrutar hoy en día de artistas como Steve Cutts, que se enfrenta a la actualidad que afecta y repercute en el accionar de cada persona; la publicidad, la adicción, el exceso de trabajo, el egocentrismo, son solo algunos escenarios de muchos que develan la tensión de la condición del ser humano con sus deseos.

### 2.3. El dibujo

El proceso de dibujar ha estado presente desde siglos en la práctica artística, Immanuel Kant mencionó “La mano es la ventana a la mente” para vincular la inteligencia o virtud de la mano como puente que conecta con las ideas.

La acción de dibujar se relaciona con el descubrimiento de un mundo introspectivo que se logra expresar o develar mediante los trazos que conforman el dibujo, ya sea desde la forma de construcción, en que el dibujo ha sido elemento importante de transformación para la exploración de formas técnicas de realizar un dibujo, o la cuestión discursiva, como las diferentes corrientes artísticas que buscaban romper con la manera representativa para elevarla a una reflexión más trascendental. El dibujo es una herramienta clave para mostrar el nacimiento de los pensamientos, de reflexiones, construcciones técnicas y abstractas que logran tener un lugar en la realidad.<sup>81</sup>

---

<sup>81</sup> Puede leer la información: [https://bdigital.uncu.edu.ar/objetos\\_digitales/3071/morettadibujo2.pdf](https://bdigital.uncu.edu.ar/objetos_digitales/3071/morettadibujo2.pdf)

La cuestión de que la mano piensa en la práctica del dibujo es un interés que ha pasado por corrientes que, alejadas de la representación como en la época del renacimiento, rompen con la línea que antes separaba el concepto abstracto de la destreza de la técnica.

Podemos mencionar algunos movimientos como el impresionismo, expresionismo, cubismo, surrealismo y demás como el inicio de una gran revelación íntima en la importancia del discurso gracias a la fotografía como reemplazo de una intachable imagen de la realidad. Los artistas buscaron en sí mismos un ingrediente que apelara a su sentir y que se diferenciara de lo que podía hacer la cámara fotográfica.

El dibujo es una semilla que da lugar al crecimiento de proyectos más arduos y complejos y a la vez, la misma acción de dibujar puede convertirse en una gran tarea si se desea. La versatilidad del acto de dibujar sobrepasa hoy la línea de la técnica y los artistas exploran con mayor libertad esta herramienta.

Sabiendo esto, veremos para este proyecto diversos artistas que utilizaron el dibujo, lo pusieron en valor y lo presentaron desde diferentes puntos de vista hacia una reflexión íntima y creativa.

### 2.3.1. La resistencia a través del dibujo

Con el arte conceptual surgieron artistas que incorporaban a su práctica diversos recursos plásticos tanto por el avance tecnológico como por la aparición de disciplinas que se integraban para formar un discurso.

El dibujo no era la excepción en cuanto a la reflexión sobre sí misma, ha estado presente tanto por su forma estética o técnica en campos como el diseño, la arquitectura, el arte y la ingeniería. El boceto por ejemplo comprende la capacidad de una primera impresión de estudio y análisis, en cambio el dibujo técnico se caracteriza por una minuciosidad exacta y recta.

Para el arte conceptual, el dibujo hizo un quiebre al igual que la pintura cuando se rompieron los límites de la práctica tradicional para hoy en día pensar en la experiencia física (el performance) como una nueva vertiente que tiene la intención de confrontar lo convencional.

El dibujo como registro de experiencia propicia una serie de reflexiones sobre el rol del cuerpo, su transformación y sus límites. En este campo es fundamental el trabajo de Mathew Barney; si bien ahonda mucho más en temas cinematográficos, escénicos y escultóricos, el recurso del dibujo a favor de su interés por la resistencia física derivó en muchas otras reflexiones significativas.

Mathew Barney nació en San Francisco (California) en 1967 pero pasó gran parte de su infancia y juventud en Boise (Idaho) hasta que ingresó a Yale, lugar donde estudiaría cirugía plástica; también en la universidad estuvo muy interesado en los deportes; logrando así, integrar equipos de lucha y fútbol americano. Sin duda estos pequeños acercamientos hacia el cuerpo, los límites y la disciplina física lograrían ser un punto clave para su posterior trabajo como artista.<sup>82</sup>

A los dos semestres de estudiar medicina cambió su rumbo a las bellas artes, pero el afán por crear arte a partir del cuerpo humano y su estado físico fue imprescindible para lograr obras como *Cycle Cremaster*<sup>83</sup> entre el año 1994 y 2002.

Barney trabajó con diferentes herramientas entre escénicas, plásticas y a la vez se interesó mucho con el dibujo. Estando en la universidad en 1987 trabajó *Drawing Restraint* que hasta hoy en día es un trabajo de su interés. Consiste en intentar dibujar a partir de condicionamientos que ejerzan retención física, esta serie de obras concluyó en videos de él mismo interactuando con objetos como un trampolín, monopatín, ligas y más. Su fascinación por experimentar la sensación de un cuerpo limitado que intenta transgredir esos límites por medio de la resistencia, lo llevó hacia una manera no convencional de dibujar.

---

<sup>82</sup> Puede leer información: <https://www.guggenheim.org/artwork/artist/matthew-barney>

<sup>83</sup> Fundación PROA en su texto *Cremaster cycle de Mathew Barney* en el subtema escrito por Gonzalo de Miceu "Sobre Cremaster Cycle y Drawing Restraint 9 de Matthew Barney. La estructura genérica". Se puede leer el texto en la web: [http://proa.org/documents/CREMASTER\\_PRESSKIT.pdf](http://proa.org/documents/CREMASTER_PRESSKIT.pdf)

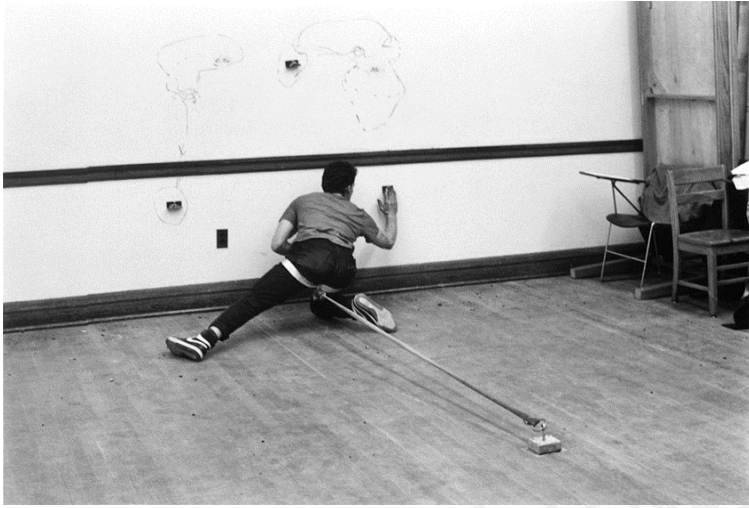


Figura 32. Drawing Restraint

Es preciso mencionar que esta serie de dibujos, en especial, tiene características narrativas que van más allá de la forma estética en cuanto al dibujo o la acción. Primero, podemos entender que el escenario gira en torno a una restricción autoimpuesta por el mismo artista y que la disposición de los objetos que utiliza para entorpecer su objetivo terminan por avalar ese sentido de limitación; en segundo lugar, la finalidad que consiste en llegar a dibujar, se convierte en la imagen de deseo del cuerpo, y en tercer lugar aparece la tensión entre el artista y el dibujo.

Los objetos que utiliza sirven para transformar la sensación del cuerpo; repetidas veces Mathew Barney salta estirándose para lograr su objetivo o intenta con una banda elástica poder llegar. En todos los casos el artista explora la capacidad del cuerpo ante la resistencia y es importante poner en valor el dibujo como el soporte que evidencia dicha tensión.

Es notable esta serie de dibujos restrictivos porque denotan un afán por el cuerpo y su transformación desde una etapa muy temprana del artista, al igual que el dibujo que se caracteriza por hacer tangible una idea inicial. Por ello, lo dibujado toma el papel de registro, a modo de captura fotográfica, el ritmo del ejercicio físico, de la lucha y el deseo final.



Para esta tesis, el trabajo de Barney con el dibujo es fundamental, pues derriba los límites del acto de dibujar convencional. A través de la expresión corporal con el dibujo, Barney deja rastros de su acción en las paredes y techo.

El intento por adaptar el dibujo a estas prácticas de acción le da otra carga e importancia en su contenido. Los trazos dibujados son el reflejo de un discurso expresivo, así como cuando Pollock rompió esquemas en la pintura con los drippings en la pintura de acción. Tanto el formato del papel como la forma en que se pintaba, cambió la percepción del espectador a favor de una experiencia inmersiva, por medio de la expresión y monumentalidad.

Es ingenioso y relevante el tema de la disciplina en Mathew Barney pues logra un mecanismo, mediante un tercero que son los objetos, de contrarrestar la intención así prime la dificultad, el cansancio y la resistencia. Temas como la búsqueda de la finalidad absurda incorporada en el dibujo sirvieron para apoyar principios básicos en esta tesis.

La importancia del dibujo en el arte refleja con Mathew Barney su disposición a favor de la construcción de un discurso por medio de la expresividad como lo es la acción y nos permite repensar la ruptura del rol corporal del dibujante ante la disposición completa del cuerpo para sobrepasar los límites.

### 2.3.2. La percepción del cuerpo en el dibujo

El rol del cuerpo en el arte ha sido fundamental desde la importante revelación del performance en el campo artístico, con el tiempo tal impacto se convirtió en tendencia, influencia y guía para artistas performativos en el arte contemporáneo. Frente al crecimiento tecnológico la preocupación por el cuerpo, así como la construcción sensorial que permite estar inmersos en el internet, fue clave para hablar de la cuestión física tan poco promovida en la experiencia virtual (el estar sentado frente de una computadora).

Hemos visto que la atracción por el cuerpo fue un instrumento clave en el nacimiento de muchos artistas como Mathew Barney, que hemos desarrollado en el capítulo anterior, y la relación del cuerpo en su discurso de resistencia y disciplina física. El

dibujo a la par en la creciente búsqueda del movimiento corporal en el performance, tuvo lugar como forma de expresión. Muchos artistas utilizaron el dibujo para contar historias desde su experiencia personal e íntima, en muchas ocasiones biográfica, que sirve como punto inicial para marcar el proceso de su obra.

El arte que se relaciona con la biografía del artista permite mostrar, a través de una ventana que abre solo el artista, su vivencia, crianza e incluso momentos importantes que repercuten en la historia biográfica con el fin de reflexionar sobre ello. El dibujo en esta rama sirvió como herramienta para una vía de escape en formatos íntimos como diarios, procesos en borrador hasta llegar a propuestas expresivas que aportan en la construcción mecánica de objetos como lo fue en especial para la artista Rebecca Horn que desde su experiencia personal utilizó el dibujo como medio expresivo para el aporte de su búsqueda narrativa de la sensorialidad del cuerpo.

La artista nació en Alemania en 1944. Estudiando en la academia de Bellas Artes en Hamburgo a sus 20 años sufrió de envenenamiento pulmonar a causa del descuido con el trabajo en fibra de vidrio, lo que ocasionó un daño severo en sus pulmones y que la obligó a permanecer en reposo durante un año.

Es importante este suceso biográfico pues cambió la perspectiva de la artista en su vida y a la vez influyó en su posterior obra. Al estar en cama durante mucho tiempo Rebecca Horn empezó a utilizar materiales suaves y cotidianos, con los que pudiera manipular sin esfuerzo físico. El dibujo fue una herramienta importante que la acompañó en su proceso artístico.

Con respecto al dibujo, su interés por la expresión en este medio la llevó a crear objetos como *Pencil Mask* de 1972, con el afán de construir una dimensión tridimensional de su propio rostro esta máscara permitió que la artista impregnara en el papel el movimiento y la sensación a través de puntos específicos en que los lápices están atados<sup>84</sup>. En sus inicios la artista jugaba con la idea de la extensión

---

<sup>84</sup> Carlos Trilnick en su nota "Rebecca Horn". Puede leer el texto: <https://proyectoidis.org/rebecca-horn>

del cuerpo y su modificación a través de objetos que ella misma creaba, una gran variedad de objetos que permanecían entre la línea escultórica y performativa.

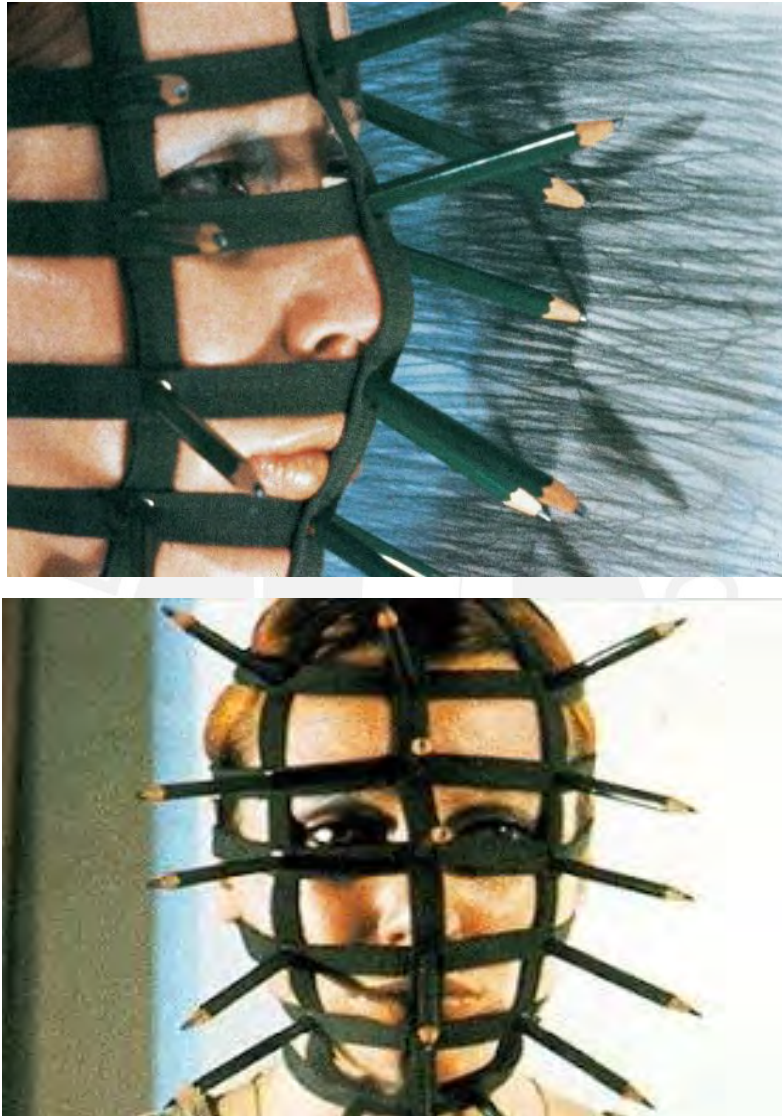


Figura 33. Pencil Mask

Poder dibujar le permitió sobrevivir ante el aislamiento impuesto; a través de apuntes y bocetos iniciales, de forma constructiva nacían trabajos que provienen de una creación sensible y expresiva que contradicen una experiencia vivencial de una enfermedad que reprime y encierra.

*Finger Gloves* fue otra performance que sigue la exploración del cuerpo como es el caso la extensión de los dedos de las manos a partir de prótesis construidas de madera balsa con tela negra. El recorrido de esta experiencia tocando ambas paredes parte de un interés de proyección sensorial del cuerpo y la extensión del mismo en el espacio.

Rebecca Horn es conocida por sus performances con una narrativa poética entre su obsesión en la figura y los objetos. Parte de la sensación de abrir las alas y extenderse al mundo, luego de estar apartada de todo durante mucho tiempo.

Esta necesidad física e ingeniosa de abordar sus performances son posibles gracias a los bocetos que tienen la característica de ser rápidos, directos y eficaces en cuanto al panorama general de la idea.<sup>85</sup>

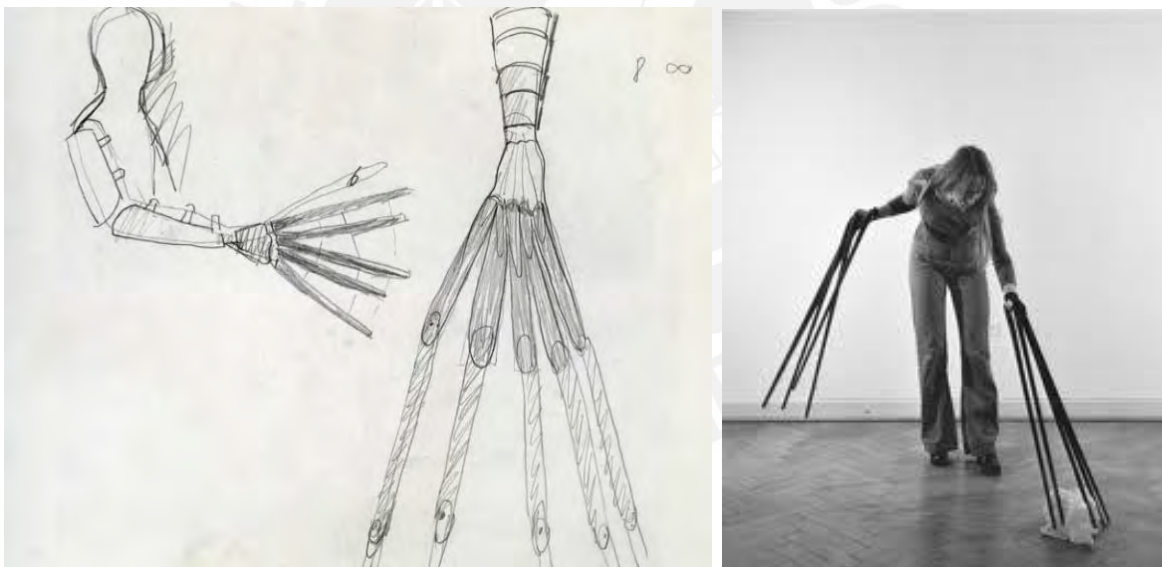


Figura 34. Finger gloves

Aparecen en la mayoría de los proyectos de Rebecca Horn una innumerable cantidad de dibujos que acompañan cada obra y nacen del interés de la artista en

---

<sup>85</sup> Galerie Thomas Schulte en su cuadernillo "Rebecca Horn introduction of Works". Puede leer el texto: [https://www.galeriethomasschulte.de/wp-content/uploads/2020/03/REBECCA-HORN\\_PORTFOLIO.pdf](https://www.galeriethomasschulte.de/wp-content/uploads/2020/03/REBECCA-HORN_PORTFOLIO.pdf)

la mecanización del cuerpo, a la vez, estos dibujos tienen la esencia de ser hechos con la finalidad de resolver el problema maquinal del objeto.

