



Facultad de Artes
Universidad de Chile

EJERCICIOS DE CONTENCIÓN

Prácticas nostálgicas durante tiempos acelerados

Memoria para optar al título de Artista Experimental

ANTONIA ZAMORANO EMPARANZA

Profesora guía

MÓNICA BATE

Comisión docente

PAULA ARRIETA
ENRIQUE MATTHEY

Santiago de Chile 2023

TABLA DE CONTENIDOS

Página

4	AGRADECIMIENTOS
5	RESUMEN
6	INTRODUCCIÓN
7	CAPÍTULO 1: EL OBJETO NOSTÁLGICO
10	1.1 EL OBJETO ESCULTÓRICO Y LA ESCULTURA COMO MEDIUM
12	1.2 LA EXPERIENCIA NOSTÁLGICA
15	1.3 NOSTALGIC ITEM
20	1.4 EL OBJETO NOSTÁLGICO EN EL CAMPO ARTÍSTICO
28	EJERCICIO DE CONTENCIÓN I: CÓMO CONTENER ALGO INFINITO
32	CAPÍTULO 2: ESTADO DE CONTEMPLACIÓN
34	2.1 (NO) DUALIDAD: PENSAMIENTO / MATERIA
38	2.2 CONTEMPLACIÓN Y EXISTENCIALISMO
40	2.3 PÉRDIDA DE LA CONTEMPLACIÓN
42	2.4 LA EXPERIENCIA ESTÉTICA COMO EXPERIENCIA CONTEMPLATIVA
47	EJERCICIO DE CONTENCIÓN II: CÓMO CONTENER ALGO INCONTENIBLE
51	CAPÍTULO 3: LA EXPERIENCIA ORGÁNICA DENTRO DEL MEDIO ARTIFICIAL
52	3.1 ESTANDARIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA HUMANA
54	3.2 HAUNTOLOGÍA: NOSTALGIA Y CAPITALISMO
59	3.3 ESPIRITUALIDAD CONTEMPORÁNEA

Página

62	3.4 TECNOLOGÍA, HUMANIDAD Y ESTÉTICA DEL CAPITALISMO AVANZADO
66	EJERCICIO DE CONTENCIÓN III: CÓMO CONTENER ALGO QUE PERECE
68	CONCLUSIÓN
69	ÍNDICE DE IMÁGENES
70	BIBLIOGRAFÍA
72	ANEXO

AGRADECIMIENTOS

La escritura de éste texto y el término de esta etapa son un logro muy preciado para mí, he encontrado en la práctica artística un espacio fascinante que ocupa un espacio cada vez más grande en mi mente y en mi corazón. Estoy profundamente agradecida con todes quienes me apoyaron en este proceso, en particular quisiera agradecer a las siguientes personas:

A Lucas, mi compañero de vida y mi más grande apoyo.

A Morelia y Mario, mis padres quienes siempre han confiado en mí de manera irrevocable.

A Marta, Esteban, Alejandro, Pamela, Álvaro, Kuminak y Amanda, mi querida familia.

A Francisco Brugnoli, quien me enseñó a entender y valorar mi trabajo.

A Mónica Bate, quien es mi modelo a seguir y cuya guía fue fundamental para este proyecto.

A Lilen, Twiggy, Miguel, Salvador, Suko, Matthew, Magdalena, Vicente, Panchita, Sol, Victoria y Gerardo.

Muchas gracias ♥

RESUMEN

En este texto el ejercicio principal es el de divagar sobre el plano sentimental de la experiencia humana en medio de tiempos frenéticos y explorar cómo esas inquietudes pueden ser materializadas dentro de la práctica artística.

La **nostalgia** es el hilo conductor principal del texto y es el punto de inicio que, al relacionarlo con la escultura, nos permite hablar de la idea del «**objeto nostálgico**», introducida por Juan Downey al campo artístico. El objeto nostálgico es abordado desde: (1) El objeto escultórico en el espacio. (2) La nostalgia, su definición desde una mirada histórica y social. (3) La obra «Nostalgic Item» de Juan Downey. (4) El objeto nostálgico en obras contemporáneas.

Desde el objeto nostálgico abordamos la **contemplación** como concepto, introduciendo desde la relación cuerpo-mente para luego extender sobre la práctica misma, su relación con el existencialismo, con el arte y lo que significa la pérdida de la contemplación en la sociedad contemporánea.

Para el cierre del texto me expando, desde los temas anteriores, a discutir sobre la experiencia del ser orgánico en el medio artificial, tomando en consideración el capitalismo avanzado, el concepto de **hauntología**, la **relación humano-tecnología** y la espiritualidad en el contexto contemporáneo.

Al final de cada capítulo hay una obra que es parte de la muestra, ordenadas tanto por su relación con los capítulos como con su cronología.

INTRODUCCIÓN

El objetivo del primer capítulo es abordar el concepto de **objeto nostálgico** de forma integral. En primer lugar refiriéndonos a la condición material del «objeto» y cómo éste en la práctica artística está ligado a la técnica escultórica y por consecuencia, al pensamiento escultórico.

En segundo lugar refiriéndonos a la nostalgia y la extensión emocional/filosófica del concepto.

Ya desarrollados los primeros dos puntos, el tercer subtítulo se refiere a la obra de la cual se desprende el concepto de objeto nostálgico; Nostalgic Item de Juan Downey.

Por otra parte, el siguiente y último punto a tratar lleva más allá el concepto introducido por Downey hacia un entendimiento más amplio a través de la obra de artistas posteriores que produjeron sus propios objetos nostálgicos a través del ejercicio artístico.

El segundo capítulo aborda el concepto de **contemplación**. De forma introductoria se presenta la pregunta por la dualidad y su resolución en relación a la tesis, desde doctrinas budistas y propuestas de neurociencia. Luego de hablar de la distancia entre la mente y el cuerpo, paso a abordar la relación que la contemplación guarda con el existencialismo, extendiéndome en este último para poder hacer los nexos necesarios. Antes de concluir se discute la pérdida de la contemplación en la vida contemporánea, sus causas y, principalmente, sus consecuencias. El capítulo termina con una aproximación de la contemplación hacia la experiencia estética, logrando relacionar el capítulo con teoría artística que además aporta al contenido total del texto.

El capítulo final tiene como objetivo discutir sobre la experiencia orgánica dentro del medio artificial, refiriéndome a la existencia humana dentro de la contemporaneidad, tomando en cuenta la influencia de la industrialización, el avance tecnológico y el capitalismo avanzado. En primer lugar abordo la experiencia humana actual desde la estandarización estética y conceptual globalizada que ocurre a nuestro alrededor, para pasar posteriormente al segundo punto en donde argumento la **hauntología**, que resulta vital al relacionar nuestro contexto político con la experiencia emocional de la nostalgia, siendo esta sección una que considero fundamental. En tercer lugar exploro la espiritualidad contemporánea, cerrando posibles distancias con el capítulo anterior. Durante el último tramo del texto abordo la muy mencionada tecnología en relación a la humanidad y la posible evolución de estos vínculos dentro del contexto actual.

Al final de cada capítulo se aborda una de las obras de la muestra, coincidentemente, van tanto en orden cronográfico de producción como por afinidad con cada capítulo. Espero que al leer el texto en su totalidad pueda entenderse la progresión de los temas y cómo se manifiestan en las obras presentadas.

El anexo del texto cuenta con imágenes de trabajos previos, que si bien no son parte de la muestra, considero importantes en mi proceso creativo desde el inicio de mis estudios hasta ahora.

CAPÍTULO 1

EL OBJETO NOSTÁLGICO

El concepto de objeto nostálgico debe su origen a una escultura del artista chileno Juan Downey titulada Nostalgic Item y es utilizado en el texto siguiente como una base conceptual que guiará el desarrollo de ideas afines que serán discutidas durante el siguiente capítulo.

El **objeto nostálgico** es fundamental para entender la intención aurática del trabajo autoral gestado en paralelo a este proyecto de tesis. En primer lugar, es importante para explorar el objeto nostálgico desde los conceptos que lo conforman; el objeto en el arte visto desde la escultura contemporánea y la nostalgia desde su concepción histórica y el desarrollo de su significancia, para luego ver la obra que da origen al concepto y como este se aplica en el proyecto a desarrollar.

A lo largo de mi carrera universitaria he podido identificar, a través del desarrollo de mi trabajo, una fijación constante con el sentimiento de **nostalgia** y con la pregunta por el **límite de la existencia humana**, ambas inquietudes personales de carácter ontológico y emocional. A raíz de esto, existe un rizoma de intereses en conceptos afines (y el opaco de ellos): la mortalidad, lo infinito, lo onírico, la idea de artificio, el existencialismo y **la contemplación**. Este último concepto resulta vital ya que no deviene de una de mis inquietudes iniciales sino del resultado de mi trabajo, corresponde a las obras terminadas y no al proceso de ideación previo.

Por otra parte, en términos materiales el trabajo se constituye de elementos artificiales y más bien industriales, en particular se destacan la luz y el metal. El aspecto general de las piezas podría considerarse higiénico, contenido o cuadrado y por lo general corresponden a una categoría intermedia entre la Escultura, la Instalación y los Nuevos Medios. Asimismo hay un interés material tímido o poco explorado en tecnología y cibernética.

El cuerpo de obra de Juan Downey, es uno de los más importantes referentes para este texto y el trabajo autoral paralelo. En especial una de sus series más tempranas llamada Esculturas Electrónicas, donde el artista desarrolla varias máquinas que buscan imitar procesos orgánicos concretos y abstractos (por ejemplo comunicación verbal y proyección de recuerdos, respectivamente). En estas obras existe un claro interés por la intersección de conceptos aparentemente opuestos como naturaleza y tecnología, que Downey pensaba necesario para una comprensión completa de la experiencia humana. Al mismo tiempo, las obras tienen una intención política que si bien no es la misma, tiene puntos en común con la intención de mi propia obra que serán explorados en el desarrollo del capítulo.

Finalmente, para terminar el capítulo me refiero específicamente a la obra Nostalgic Item y cómo resulta importante para este proyecto y a la vez cómo puede ser extendido en el campo artístico actual.

1.1 OBJETO ESCULTÓRICO Y LA ESCULTURA COMO MEDIUM

Históricamente, la escultura ha sido una categoría limitada a una serie de reglas poco maleables y a una lógica interna exclusiva de su práctica artística, profundamente técnica.