Rebecca Horn pasó posteriormente a trabajar en instalaciones donde sus objetos ya no necesitarían de ella para poder tener un espacio y un lugar. Por el año 1986 comenzó a explorar con aparatos cinéticos que programaba para que pudieran arrojar pintura y recubrir así zonas específicas en sus instalaciones, unos de sus trabajos relativamente recientes fueron en el 2014 con su obra *Flying Books under Black Rain Painting* donde un mecanismo instalado como un brazo rociador mancha, a modo de lluvia de pintura negra, toda la pared<sup>86</sup>.



Figura 35. Flying Books under Black Rain Painting

Las exploraciones tanto físicas como mecánicas que se manifiestan en abstracciones gestuales de la pintura y el dibujo solo muestran el impacto y la repercusión del hecho biográfico en que la vulnerabilidad del cuerpo es frágil y mecanizado en la experiencia subjetiva que tuvo la artista con su cuerpo.

La importancia de rescatar el trabajo de Rebecca Horn se da por su capacidad sensible de trabajo tanto con los objetos como con el dibujo. La artista nos evidencia

---

<sup>86</sup> Lynette Roth en su artículo "The (In)Animate World of Rebecca Horn". Puede leer el texto: <https://flash---art.com/article/the-inanimate-world-of-rebecca-horn/>

un discurso íntimo donde el dibujo es parte de esa relación personal que tiene como característica el carácter intuitivo y creativo.

El valor del dibujo que la artista utilizó para su discurso poético así sea expresivo, experimental o técnico, logró sacarlo de sí misma hacia los demás, hacia el exterior como una suerte de necesidad propia por comunicar. Ante este proceso, el dibujo y su importancia se originan de la intención de poder *ver lo oculto*; el proceso creativo que muchas veces ha estado escondido.

Este interés y reflexión ha sido un gran motor para hoy en día hablar de muchos trabajos procesuales y biográficos en el arte contemporáneo, en que el mundo de las ideas y conceptos del proceso prevalecen ante lo objetual, revelando un mundo donde el dibujo es clave para ello.

### 2.3.3. El dibujo: acto creativo

El dibujar para muchos artistas es una práctica que explora el amplio campo de la imaginación, el discurso sobre la reflexión del dibujo y su dimensión comprende un mundo íntimo que va de la mano con la intuición y la creatividad para luego mostrarse con relación al “otro” (el espectador).

Para la artista Rita Ponce de León, el dibujo es un elemento crucial en su proceso creativo que le permite explayarse a favor de su imaginación y reflexión a partir de experiencias tanto personales como colectivas. La artista nace en Lima (Perú) en 1982, estudió en la Facultad de Arte de la Pontificia Universidad Católica del Perú para luego trasladarse a México y estudiar en la Escuela Nacional de Pintura, Escultura y Grabado “La Esmeralda”.<sup>87</sup>

Rita ha participado en innumerables muestras tanto colectivas como individuales y ha publicado también libros con relación al comic, mostrando un gran interés por este formato que comprende una narrativa más cotidiana y accesible.

---

<sup>87</sup> Puede leer la información: <https://iviabenavides.com/expos-artistas/rita-ponce-de-leon/>

Es relevante, en esta tesis, poner en valor algunos de los trabajos de la artista que despliegan una gran versatilidad del dibujo frente a su formato de tamaño, la técnica y su disposición ante el público.

En los inicios de Rita, expuso una muestra llamada *Acepto que nada es mío* en el año 2010 en Perú y en el año 2012 en New York. En total eran 120 dibujos realizados en un tamaño muy pequeño como de 3,5 x 2,8 cm. La artista recolectó por lo tanto 120 historias de conocidos y desconocidos sobre su experiencia colectiva que inspiró a desarrollar dibujos que se vinculasen unos a otros.

Verlas como un todo a partir de fragmentos por sus dimensiones reducidas permitía que el espectador pudiese armarlas en su cabeza y así crear su propia historia. El formato pequeño ayudó a que mucha gente asociara los dibujos como las viñetas del comic y con ello la narración frente a su disposición en la mesa permitió una experiencia íntima con cada persona.<sup>88</sup>

La búsqueda de la artista por reflexionar sobre experiencias personales y volverlas parte de un imaginario colectivo a través del arte parten, como ya hemos visto, del tamaño y su masividad para lograr que el encuentro con el espectador denote una reflexión sobre su capacidad creativa en lo participativo.

La exposición *En tus propias manos* del año 2015 la artista se relaciona con el dibujo mediante la espacialidad. Cuando se entra a la sala se elige entre dos caminos que están divididos por una tela casi transparente, en ella existen unos huecos en medio que tienen la intención de ser parte de un agujero en la superficie, permitiendo el intercambio entre la persona de un espacio con la otra.<sup>89</sup>

---

<sup>88</sup> Puede ver más información en video: <https://www.youtube.com/watch?v=-Jo5KB0HaxU>

<sup>89</sup> Puede leer información: <https://drive.google.com/file/d/1na1c93Qg9p16bva3QkDziDGuKPXgRpty/view>



Figura 36. Acepto que nada es mío

El trabajo de Rita ahonda en el punto de encuentro de los cuerpos, de las experiencias y de las historias a través de un mundo íntimo que propone, dando pie al intercambio a través del compartir historias, así como el dibujo que genera la conversación de uno con el otro. El espacio está distribuido de tal manera que el público pueda comunicarse entre ellos mismos y así la narrativa de los objetos y dibujos colgados sean un motor que genera tanto conocimiento como expresión de emociones. Los elementos están dispuestos como fragmentos que la artista



proporciona como gráficos, con la intención de desplegarlos en el tiempo permaneciendo distribuidos para ser manipulados por el público.



Figura 37. Con tus propias manos

Asimismo, en la exposición *Nuestros nosotros* en el año 2015 la artista reflexiona sobre instalaciones que tienen como intención el espacio de encuentro entre dos o más personas.

Apartándonos un poco del discurso del arte participativo, el dibujo para su proceso creativo es fundamental ya que genera reflexión, y así no aparezcan como piezas protagónicas del espacio; Rita acompaña sus instalaciones con sus dibujos, dándole un espacio de valor e importancia.

En el año 2016 Rita realizó una instalación inmersiva, *En forma de nosotros*, a través de un espacio escultórico para la Bienal de Sao Paulo. Es relevante rescatar esta pieza pues el dibujo, a pesar de no ser la pieza principal, fue un elemento importante para mostrar el interés corporal que tanto afán tiene la artista, frente a su práctica e influencia con el butoh (danza de origen japonés) y su exploración del movimiento como detonadores de conocimiento.

La creación de los 8 dibujos de tinta sobre papel que la artista acompañó a la pieza inmersiva se realizó con ayuda de Emilie Sugai, bailarina brasileña, mostrando así la búsqueda a Rita en la creación de la imagen imaginaria a partir de una experiencia física, corporal y sensorial.

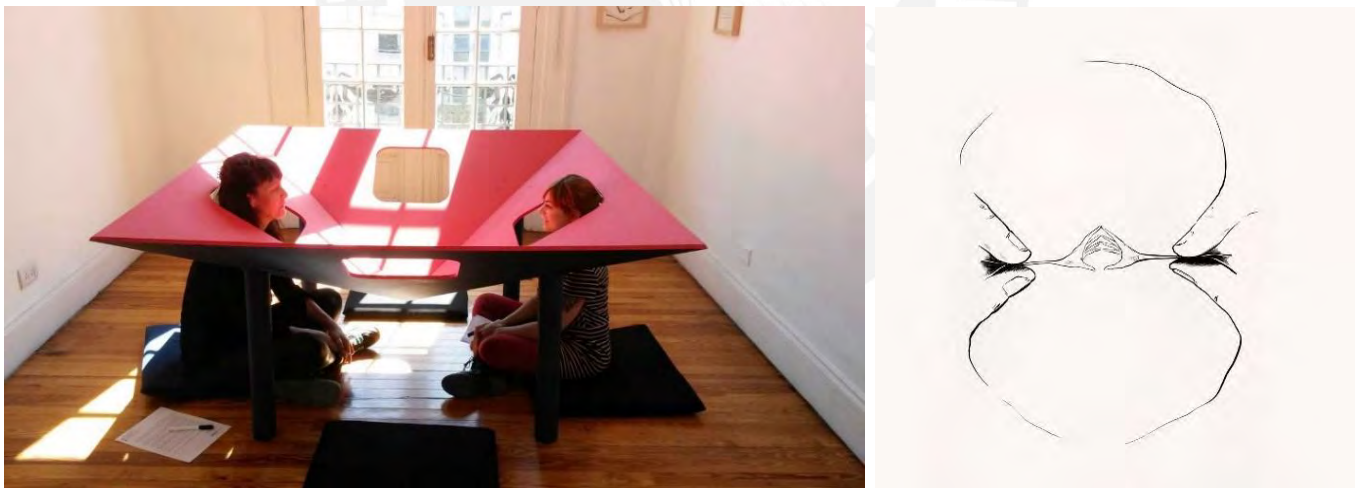


Figura 38. Nuestros nosotros



Figura 39. En forma de nosotros

Para hablar del trabajo de Rita Ponce de León existe una exigencia grande por seguirle el paso, frente a sus innumerables dibujos y la constancia de su práctica en toda su carrera artística, casi como una fábrica de imágenes mentales sobre inquietudes e historias.

Por lo pronto vemos cómo hasta hoy en día existe la tendencia, por parte de muchos artistas que hemos visto tras diferentes facetas y movimientos, de rebelarse ante lo establecido para acercarse mucho más al ser humano, la vida, su contexto y su historia. La conexión con “el otro” (el espectador) es a la vez una problemática frente a la forma en que actualmente vivimos y la preocupación de un encuentro entre seres humanos.

### **CAPÍTULO III. Proyecto artístico**

Volviendo a revisar los primeros capítulos de esta tesis nos encontramos con la discusión paradójica de la libertad como fruto de una sociedad neoliberal que pretende anunciar una promesa de libertad cuando contrariamente nos volvemos esclavos de nosotros mismos. Esta promesa de libertad también está ligada al trabajo y la tecnología.

La importancia de este contexto nos muestra un cambio en la forma de vivir, de pensar y de actuar del ser humano que continúa cambiando a través del tiempo y de su interacción con el “otro”. Hemos visto cómo el ser humano ante su concepción sensible es afectado; diariamente sucumbe a la tecnología para refugiarse del cansancio, los miedos y las inseguridades, guiado hacia un objeto de deseo que jamás se llega a alcanzar; sino que ese objeto está en constante movimiento.

De modo que, analizamos lo absurdo como un despertar ante un juego del objeto que nunca acaba, que nace desde la ontología del placer por alcanzar el deseo. Visto desde un punto social, este juego es un acto premeditado a favor del consumo y de las grandes empresas que juegan con la susceptibilidad del ser humano.

El cuerpo trabajador crea una rutina de maquinización repetitiva e irracional que solo es vista cuando se rompe, ya que está incorporada en nuestra vida. Por ello, lo absurdo está atado a la incomodidad, que es un factor clave para crear tensión y promover así el cuestionamiento. En esta tesis, se pretende crear y generar extrañeza frente a la normalización del sistema.

Analizamos cómo la confrontación ante un sistema opresor, que nos daña como sociedad, ha sido un tema discutible a lo largo del campo artístico. El performance es un ejemplo de acto de rebelión ante la mercantilización del objeto artístico y cómo este acto ha dado pie a diversas piezas abstractas que cuestionan el arte en sí y la vida.

Este trabajo propone un acercamiento fundamental a las inquietudes expuestas al inicio de la tesis. Dicha propuesta tiene la intención de entrar en una discusión amplia buscando, a través del arte, un espacio de diálogo y reflexión. Este proyecto

artístico se funda en el interés por cuestionar el mundo en que vivimos y poner en tela de juicio la realidad a favor del arte como principal herramienta de cuestionamiento y la autoexploración.

### 3.1. Presentación

*Y la roca sigue rodando* es el nombre del proyecto artístico que, a modo de instalación, presenta dos piezas principales *La meta* e *Inmersión*. Ambas conectadas por medio del análisis y cuestionamiento crítico de la promesa de felicidad y libertad, que el sistema neoliberal pretende instaurar en la mente y cuerpo del ser humano para un fin económico.

El proyecto pretende reflexionar sobre la transformación del cuerpo sensible que, a través de la estrategia financiera, resulta ser una consecuencia del discurso positivo sobre la productividad y el trabajo. El proceso de mutación que el ser humano está experimentando aparenta ya no venir de su sensibilidad reflexiva y empática, sino que cada vez el actuar se torna maquinal, narcisista y depresivo.

La tecnología, como herramienta clave para el sistema neoliberal, aporta en el discurso de felicidad, a través de la promesa de conexión, efectividad, inmediatez, autenticidad y progreso; esta herramienta hace efectiva su función, pero a cambio ocasiona un desbalance químico, emocional y afectivo en el ser humano que dista de ser todo lo prometido; por el contrario, promueve el aislamiento y revela un sin número de afecciones, trastornos y enfermedades en el cuerpo sensible.

El proyecto asimismo inicia con un audio-video de presentación que reflexiona sobre la vida, la rutina, el aburrimiento y la muerte<sup>90</sup>. El audio, en el audio-video de presentación, está compuesto de ritmos que aumentan su rapidez e intensidad cada vez más con el pasar del tiempo. En el punto más álgido de aceleración se le suman al audio imágenes que aparecen y desaparecen, para que finalmente el ritmo del sonido desacelere y acabe con la palabra: me muero. Luego, gracias al loop, reinicia el audio-video con la palabra: me levanto.

---

<sup>90</sup> Se puede ver el video completo: <https://vimeo.com/manage/videos/580081245>

El ritmo de la voz hablada, desesperada y resignada entonan el video que da inicio al proyecto *Y la roca sigue rodando*, como el comienzo de una dimensión rítmica, obsesiva, metafórica y extraña.

La primera pieza principal, *La meta*<sup>91</sup> reflexiona sobre la imagen o ilusión de llegar hacia un objetivo. La imposibilidad como eje principal que desarrolla esta pieza, en forma de videoarte, narra conceptos vistos anteriormente en el primer capítulo. Autores como Byung Chul Han y Franco Bifo Berardi que revisamos, exponen que el objeto de deseo y placer están siendo utilizados para un fin económico, revelando un cuerpo sensible afectado por su función mercantil en la sociedad.

Aquel objeto de deseo se expone como ilusión que la publicidad, el mercado y el consumo pretenden mostrar; es así que la imagen de felicidad, entendida desde el punto del neoliberalismo, forma parte de la estrategia por poder alcanzarlo. Hoy en día las imágenes publicitarias sobrecargan al ser humano con la intención de manipular nuestros deseos y ambiciones para un fin meramente económico y distante de la promesa de felicidad.

El videoarte *La meta* pretende presentar la imposibilidad como una manera de exponer el cansancio y el trabajo repetitivo de una ilusión utópica del deseo que no es más que un espejismo. Hannah Arendt advierte, a través de la *vita activa*, sobre todo carácter crítico de la acción, que despojados de esta capacidad de emitir un discurso o reflexión nos ata a solo ser hombres trabajadores; un estado maquinal del hacer y repetir como la única opción para mostrar rapidez, eficiencia y productividad en el menor tiempo posible.

Es así como la reflexión de *La meta*, gira en torno al trabajo físico y compulsivo como metáfora de la tensión dada por la exigencia desmesurada de lo que debe cumplirse para lograr el objetivo, que como hemos revisado a través de la investigación de varios autores, resulta ser una mentira. A través de la condición absurda de la pieza se abre un espacio de reflexión y crítica sobre la imagen falsa

---

<sup>91</sup> Se puede ver el videoarte completo: <https://vimeo.com/580082354>

de felicidad que irónicamente pretendemos alcanzarla tomando en cuenta que es solo una mera fantasía.

Por otro lado, la segunda pieza principal *Inmersión*<sup>92</sup>, compuesta por un video y escultura, comprende una dimensión de parentesco con *La meta* en cuanto a la crítica neoliberalista que enmarca nuestro actual contexto. La propuesta de *Inmersión* hace dialogar la imagen virtual relacionada con el vacío en el video y la materialidad física relacionada a la presencia con la escultura. La tensión surge en el momento en que se hace visible lo invisible u oculto del trabajo excesivo.

Tomando los conceptos autores como Byung Chul Han y Boris Groys, el tiempo atraviesa una crisis donde la información cada vez más es deformativa y acumulativa ocasionado una ruptura del tiempo vivido, que ya no se guía por una línea entre el presente, pasado y futuro, sino que todos los días aparentan ser iguales; lo que Hito Steyerl mencionaría como la pérdida del horizonte, el futuro que antes era predecible y medible, para ahora pensar en el caos y la ausencia de la orientación.

La tecnología y los nuevos procesos utilizados para un fin económico, aportan el cambio que ha generado la percepción y la vivencia del ser humano según Franco Bifo Berardi. Para Byung Chul Han las enormes cantidades de imágenes ocasionan un embote de información que generan males en el ser humano, entre ellas una condición narcisista donde el *otro* desaparece y solo el *yo* entra en conflicto consigo mismo. El acto de acumular participa en el juego de la apariencia entre lo vacío y lo lleno, lo imperceptible y la presencia cuantiosa, como resultado del efecto maquinal del trabajo excesivo, la autoexigencia como autolesión y el final como recompensa en forma de ilusión.