En el origen de la escultura se encuentra el monumento, una estructura representativa con valor simbólico y de carácter conmemorativo, sujeta a un espacio específico — que es también simbólico por sí mismo — en función de sistemas de creencias o de poderes predominantes.

Ya a fines del Siglo XIX la escultura comienza a ver el inicio de su emancipación, luego de que Auguste Rodin “fracasara” en dos de sus obras; ‘Monumento a Balzac’ y ‘Las Puertas del Infierno’. En palabras de Rosalind Krauss, en ‘Escultura en el Campo Expandido’:

“... Se traspasa el umbral de la lógica del monumento y se entra en el espacio de lo que podríamos llamar su “condición negativa”. en una especie de deslocalización, de ausencia de hábitat, una absoluta pérdida de lugar. O lo que es lo mismo. entramos en el arte moderno, en el periodo de la producción escultórica que opera en relación con esta pérdida del lugar, produciendo el monumento como abstracción. el monumento como una mera señal o base, funcionalmente desubicado y fundamentalmente autorreferencial.”¹

La pérdida de lugar dio paso a la “escultura nómada”, es decir, que no está sujeta a ningún lugar. Mientras que la ambigüedad representativa de ‘Monumento a Balzac’ sirvió de puerta de entrada para la maleabilidad de la forma y su subjetividad.

Krauss plantea la escultura en el campo expandido a través de un diagrama que busca ubicar a las distintas formas escultóricas según la combinación de 4 parámetros que ella define como: arquitectura, paisaje, no-arquitectura y no-paisaje. Es decir, la combinación binaria entre ausencias y presencias de la obra con respecto a lo construido (arquitectura) y lo natural (paisaje). Así, expande el marco teórico del concepto al considerar tanto las estructuras positivas como las negativas.

1. Krauss, R. K. (1979). La Escultura en el Campo Expandido. The MIT Press.

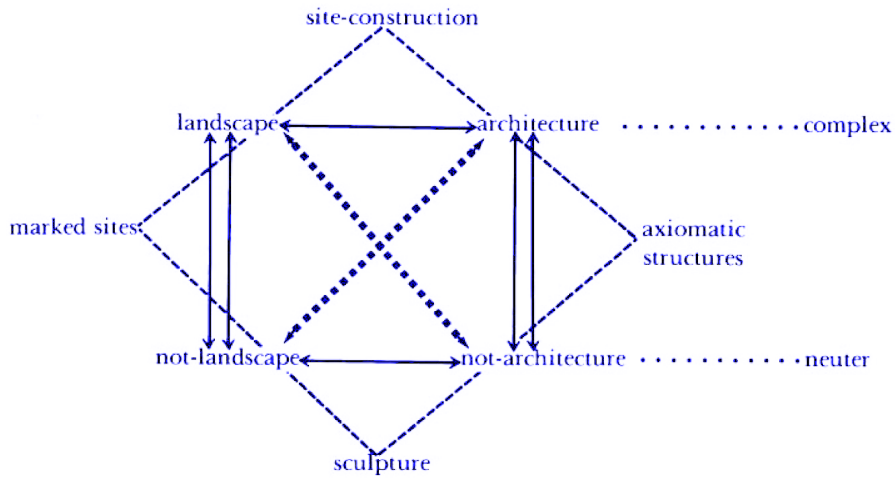


Figura 1
 Rosalind Krauss, Diagrama 'El Campo Expandido'
 La Escultura en el Campo Expandido, 1979

La obra de arte posmoderna y tridimensional es materia, espacio y tiempo. Puede ser recorrida, observada y contemplada. La escultura contemporánea se encuentra al límite de sí misma, puede existir desde otras disciplinas, ya que puede entenderse como una forma del pensamiento artístico. Por lo tanto, la práctica escultórica no se define desde un medio específico, sino que en operaciones lógicas en base a términos culturales para los cuales cualquier medio puede ser utilizado.

“Aparentemente. no hay nada que pueda proporcionar a tal variedad de experiencias el derecho a reclamar su pertenencia a algún tipo de categoría escultórica. A menos, claro está, que convirtamos dicha categoría en algo infinitamente maleable.”²



“El medio es el mensaje”³, famoso postulado de Marshall McLuhan, establece que es más importante el cómo transmitimos contenido que el contenido mismo. El medio es una extensión del cuerpo y de nuestros sentidos. Los medios pueden transformar nuestra percepción e interpretación del mundo. Estructuras como las del lenguaje o el tiempo determinan nuestra forma de habitar, definen una estructura lineal en nuestras vidas.

2. Krauss, R. K. (1979). La Escultura en el Campo Expandido. The MIT Press.
 3. McLuhan, M., & Fiore, Q. (1988). El medio es el masaje. Paidós.

“Los efectos [de la tecnología] no ocurren en el nivel de las opiniones o conceptos, sino que alteran el radio sensorial y los patrones perceptivos, con ninguna resistencia. El artista serio es la única persona capaz de enfrentarse a la tecnología con impunidad, ya que es experto en el reconocimiento de cambios en la percepción sensorial”.⁴

Por lo tanto, el arte pasa a ser el puente entre las formas de percepción actuales con las del futuro, ya que tiene la capacidad de detectar y responder al cambio influenciado por los medios.

En sus entrevistas con Joan Retallak, John Cage habla del artista como un Chamán y del arte como un portal espiritual. Siendo el arte evocador de un mirar distinto, de libre asociación donde la forma y el contenido son indivisibles.

“Cuando miras, tu mente entra en el estado de buscar relaciones. Tu corazón va hacia el campo de las emociones. En el pensamiento germánico, estas se supone que van juntas. Se supone que hay una especie de matrimonio de la forma y el contenido. Cuando te das cuenta de que es satisfactorio -otra palabra usada con frecuencia en las artes-, cuando es satisfactorio, ¡quedas atrapado! Entonces el arte pasa a ser un fin en sí mismo. No para ser usado en la vida.”⁵

Viendo de esta forma a la obra de arte, podemos reconocer un intercambio comunicacional entre la pieza y espectador que no es puramente intelectual, sino que emocional y espiritual. Utilizando la idea de «portal espiritual» — que Cage menciona anteriormente — y aplicándola al «medio» desarrollado por McLuhan, podemos concluir que hay obras de arte que actúan como «medium». La obra de arte en el campo tiene parametros objetivos y cuantificables bajo los cuales se evalúa, sin embargo teóricos como Walter Benjamin han descrito un carácter tácito presente en algunas obras y que puede servir un indicativo no cuantificable de calidad, a la cual él denomina carácter aurático. El aura es entonces un parámetro no-objetivo que busca identificar la presencia o no de un valor emocional en la pieza evaluada. Cuando una obra funciona como medium, funciona como un canal espiritual que enriquece la experiencia estética del espectador.

En el caso de la escultura, el objeto artístico que funciona como medium es uno que puede desencadenar la búsqueda de relaciones mediante la intervención material del espacio. El estímulo visual que provoca la escultura, al ser tridimensional, tiene un carácter de corporalidad inerte que juega tanto con lo ausente como con lo presente, siendo muy afín a conceptos tales como nostalgia, hauntología y a lo que más tarde nos referiremos como **estado de contemplación**.

4. McLuhan, M., & Fiore, Q. (1988). El medio es el masaje. Paidós.

5. Cage, J., & Retallack, J. (1996). Visual Art: Jonh Cage en conversación con Joan Retallack. Ediciones / Metales Pesados.

1.2 LA EXPERIENCIA NOSTÁGICA

“La nostalgia (de nostos: regreso al hogar, y algia: añoranza) es la añoranza de un hogar que no ha existido nunca o que ha dejado de existir. Es un sentimiento de pérdida y desplazamiento, pero representa también un idilio con la fantasía individual.”⁶

La palabra nostalgia es un neologismo utilizado por primera vez en 1688 por el médico Johannes Hofer, quién la acuñaría en su tesis para referirse a una enfermedad cuyos afectados eran principalmente soldados, que provocaba profundo malestar y era aliviada sólo con el retorno al hogar de estos.

En la actualidad — además de estar lejos de ser considerada enfermedad — ya no corresponde a un malestar aliviado por el retorno al hogar. Se desenvuelve en una dimensión utópica; La experiencia nostálgica se desarrolla en un presente que añora el pasado, pero que al mismo tiempo se proyecta en un futuro imaginario. El sujeto nostálgico se ve atrapado en el tiempo, en el vacío de una pérdida irrecuperable. Superficialmente la nostalgia puede ser entendida como la añoranza por un lugar, pero el verdadero objeto de añoranza es el tiempo pasado.

“El tiempo de la nostalgia es el tiempo afuera del tiempo”⁷

La oposición al paso del tiempo que encarna el ejercicio nostálgico también sirve como herramienta para apaciguar el conocimiento de nuestra propia mortalidad. La nostalgia es un instrumento que nos permite mantener una fracción de todo lo que perdemos, preservando fragmentos de nuestras vidas dentro de nuestras memorias, escapando de la muerte. Así, la experiencia nostálgica consiste en dos tareas imposibles; La repetición de lo irrepitible y la materialización de lo inmaterial.

El concepto de nostalgia desde aquí es aplicable al relato homérico de La Odisea, el tejido de Penélope representa tanto la pérdida como el intento de realizar estas tareas imposibles.

Por otra parte, visto desde la experiencia de Odiseo, que vive años lejos de su hogar y añora el retorno, sabe que jamás podrá encontrarse con el futuro que imagina, porque el hogar que dejó no es el mismo al que volverá y la persona que es ya no es la misma que emprendió el viaje. El regreso mítico es imposible, aún así, su añoranza sigue intacta. Aunque no se pueda recuperar una identidad pasada, podemos desear su retorno.

“La nostalgia traza el espacio en el tiempo y el tiempo en el espacio, e impide establecer una distinción entre sujeto y objeto”.⁸

6. Boym, S. (2015). El futuro de la nostalgia (1a ed.). Antonio Machado Libros.

7. Boym *op. Cit.*

8. Boym *op. Cit.*

Históricamente, la nostalgia se consolida en la sociedad de las masas. Boym se refiere al concepto de Revolución, en un principio utilizado para definir al recorrido circular de los planetas. En la modernidad el concepto se transforma hasta ser redefinido como un evento que - utópicamente - desencadenará el futuro imaginado por la sociedad. La añoranza por este espacio experiencial nunca encajará con las expectativas del futuro. Al igual que el progreso, que siempre avanza, la nostalgia necesita que el tiempo sea irrepetible e irreversible.