*Inmersión* engloba la preocupación de la sumersión completa hacia un estado ya no corporal, que antes caracterizaba el organismo sensible en su capacidad afectiva. La sobreestimulación externa altera y acelera la capacidad cognitiva, de tal manera

---

<sup>92</sup> Se puede ver el videoarte completo: <https://youtu.be/rEMInYQ3N7A>

que el cuerpo pierde su carácter frágil y dócil para entrar en un estado de hiperactividad y alerta fomentado por la aceleración y la productividad.

Asimismo, a las piezas principales se le adicionan dibujos en relación a todo lo reflexionado y que potencian el carácter procesual del proyecto, a través de una mirada introspectiva e íntima.

Lo extraño como condición, que caracteriza este proyecto parte del concepto de lo absurdo, un factor clave para revelar lo normalizado. Para el autor Albert Camus es semejante a la idea de despertar. En su tragedia el hombre se enfrenta a un mundo en sí irracional.

Lo absurdo, para la propuesta artística de esta tesis, aparece en todas las piezas como una condición de tensión. Se busca la confrontación del espectador para cuestionar la coherencia de sus acciones y el sentido de la vida. El proyecto aborda, de esta forma, problemáticas que puede el espectador vincular en su cotidianidad.

El acercamiento teórico y artístico del proyecto tiene como necesidad responder a los diversos cuestionamientos que internamente nos hacemos. La importancia de reflexionar sobre nuestro contexto, y las múltiples repercusiones que este tiene en nosotros es relevante, pues pensar en nuestro sentido de existencia es un tema imprescindible para construir nuestra identidad y con ella nuestros objetivos, metas y sueños.

La forma en que antes nos relacionábamos, a diferencia con la de ahora, que está inmersa en una interacción virtual con el otro, ha dado pie para hablar sobre una ruptura del antes con el ahora. La problematización del proceso de transformación corporal, gracias a la virtualidad, afecta nuestro sistema interno y modifica nuestra manera de pensar y hacer.

La promesa neoliberal sobre la felicidad y el éxito tiene un impacto profundo en nuestra vida, esto lo vemos en los trastornos y males que ha dejado el exceso de trabajo y la desmesurada interacción con los medios digitales. La desaparición del *otro* y la concentración del *yo* forma personas cada vez más aisladas del mundo que, en su narcisismo, crean una burbuja donde solo ellos son el centro de todo.



De esta forma, las personas construyen sus relaciones en base al engaño, el miedo y la desesperación, motivadas por el beneficio propio. Es fundamental reflexionar sobre la amabilidad de las personas cuando interactúan entre ellas. Pareciera que las personas, hoy en día, suelen estar más ocupadas y apuradas de lo normal, pues la interacción con el *otro* es más rápida, concisa, directa y plagada de reuniones con relación al trabajo.

El trabajo ahora ya no está alejado de nosotros como algo que constituía antes un ente distante de nuestra vida, sino que hemos instaurado el trabajo desde que nos levantamos hasta que nos acostamos e incluso en nuestros sueños. Trabajar es sinónimo de producción, diariamente existe una exigencia hacia el exceso de productividad que está profundamente interiorizada en nuestro ser; es preciso e inevitable considerar importante este punto pues afecta nuestro interior dañando así nuestro cuerpo y con ello nuestra forma de actuar que diariamente suele ser más rutinaria y maquinal.

Por otro lado, la crisis temporal también es un punto fundamental que es necesario mencionar cuando hablamos sobre la ilusión de la imagen de felicidad, ya que la percepción y sensación sobre que el tiempo que pasa cada vez más rápido, es causa de la dimensión monstruosa de información que cada día recibimos a través de nuestro limitado cuerpo y que tanto daño nos hace.

Promover la reflexión sobre el impacto del discurso neoliberalista a través del trabajo y de la tecnología, trae consigo un importante análisis para volver a mirar nuestra vida a través del otro; generar empatía implica alejarse y distanciarse de la rutina en que estamos sumergidos e inmersos en nuestro yo narcisista, para poder revelar el sentido de nuestros actos y la existencia del otro.

La seducción de la imagen ilusoria de felicidad ha ahondado en nuestra capacidad susceptible a través de los sentidos, afectos y emociones apelando a nuestro deseo por ser no solo escuchados sino únicos y diferentes. Considero oportuno la reflexión sobre hasta qué punto esta estrategia va a debilitarnos y en ese sentido qué nuevas tecnologías aparecerán para subsanar ese daño.

Al estar dentro de este contexto es preciso meditar sobre la importancia que cada vez tiene el discurso de felicidad sobre nuestras vidas y lo que a partir de ello se desprende. ¿Somos conscientes del drástico cambio que afecta nuestra existencia?

El objetivo de este proyecto es promover una reflexión, en base a nuestra experiencia con el discurso neoliberalista que es parte de nuestra vida diaria. Además, busca confrontarnos ante ella revelando su verdadera intención que está oculta y disfrazada por medio de una promesa falsa de felicidad.

Los medios tecnológicos cada vez tienen más presencia en la vida de las personas, son herramientas indispensables para interiorizar nuevos conocimientos y nuevas maneras de relacionarnos; sin embargo, el impacto desmesurado de la tecnología, que es manejada por el imperio del sistema neoliberal, está mayormente normalizado y ha socavado nuestro ser, de tal forma que no percibimos su presencia ni reflexionamos sobre su impacto en nosotros.

Este proyecto busca enfrentar al espectador a su propia realidad, dentro de un contexto perverso, para que pueda distanciarse de ella y volver a revisarla a través de una mirada crítica y reflexiva.

En *La meta*, la imagen física del cuerpo en su totalidad forma parte de la idea de develar un cuerpo sensible que siendo vulnerable y teniendo limitaciones, este se cansa, resiste y lucha. El rol del cuerpo dentro del video es fundamental, ya que el espectador puede identificarse y reconocerse como actor principal del videoarte, esto es gracias a que, al igual que la artista, es un ser humano con un cuerpo físico que está expuesto ante el mundo y ante cualquier impacto que se produzca en él. Por otro lado, la confrontación a través de lo absurdo se extiende en su esencia irracional para revelar una realidad mucho más compleja de lo que se muestra o se anuncia.

Este proyecto busca pensar las dinámicas de la cotidianidad para tomar una postura ante la vida y preguntarnos si realmente somos dueños de nuestras acciones. Cuando analizamos *Inmersión* nos vemos involucrados completamente en este mundo que ha invadido esferas inimaginables en el ser humano.

Al utilizar el video en ambas propuestas, intento apropiarme de las características que me ofrece esta herramienta como controlar y transgredir el tiempo y espacio, para así abrir una brecha que nos incite reflexionar sobre su propia condición; de modo que, redirecciono su uso para enfatizar un rompimiento espacio-temporal en la existencia del ser humano, que revela ser absurda e irracional.

El objetivo, de este modo, implica evidenciar las transformaciones, cada vez más profundas en el ser humano y que nuestro contexto ha apostado para establecerlas en nuestra cotidianidad. La revelación y la crítica aparecen como respuesta ante el disfraz que oculta las dinámicas perversas de un sistema que se basa en la ilusión.

### 3.2. La meta

*La meta*, mencionada anteriormente, es una pieza que plantea la imposibilidad como eje fundamental para hablar de una tensión o resistencia hacia la ilusión de la felicidad, que el neoliberalismo ha impuesto como verdadera y única vía para encontrarla. La reflexión sobre dicha ilusión nace de la dinámica de la fragilidad del cuerpo sensible y su manipulación para el beneficio de un plan estratégico, que dista de ser lo que se promete.

En este sentido, la falsedad o la mentira construyen un entorno oculto y nebuloso que no permite revelar la verdad: un juego sinsentido donde no existe la meta; por el contrario, existen cuerpos heridos, exhaustos y sobreexcitados que compiten entre ellos, sin imaginar que al final de la contienda se toparán con una promesa vacía.

La obra comprende imágenes que, en su narrativa, exploran en esencia la sensibilidad del cuerpo, ya que la condición física está presente en todo momento ante el espectador, por medio de la acción. El cuerpo se sumerge en una constante lucha ante la presencia de una meta inexistente, que en su carácter visible se revela como una batalla absurda.

La batalla del cuerpo por llegar a la meta, en esta obra, hace visible la dinámica del cuerpo ensimismado que carece de humanidad. En su aficción actúa como máquina repitiendo la misma acción innumerables veces, solo y obsesionado por

una ilusión. De este modo, *La meta* alude a la confrontación, pues expone un sistema perverso que afecta la capacidad del ser humano de identificarse con el *otro*, crear vínculo con él y así afianzar lazos en comunidad; contrariamente revela un entorno aislado donde el ser humano está alerta y expectante ante cualquier enemigo o competencia que arruinara la carrera, con el afán y la obsesión de llegar.

### 3.2.1. Descripción de elementos plásticos

La pieza es un videoarte, que está construido de tal manera que adquiere presencia por medio de su magnitud. Cuando el espectador entra a la sala y se confronta con la proyección, se puede observar desde un inicio la dinámica del audio en el espacio, que va de la mano con la gran escala visual. La alusión que toma la escala auditiva y visual del videoarte encerrada en un espacio oscuro tiene relación con características propias, como la inmensidad, lo inagotable, lo infinito y lo desmedido, que guardan relación con la sobresaturación de información y trabajo en el cuerpo, tema de discusión que ya hemos visto en los anteriores capítulos de esta tesis.

Es propicio que la sala esté en penumbras pues ayuda a que el espectador fije su mirada completa en la imagen, eliminando toda distracción visual del ambiente. Fijar la mirada implica que el visitante quede embelesado con la imagen, que es la única construcción de movimiento, llamando así su atención.

El videoarte está conformado por tres videos que constan de un segmento seccionado del cuerpo; el encuadre de los ojos, las manos y los pies. Antes de describir cada escena, es importante mencionar que la acción que guía todo el proyecto es el acto de saltar; el ambiente en que se desarrolló esta acción fue construida, de tal manera que hubiera un objeto luminoso (en forma de aureola) y que dentro de este exista un punto movable que aludiera la imagen de meta que debía alcanzar la artista.

Este objeto luminoso es un panel circular que emanaba luz, ya que detrás de él se instaló un reflector, y gracias a este montaje se desarrolló la escenografía visual del videoarte. La escenografía parte del objeto luminoso en la parte superior, pasando por el filtro de tela del panel circular y que ocasiona, a su vez una sombra grande

del panel circular en el piso. Partiendo de esta gama triangular desde la luz hasta la oscuridad, el cuerpo de la artista entró en medio de la sombra en el piso lista para saltar hacia la luz, con la restricción de que jamás llegue a tocar el punto movable en el panel circular de luz.

El ordenamiento desde la luz hasta la oscuridad, con relación al cuerpo que salta y que se baña de esta gama de luz-oscuridad desde las manos hasta los pies, habla sobre la luz como la capacidad de hacer visible el objeto de deseo guiado por los ojos; por el contrario, en la oscuridad se centran los pies que hacen retumbar la caída del cuerpo cada vez que intenta alcanzar su objetivo. De este modo la forma de agujero oscuro que se proyecta en el piso alude al cuerpo sensible, que se cansa, que es frágil y sobre todo que es humano. Los pies en la tierra y los ojos hacia el cielo constituyen la metáfora de lucha entre la imagen de deseo y la esencia terrenal del cuerpo sensible.

En ese sentido, fragmentar el cuerpo por partes adquiere una concordancia con relación a la atrofia y la crisis del organismo sensible que está experimentando como lo menciona Franco Bifo Berardi en *La fenomenología del fin*. De esta manera, retomemos la ilustración de los tres videos que conforman el videoarte. En la primera escena de los ojos, el espectador podrá visualizar el momento más luminoso de todo el videoarte, ya que la toma está posicionada en relación a los ojos, por lo que solo se verá la luz (el objeto deseado) y el punto movable. En la segunda escena de las manos, verá el momento intermedio tanto de la parte del cuerpo como del color. Por último, en la última escena de los pies, será el momento más oscuro y retumbante del videoarte, ya que en esta escena la caída del cuerpo adquiere mayor presencia en el sonido.

El ritmo tanto de la acción como del audio se unen consecutivamente, gracias a la edición, para simular una secuencia inagotable tanto del cuerpo físico como del videoarte en sí, presentándose ante el espectador en forma de bucle y reforzando así, su carácter ilimitado e infinito. Asimismo, para acentuar la presencia de la luz, los grises y la oscuridad, esta pieza está en blanco y negro, por lo que hace aún más abstracta las escenas que tratan de capturar con rapidez la acción.

El sentido de la obra tiene un ordenamiento estratégico que, a través de la imagen, el sonido y la experiencia, es motivo para reflexionar sobre el objeto de deseo, que en esta tesis formulamos como una ilusión de felicidad al que todos quieren llegar, a costa de la explotación del trabajo tanto mental como afectivo que el sistema neoliberal mantiene como discurso. Este proyecto enfatiza la repetición o la compulsión del cuerpo como un acto extraño e incoherente que, en su resistencia ante la seducción de la meta, se quiebra, se rompe y se fragmenta. Al final, la ilusión revela ser un objeto movable, fugaz y carente de sentido que juega con el cuerpo para un fin malicioso que dista de entregar lo prometido, la tan ansiada meta.

### 3.2.2. Materiales y técnicas

La utilización del video como material plástico es fundamental, ya que este lenguaje visual posibilita centrar el discurso en la imagen, que es el eje de esta tesis para hablar de ideología, promesa, deseo e ilusión.

El video tiene un vínculo directo con la tecnología, que está en constante relación con la promesa de felicidad. La imagen, por ello seduce al espectador, capta sus sentidos y le permite ser parte de la experiencia; por el contrario, las imágenes narrativas del video ahondan en lo absurdo de esta ilusión, pero a la vez siguen estando dentro del sistema, de la pantalla o de la norma.

¿Se puede capitalizar la revelación o la confrontación?, este videoarte construye un escenario en que el espectador se enfrenta ante su propio destino absurdo, pero aún se muestre esta revelación, sigue siendo parte del juego de la promesa neoliberalista.

La edición de los videos está construida, de tal forma, que se unen para modelar un tiempo continuo, creando así un bucle en que el tiempo se repite hasta el infinito. Asimismo, la acción de saltar se centra principalmente en el ritmo del sonido que construye una narración sonora, que va desde la intensidad, haciendo alusión al esfuerzo físico (puntos álgidos del audio), para luego disminuir el sonido, cuando los saltos carecen de fuerza y menos constancia (puntos bajos del audio).

De igual manera, existen escenas de intensidad con respecto a la imagen del cuerpo que lucha con fuerza y fervor, esto se ilustra con los saltos altos y la rapidez, hasta la imagen en que ese mismo cuerpo se agota y cansa mostrándose en el video con apenas ganas de saltar y de mantener el ritmo.

La continuidad del video, en que este cuerpo nunca termina de rendirse o de cansarse, se forma gracias a la edición que une las escenas, con el fin de simular la ausencia del agotamiento. Finalmente nos confrontamos a un discurso compulsivo que el cuerpo, a través de la imagen, nunca se cansa, que carece de finalidad y que el motor de esta lucha constituye la ilusión de una promesa ante la llegada de la meta, que paradójicamente nunca se alcanza.

### 3.2.3. Medidas y escalas

La obra constituye un elemento secundario, que es el panel donde se proyecta el video; las medidas de esta proyección son de 2.90m x 3,50m. Además, detrás del panel de proyección existe un segundo panel (bastidor) que sirve como soporte para la instalación del audio. Distribuidos alrededor del segundo panel, se encuentran 3 parlantes (uno central, dos a los costados) y un subwoofer grande. Además, alrededor del ambiente en que se encuentra el video están colocados 4 parlantes medianos más (dos al fondo y dos en el medio de la sala).

La gran presencia de la escala visual y auditiva, en *La meta*, tiene como finalidad envolver al espectador en una experiencia inmersiva, de tal forma que, al confrontarse con el contenido visual, pierda en esencia su propia dimensión. La idea es que el espectador se sienta empequeñecido ante la imagen de un cuerpo grande que lo absorbe hacia un mundo extraño y sin forma.

### 3.2.4. Dibujos, bocetos y apuntes previos

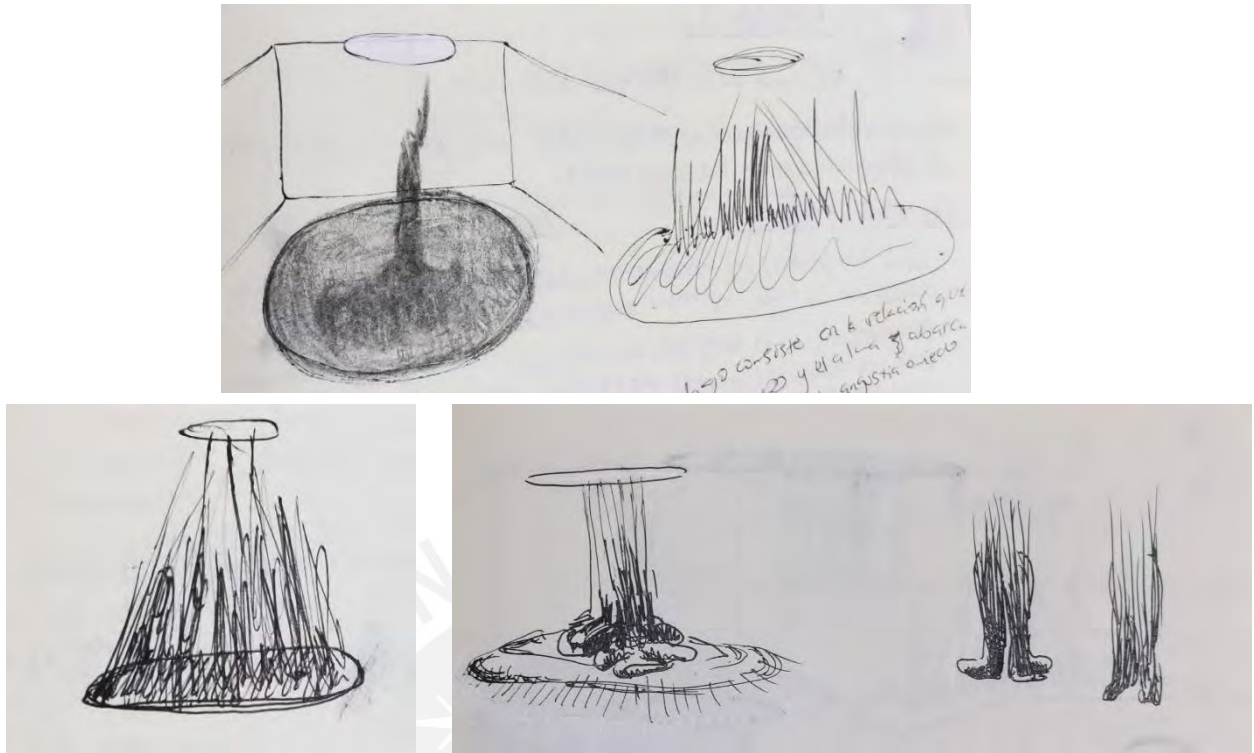


Figura 40. Primeros apuntes del espacio

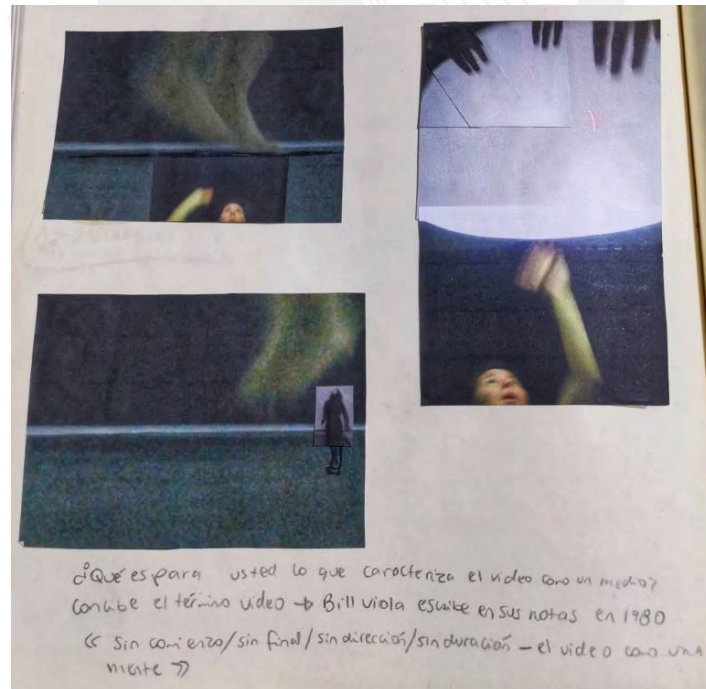


Figura 41. Collage de las primeras tomas del video



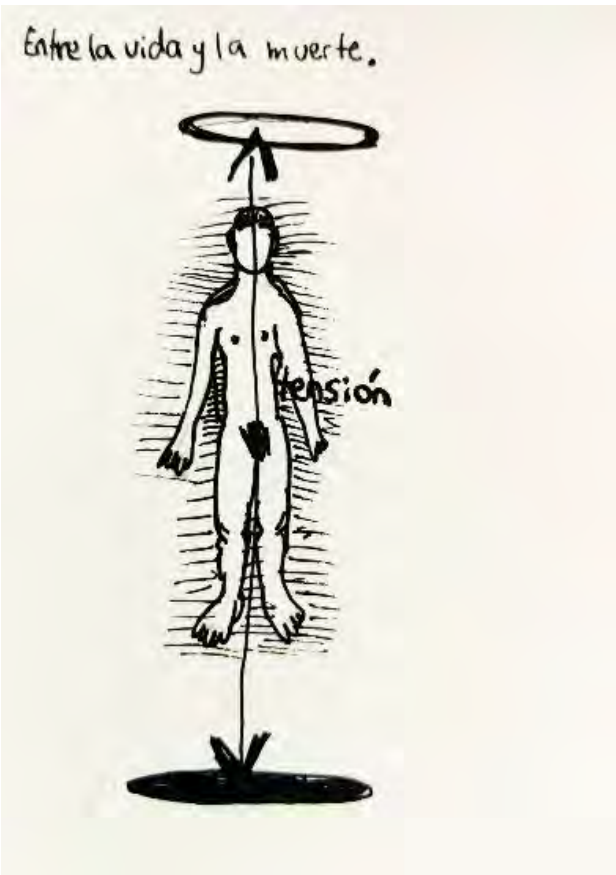


Figura 42. Primeros dibujos

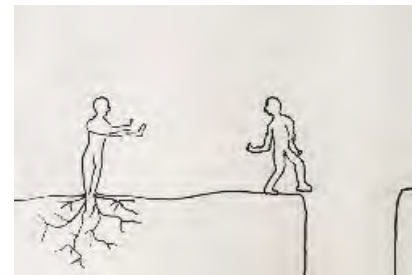
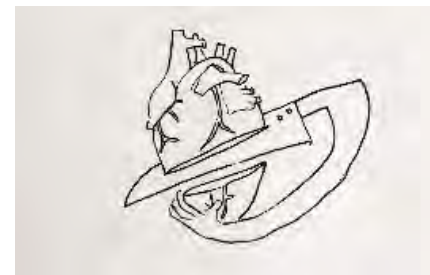
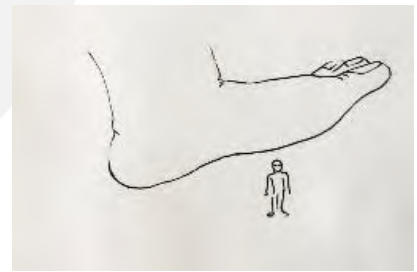
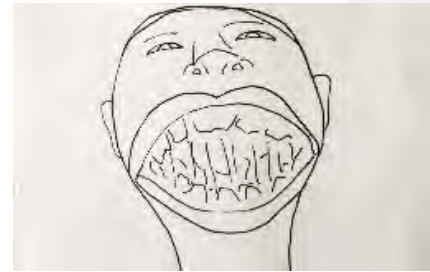
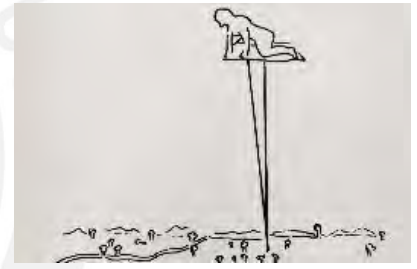
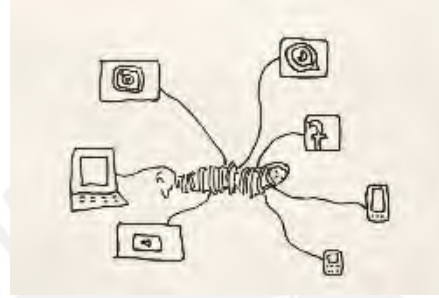


Figura 43. Serie de dibujos "Tengo miedo a..."

### 3.2.5. Registro del proceso



Figura 44. Tres capturas de la acción



Figura 45. Los tres videos que componen el videoarte La meta

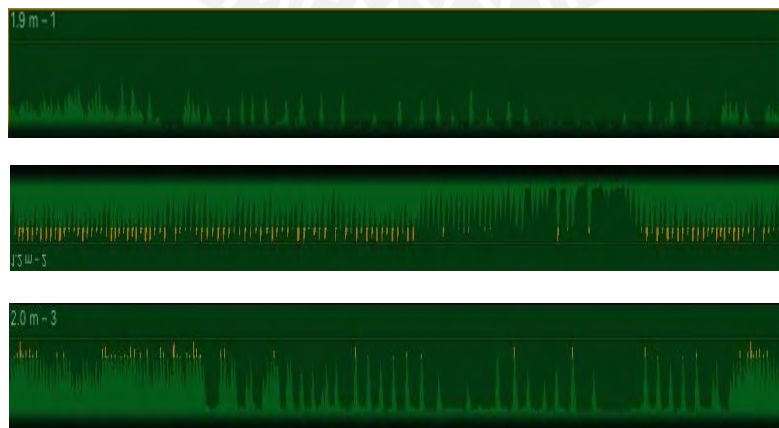


Figura 46. Los tres registros del sonido de audio en ritmos



Figura 47. Escala del videoarte con relación al espectador

### 3.3. Inmersión

*Inmersión* nace de una necesidad de repetirlo todo; sin embargo, ¿cómo esta necesidad ha pasado a un plano en el que todos estamos afectados? La reflexión de esta obra parte de la fragilidad del cuerpo que, entregado al sistema, carece de sentido y de humanidad. El trabajo del cuerpo se torna maquinal y repetitivo ocasionando una ruptura en el espacio y tiempo, por lo que se abre una brecha revelando lo irracional del trabajo.

La tecnología ha ocasionado que la percepción del tiempo y el espacio, el medio con que entendemos el mundo, se vea afectada al alterar la línea entre lo imposible y lo posible, así como, lo real e imaginario. En la obra, los límites del cuerpo desaparecen sacando a la luz manos que hacen, que trabajan y no descansan, propio de un sistema que exige llenando al ser humano de tareas y quehaceres con el fin de ser catalogado como productivo y servible para la sociedad.

El ser humano distanciado de su humanidad en la obra *Inmersión* nos habla de la dinámica del trabajo, un acto que en su excesiva producción está lleno de males psíquicos, extendiéndose hacia ambientes que buscan meditación, reflexión y encuentro entre las personas para despojarlas de su esencia y convertirlas en procesos automáticos como el tejer, que es la acción propia de esta obra.

Este estado casi inconsciente donde la repetición, a través del tiempo, se hace presente, tiene relevancia y semejanza con la actualidad, donde el hombre se ha quedado estancado en un periodo del aquí y ahora. Las personas al ser vulnerables son prácticamente manipuladas por un contexto consumista del que nadie puede salir. Vivimos en un mundo que cada vez exige no solo más de las personas, sino que se trata de un abandono total de la humanidad, de nuestra conciencia emocional y de la atrofia que nos produce.

Desaparece el reconocimiento de uno mismo, ya que estamos sumergidos, *inmersos*, en aquel estado de trabajo mental, emocional y corporal para una meta que se diluye y dilata, siendo imposible salir de ese juego que, al mismo tiempo, nos contiene y atrapa.

### 3.3.1. Descripción de elementos plásticos

*Inmersión* consta de dos piezas que se relacionan entre sí; la primera es un videoarte de gran escala y la segunda es una pieza escultórica tejida. La metáfora de *tejer el vacío*, que presenta la primera pieza de videoarte, alude al hacer como objeto de trabajo desmedido, que a su vez es imperceptible por el ser humano, ya que está dentro de su cotidianidad.

El vacío, que este videoarte presenta como la zona oscura, es la forma de representar un objeto que, a pesar de ser invisible a la vista, deja la sensación en el espectador de que hay algo ahí manipulado por las manos; por ello, la tensión surge a partir de la discusión sobre la ambigüedad de su presencia y ausencia.

Esto alude a la imagen deformativa e ilusoria que manifiesta la promesa de felicidad dentro de la tecnología. La oscuridad que representa al vacío habla sobre la pantalla oscura que absorbe el tiempo y el espacio del ser humano. Reflexión estrechamente vinculada al cibertiempos y ciberespacio que mencionamos en el primer capítulo.

Las manos se mueven (vinculado al acto de tejer *cadena*) a través de un espacio oscuro que el encuadre encierra. El espectador, gracias a la gran escala del videoarte, se enfrentará a la proyección que contiene como imagen las manos sobredimensionadas.

Asimismo, el audio pretende acompañar al tejer con un compás consecutivo al ser contado a través de la voz; es decir, que por cada cadena tejida se cuenta: uno, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, ocho, ... de manera que aporta en crear presencia al vacío. Por otro lado, la secuencia pretende ser larga, llegando así a un número muy alto para que el espectador tenga la sensación de presenciar un estado infinito.

La disposición de este ordenamiento audiovisual editado, cobra importancia cuando el espectador se coloca frente a la proyección, encerrando un entorno que, por medio de la dimensión, la imagen y el sonido dan sentido a la propuesta que desarrolla esta tesis. Por ello, la imagen visual es fundamental para hablar de ilusión

y meta que está condenada a extenderse para jamás ser alcanzada o terminada. Por el contrario, es un juego que nunca acaba.

En la segunda pieza, la escultura es el resultado tangible del trabajo material que al inicio se presentó como vacía o invisible en la primera pieza del videoarte. La acumulación del material se forma como consecuencia del acto repetitivo de tejer cadenetas con las manos.

El nacimiento de esta pieza, empezó como un intento de la artista por encontrar un espacio de meditación, reflexión y libre expresión con el tejido ante una vida muy exigente y apresurada. Sin embargo, lo que encontró fue una suerte de lucha con el material. Esto refleja una lucha interna entre la tranquilidad y la actitud ansiosa y obsesiva del rastro de un ritmo de vida acelerada. El resultado es un patrón infinito que no solo encarcela, sino que generaba aún más ansiedad y obsesión.

El resultado de esta práctica se torna oscura y maquinal, a través del tejer cadenas, que se presentan como metáforas del propio encarcelamiento que se manifiesta en el excesivo trabajo, que ignoramos y que este proyecto pretende exponer. Por ello, la práctica del tejer a través de la incesante enumeración de cadenas refleja un cuerpo abandonado ante el sistema, que cuenta sin un rumbo y que carece de algún sentido humano; por ello, se intenta comparar el trabajo humano como el de una máquina.

La cadeneta en el tejido es la parte más básica, repetitiva y maquinal, por ello es clave que sea la acción principal, para así formar tensión a través de su dureza y mecanización representada como el hacer automático que carece de juicio o discurso alguno.

La visibilidad del tejido de cadenetas es la información desmedida, llena de presencia y magnitud que confronta el espectador en la sala. La masa deformada de cadenetas tiene un carácter extraño, ya que su forma y materialidad tienen cierta ambigüedad difícil de vincular o relacionar con algo conocido. Ese carácter ambiguo es lo que crea extrañeza y promueve el cuestionamiento.

La visibilidad de esta pieza está en relación con la invisibilidad de la primera pieza en video; y el ordenamiento de ver primero el video sobre el vacío antes que la materialidad apuesta por revelar lo que está oculto o escondido, en este caso son los actos repetitivos e inconscientes que no nos percatamos, pero tienen una gran presencia en nuestra vida y nuestro quehacer diario.

### 3.3.2. Materiales y técnicas

La primera pieza que es el video, está dentro de una dimensión imaginaria (dentro de la proyección de una imagen virtual) que devela un cuerpo distante de ser sensible y frágil; por el contrario, es parte de un sistema que maquina en la psique y el cuerpo.

La edición del video es clave, cuando hablamos del material audiovisual manipulado; puesto que, se puede estratégicamente modelar el color, el audio y la imagen, con el fin de crear una ilusión que caracteriza una discusión que ya hemos visto en los anteriores capítulos sobre la imagen y su crisis de representación en la virtualidad, incentivado bajo una promesa ilusoria de felicidad y libertad.

Asimismo, la edición del ritmo del video está editado, de tal forma que crea la sensación de una línea continua consecutiva infinita, con la intención de extender el tiempo, por medio de su carácter aburrido y sin sentido.

La segunda pieza de la obra *Inmersión*, es una escultura que está hecha por cadenetas que se unen entre sí formando una cadena mucho más larga; a través de su acumulación, el espectador percibe la forma amorfa y el carácter material. El material utilizado para este tejido de cadeneta es malla raschel negra, que se enrolla y se calienta para formar un hilo grueso con el que se teje.

El sentido de la elección de la técnica, el tejido de cadenetas, tiene relevancia cuando se pretende hablar de una maquinización del trabajo que está presente en el videoarte de la misma obra, ya que la cadeneta es la parte mecánica, básica y principal en el nacimiento de un tejido, incluso las máquinas industriales de costura se guían de la forma básica de cadena.



La relación de estas dos piezas, conforma la imagen inmersiva de un estado maquinal que se contiene a través del video y que logra ser expulsado y visible por medio de la materia.

### 3.3.3. Medidas y escalas

El tamaño de la primera pieza, el videoarte, de la obra *Inmersión* tiene una escala total de 3m x 4m de proyección. La magnitud del videoarte está pensada para que sobrepase el tamaño promedio de una persona, con el fin de potenciar la experiencia de la inmersión completa del espectador. En ese sentido, el público se enfrenta a la pieza de gran magnitud y escala para vincular la discusión del *hacer* como práctica de trabajo excesivo, saturado y repetitivo.

Asimismo, la segunda pieza que conforma esta obra, la escultura, tiene una escala de 1.40m de alto, 5m de largo y 3.5m de ancho aprox. La escala de esta pieza es el resultado del exorbitante trabajo del hacer que se ve reflejado en la gran presencia material. La pieza escultórica consta de ser imponente en el espacio, ya que está pensada para ser protagonista de la sala, con la intención de que el espectador se enfrente a la pieza a través de su carácter extraño en su disposición y materialidad.