Asimismo, este progreso define el pasado en donde se encuentra el hogar — el tiempo anterior — como “patrimonio”, pasa a ser conservado en vez de ser olvidado. El progreso necesita a lo antimoderno, y viceversa. El ritmo veloz de la actualidad progresista nos hace añorar el tiempo más lento del pasado, la conservación del pasado nos permite seguir la ruta del progreso.

El papel de la nostalgia en la cultura global es parte de la reflexión crítica frente a la modernidad. El hogar o nostos es una experiencia individual, pero la añoranza es un padecimiento universal que da cuenta de la gran pérdida que significa la vida moderna.

Reflexión y anhelo. Distancia y afecto. Son pares de conceptos indisolubles.

“A diferencia de la melancolía, que se limita a los planos de la conciencia individual, la nostalgia tiene que ver con la relación que existe entre la biografía individual y la de los grupos o naciones, entre la memoria personal y la colectiva.”⁹



Hay tres conceptos de origen filosófico y potencialmente poéticos que están presentes en nuestro modo de vida actual; globalizado. El Progreso de Kant es el primer concepto histórico que une la experiencia y la expectativa, al eliminar el tiempo que las separa. La Modernidad es una idea que corresponde a Baudelaire. Mientras que el tercer concepto — el más llamativo — es el de Realidad Virtual, acuñado por Bergson. Sin embargo, no se refería a lo que hoy entendemos como Realidad Virtual, sino a los distintos planos de conciencia humana, a las potenciales dimensiones del tiempo y a la creatividad humana resultante de estos dos puntos anteriores. Estos tres conceptos guardan estrecha relación con la idea de nostalgia, ya sea a través de afinidad o yuxtaposición.

9. Boym, S. (2015). El futuro de la nostalgia (1a ed.). Antonio Machado Libros.

Dentro de un mundo globalizado, recurrimos a un replanteamiento creativo de la nostalgia, dotamos de sentido nuestra añoranza por el *nostos* imposible y nos inspiramos en ese sentido para el desarrollo creativo. Esto convierte al arte en una investigación consciente de la añoranza.

“La modernidad es lo transitorio, lo fugitivo, lo contingente, la mitad del arte cuya otra mitad es lo eterno y lo inmutable.”¹⁰

Si la mitad del arte es moderno y su contraparte es eterno, el arte se sostiene en la memoria constante de su esencia inmutable. En su mitad conservada, parte de una nostalgia reflexiva que no busca volver a su estado primitivo, sino que prefiere guardar una distancia contemplativa.



Una vez revisada la nostalgia, se vuelve de gran interés un segundo concepto aplicable a la experiencia nostálgica; la Hauntología. Este concepto derivado de la ontología fue acuñado por el filósofo Jaques Derrida¹⁸, quien establece que la experiencia humana está *haunted* (embrujada en inglés). Nunca estamos completamente en el presente, nuestra experiencia está siempre mezclada con el pasado y el futuro, por lo tanto, la experiencia presente es diezmada.

De la misma forma que ningún polo binario está completo sin su opuesto, el pasado, el presente y el futuro son 3 partes interdependientes de una misma estructura. Lo presente siempre se mezcla con lo ausente y a su vez es sólo entendible comparándolo con el pasado y anticipando el futuro.

La experiencia humana es entonces ausente y real al mismo tiempo. Convivimos todo el tiempo con todo aquello que ya no está aquí y todo lo que aún no existe. Vivimos en una pérdida constante, siempre conscientes del carácter efímero de la existencia humana, del progreso rígido de la modernidad. La experiencia nostálgica en el mundo posmoderno resulta interminable.

La contemporaneidad está estrechamente ligada la nostalgia y a la hauntología, su relación con el mundo actual y globalizado será revisada a mayor profundidad en los siguientes capítulos.

10. Baudelaire, C. (1863). Las flores del mal. Biblioteca virtual universal.

1.3 NOSTALGIC ITEM

Para la concepción del Objeto Nostálgico como concepto es fundamental empezar por Juan Downey, cuya mirada es conciliadora desde un comienzo, hay un enfoque muy distintivo en la comunicación, expansión e intercambio de experiencias, un interés muy puesto en lo «otro» y una afinidad al concepto de juego aplicado al arte, utilizando el humor y la interactividad en sus obras.

Arquitectura Invisible es el nombre que Downey le da al proceso imaginario de retejernos dentro de los patrones naturales de energía y así poder cerrar la brecha entre el hombre y la naturaleza por medio de la tecnología. En el comienzo de su carrera, la exploración a este proceso es realizado a través de la serie de Esculturas Electrónicas.

Muy conectado al avant-garde neoyorkino trabajaba en conjunto a otros artistas de variadas disciplinas, un gran referente para su trabajo temprano es el colectivo de Groupe de Recherche d'Art Visuel, quienes realizaban obras interactivas a través de la tecnología con el fin de integrar el trabajo con el espectador.

“Para Downey una obra de arte era más que sólo un objeto, era un mecanismo de organización social así como un punto focal para un sistema cibernético. Sus trabajos tempranos enfocados en la tecnología como un medio para producir relaciones más social y ecológicamente conscientes entre lo orgánico y lo artificial tienen mucho que ofrecernos hoy en nuestro tecnológicamente enredado, medioambientalmente precario y socialmente fragmentado mundo.”¹¹

En la serie de Esculturas Electrónicas, desarrollada entre 1967 y 1971, las piezas incorporan al espectador, en muchas ocasiones hasta requieren de la interacción para operar. Downey estaba interesado en establecer un interfaz entre la obra de arte y la audiencia que pudiera mutar y evolucionar, utilizando tecnologías cibernéticas de segundo orden. Este interés en eliminar la brecha jerárquica entre artista, objeto artístico es rupturista y muy afín a la idea del juego mencionada anteriormente.

“Downey conceptualizaba la participación como un encuentro juguetero que tenía el potencial de interrumpir las formas rutinarias de experimentar el arte y, por extensión, el mundo. Esas interacciones tan alegres permitían momentos de espontaneidad e improvisación comprometida que resultaba en relaciones y colaboraciones entre espectadores”¹²

11. Crouch, R and Ennis, C. (2017). Juan Downey: Radiant Nature. LACE/Pitzer College Art Galleries (Traducido)

12. Crouch, R and Ennis, C. *op. Cit.*

La tecnología utilizada por el artista facilitaba estos intercambios, siendo un elemento fundamental de esta serie, algunos de los materiales utilizados eran proyectores, grabadoras de sonido, cámaras de vídeo circuitos de televisor cerrados, microondas, láser infrarrojos, ondas ultrasónicas y de radio. Estos elementos servían para facilitar la comunicación entre la obra y los espectadores, inspirando momentos de acción colectiva e individual.

Esta forma de juego es concebida para soltar los paradigmas existentes, para Downey el juego tenía la capacidad de alejar las normas convencionales codificadas en el lenguaje del espectador a través de la inyección del juego como un placer inalterado. Esta visión es similar a la idea del juego en la experiencia cinematográfica de Walter Benjamin y como esto resulta ser un potencial emancipador de la audiencia, Benjamin veía el cine como una herramienta democratizadora capaz de disolver los paradigmas sociales jerárquicos en función del arte y sus espacios.

Cabe decir que tanto la posición de Benjamin como de Downey no son lineamientos predominantes en el campo académico de la época. Había en ese entonces mucho rechazo a integrar las tecnologías al arte -- Cuyos principios se mantienen presentes en varias discusiones dentro del campo hoy -- ya que se reconocían como una consecuencia y herramienta del capitalismo. La imagen de un futuro tecnológico era para muchos la imagen de un mundo donde el capitalismo ejerce un control total a través de los dispositivos tecnológicos que condiciona y monopoliza la producción artística.

Se entiende desde ese entonces que la tecnología sería un cambio de paradigma en relación a como concebimos la realidad drásticamente y fue estudiado desde la Ontología, la Epistemología y la Ética. Existía también un recelo relacionado al factor bélico del desarrollo tecnológico; Luego de la Segunda Guerra Mundial y en medio de la Guerra Fría, el escepticismo era muy alto en relación al progreso tecnológico, considerándose así un arma de doble filo.

“Somos esclavos del avance tecnológico [...] Hemos modificado nuestro ambiente tan radicalmente que ahora debemos modificarnos a nosotros mismos para poder existir en este nuevo ambiente. Ya no podemos vivir en el antiguo.”¹³

Era entonces la postura de Downey y el uso de elementos cibernéticos en sus obras algo disruptivo y altamente innovador. Si bien habían otras personas desarrollando obras electrónicas, no era la postura dominante de la época, mucho menos aplicado a una perspectiva política o ecológica.

13. Crouch, R and Ennis, C. (2017). Juan Downey: Radiant Nature. LACE/Pitzer College Art Galleries (Traducido)

La primera obra de las Esculturas Electrónicas realizadas por Juan Downey y que le da el título a este capítulo entero es *Nostalgic Item* (1967) que evidencia además muchos de los intereses conceptuales y formales de su obra posterior. Consiste en bloques rectangulares apilados con luces infrarrojas que al activarse con la interacción del espectador accionaban un proyector de diapositivas y una serie de audios que incluían música y poemas recitados

“Sugiriendo tanto un objeto del pasado, un lamento por algo que ya no existe y al que se desea volver, como una memoria electrónica y física capaz de preservar y reproducir experiencias [...] El pasado se volvía presente a través de un cuerpo subrogante y uno móvil de carne y hueso, su aparición en el presente dependiente de la interacción entre ellos.”¹⁴

La máquina intentaba ser un cuerpo humano, mientras que los medios interactivos inscritos en ella correspondían a la memoria del cuerpo electrónico. El construir una máquina capaz de albergar recuerdos y volver a reproducirlos es un acto profundamente nostálgico, existe en la obra y en muchas de sus obras posteriores un deseo por imitar el comportamiento de un ser orgánico. Esto además de ser una experiencia que despierta la curiosidad del espectador así como su capacidad de jugar, también lleva a cuestionamientos sobre la propia condición humana que son más profundos.

Desplazar la obra desde su posición alejada e intocable hacia un cuerpo interactivo es un ejercicio de desplazamiento de la lectura frente al arte, un cambio de código para la audiencia y siendo este trabajo en particular una especie de máquina de recuerdos la lectura del espectador esta dirigida hacia tres ejes principales: la experiencia humana, la nostalgia (junto a la acción mecánica de recordar) y hacia la tecnología en si misma (su posición como un cuerpo nostálgico independiente).