### 3.3.4. Dibujos, bocetos y apuntes previos

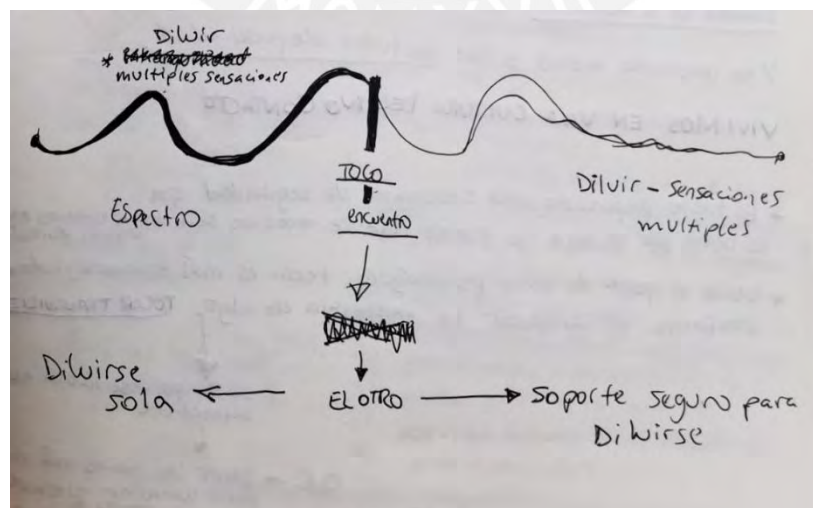


Figura 48. Primeros apuntes

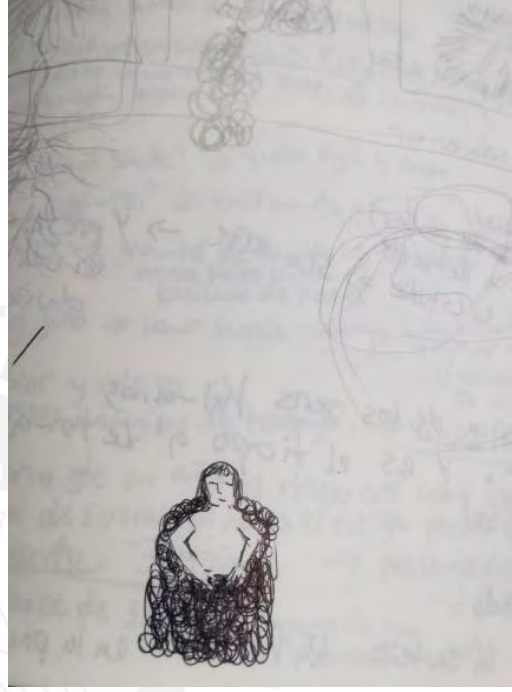


Figura 49. Bocetos rápidos



Figura 50. Dibujo central del proyecto

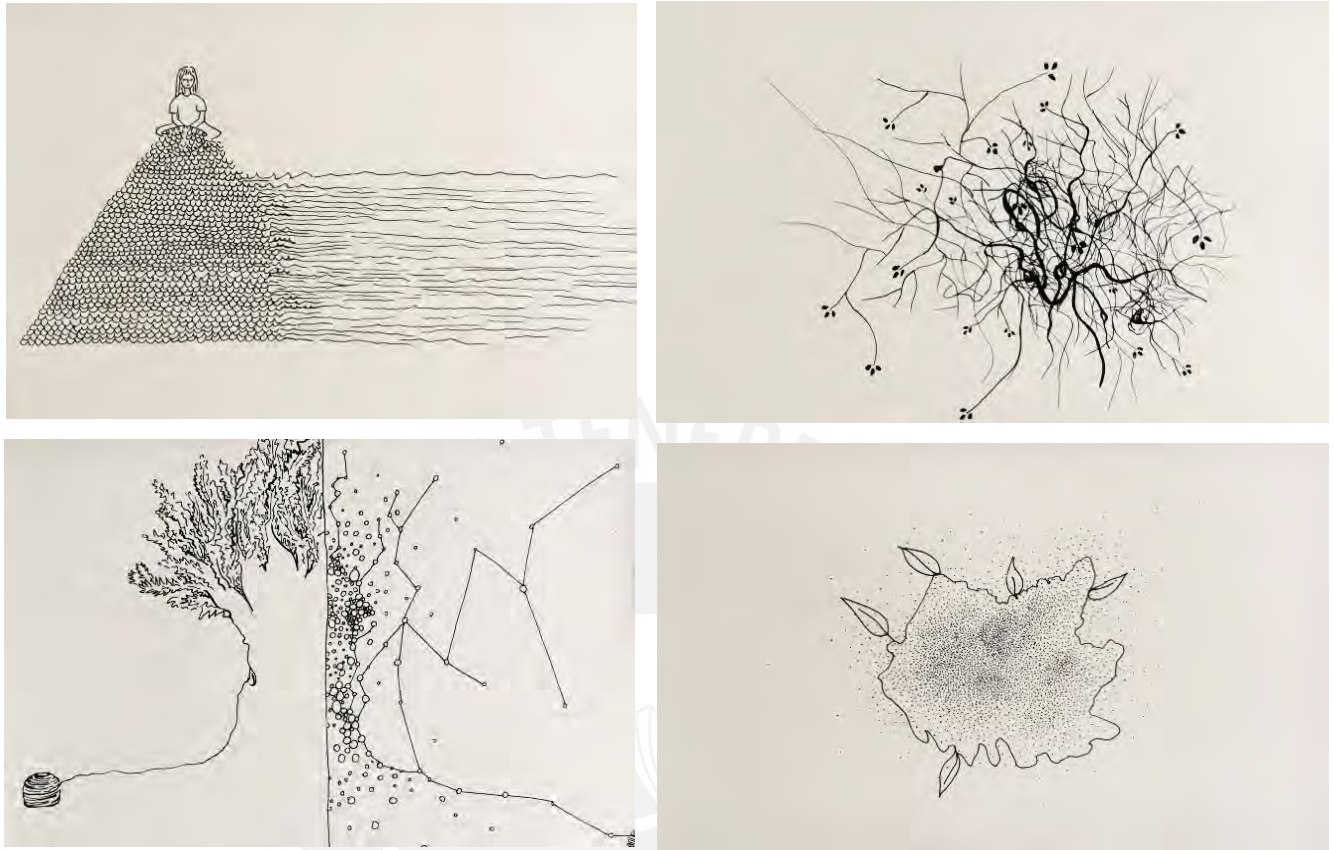


Figura 51. Serie de dibujos

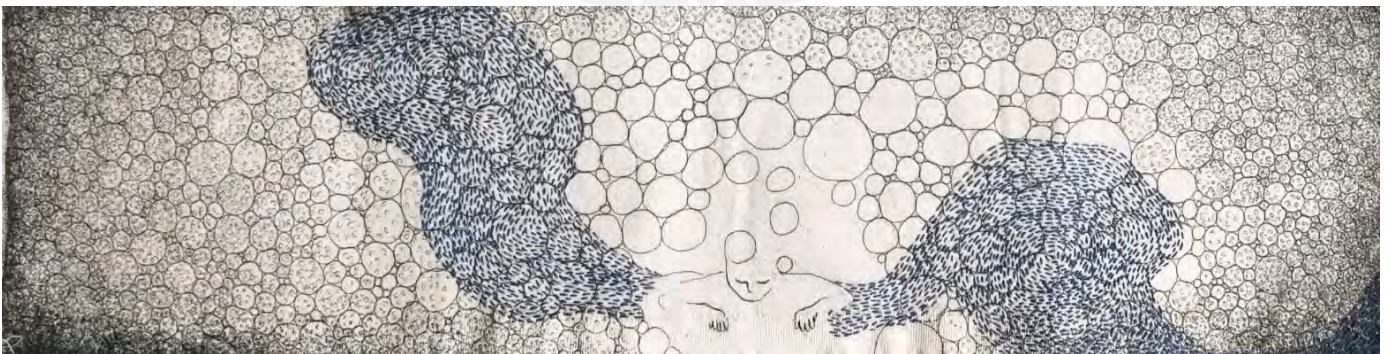


Figura 52. Serie de exploración del dibujo y el bordado



Figura 53. Serie de exploración del dibujo y el bordado

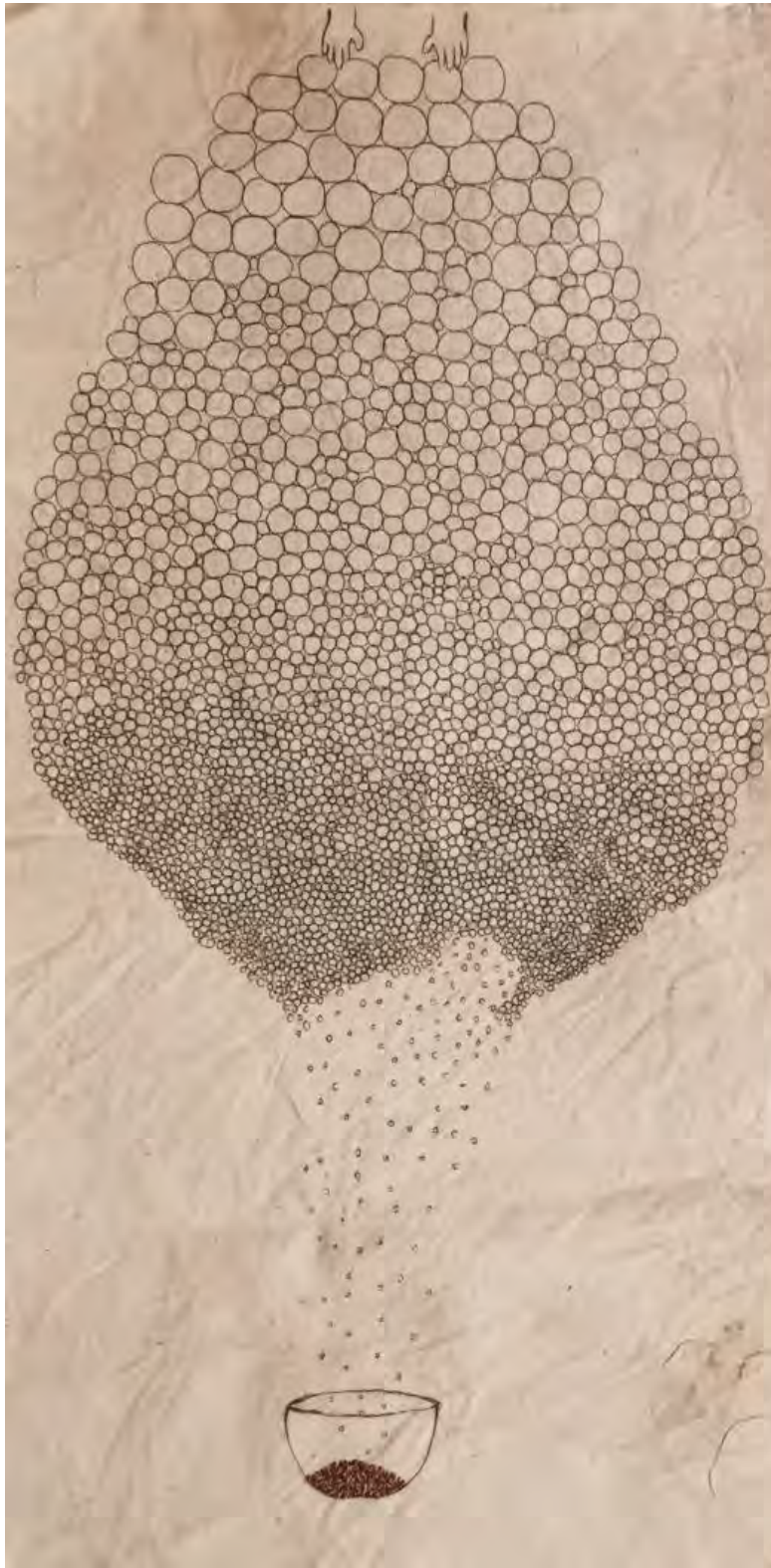


Figura 54. Serie de exploración del dibujo y el bordado

### 3.3.5. Registro del proceso



Figura 55. Realización de las cadenas



Figura 56. Arriba masa acumulada del tejido y abajo captura del video



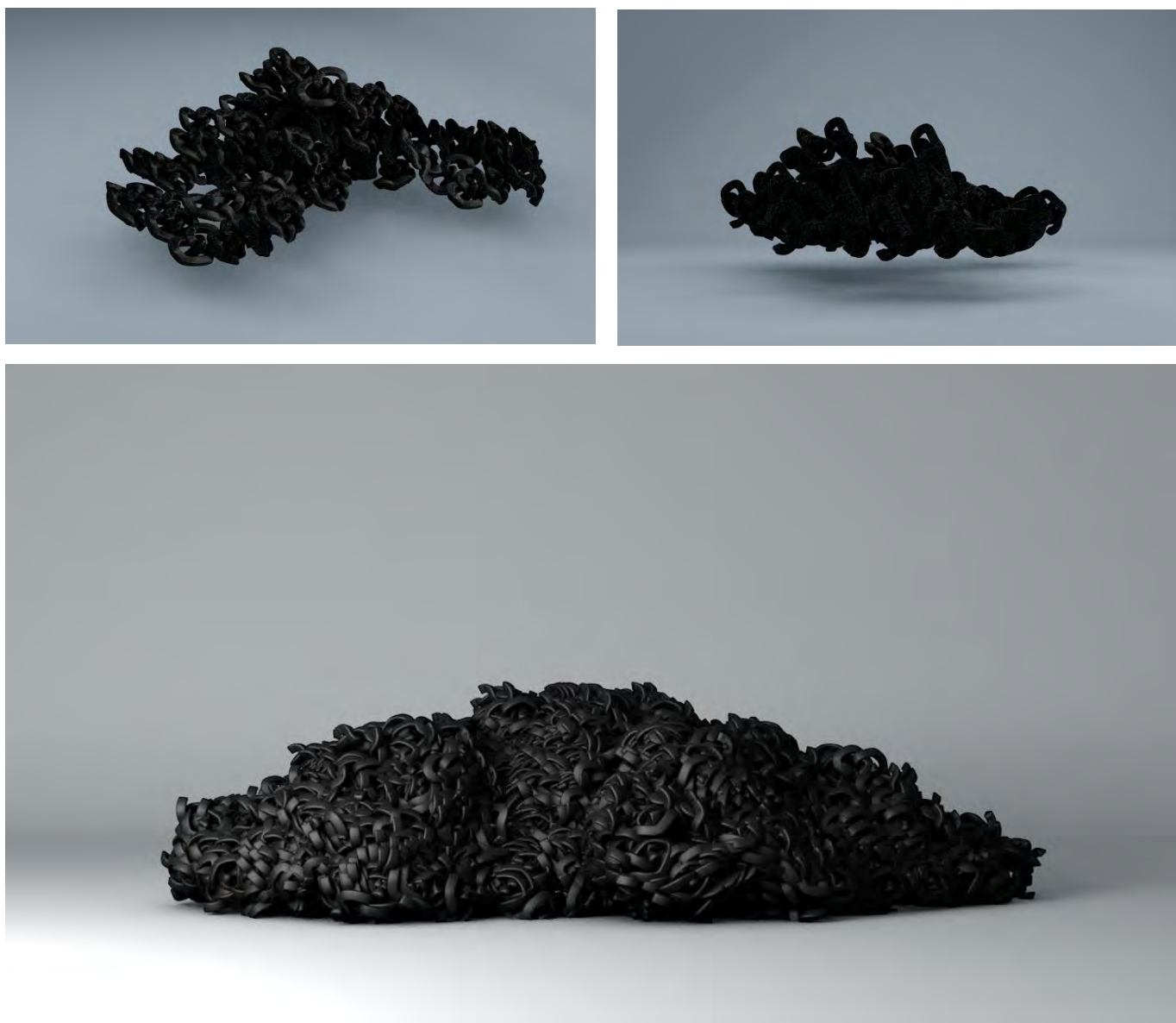


Figura 57. Modelado de la masa del tejido en 3D

### 3.4. Dibujos

El dibujo como práctica que acompaña la reflexión previa de las piezas a través de su representación, lenguaje metafórico y poético se pone en valor en el presente proyecto. El acto de dibujar y el dibujo en sí mismo revelan un universo introspectivo

que aporta y acompaña en el proceso del proyecto. La diversidad de los tamaños en los formatos, el lenguaje y la técnica mixta del bordado, tejido y el dibujo, revelan una incesante búsqueda por dibujar de forma no convencional, encontrando entre las líneas que construyen el tejido y el acto físico un carácter táctil y sensorial que está vinculado con el cuerpo.

Al mismo tiempo, los dibujos son parte de un registro a la vez rítmico, entre sus tamaños y formas. La gran cantidad de dibujos refleja el acto maquinal de sobreproducción que en su mayoría son dados por líneas delgadas, uniformes y sutiles cuyo carácter simple guarda relación con la dinámica de una mayor cantidad por un tiempo reducido.

La crisis temporal, por el que ya nadie tiene tiempo de meditar conscientemente las cosas, está presente en la construcción del dibujo. Como una fábrica, el desarrollo de un montón de dibujos es producto de la gran rapidez y sencillez del acto de dibujar como resultado del temor por perder la idea y en esa lucha por retener la imagen de lo que se dibujará, queda registrado en el papel el gesto instantáneo del trazo.

Los dibujos que mencionaré están agrupados por series y por distintos años según su realización. Existe un grupo de dibujos previo a las series que presentan un acercamiento a la cuestión de imposibilidad, este grupo de dibujos es la serie cero. Siguiendo con el orden la primera serie que fue clave para meditar sobre el aspecto emocional en la obra *La meta*, fueron los dibujos del año 2017 que reciben el título de: *Tengo miedo a...*; los dibujos de esta serie, en su mayoría, son representaciones lineales de historias reales por personas que respondieron la pregunta ¿a qué le tienes miedo?

A partir de esa información, construí historias en torno al miedo como principal emoción de imposibilidad. Los dibujos constan de un tamaño muy reducido, pues se esperaba que estos miedos se dimensionen en una escala diminuta, contraria a su percepción, una sensación inmensa y poderosa. A través del ejercicio de exteriorizar estas experiencias, el miedo queda empequeñecido y rendido ante el deseo de superarlo y visibilizarlo.

La segunda serie se llama *Con-tacto* del año 2018 y explora la capacidad sensible del cuerpo a través de acciones previas vinculadas a lo sensorial y lo táctil. La construcción de los dibujos son representaciones tanto de las sensaciones producidas por los actos previos como por su simbología. El formato que maneja esta serie es del tamaño A4, así como el A3.

La tercera serie son dibujos realizados en el año 2018 cuyo nombre es *Encuentro* y están hechos de distintos tamaños entre A4, rectangulares y en formato de casi un pliego de papel. Esta serie de dibujos parte de la reflexión sobre la distorsión perceptiva del tiempo y el espacio que construyen nuestra realidad. En especial, los medios tecnológicos, entendidos como herramientas que repercuten en la sensibilidad del ser humano, propician un encuentro con esta pantalla oscura de la máquina que haciendo alusión a un agujero negro edifican la metáfora de la plasticidad, mutabilidad y transformación del cuerpo en su interacción. Estos dibujos se acercan mucho al proyecto *Inmersión* que se formuló tiempo después.

La cuarta serie son dibujos realizados en el año 2019 y reflexionan sobre el tejido, en específico sobre el hilo como objeto que une, relaciona y construye nuevas realidades. Un acercamiento al acto de tejer que presenta la obra *Inmersión*. El formato de estos dibujos es un A5.

La quinta serie consta de dos dibujos en gran formato hechos en el año 2019 y su realización fue a partir de la acción de anudar y raspar. Parecido a una captura, el soporte de papel de estos dibujos son el rastro del movimiento de las manos que a través de un lapicero de tinta negra construyen texturas como resultado de tales actos repetitivos. El formato de ambos dibujos es de aprox. 1.95x 1.40m.

La última serie está hecha a partir de la técnica mixta del dibujo y el bordado realizado en el año 2020. La construcción de estas piezas es un acercamiento al dibujo a través del acto de bordar y de tejer, además que hace reflexión al tiempo y el espacio en el hacer, por ello estas piezas obtienen un carácter diferente a las demás propuestas de dibujo. El tiempo que me ha llevado en realizar estos bordados es mucho más que los otros, por lo que adquiere una esencia de trabajo

minucioso. Los formatos varían siendo rectangulares y cuadrados, soportes de tela en tocuyo algunas teñidas naturalmente y otras en crudo.

En total son aprox. 55 dibujos los que acompañan a la pieza tejida de *Inmersión*. El despliegue de estos dibujos no es más que la búsqueda de una nueva forma de dibujar a través del hacer, responder a la imaginación y exteriorizar la complejidad de la esencia humana, el tiempo y su espacio vivido.

### 3.4.1. Registro fotográfico

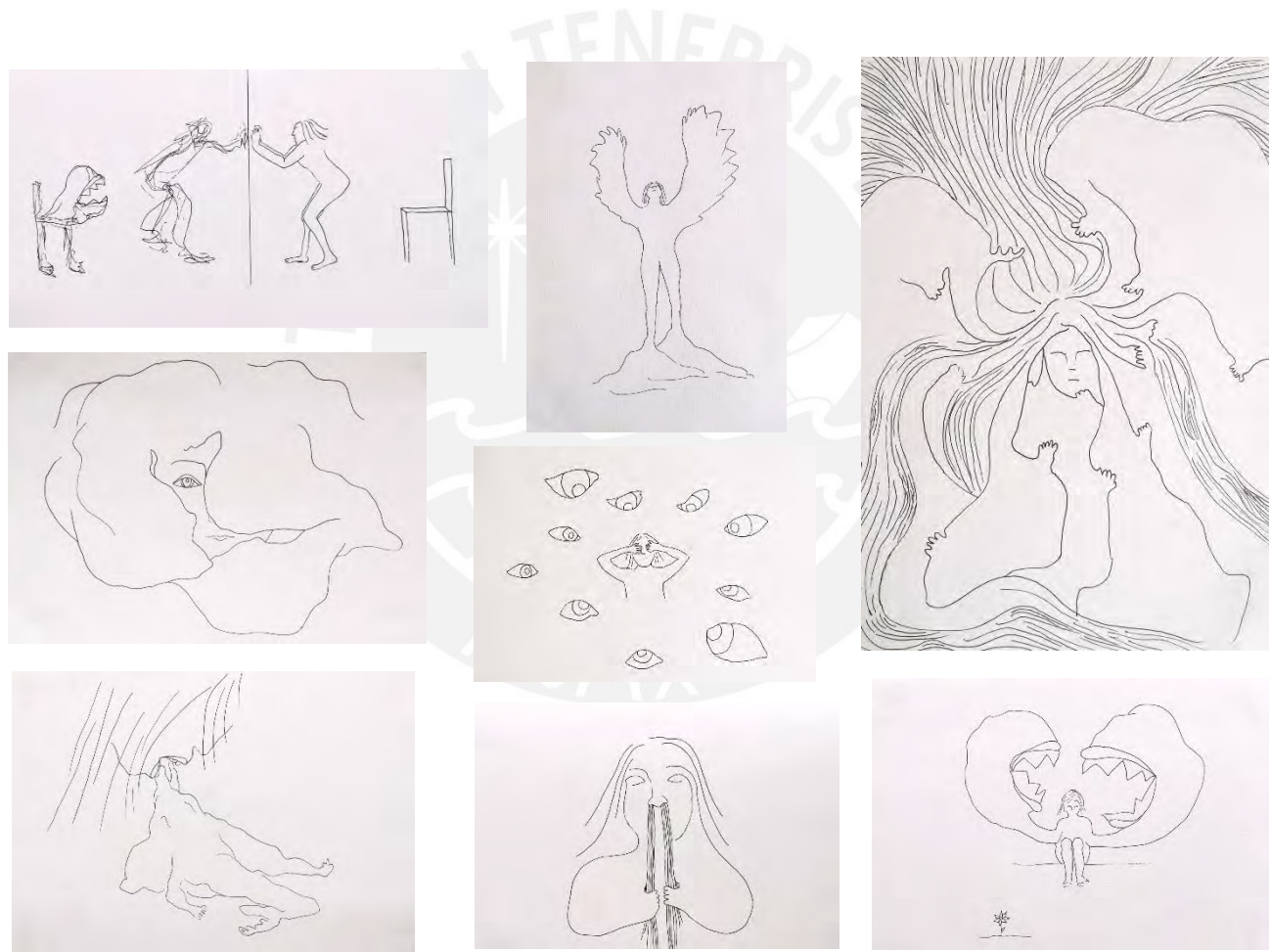


Figura 58. Serie cero "Sin título"

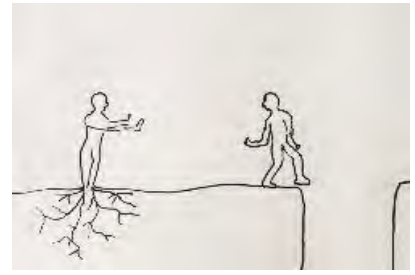
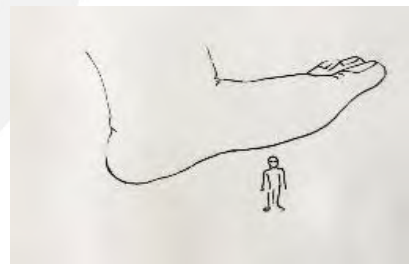
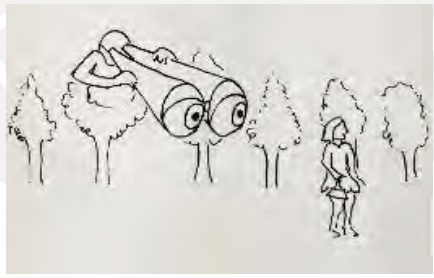
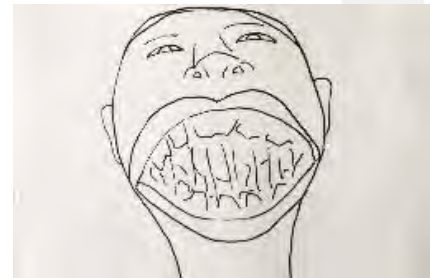
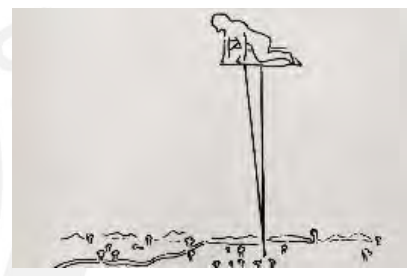
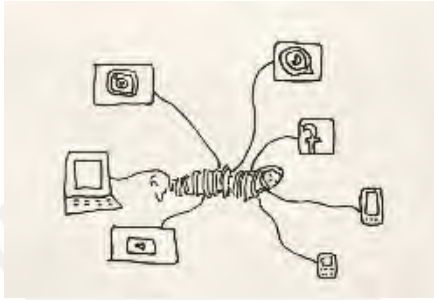


Figura 59. Primera serie "Tengo miedo a..."

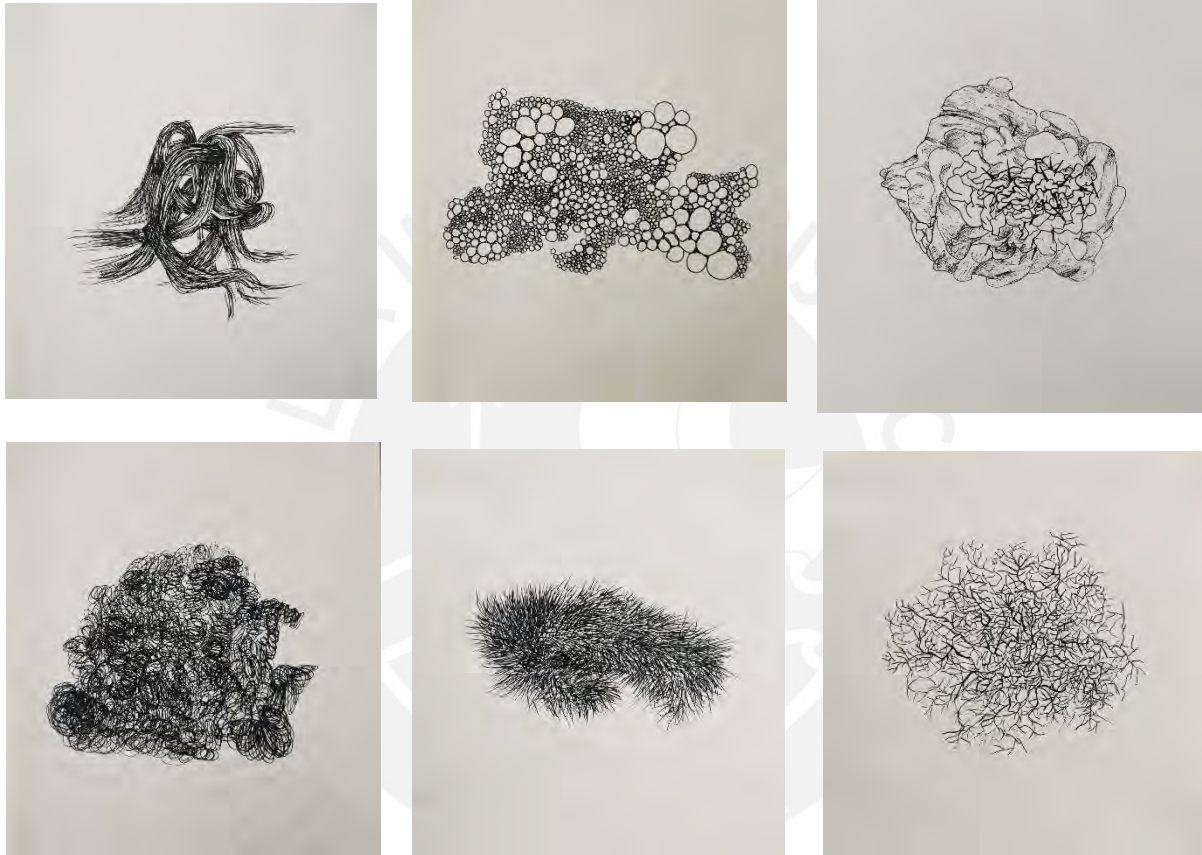


Figura 60. Segunda serie I "Con-tacto"

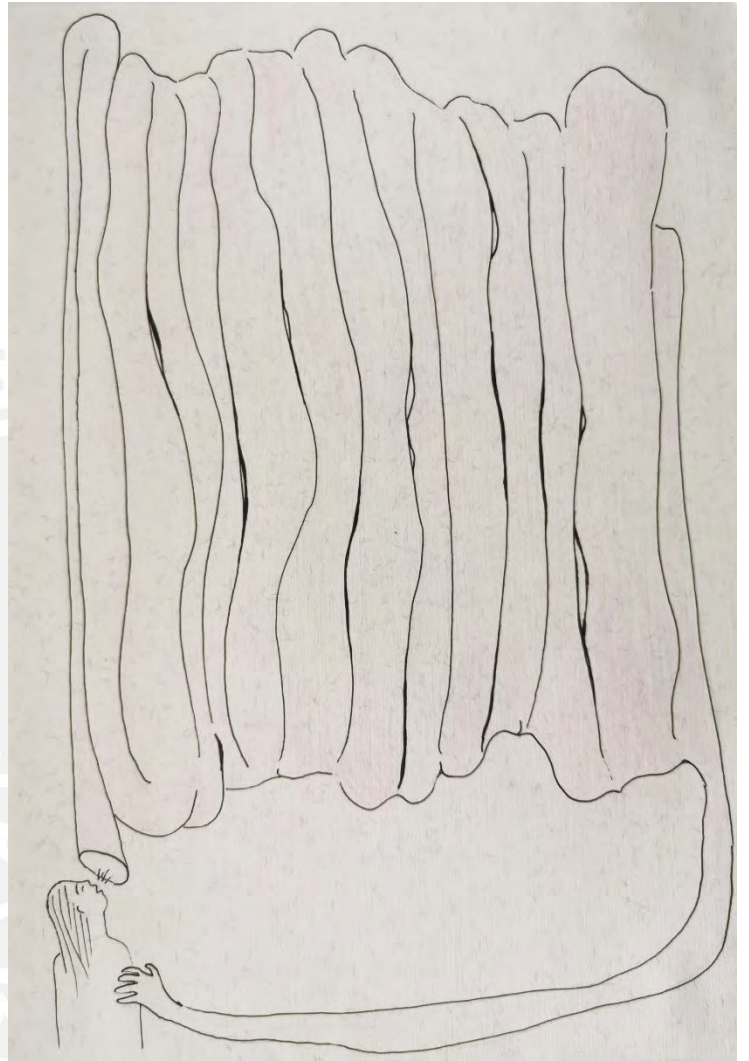
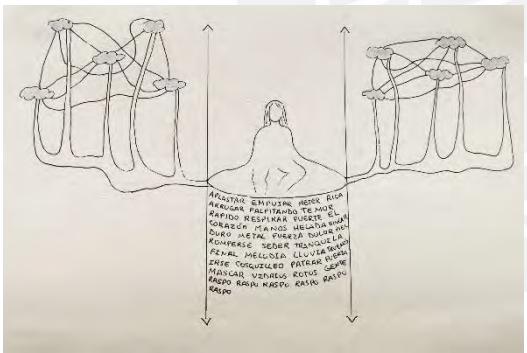
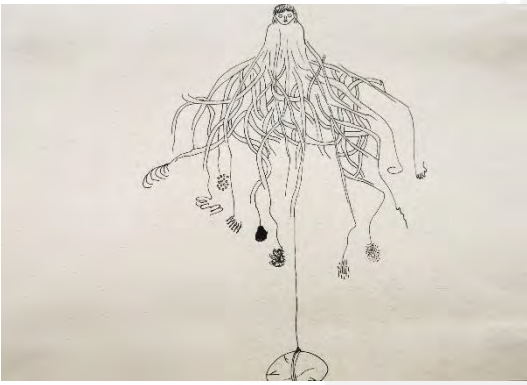
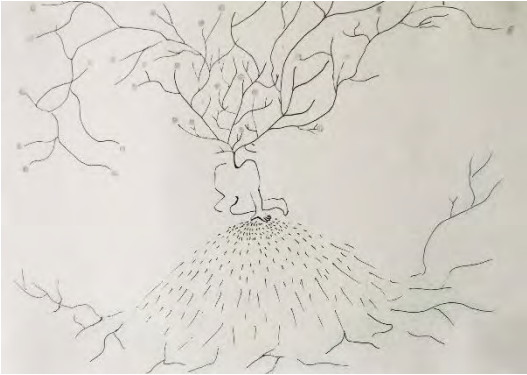


Figura 61. Segunda serie II "Con-tacto"



Figura 62. Tercera serie I "Encuentro"



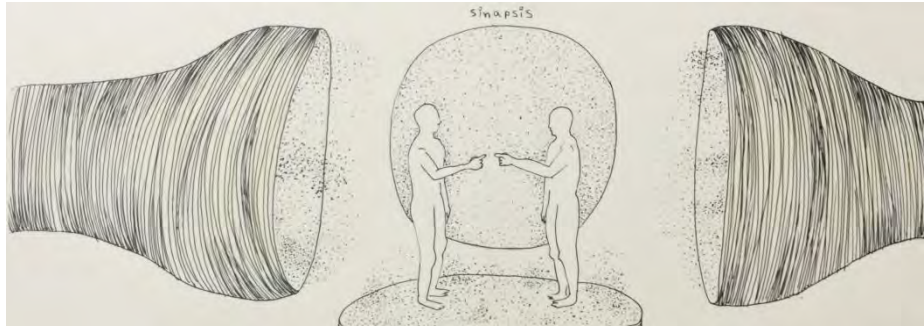


Figura 63. Tercera serie II "Encuentro"