“El objeto nostálgico podía entenderse doblemente, como el cuerpo humano o la tecnología misma.”¹⁵

Nostalgic Item es una obra que abre paso a cuestionamientos ontológicos desde un fenómeno muy emotivo del ser humano, que es el poder recordar. La dualidad humano-máquina y la invocación de la memoria son muy afines a los dos cuestionamientos mencionados anteriormente, -- la nostalgia y el límite de la existencia (o experiencia) humana -- así como al concepto de contemplación abordado en el siguiente capítulo.

Veo las obras de este proyecto como objetos nostálgicos, y pienso que es un término elástico que puede ser aplicado a muchas obras producidas en la posmodernidad que responden a inquietudes que nacen desde la experiencia humana en la modernidad y posmodernidad.

14. Juan Downey. Fundación Telefónica (2010) El ojo pensante.

15. Juan Downey. Fundación Telefónica (2010) El ojo pensante.



Figura 2
Juan Downey
'Nostalgic Item' (1963)

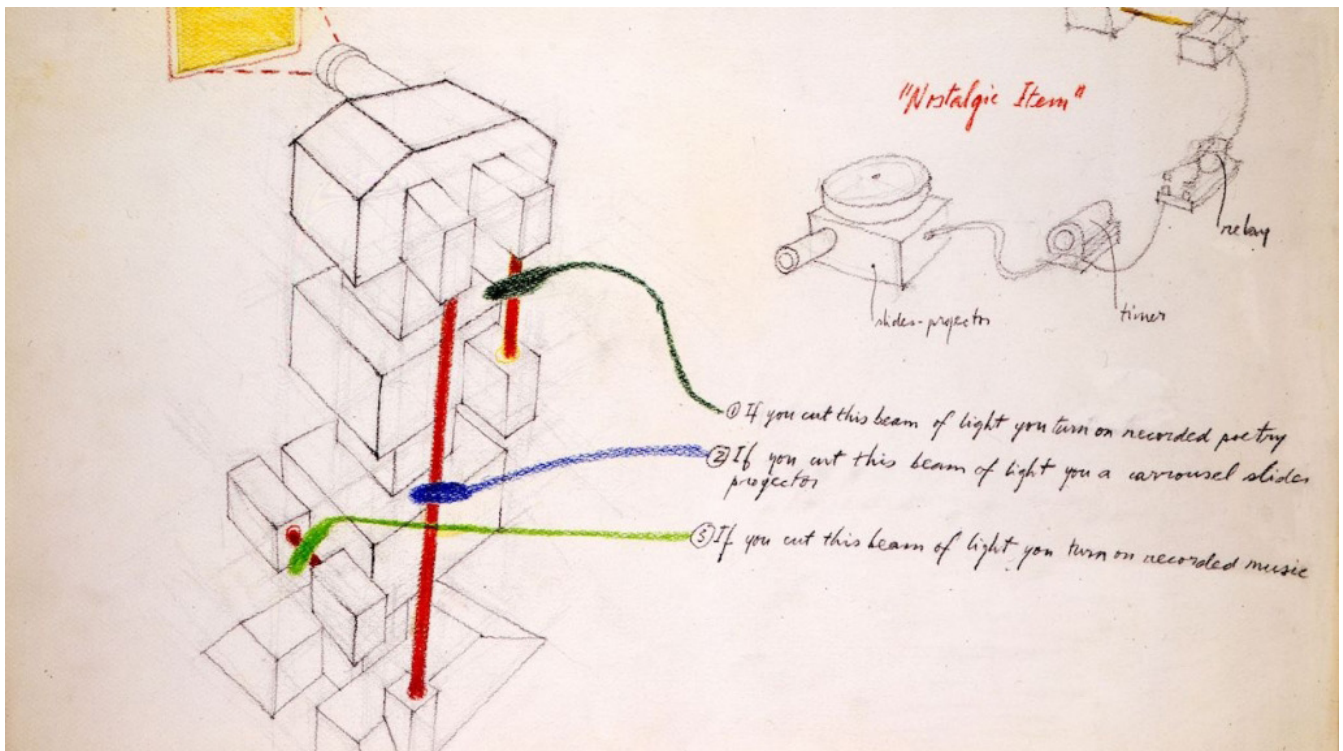


Figura 3
 Juan Downey, Escultura
 Dibujo de 'Nostalgic Item' (1963)

1.4 EL OBJETO NOSTÁLGICO EN EL CAMPO ARTÍSTICO

Muchos artistas han continuado el desarrollo conceptual de las nostalgia humana y cómo nos relacionamos con el mundo actual a través de sus obras y con frecuencia a través del uso de tecnologías que logran establecer una relación comunicacional intensa con sus espectadores.

Esta relación se sostiene a través de lo que John Cage se refiere como «portal espiritual»; a la obra como medium, con un valor aurático capaz de devenir en un estado contemplativo.

Dentro de las obras que podrían ser catalogadas como objetos nostálgicos hay un sentido de mortalidad muy presente. El objeto nostálgico, tal como la nostalgia, está todo el tiempo intentando atajar lo que se ha perdido y desde distintas herramientas visuales busca reproducir esa sensación.

La presencia de la mortalidad en los objetos nostálgicos responde tanto a la experiencia nostálgica como al híbrido orgánico-artificial que pone en duda la solidez de la experiencia humana. Hay una especie de vulnerabilidad y fragilidad en la acción de construir visualidades que no son obtenibles desde lo puramente orgánico. Hay un factor onírico o artificial que da cuenta de la distancia del artista con el recuerdo. Por eso refiero al «portal espiritual» de Cage y al objeto nostálgico como una obra medium, porque existe en esa distancia, en el espacio intermedio.

Downey problematiza las intersecciones que existen entre la humanidad y el presente desde el ejercicio poético. En el proceso de su *Arquitectura Invisible*, el objetivo es la eliminación de la brecha que existe entre lo ‘no-natural’ y lo humano. Los objetos nostálgicos son parte de la sección inicial de ese proceso. Reconocen lo que está perdido, pero sólo pueden acercarse a ello desde el anhelo y existir en una dimensión más bien imaginaria que nos permite el arte.



Figura 4
Isidora Kauak
'Despierta' (2021-2022)



Figura 5
Isidora Kauak
'Revela tus perlas II' (2022)



Figura 6
Sun Yuan, Peng Yu
'Can't help myself' (2019)



Figura 7
Tanapol Kaewpring
'Glass box consciousness' (2016)

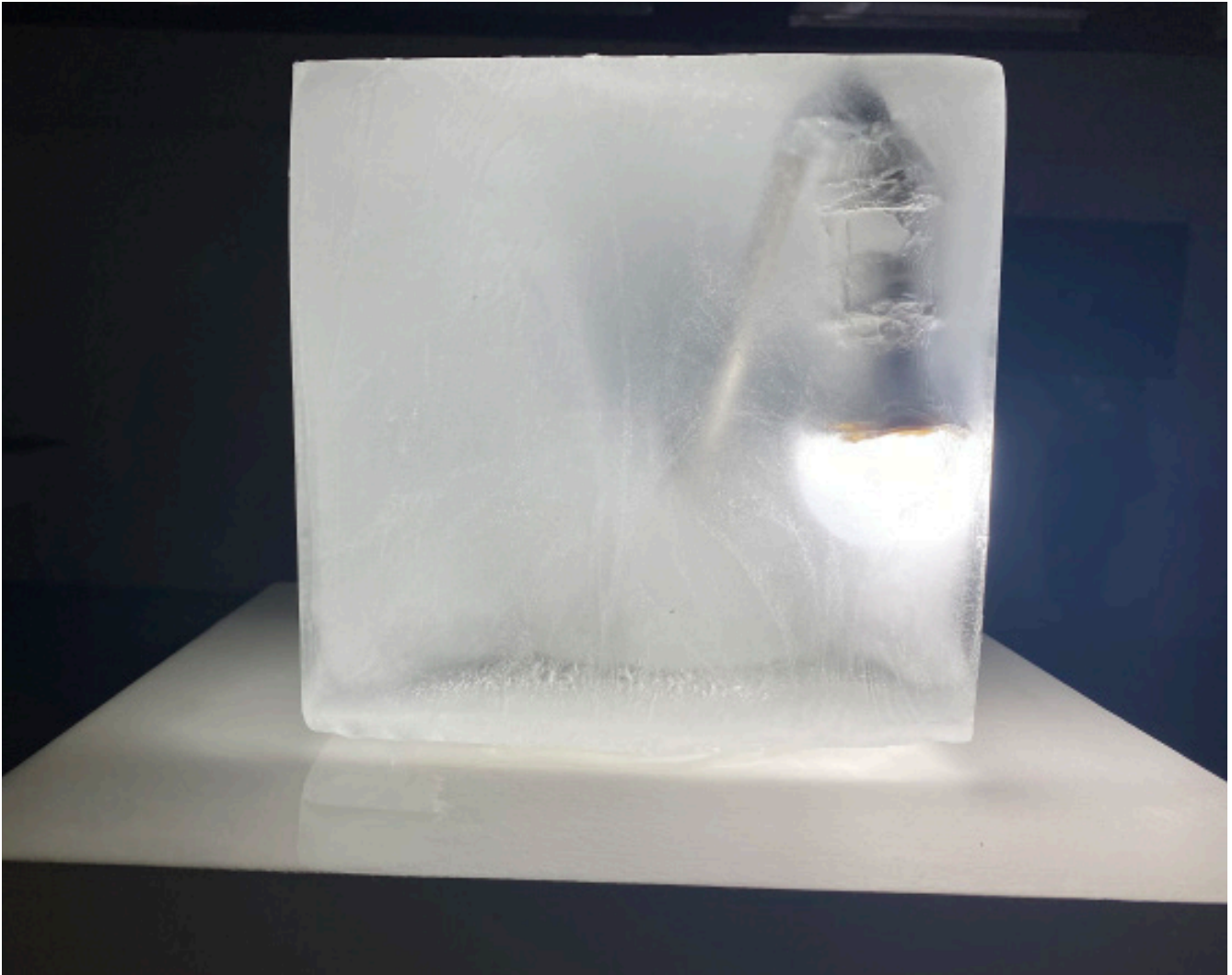


Figura 8

Antonia Zamorano Emparanza
'Cómo contener algo incontenible' (2021)



Figura 9
Valentina Pérez
'Ciega' (2019)



Figura 10
Paloma Villalobos
'Fading away (Pandemia)' (2020)