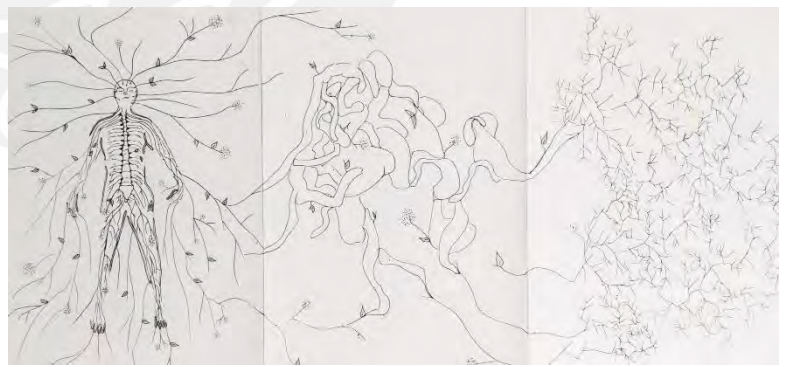
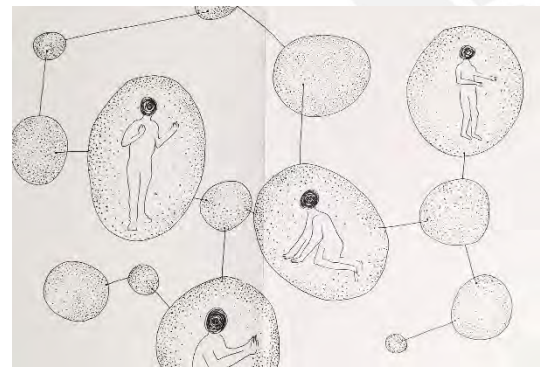
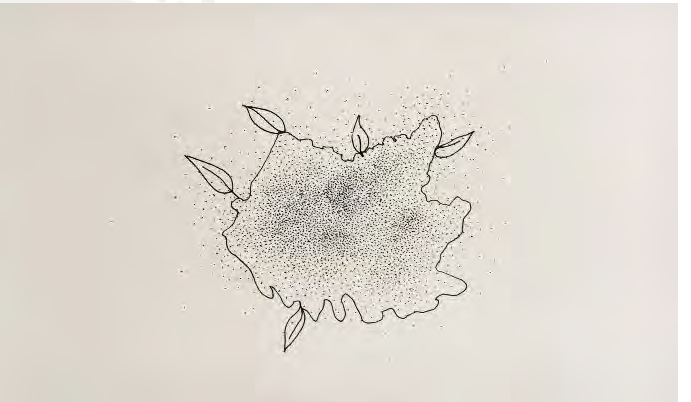
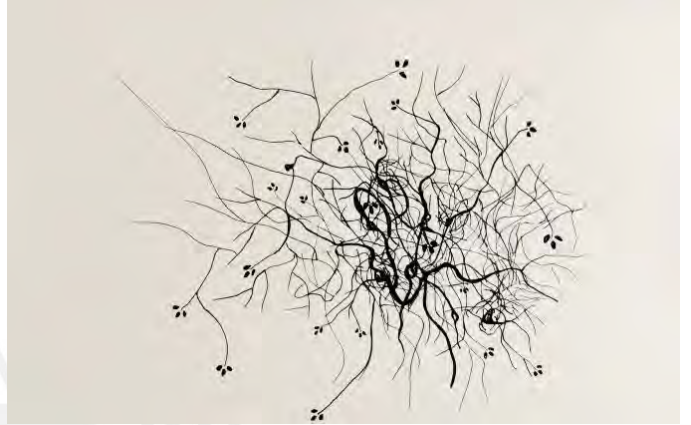
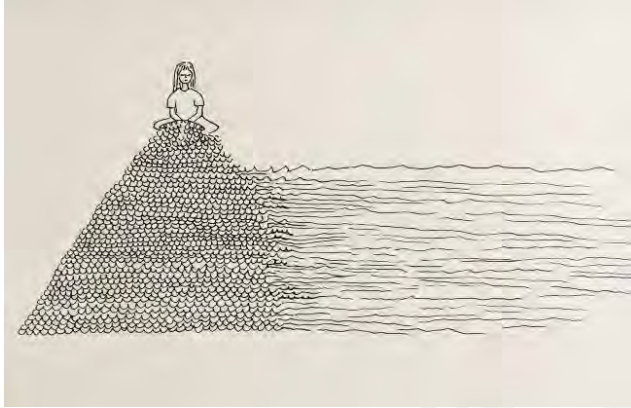


Figura 64. Cuarta serie I "Sin título"



Figura 65. Cuarta serie II "Sin título"



Figura 66. Quinta serie "Sin título"

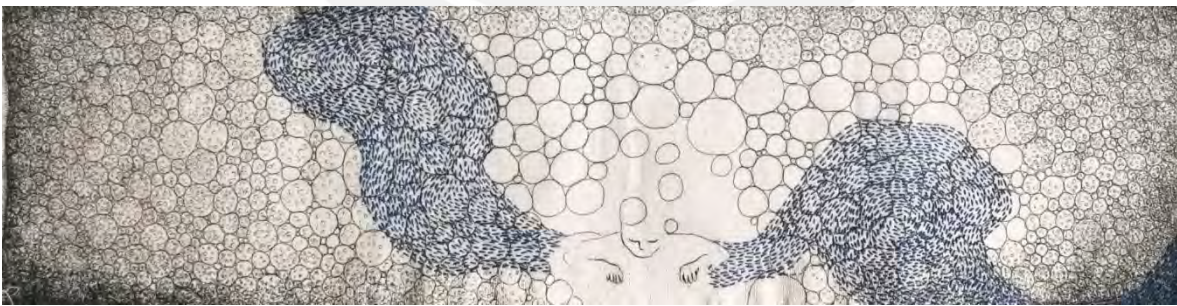


Figura 67. Sexta serie "sin título"

### 3.5. Montaje e instalación del proyecto

El proyecto está dentro de un espacio ideal, de forma virtual, que prioriza lo idóneo del tránsito y exposición de las piezas. Esta opción de sustentación en formato virtual responde a la medida de aislamiento social impuesto por el gobierno, a causa del virus covid-19. Por este motivo, el espacio tiene un carácter imaginativo e irreal, con la intención de proyectar un acercamiento propicio de cada pieza, a través de su materialidad, iluminación y ordenamiento.

El recorrido está pensado para verlo desde la concepción sonora que adquiere más presencia en el audio-video de la primera sala. Luego, para que el espectador se enfrente a la magnitud de la imagen que acompaña los videoartes. Después, para observar la materia real, donde observa otro tipo de ritmo y de imagen que está presente en la riqueza del material, las texturas y sus formas reales que ocupan un espacio en la sala. Finalmente, este espectador se adentra a un espacio ligero propio del carácter mental de los dibujos.

La primera sala que el espectador recorre es un pasaje de 4 metros de ancho por 10.9 metros de largo que cruza de un lado al otro; asimismo todo el espacio de exposición presenta 3 metros de altura. Esta primera sala muestra un texto en la pared, que introduce el proyecto artístico; al frente de la pared del texto está colgado un dibujo de gran formato que mide 1.95 x 1.42 m.

Al costado del texto se encuentra un televisor plano que está instalado en la pared con un rack fijo previamente empotrado. Este televisor tiene un formato mediano de 65 pulgadas en relación a una persona de estatura promedio; es el primer objeto audio-visual que el espectador presencia.

La segunda y tercera sala es un espacio en común de 8 metros de ancho por 6 metros de largo; un espacio en esencia oscuro ya que lo conforman las piezas audiovisuales de gran proyección. Esta gran sala compartida es la más oscura del recorrido, puesto que la luz que forma la imagen y que emite el proyector es más visible cuando no existe ruido luminoso que compita con los videos.

En estos 8 metros de ancho, de las dos salas, existe una pared que divide dos cuartos de 4 metros de ancho cada uno. En ese sentido, el espectador se confronta a la segunda sala de 4x6m, donde encuentra la primera pieza de videoarte *La Meta*; después pasa por la tercera sala de 4x6m, donde se proyecta la pieza en video de *Inmersión*.

La cuarta sala comprende una dimensión de 8 metros de ancho por 7 metros de largo, solo se accede a esta sala atravesando una puerta de cortinas oscuras, donde el espectador encontrará la pieza escultórica de *Inmersión*. En este espacio se hace visible la masa del tejido de forma física, tangible y real. El protagonismo de la gran pieza es gracias a que está casi en el medio de la habitación vacía. Además, que existe un foco de luz, producida por un reflector, que ilumina la pieza tejida para enfatizar aún más su magnitud y presencia en el espacio.

Esta sala se realizará de forma presencial; la pieza será instalada en el salón Y-406 que presenta un aproximado de 79m<sup>2</sup> de área, 7.5 metros de ancho por 10.5 metros de largo aprox. Es importante registrar la presencia real de esta sala, ya que las piezas que se exponen dentro de ella tienen un carácter material, un valor táctil y sensorial por medio de sus dimensiones reales.

Al final del recorrido el espectador entra a una quinta sala de 3 metros de ancho por 7 metros de largo, lugar donde el espectador verá todos los dibujos en las paredes.

La distribución de los dibujos está ordenada a partir del dinamismo en forma de constelación, a través de una línea que pasa por todas las series y las une entre sí. Asimismo, los dibujos responden a un orden temporal que los agrupa. Ese tiempo parte del acompañamiento del dibujo como soporte para navegar a través de reflexiones, inquietudes y pensamientos.

Esta última sala se caracteriza por ser estrecha, ya que invita al espectador a ver los dibujos desde una aproximación cercana e íntima. También esta última sala es la más iluminada de todas las demás, ya que está asociado a lo imaginario (al mundo de las ideas).

Todo el espacio de exposición consta de paredes blancas, así como un piso gris de concreto pulido. Es un espacio limpio y cerrado sin ningún ruido externo que influya en el recorrido y ordenamiento.

### 3.5.1. Planos de renders

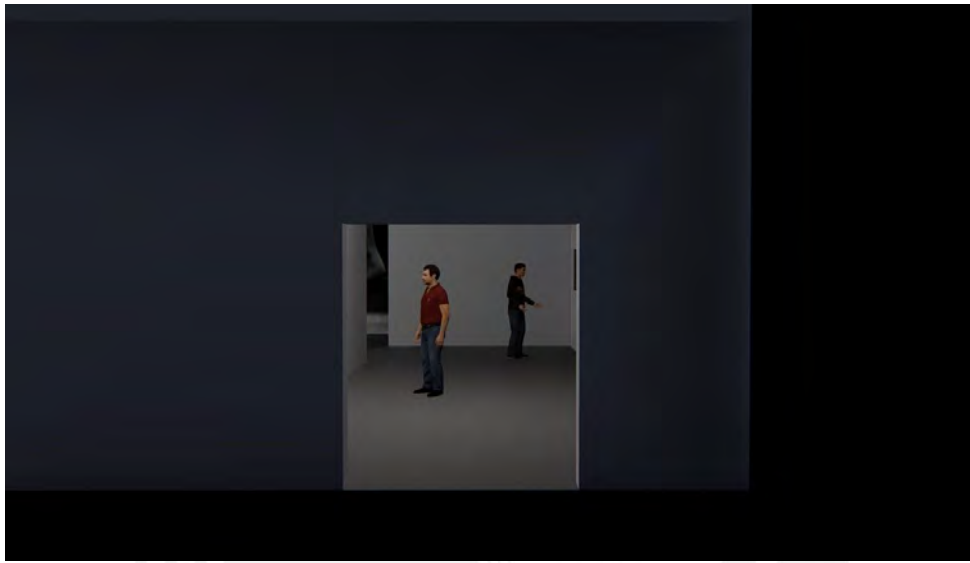


Figura 68. Primera sala / audio-video de presentación





Figura 69. Segunda y tercera sala / videoarte *La meta*



Figura 70. Segunda y tercera sala / videoarte *Inmersión*

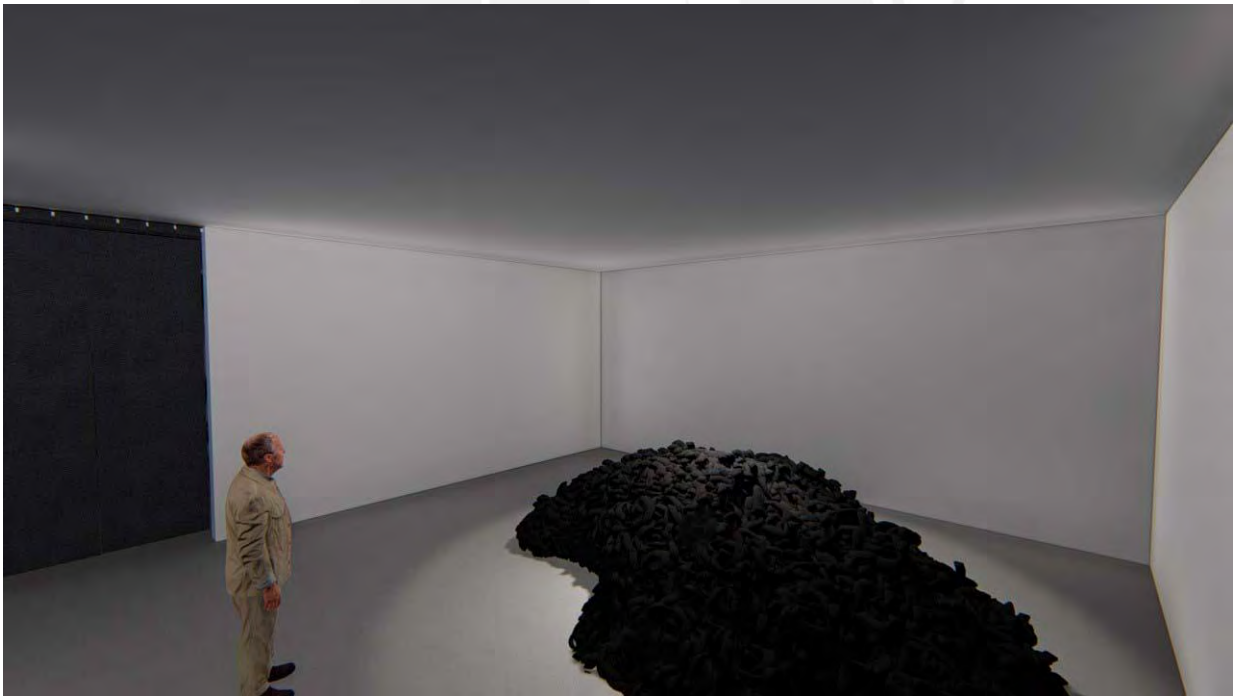


Figura 71. Cuarta sala / pieza escultórica de *Inmersión*



Figura 72. Quinta sala / dibujos

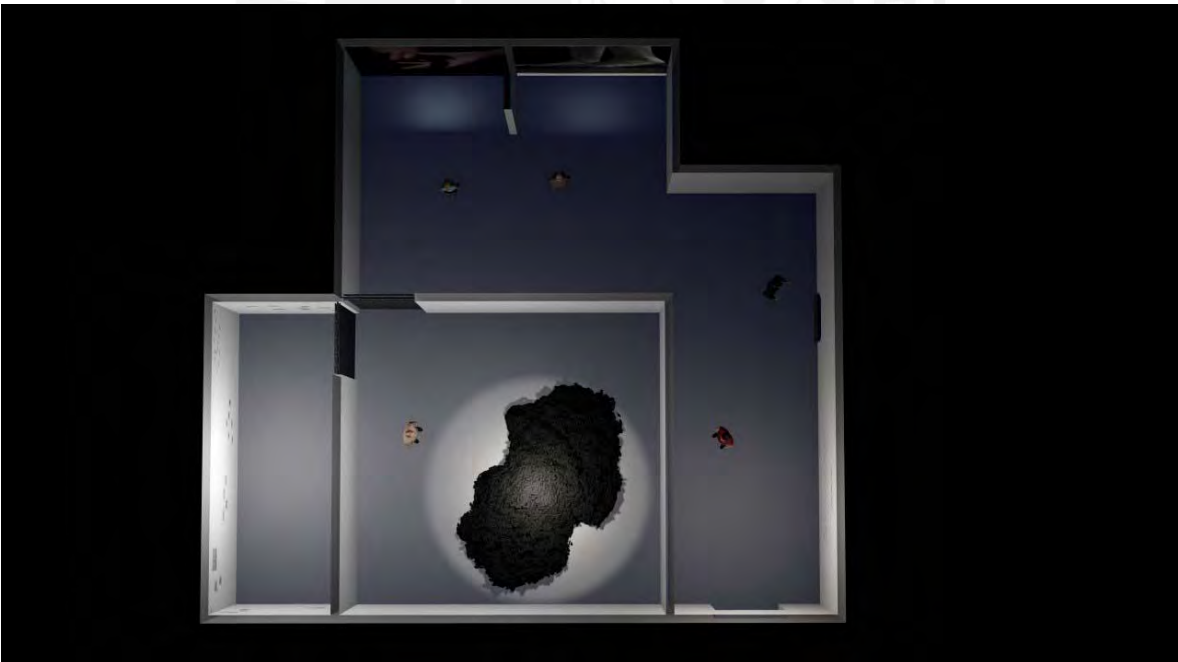


Figura 73. Plano de todo el espacio

## CONCLUSIONES

Hemos recorrido, desde diversas perspectivas y propuestas, tanto teóricas como artísticas, un camino muy complejo donde se exponen temas en relación a la imagen de ilusión de la felicidad, una revisión filosófica, política, social y artística sobre los efectos del sistema neoliberal, que desprenden a la vez cuestionamientos existencialistas y discusiones sobre la esencia de la condición humana.

Empezamos a partir de la idea de *Imagen neoliberal*, en que autores como Byung Chul Han, Hannah Arendt, Franco Bifo Berardi y Slavoj Zizek proponen una mirada crítica frente a los conceptos neoliberales utilizados para fomentar el discurso de autorrealización a partir de la idea de libertad y felicidad a costa de muchos males que afectan tanto al ser humano como a la sociedad.

Ahora bien, hablar de estos conceptos a partir de lo paradójico es clave para pensar en una sociedad que promueve narrativas rígidas y contradictorias en su discurso que poco a poco son interiorizadas por el hombre. Estos discursos, como ya hemos visto, parcializan una sola idea de la felicidad. A través de las imágenes vemos miles de objetos que nos seducen, con los cuales vinculamos la felicidad o libertad con una dinámica puramente mercantil, tanto así que las mismas relaciones humanas ahora se basan en un intercambio de productos, inclusive siendo nosotros mismos el producto.

Tengo una particular preocupación por las consecuencias, tanto a corto y largo plazo, que trae consigo el discurso del sistema neoliberal. La promesa de la felicidad se ofrece como la única y verdadera opción de ser feliz. Este discurso se interioriza y repercute en el ser humano. Por ello me pregunto, cómo identificar lo que sí me hace feliz sin tener en cuenta que mis decisiones están atadas a mis vivencias y a las imágenes que he incorporado en mi vida diaria.

En *Inmersos en la pantalla oscura*, autores como Merleau- Ponty, Fredric Jameson y Marie-Luise Angerer desprenden una mirada corporal y sensible en un cuerpo afectivo, a través del campo fenomenológico, lo político-filosófico y la comunicación, respectivamente. En ese sentido, Franco Bifo Berardi, Byung Chul Han e Hito

Steyerl entran en este tema para seguir hablando del cuerpo del ser humano como una fuente receptiva frente a la repercusión que este tiene con la tecnología.

Tanto la tecnología como el ser humano se han desarrollado conjuntamente con la ilusión de construir un bien de progreso y futuro. Esta nueva herramienta digital, donde ya casi habitamos a diario, ha cambiado nuestra percepción tanto del tiempo como del espacio vivido y, por ello, de nuestra existencia, la cual se construye a partir de estos dos pilares.