EJERCICIO DE CONTENCIÓN I: CÓMO CONTENER ALGO INFINITO

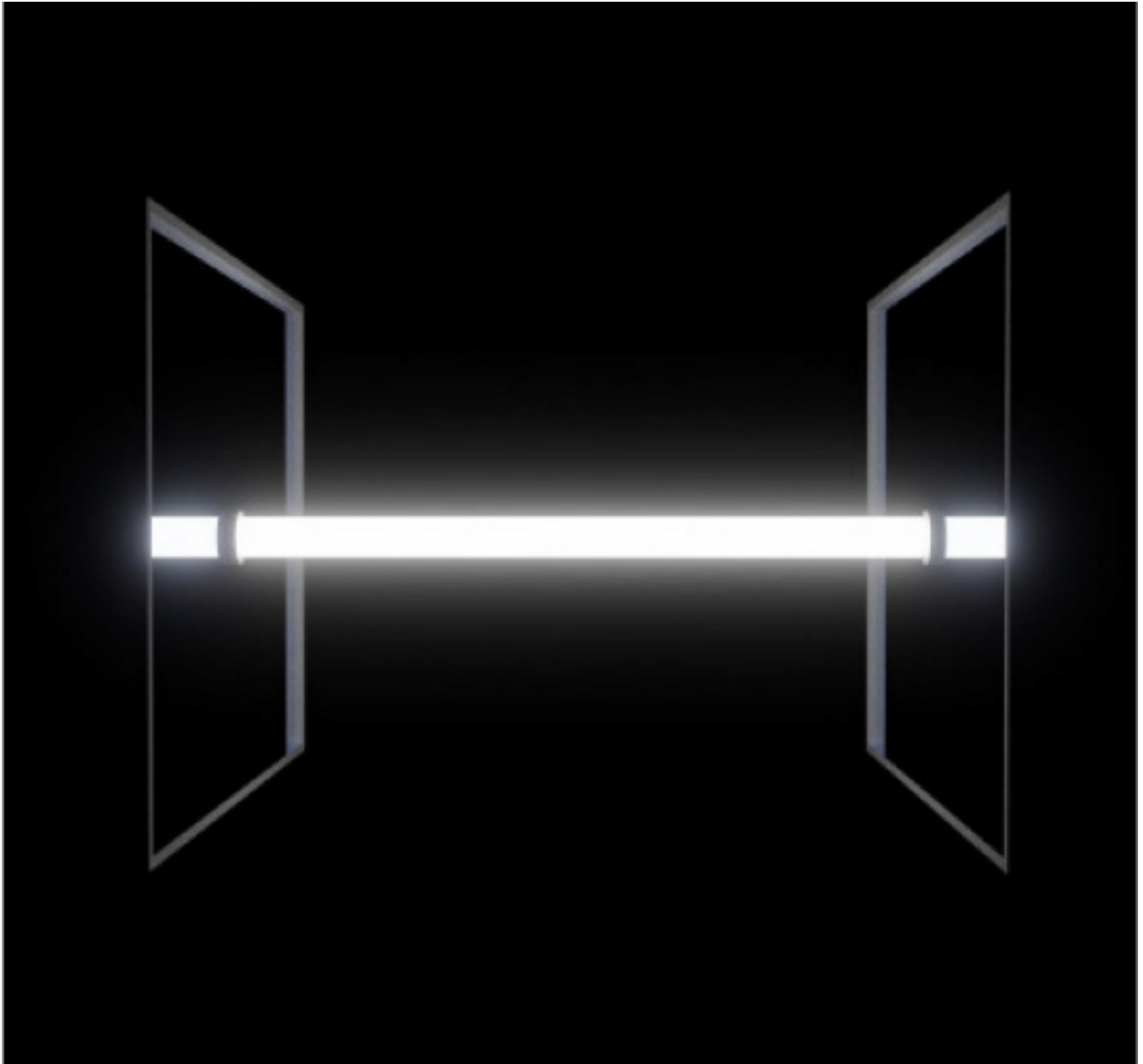


Figura 11

Antonia Zamorano Emparanza
'Cómo contener algo infinito' (2020)

La primera obra de la muestra es “Cómo contener algo infinito” y es un objeto escultórico que consiste en un tubo de luz led inserto en dos espejos rectangulares. Los espejos a su vez tienen un marco de metal y la estructura está suspendida en el aire. Al estar ambos espejos uno frente a otro con el tubo en medio, este último se refleja infinitamente.

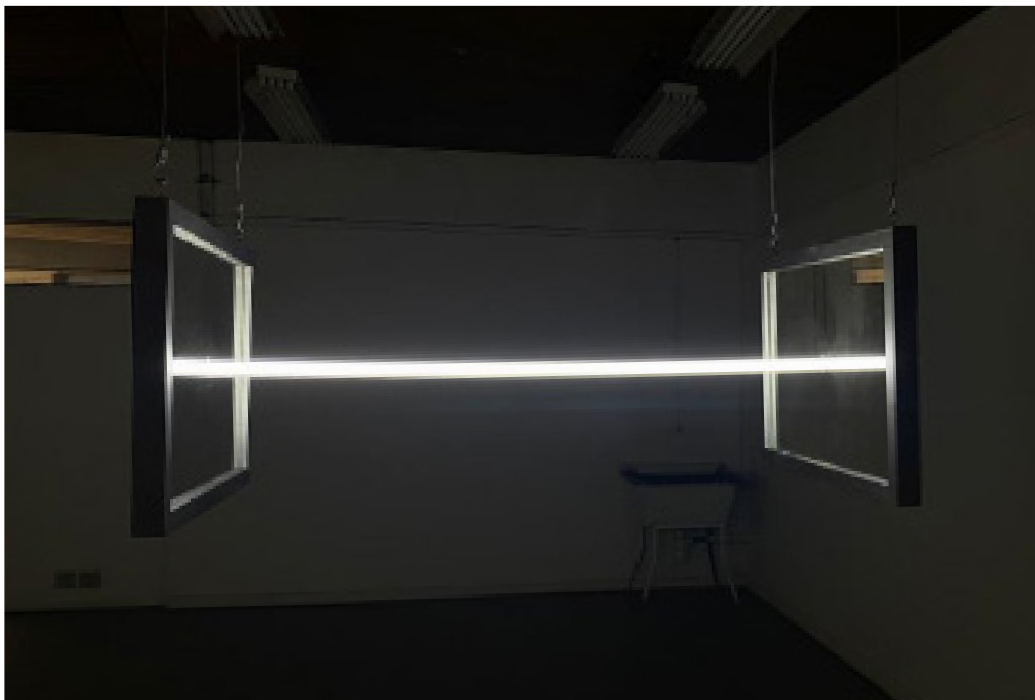
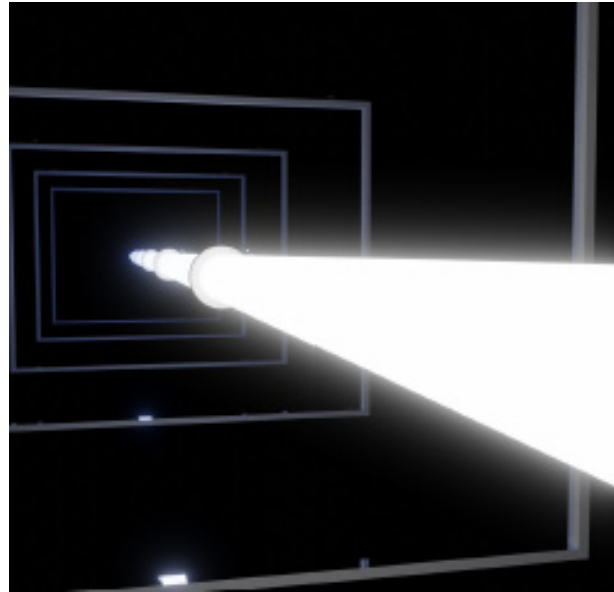
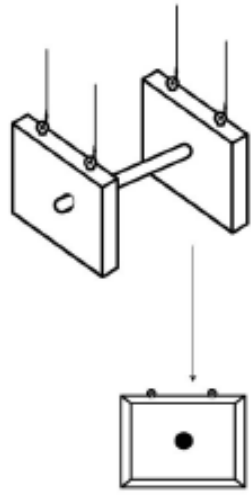
Los materiales principales de esta pieza son potentes por sí mismos. Los espejos tienen una capacidad reflectiva que puede encontrarse en otros cristales, en metal o — más interesante — en el agua. El espejo funciona como el hilo conductor del flujo visual de la obra, es el elemento que permite la ilusión de eternidad a través de la proyección de una imagen infinita. Por otro lado, la luz artificial blanca tiene una iridiscencia particular que es comparable a como vemos la luz que refleja la luna. La repetición constante de luz contenida podría ser la síntesis de una versión digital de la luz de luna reflejada en el mar cuando está quieto.

La obra parece estar en un conflicto obsesivo con la imposibilidad de lo eterno. La luz contenida es — por esencia — limitada y ser artificial también la condiciona como efímera, ya que puede apagarse tan rápido como se prende. Según esto último podríamos clasificarla también como dependiente (de una corriente eléctrica y de alguien que quiera prenderla).

Hay una iteración constante también en el reflejo repetido del tubo de luz, no llega a ser modular pero a través de la ilusión logra ese efecto visual. Es posible también establecer un enlace con lo digital no sólo por el medio de maquetación sino que la iteración es un elemento frecuente en lo digital.

Otro concepto elemental de esta obra es la idea del artificio, algo confeccionado, un infinito artificial. A pesar del carácter duro o frío de los materiales, siento emociones más cálidas con respecto a la pieza. Es posible que al encontrarse con un infinito generado de forma tan artificial nos encontremos también con nuestra propia humanidad y se puede establecer nuevamente un nexo con la idea de mortalidad (y nuestra resistencia a ella) a través de esta imagen que parece eterna.

La instalación de esta obra enfrenta al espectador con una infinitud falsa, una inmortalidad sólo posible en el espacio imaginario. Es la primera instancia en la que intento materializar el concepto de nostalgia en un objeto y es la apertura conceptual y material a el resto de las obras en la muestra.



Figuras 12, 13 y 14
Gráfica - Renderización - Prototipo de
'Cómo contener algo infinito' (2020)

CAPÍTULO 2

ESTADO DE CONTEMPLACIÓN

Una vez entendido el objeto nostálgico como el carácter material e intencional del cuerpo de obra a presentar en este proyecto de tesis es importante abordar el aspecto espiritual de esta intención.

El concepto de contemplación es uno que puede extraerse del aspecto etéreo de las obras a presentar así como la presencia constante de luz, que es en esencia espectral y conceptualmente está relacionada a ideas de fé, iluminación y espiritualidad.

Para abordar este concepto y relacionándolo con el primer capítulo, la primera rama discursiva de esta sección inicia con la pregunta ontológica del **dualismo**; por la separación o unión del cuerpo y la mente. En esta ocasión, es resuelta a través de la propuesta del neurocientífico chileno Francisco Varela y la doctrina espiritual del Budismo Zen, que da paso al concepto central de este capítulo: la **contemplación**. Este concepto es prontamente aplicado a la práctica de las Artes Visuales, desde la perspectiva propuesta por John Cage.

En una segunda instancia se genera una intersección entre contemplación y existencialismo, que es necesaria para entender cómo el carácter existencialista de las obras a presentar se complementa con el aura contemplativa que proponen. Es importante mencionar que ambos conceptos se consideran profundamente afines a la nostalgia presentada durante el primer tramo del texto.

Luego de haber establecido esa relación entre conceptos, presento brevemente la problemática contemporánea que supone la pérdida de la contemplación y las consecuencias que Byung Chul Han propone a raíz de ello.

Para terminar, escribo sobre la experiencia estética como una experiencia contemplativa que es posible en la actualidad, reconociendo su distancia con el origen del concepto y explicando en términos generales su importancia en las artes plásticas. Asimismo, la experiencia estética como temática final de este capítulo es el eje que permite continuar hacia el tercero y último capítulo del texto.

2.1 (NO) DUALIDAD: PENSAMIENTO / MATERIA

La relación entre el cuerpo y la mente ha sido ampliamente discutida tanto en el campo filosófico como científico y ha permeado en la comprensión de la experiencia humana. Desde la religión y el racionalismo la tendencia es de **dualismo**; es decir, una separación total entre la entidad inmaterial de la mente y la entidad material del cuerpo. En oposición existe el **materialismo**, que se apoya en los avances de la neurociencia para establecer al pensamiento como consecuencia de la función cerebral.

El reflejo automático que constituye el dualismo y su influencia en la sociedad contemporánea limita nuestra forma de comprender el mundo, especialmente en la actualidad y el carácter tanto virtual como maquínico que inyecta el desarrollo tecnológico. Por otra parte el materialismo no termina por explicar la experiencia del pensamiento.

Francisco Varela postula a través de la ‘Teoría de la Enacción’ una relación entre la mente y el cuerpo más completa, que reconoce la influencia de lo material sin limitarlo a una sucesión de eventos biológicos. Esta se basa en tres principios fundamentales. En primer lugar, la cognición y la percepción son procesos activos y dinámicos que emergen de la interacción del organismo con su entorno. En segundo lugar, el conocimiento no está codificado en el cerebro de manera pasiva, sino que se construye activamente a través de la interacción del organismo con el mundo. En tercer lugar, el organismo es un sistema complejo y autónomo que no es simplemente un receptor pasivo de estímulos del entorno, sino que tiene una cierta capacidad para dirigir su propia experiencia.

Francisco Varela reconoce lo que el llama un ‘Principio de Sincronía’, en el cual la mente es un conjunto armónico en el que el contenido de cada momento emerge y se deshace, siendo esta constante acción — tanto ambiental como biológica — lo que compone la armonía que permite el pensamiento.

“La verdadera raíz de la inteligencia de los seres vivos es estar en el mundo y manejarse en mundo. Y eso es pre-conceptual. Es pre-linguístico”¹⁶

Esto requiere una mirada dinámica de la realidad que considera la causalidad recíproca entre lo que es global y local. Reconocer como ambas esferas de la experiencia humana se afectan una a la otra; la relación entre lo individual y lo colectivo. Lo ambiental y lo intrínseco.



16. [Emprendefuturo]. (2015). Francisco Varela sobre la Mente [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=eHl-HQ0-_qWo&t=2s

El Budismo Zen es una corriente del budismo que se destaca por poner especial atención en la meditación y la realización de tareas cotidianas con total concentración en el momento presente; ‘mindfulness’. Hegel miraba al Budismo Zen como una especie de teología negativa, en donde Dios corresponde a un «vacío» o a la «nada».

El ejercicio físico y mental de la inacción es en principio pacífico y la experiencia total de la cotidianidad es opuesta al ritmo de vida actual. Byung Chul Han considera esto una forma de resistencia que tiene efectos positivos en el individuo y lo llama «voluntad consciente».

“La iluminación (Satori) no designa ningún arrobamiento, ningún estado extático extraordinario en el que el hombre, de hecho, se agradara. Es más bien el ‘despertar a lo ordinario’. No se despiertan en un extraordinario ‘allí’, sino en un antiquísimo ‘aquí’ en una profunda inmanencia.”¹⁷

No corresponde, entonces, a una ausencia total, al contrario corresponde a una presencia completa que permite al sujeto experimentar un todo momentáneo pero tangible y con ello un sentido de paz que no requiere de una deidad superior (ni nada que pudiera ser todopoderoso) sino del ejercicio físico, mental y emocional de vivir desde la contemplación activa de la experiencia.

Nam June Paik problematiza la relación entre la experiencia contemporánea y la búsqueda de la iluminación en su obra de 1974 ‘TV Buddha’. Una instalación de circuito cerrado en la cual una estatua de Buddha se observa a si misma a través de una cámara que la graba a tiempo real y una televisión que emite la imagen frente a ella. En ella el Buddha es la imagen y el espectador, estableciendo paralelos entre tecnología y espiritualidad.

En dos lecturas simples (1) el dispositivo tecnológico ayuda a Buddha a mantenerse en el presente y alcanzar la iluminación o (2) el ejercicio de intentar atajar un momento en vez de experimentarlo es fútil y catastrófico.

17. Han, B. (2015). Filosofía del Budismo Zen. Herder.



Figura 15
Nam June Paik
'TV Buddha' (1974)



En su entrevista con Joan Retallack, John Cage discute su forma de abordar las artes visuales, explicando su interés en filosofías asiáticas y como estas influyeron su trabajo.

El interés de Cage en las artes visuales estaba muy enlazado con sus trabajo como compositor experimental. Este engoque lo lleva a su visión de las artes visuales, inspirado a explorar formas y estructuras nuevas, particularmente interesado en la forma en que operaciones aleatorias pudieran ser usadas para generar arte espontaneo e impredecible.

Cage estaba muy interesado en el Budismo Zen, en particular las enseñanzas que promueven la aceptación de la incertidumbre y el desapego al ego como camino a la paz interior. Según cage, estas filosofías le permitían acercarse a un estado de manifestación creativa más pura y espontánea.

Asimismo estaba interesado en empujar los límites de la practica artistica tradicional, buscando lo inesperado y ‘lo desconocido’. En la filosofia Zen, lo desconocido no se reconoce como algo separado de lo conocido, pues existen en un mismo espacio y uno simplemente expande su conciencia para percibir al primero.

*“For me, techno and nature is the same thing. It’s just a question of the future and the past. You take a log cabin in the mountains. Ten thousand years ago monkey-humans would have thought ‘That’s fucking techno!’. Now, in 1997, you see a log cabin and go ‘Oh, that’s nature’. There is fear of techno because it’s the unknown. I think it is a very organic thing, like electricity. But then, my father is an electrician—and my grandfather as well.”*¹⁸

“Para mí, tecno y naturaleza son lo mismo. Es sólo una cuestión de futuro y pasado. Toma una cabaña de troncos en las montañas. Diez mil años atrás hombres-mono hubieran pensado ‘Eso es malditamente tecno!’. Ahora, en 1997, ves una cabaña de troncos y dices ‘Oh, eso es naturaleza’. Hay un miedo a lo tecnologico porque es desconocido. Yo pienso que es algo muy orgánico, como la electricidad. Pero bueno, mi padre es electricista y mi abuelo también lo era”¹⁸

El silencio y la «no intención» son esenciales para poder crear un espacio que permita un estado contemplativo. Veía la contemplación como un valor central tanto en la vida como en el arte.

18. Björk sobre tecnología y naturaleza como «lo mismo» Q Magazine (1997).

2.2 CONTEMPLACIÓN Y EXISTENCIALISMO

En contemplación, uno típicamente se compromete a una examinación sostenida y concentrada en una idea o objeto, permitiéndose estar totalmente absorbido en la experiencia. Esto puede involucrar la reflexión sobre el sujeto de contemplación desde distintas perspectivas, explorando cualidades, dimensiones y observando los pensamientos propios que puedan emerger,

El objetivo de practicar la contemplación puede ser ganar mayor claridad o entendimiento o para cultivar un sentido de paz mental o calma. Uno puede sentir que fortalece su conexión con los demás, el mundo o incluso lo divino.

En ‘La República’, Platón expresa que la contemplación es una de las actividades más elevadas que un humano puede realizar. Aristoteles veía la contemplación como una actividad intelectual valiosa y satisfactoria en si misma. Ambos compartían la creencia de que al contemplar el ‘mundo natural’ uno puede ganar un mayor nivel de sabiduría y entendimiento. Kant incluso veía a la contemplación como una forma de trascender las limitaciones de la mente humana, entendiendo la naturaleza del universo y sus principios, mientras que Heidegger pensaba en la contemplación como una forma de profundizar nuestra propia experiencia y el significado de nuestra existencia.

Por otra parte, Derrida cuestiona al sujeto contemplativo, postulando que toda percepción o entendimiento son influenciadas por el lenguaje, la cultura y otros factores sociales e históricos. Para Derrida el significado siempre esta diluido y nunca es completamente estable o presente; a esto lo denomina «*Différance*» o «Diferancia», en español.



La contemplación es con frecuencia un ejercicio de carácter existencial. El pensamiento existencial con frecuencia requiere la práctica de contemplación. Dentro del marco teórico del trabajo artístico realizado junto a este texto, ambos estan profundamente afianzados.

En esencia, el existencialismo es una rama de la filosofía que enfatiza la experiencia individual de la existencia. No busca solucionar conceptos abstractos o verdades universales. Según los existencialistas los humanos somos libres y responsables de nuestras propias acciones y debemos confrontar las incertidumbres que se presenten frente a nosotros de forma auténtica. La subjetividad de la experiencia propia y el papel que jugamos en la formación de nuestra propia identidad son de suma importancia.