Considero fundamental entablar una mirada crítica hacia la tecnología virtual como una herramienta que detrás de ella, oculta y disfrazada, se encuentra un sistema perverso que trafica no solo la información de una manera medible o sistemática, también manipula información íntima y personal para exponerlo ante un negocio de compra y venta de nuestra atención y nuestros deseos más profundos.

Se concluye que a través de la exagerada presión social, que aparece como fenómeno comunicativo de la tecnología, el alcance de males psíquicos como la depresión, la ansiedad o trastornos tanto de identidad como manifestaciones de nerviosismo o hiperactividad, son resultados de la gran tendencia que ha escalado de manera monumental especialmente dirigida a los jóvenes y adolescentes.

En *Sísifo, lo absurdo de la vida*, autores como Albert Camus y Paul Sartre profundizan sobre el existencialismo y el sentido de la vida; este tema tiene como eje principal pensar la vida del ser humano como una condena divina.

A partir de esta reflexión se desprenden muchas interrogantes acerca de nuestra vida, nuestro destino y nuestro objetivo que termina en la muerte. Esta incesante búsqueda existencial ha sido de interés por muchos pensadores y hoy es una excusa para pensar en los objetos de deseo como objetos que llenan ese vacío marcado por la duda y el sinsentido. Por ello, vemos comúnmente distracciones, trabajos, quehaceres como objetos que ayudan a no pensar en el ser humano y su sentido de existencia, ya que comúnmente es un tema muy denso e incoherente si es que se busca encontrar algún sentido.

*Siempre el mismo día*, parte de reconocer autores como Shaun Gallagher y Dan Zahavi, Byung Chul Han y Boris Groys, que entablan una discusión con respecto a la crisis temporal de lo contemporáneo, una mirada desde la afección del tiempo en la percepción del cuerpo, la carencia del *otro* y la supremacía de lo igual.

Es casi inevitable actuar a través de nuestro contexto y de nuestra percepción humana del mundo en que vivimos, siendo parte de un sistema no solo social, político sino también corporal. Actuamos a través de impulsos que en su mayoría son inconscientes. A través de ello, nos movemos en patrones cada vez más superficiales y automáticos. De este modo, carecemos de sentido a través de nuestros actos, dilatamos el tiempo y todo ello comprende una imagen sobre un futuro maquinal y cada vez menos humano. Se concluye a través de cuestionamientos como ¿hasta qué punto se medirá y mecanizará el cuerpo?, ¿en qué momento la negación del otro nos volverá cada vez más inhumanos?

Por otro lado, los referentes artísticos aparecen en este trabajo para revelar, sucesos importantes como el desplazamiento de las artes tradicionales a las conceptuales a través del performance; las nuevas tecnologías, en este caso el video, como herramienta de preferencia en lo contemporáneo y, por último, el dibujo que, a través de la acción, la creación técnica y creativa, dista de ser la forma tradicional en que se realizaba.

Podemos notar que el contexto repercute en la práctica del artista y, por ende, el artista experimenta su contexto con curiosidad, reflexión y crítica. La escultura se ha distanciado de su forma tradicional para hoy poder hablar sobre la escultura expandida, que incorpora nuevas herramientas como el uso de las tecnologías, la instalación, la performance, etc. en el ámbito del arte contemporáneo.

Se concluye que la vida, el carácter y el contexto del artista van a reflejarse en su método constructivo y en su forma de interpretar la realidad. La evolución del arte y su necesidad por encontrar nuevas maneras de expresión se reflejan en mi interés por, hoy en día, discutir y problematizar, bajo una mirada crítica hacia el discurso del sistema neoliberal, principios y conceptos como la libertad, la finalidad, la crisis del tiempo, lo absurdo y la mecanización.



Por ello, el proyecto artístico pone en discusión reflexiones en torno a nuestra cotidianidad para mirarla a través de otros ojos. Desde el primer audio-video de este proyecto artístico, a un nivel más personal e íntimo; la necesidad por revelar una acción inconsciente tan impregnada como lo es el vivir día a día y que conecta con nuestra fragilidad humana.

Asimismo, las piezas principales de video de *La meta e Inmersión* despliegan un imaginario metafórico entre la incoherencia y el vacío. Por otro lado, el material tejido y los dibujos son un pretexto para recoger prácticas mecánicas que simulen actos inconscientes y repetitivos.

En la actualidad la inmediatez ha abarcado el ritmo de los sucesos y las acciones cotidianas a través de un entorno de pánico. Este panorama puede afectar la evolución del ser humano, ya que este no está preparado para tal exigencia temporal. En ese sentido, existe una gran preocupación por las siguientes generaciones que, poco a poco, aceptarán estas condiciones de vida a costa de su integridad humana.

Por ello, este proyecto busca incomodar, suscitar preguntas, excavar lo enterrado y repensar dinámicas que se escapan de nuestros ojos, de nuestro entendimiento o que sabemos, pero decidimos ignorar. Así como una ceguera, el ser humano no ve; guarda consigo la memoria de una máquina solitaria y ensimismada, desconectada de la realidad y de su alrededor.

El título, *Y la roca sigue rodando*, de esta tesis significa para mí la búsqueda constante. Sigue andando en mi mente mis ansias por identificar lo que me mueve y me motiva. En mis recuerdos tengo en especial pequeños momentos de felicidad. Momentos en que las cosas eran solo cosas, sin ninguna pretensión trascendental. Pequeños instantes en que realmente no importaba la condición social, el apellido o las cosas costosas. Nada por lo que ahora es motivo de estrés y depresión.

Esta tesis, inicialmente, comenzó con una fascinación por los sentimientos que reprimen como la ansiedad y el miedo. Ya que era una constante manera en que veía la vida. Luego, surgieron muchas preguntas acerca de cómo mi entorno

repercute en mi sentir. Tenía un afán por querer seguir desenterrando el por qué mi ansiedad frenaba mi libre expresión ante el mundo.

Al terminar mi carrera entré en una nueva forma de presión por el futuro, un nuevo motivo por el cual sentir más ansiedad; es así que el trabajo se volvió para mí una dimensión que fomentaba la idea de utilidad para la sociedad. Nuevos cuestionamientos atraparon mi atención, cómo el trabajo excesivo absorbe toda amabilidad, empatía y creatividad en las personas.

Muchas cosas cambiaron a partir de la pandemia. El sentimiento que desde años había invadido mi ser estaba ahora en todas las personas. El mundo entero manifestó una gran preocupación por el futuro, la existencia y la muerte. Me cuidó para cuidarte, era el lema que permitía empatizar con el otro.

Inmersa en la nueva forma en que ahora vivimos y tras cinco años de búsqueda, esta tesis ha abierto en mí una nueva perspectiva ante la vida y en práctica artística. El trabajo con la materia para un escultor comprende una conexión y un vínculo especial. Se trata del tiempo, un tiempo de dedicación y de aprendizaje. De fracasos tanto como de éxitos.

En una sociedad como la de ahora, principalmente tecnológica, hacer un trabajo artesanal y lento como lo es el tejido o el bordado se torna absurdo, una pérdida de tiempo. El elegir este formato de trabajo para mí, es un grito, significa mis ansias de botar mi ansiedad, cuando ya no puedo más, el tiempo llega para sanar. Muchos pensarán que es irracional contar hasta el infinito cuando tejo o bordar sin cesar, para mí es un soporte donde expulso la carga del mundo entero en mis hombros.



Figura 74. Sin título

## RECOMENDACIONES

Es indispensable para este proyecto de tesis que la problemática en cuestión se reflexione teniendo conocimiento del contexto en la que está sujeta. Sugiero que a futuro esta investigación no se desvincule ni se aleje de su esencia crítica y reveladora dentro de un marco de crisis sanitaria con la actual pandemia. Evento que marcará un suceso importante en la vivencia del individuo y que está presente en esta tesis.



## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

### Marco Teórico

ANGERER, Marie Luise

- 2017 *Comunicación, cuerpo y afecto*: Consulta el 10 de mayo de 2021.  
<https://www.youtube.com/watch?v=xaKqq0zzCB4&t=23s>

BERARDI, Franco

- 2017 *La fenomenología del fin: sensibilidad y mutación conectiva*. Traducción de Alejandra López Gabrielidis. Primera edición. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Caja Negra.

- 2003 *La fábrica de la infelicidad. Nuevas formas de trabajo y movimiento global*. Traducción de Manuel Aguilar Hendrickson. Madrid: Traficantes de sueños.

CHUL-HAN, Byung

- 2017 *La expulsión de lo distinto*. Traducción de Alberto Ciria. Primera edición. Barcelona: Herder Editorial

- 2014 *En el enjambre*. Traducción de Raúl Gabás. Primera edición digital. Barcelona: Herder editorial.

- 2012 *La sociedad del cansancio*. Traducción de Arantzazu Saratxaga Arregi. Primera edición. Barcelona: Herder Editorial.

CAMUS, Albert

- 1951 *El mito de Sísifo*. Traducción de Luis Echávarri. Madrid: Alianza Editorial.

GALLAGHER Y ZAHAVI, Shaun y Dan

2013 *La mente fenomenológica*. El tiempo. Traducción de Marta Jorba.  
Segunda edición. Madrid: Alianza

GROYS, Boris

2014 *Volverse público, las transformaciones del arte en el ágora contemporánea*. Traducción de Paola Cortes Rocca. Buenos Aires: Caja Negra.

HARENDT, Hannah

1993 *La condición humana*. Traducción de Ramón Gil Novales. Primera edición. Barcelona: Espasa Libros, S.L.U.

JAMESON, Fredric

2012 *Posmodernismo Revisado*. Madrid: Abada Editoriales

MERLEAU-PONTY, Maurice

1993 *Fenomenología de la percepción*. Traducción de Jem Cabanes.  
Barcelona: Editorial Planeta-De Agostini.

SARTRE, Jean Paul

1938 *La náusea*. Traducción de Aurora Bernárdez. Novena edición.  
México D.F.: Editorial Época.

SENNET, Richard

2009 *El artesano*. Traducción de Mario Aurelio Galmarini. Primera edición. Barcelona: Editorial Anagrama.

STEYERL, Hito

2014 *Los condenados de la pantalla*. Traducido por Marcelo Expósito.  
Primera edición. Buenos Aires: Caja Negra.

ZIZEK, Slavoj

2003 *Sublime objeto de ideología*. Traducción de Isabel Vericat Núñez.  
Primera Edición. Buenos Aires: Siglo XXI Editores Argentina.

### Referentes artísticos

AUTOR DESCONOCIDO

s/f Mathew Barney. Consulta: 25 de abril de 2021.  
<https://www.guggenheim.org/artwork/artist/matthew-barney>

AUTOR DESCONOCIDO

2020 Nosotros nunca terminamos nada. Exposición y actividades  
paralelas. Consulta: 11 de noviembre de 2020.  
[https://www.aecid.es/ES/Paginas/Sala%20de%20Prensa/Agenda/2020/2020\\_07/17\\_expoperu.aspx](https://www.aecid.es/ES/Paginas/Sala%20de%20Prensa/Agenda/2020/2020_07/17_expoperu.aspx)

AUTOR DESCONOCIDO

2020 Rebecca Horn Introductions of works. Consulta 12 de mayo del  
2021.  
[https://www.galeriethomasschulte.de/wp-content/uploads/2020/03/REBECCA-HORN\\_PORTFOLIO.pdf](https://www.galeriethomasschulte.de/wp-content/uploads/2020/03/REBECCA-HORN_PORTFOLIO.pdf)

AUTOR DESCONOCIDO

2005 Vito Acconci, pasos de entrada (y salida) del performance (1979).  
Consulta: 20 de febrero de 2021.

<http://artecontempo.blogspot.com/2005/10/vito-acconci.html>

BEDOYA, Luz María

2012 Subir al cielo es horizontal. Consulta: 12 de abril de 2021.

<http://luzmariabedoya.com/textos-texts/subir-al-cielo-es-horizontal-luz-maria-bedoya/>

BRAVO, Jorge

2006 Rastros y efectos: Nam June Paik (1932-2006), el artista de la comunicación colectiva. Consulta: 5 de marzo de 2021.

[http://www.esteticas.unam.mx/revista\\_imagenes/rastros/ras\\_june12.html](http://www.esteticas.unam.mx/revista_imagenes/rastros/ras_june12.html)

CÁNEPA, María Angela

1996 El país de las buganvillas con alambres de púas. Consulta 6 de mayo de 2021.

<https://lum.cultura.pe/cdi/documento/revista-p%C3%A1ginas-abril-1996-volumen-xxi-n%C3%BAmero-138-1>

DE MICEU, Gonzalo

s/f Cremaster cycle de Mathew Barney, sobre Cremaster Cycle y Drawing Restraint 9 de Matthew Barney. La estructura genérica.  
Consulta: 12 de abril del 2021.

[http://proa.org/documents/CREMASTER\\_PRESSKIT.pdf](http://proa.org/documents/CREMASTER_PRESSKIT.pdf)



FERRER SÁNCHEZ, Ana Lucía

2015      Uso del propio cuerpo en el videoarte y la *performance* realizados por mujeres. Del radicalismo de Valie Export a la sugestión de Pippilotti Rist. Consulta 18 de febrero de 2021.

[file:///C:/Users/Andre/Downloads/TD\\_FERRER\\_SANCHEZ\\_Ana\\_Lucia%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Andre/Downloads/TD_FERRER_SANCHEZ_Ana_Lucia%20(1).pdf)

GUIDO, Juan José

2018      Nam June Paik. Consulta 3 de marzo de 2021.

[https://nanopdf.com/download/nam-june-paik-wordpresscom\\_pdf](https://nanopdf.com/download/nam-june-paik-wordpresscom_pdf)

GOLDBERG, Roselee

1996      *Performance art: Desde el futurismo hasta el presente*. Traducción de Hugo Mariani. Primera Edición. Barcelona: Ediciones Destino

Thames and Hudson  
GONZÁLEZ ALBALATE, Antonio

2017      Los mundos oníricos de David Lynch. Consulta 25 de abril de 2021.

[http://dehesa.unex.es/bitstream/10662/6545/1/TFGUEX\\_2017\\_Gonzalez\\_Albalate.pdf](http://dehesa.unex.es/bitstream/10662/6545/1/TFGUEX_2017_Gonzalez_Albalate.pdf)

KEE, Joan

2016      Orders of Law in the One Year performances of Tehching Hsieh. Consulta: 12 de agosto de 2018

[https://www.academia.edu/23131584/Orders\\_of\\_Law\\_in\\_the\\_One\\_Year\\_Performances\\_of\\_Tehching\\_Hsieh](https://www.academia.edu/23131584/Orders_of_Law_in_the_One_Year_Performances_of_Tehching_Hsieh)

LARRABURE, Cecilia

2007 Ciertos vacíos, un ensayo fotográfico sobre orfandad, violencia y memoria en el Perú. Consulta: 27 de mayo de 2021.

[https://issuu.com/cecilialarrabure/docs/ciertos\\_vacios\\_pdf](https://issuu.com/cecilialarrabure/docs/ciertos_vacios_pdf)

LEONARDI Y REY, Yamil y Laura

2019 A veces hacer algo no lleva a nada, un análisis de la obra de Francis Alys. Consulta: 10 de febrero de 2021.

<http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/85710>

MANONELLES, Laia

2016 Cuando la fe mueve montañas: utopías poéticas y políticas. Consulta: 10 de febrero de 2021.

[file:///C:/Users/Andre/Downloads/18529-51261-1-PB%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/Andre/Downloads/18529-51261-1-PB%20(2).pdf)

MARTIN, Sylvia

2006 Videoarte. Consulta 20 de mayo de 2021.

<https://es.scribd.com/document/388734015/SYLVIA-MARTIN-Videoarte-Editorial-Taschen>

MELGARES, Miguel Ángel

2018 Retóricas del tiempo, performance y algunas estrategias para una capitalización de lo efímero. Consulta: 2 de marzo de 2021.

[file:///C:/Users/Andre/Downloads/6510-Texto%20del%20art%C3%ADculo-19709-1-10-20180502%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Andre/Downloads/6510-Texto%20del%20art%C3%ADculo-19709-1-10-20180502%20(1).pdf)

MORETTA, Ariela Yamila

2009 El dibujo. La obra de María Estela Labiano. Consulta: 26 de mayo de 2021.

[https://bdigital.uncu.edu.ar/objetos\\_digitales/3071/morettadibujo2.pdf](https://bdigital.uncu.edu.ar/objetos_digitales/3071/morettadibujo2.pdf)

MUSEO AMPARO

2017 Conferencia: Charla con la artista Rita Ponce de León. Consulta: 14 de mayo de 2021.

<https://www.youtube.com/watch?v=-Jo5KB0HaxU>

PASCUAL, Teresa

2008 Cuando la animación digital se vuelve un arte. Consulta: 20 de marzo de 2021.

[https://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/archivos/29\\_libro.pdf](https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/29_libro.pdf)

RIVERS RYAN, Tina

s/f Nam June Paik, Electronic Superhighway: Continental U.S., Alaska, Hawaii. Consulta 4 de mayo de 2021.

<https://www.khanacademy.org/humanities/ap-art-history/global-contemporary-apah/20th-century-apah/a/paik-electronic-superhighway>

ROTH, Lynette

2019 The (In) Animate World of Rebecca Horn. Consulta 26 de mayo del 2021.

<https://flash---art.com/article/the-inanimate-world-of-rebecca-horn/>

SEGURA, Jesús

2009

Arte, espacio público y participación ciudadana en la obra de Francis Alys. Consulta 16 de marzo de 2021.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3830689>

TRILNICK, Carlos

s/f

Rebecca Horn. Consulta 20 de abril del 2021.

<https://proyectoidis.org/rebecca-horn>

VELAYOS, Andrés

2020

Steve Cutts, ecologismo y crítica social animada. Consulta: 15 de febrero del 2021.

<https://masquemetraje.com/cortometrajes/steve-cutts-critica-social-ecologismo/>

VILLEGAS, Juan Martínez

2014

Videoarte expandido, espacio de confluencia entre la cinematografía y la escultura. Consulta 11 de mayo de 2021.

<https://www.tdx.cat/handle/10803/290271#page=1>

## ANEXOS



Registro audiovisual de la pieza de escultura del proyecto *Inmersión* en el espacio real está disponible en el siguiente enlace:

<https://youtu.be/r-ujVRVx2kE>