“Y mientras siga siendo un simple hecho en medio de la naturaleza, nada es mío. Un país no es mío si sólo crecí allí como una planta. Lo que se construye sobre mí, sin mí, no es mío. La roca que sostiene pasivamente una casa no puede reclamar que la casa sea suya.”¹⁹

El desarrollo teórico del existencialismo es por mucho posterior al de la contemplación, tomando lugar luego de la Segunda Guerra Mundial. La incertidumbre de la época hizo vital la búsqueda de significado y en un mundo de expansión constante, un significado colectivo no era suficiente. La subjetividad de la existencia y su significado son fundamentales para el existencialismo, ejerciendo la práctica de la contemplación son extensos los objetos, lugares o ideas que puedan facilitar el estado contemplativo y el entendimiento que se espera obtener de este lo es aún más.

“Es porque mi subjetividad no es inercia, encerrándose en sí misma — separación, sino, por el contrario, movimiento hacia el otro — que la diferencia entre yo y el otro se abolida, y puedo llamar al otro mío. Solo yo puedo crear el lazo que me une al otro. Lo creo a partir del hecho de que no soy una cosa, sino un proyecto de mí mismo hacia el otro, una trascendencia.”²⁰

Esta libertad y la subjetividad que va con ella, derivan en una constante búsqueda. Cada acto de superación decanta en un nuevo deseo por sobrepasar una nueva meta. La construcción de uno mismo y su trascendencia es interminable y por lo tanto la práctica contemplativa lo es también.

“Es porque el hombre es trascendencia que le resulta tan difícil imaginarse cualquier paraíso. El paraíso es descanso; es la trascendencia abolida, un estado de cosas que es dado y no tiene que ser superado. [...] Dado que el hombre es proyecto, su felicidad, al igual que sus placeres, solo pueden ser proyectos. El hombre que ha hecho una fortuna sueña inmediatamente con hacer otra. [...] El objetivo es un objetivo solo al final del camino. Tan pronto como se alcanza, se convierte en un nuevo punto de partida.”²¹

Simone de Beauvoir, sin embargo, ve al existencialismo como una corriente que reconoce la importancia de la compasión y la empatía, al reconocer la condición humana que comparten todos los individuos. En ‘La Ética de la Ambigüedad’ incluso asegura que la verdadera libertad puede ser sólo alcanzada a través de un compromiso con el mundo, y no sólo a través de la contemplación. Es enfática en apuntar la importancia de la experiencia y de reconocer la influencia del mundo en como lo entendemos. Por lo cual la contemplación no debe ser desapegada, sino involucrada. Actuar puramente desde la ética debe reconocer nuestra interdependencia e interconexión tanto como nuestra subjetividad e independencia.

19. De Beauvoir, S. (2021). What is existencialism?. Penguin Books.

20. De Beauvoir, S. *op. Cit.*

2.3 PÉRDIDA DEL ESTADO CONTEMPLATIVO

La «vida contemplativa», como la llamaba Aristoteles, dependía de los tiempos de ocio y de tranquilidad, aunque no de forma pasiva, sino una contemplación honesta, dedicada y extendida en el tiempo.

Siglos después aparecerían los primeros indicios del fin de la vida contemplativa, cuando Martín Lutero postularía una relación entre el trabajo y la salvación divina, posicionando el tiempo de ocio como uno inferior al tiempo de acción. El descanso era visto por él sólo como el intervalo de tiempo entre periodos de trabajo, es decir el tiempo que se requiere para recuperarse y volver a trabajar.

En la actualidad, no sólo el trabajo tiene un lugar central en nuestra sociedad sino que esta por completo asociado al consumo. Disminuyendo aún más el tiempo de ocio.

Byung Chul Han posiciona el fin de la vida contemplativa junto al fenómeno al que llama «disincronía» temporal, en la cual postula que hemos pasado de una percepción temporal lineal a una atomizada. El tiempo se dispersa y deja de experimentar duraciones entre periodos. Todo ocurre al mismo tiempo y sin aquel marco temporal se pierde el sentido de las cosas.

La atomización del tiempo desencadena un problema existencial, ya que la pérdida de sentido significa una pérdida de trascendencia. Nada termina, por lo tanto nada puede trascender. La angustia por la carencia de sentido sumado a una vida marcada por el rendimiento permanente deriva en el fin de la vida contemplativa.

Generamos una obsesión por nosotros mismos y las preocupaciones derivadas de esto culminan en la negación de la muerte. Preocupados con extender nuestra existencia en un presente sin rumbo nos agotamos antes de morir, experimentamos una muerte en destiempo como consecuencia de existir en un mundo sin final.

Una vida plena en un tiempo pleno es experiencial, es la acumulación de recuerdos y conocimientos en periodos extendidos. Mientras que una existencia vacía es a través de vivencias, información que se recupera de forma constante pero que no se acumula, por lo que se mantiene vacía. Recordar se convierte en recuperar información.

La única forma de recuperar la vida contemplativa es a través de la demora, de la extensión consciente de nuestros mismos periodos de tiempo. De recuperar un marco temporal, la sensación de duración y el sentido de trascendencia.



Cuando Hito Steyerl habla de la presencia en la economía del arte se refiere a la presencia de personas como una especie de moneda en si misma, dentro de ella quienes realizan cualquier contenido que pueda tener afluencia pública son altamente solicitados y remunerados.

“Might be that the contemporary economy of art relies more on presence than on more traditional ideas of labor power tied to the production of objects.” ²²

“Podría ser que la economía contemporánea de las artes depende más de la presencia que de otras ideas más tradicionales acerca de la fuerza de trabajo relacionada a la producción de objetos.” ²²

Esta idea es parte de lo que es denominado como «Economía de la presencia», concepto acuñado por William T. Mitchell. Este principio considera las condiciones de vida actuales donde la presencia en medios es abundante y de alto requerimiento, esta necesidad se alinea con la inmediatez que es en parte responsable de la pérdida de espacios contemplativos. Convivimos con ciertas tecnologías que nos permiten estar virtualmente presentes ya sea por forma remota o retrasada, por lo que elegir estar materialmente presente se convierte en una decisión económica en la cual determinamos si una experiencia es lo suficientemente valiosa o conveniente como para invertir en ella.

La disminución de espacios contemplativos se ve aún más afectada por el prospecto de la disminución de público en muestras artísticas, ya que los espacios que facilitan acceso a experiencias estéticas son menos frecuentes.

22. Steyerl, H. (2015). Duty Free Art: Art in the Age of Planetary Civil War. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.

2.4 LA EXPERIENCIA ESTÉTICA COMO EXPERIENCIA CONTEMPLATIVA

En el arte la contemplación me parece un ejercicio esencial, inherente a su práctica y apreciación. En teoría estética se discute mucho la apreciación artística desde parámetros de composición, la contextualización socio-política y lo que denominamos como «buen gusto». Pero en particular el aspecto experiencial es uno que considero importante mencionar debido a su frecuente mención en este texto y por lo importante que me parece para obras con una disposición instalativa (discutiblemente más que en otras disciplinas).

Si hablamos de experiencia estética, no sólo estamos hablando de belleza o composición, sino del ejercicio predispuesto de observar y leer una obra de manera más profunda e intencional. Un objeto cotidiano presentado en una exposición toma una cualidad distinta al momento en que se escoge como algo que debe ser mostrado y nuestra manera de interactuar con el va a ser distinta a la que podríamos tener en el día a día. Esto tiene que ver con la novedad que el arte propone tanto como con la intención de enfrentarse a un objeto de manera contemplativa.

La experiencia estética es el acto de conocer y de reconexión con el reposo mencionado anteriorente. Podríamos referirnos a la experiencia estética como algo que existe en espacios reclusos que no visitamos con tanta frecuencia (museos, conciertos, la misma lectura, etc), a pesar de ser espacios que contienen lo que consideramos más bello, valioso o significativo de la experiencia humana.

Hablando de la experiencia estética, es importante hablar del concepto de «**aura**», el cual es relevante y discutible con toda la historia del arte, habiendo mutado varias veces en los varios ensayos de quien lo propone. En términos generales Walter Benjamin define al **aura** como una cualidad única y singular que está presente en una obra de arte, siendo el resultado de la autenticidad y la singularidad de la obra de arte, que responde a su vez responde a su tradición y contexto histórico. La obra de arte original, según Benjamin, tiene una ‘presencia única en el tiempo y el espacio’.

En ‘La imagen latente: Walter Benjamin y la historia del arte’, la autora se refiere al concepto del aura y nos presenta con una lectura que me parece pertinente para este texto, a través de una lectura sobre experiencia estética y aura que toma en cuenta conceptos como percepción y memoria. La memoria es importante si hablamos de experiencia estética dentro del marco de la contemplación ya que - a diferencia de técnicas meditativas - la experiencia estética tiene un factor personal o subjetivo donde la sensibilidad personal y la memoria del espectador pueden variar entre distintos sujetos, así como también influye el nivel de información o conocimiento que posean.

“En el caso del ensayo sobre Baudelaire, Benjamin vincula el aura con un modo específico de atención que llamará, citando al poeta alemán Novalis, «perceptibilidad», y que consistiría en un espacio obrado por las miradas que se traman entre sujeto y mundo, en cuya reciprocidad el individuo ‘obtiene, en su plenitud, la experiencia del aura’, de modo tal que ‘advertir el aura de una cosa significa dotarla de la capacidad de mirar.’ (Benjamin, 2010a, p. 50-51). Este tono antropológico se vincula igualmente con una tematización del aura como operación atada a la memoria, y esto en dos sentidos. En primer lugar, Benjamin explica el mecanismo de las correspondencias baudelairianas en términos auráticos, al señalar que ellas ‘fijan un concepto de experiencia que retiene en sí elementos culturales’ (Benjamin, 2010a, p. 41), cuyo acceso depende del establecimiento de vasos comunicantes entre la experiencia individual y la colectiva. En segundo lugar, Benjamin redefine el aura como el cúmulo de imágenes que la memoria ha imantado a un objeto sensible, tal como “la experiencia que se deposita como ejercicio en un objeto de uso”²³



Un buen referente cuando hablamos de experiencia estética siempre el arte sonoro, ya que el sonido es algo que está en todos los espacios y estamos mayormente ambientados a él. Sin embargo, cuando escuchamos música, o escuchamos piezas de arte sonoro hay una intención contemplativa de por medio que nos permite apreciar la obra como algo más que sólo un sonido.

A diferencia de la música, el sonido tiene una cualidad escultórica; La primera se mueve a través del tiempo, mientras que la segunda se mueve principalmente a través del espacio. La cualidad física del sonido reside en sus ondas electromagnéticas y como estas ocupan el espacio que funciona como una suerte de contenedor, eso no sólo le entrega su factor visual sino que además es capaz de generar resonancias y distorsiones que no podemos ver, pero podemos escuchar y localizar a través de nuestra herramienta de percepción sonora; el oído.

“La capacidad de aprender y comprender el espacio es una necesidad básica para un lenguaje aural y estructural basado en la interpretación y la creación espacial.”²⁴

23. Bettoni, C. (2018). La imagen latente: Walter Benjamin y la historia del arte. SciELO - Scientific Electronic Library Online
24. Kühne, L. (2020). Sobre relaciones aurales/esculturales en el espacio público. [cuatro treintaitrés].



Figura 16
Lukas Kühne
'Refugio' (2001)



Figura 17
Mónica Bate
'Life of Crystals' (2013)

“El sonido es confuso y contradictorio. Profundamente físico pero invisible; etiquetado como inmaterial pero capaz de destruir sustancias y sacudir estructuras. La visión a menudo se piensa como concreta, mientras la audición se relega al dominio de lo abstracto. Sin embargo, ¿cómo puede ser abstracto algo que nos cautiva y nos rodea, que tiene un impacto tangible y táctil, aunque es visualmente imperceptible?”²⁵

25. Salter, C. (2023). Alien Agency. The MIT Press.

EJERCICIO DE CONTENCIÓN II: CÓMO CONTENER ALGO INCONTENIBLE



Figura 18

Antonia Zamorano Emparanza

'Cómo contener algo incontenible' (2021)

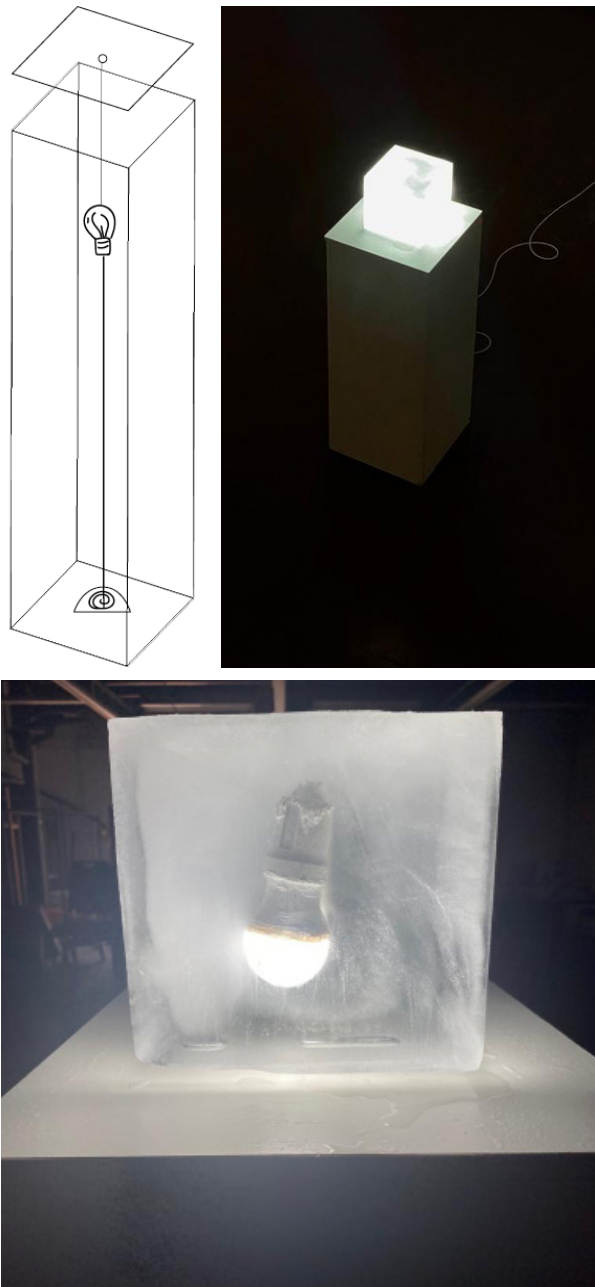
La obra consiste en un cubo de hielo con forma de paralelepípedo rectangular de 25x125x25 en el cual hay una ampolleta LED de luz fría conectada a la corriente. La ampolleta está posicionada en la sección superior del hielo y centrada con respecto al eje Y.

La luz refractada por el hielo tiene un aspecto fantasmagórico y la composición total se ve extrañamente higiénica. Tiene una cuota de humor por su apariencia inverosímil y totalmente disfuncional; el cubo de hielo podría derretirse y caerse, o peor aún generar cortocircuito. Con esta última idea pienso en que es un objeto que está destinado a fallar pero funciona. La materialidad del hielo le otorga fragilidad, su transparencia puede ser relacionada a la del cristal. La luz sufre una pérdida en intensidad, se refracta, se divide; hay una pérdida constante: la luz nunca se proyecta por completo y el hielo sólo puede derretirse.

Con respecto al aspecto general de la pieza, el acto de congelar la luz puede ser leído como un intento fútil por parar el tiempo. Es nostálgica dentro de ese ejercicio de contención, queriendo sostener algo en constante fuga.

La asociación que podemos hacer con el tiempo, y en particular con la idea de detención, es compatible con la contemplación, siendo un ejercicio de reposo. Además de la naturaleza espectral de la obra, la aparición de la luz puede ser relacionada con el ejercicio espiritual y el derretimiento del hielo con la pérdida de ambas cosas mencionadas anteriormente; contemplación y ejercicio espiritual.

La inmaterialidad de la luz eléctrica, contrastada con la materialidad de todos los demás objetos nos lleva de vuelta a la pregunta por la dualidad al comienzo del segundo capítulo. La obra más que responder esa pregunta la propone, a diferencia del resto de conceptos que son presentados de forma más directa.



Figuras 19, 20 y 21

Antonia Zamorano Emparanza

Gráfica - Vista área prototipo - Prototipo cerca
'Cómo contener algo incontenible' (2021)

CAPÍTULO 3
LA EXPERIENCIA ORGÁNICA
DENTRO DEL MEDIO ARTIFICIAL

La idea de ‘La experiencia orgánica dentro del medio artificial’ es utilizada en este capítulo para abordar la última serie de conceptos que competen a este texto. Sirve como resumen y entrada a los temas desarrollados en sus cuatro subtítulos.

Al hablar sobre estandarización busco enumerar una serie de síntomas contemporáneos que afectan la práctica artística, refiriendome tanto a fenómenos sociales como estéticos de la vida contemporánea en ciudades. Para ello nos referimos a Jameson, quien vio con claridad el estado actual de la relación a problematizar [humano-contemporaneidad]

La segunda parte de este capítulo es quizá la más importante de esta sección, abordando la hauntología, concepto acuñado por Jaques Derrida y posteriormente extendido a través de una perspectiva social por Mark Fisher, siendo el desarrollo del segundo el más pertinente a tratar. Entender la hauntología y su dimensión emocional es interesante de revisar junto a las obras de la muestra, además de establecer conexiones con el primer capítulo nos permite discutir la práctica artística general desde una visión hauntológica. Además de la hauntología, aprovecho de abordar el desarrollo tecnológico fuera del sistema político-económico predominante y divago sobre la posibilidad de operar tecnologías a través de ideologías alternativas. Para terminar este subtítulo me refiero al concepto de Compresión Espacio-Temporal, destacando el impacto de fenómenos como este en la experiencia orgánica a la que me refiero en el título.

En una tercera instancia, exploro la espiritualidad contemporánea buscando relacionar los tres capítulos desde la nostalgia, la contemplación y el medio artificial. Además menciono los espacios contemporáneos y las prácticas asociadas que resultan de la degradación de la pérdida de la contemplación según un ensayo de Joan Didion. Previo al cierre del texto considero importante hacer relaciones entre capítulos para cementar la pertinencia que tienen entre sí y la intención conceptual que tienen las obras a presentar.

Al final de este capítulo utilizo los conceptos de tecnología, humanidad y la estética del capitalismo avanzado, y a través de trabajos referentes explorar las posibilidades que estas conexiones otorgan dentro del contexto de la práctica artística. Habiendo concluido este texto, abro paso para discutir la tercera y última obra, siendo la más reciente de la serie y guardando estrecha relación con los conceptos tratados durante este capítulo.

3.1 ESTANDARIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA HUMANA

La experiencia humana dentro de la posmodernidad coexiste con el sistema neoliberal preponderante y a su vez responde a él en una especie de relación parasitaria. El ritmo de vida es determinado por el trabajo y el consumo, siendo el primero para asegurar la supervivencia y el segundo para satisfacer los deseos generados por el propio sistema que se beneficia de ambas transacciones.

Dentro del capitalismo tardío todo lo que es producido fuera del capitalismo o incluso en oposición es posteriormente absorbido y utilizado para su propio progreso sin límites. Esto tiene una influencia feroz en la cultura mundial, la mercantilización de la «experiencia» ha jerarquizado nuestras formas de vida y ha devenido en una sociedad global con más similitudes que diferencias.

La cultura posmoderna está altamente «americanizada» y esta estandarización de la «experiencia» y el deseo ha devenido en una producción estética monopolizada. La innovación estética gira en torno a la conveniencia de las corporaciones y no en torno a un interés por renovar la estética predominante.

“La producción estética actual se ha integrado en la producción de mercancías en general [...] Toda esa cultura posmoderna que podríamos llamar estadounidense, es la expresión interna y superestructural de toda una nueva ola de dominación militar y económica norteamericana de dimensiones mundiales”²⁶

El rol que juega la tecnología en el desarrollo de la cultura actualmente es muy fuerte, las redes sociales tienen un gran peso en las tendencias del mercado, ya sean inyectadas por las mismas corporaciones que luego promocionan sus productos a través de ellas o por el usuario común. Este último es un sujeto que ahora existe en dos dimensiones; la física y la virtual. La primera corresponde a la dimensión tradicional de la especie mientras que la segunda es una infinitamente modificable y puede suponer una ruta de escape de la vida diaria para el usuario. Este escape es un área nueva y rentable para el sistema capital en donde la tendencia es proyectar una identidad altamente interesante y que requiere no sólo una inversión económica para cumplir con los códigos materiales de la nueva identidad sino que también requiere largos periodos de interacción y un vasto acceso a la información personal.

Cuando las corporaciones compran esa información es muy fácil determinar con anterioridad el consumo de las personas y así manejar el mercado completo. La monopolización del sistema capitalista deviene en un control total de nuestros deseos y experiencias, que terminan siendo homogenizados en función de la eficiencia del mercado.

26. Jameson, F. (1991). Posmodernismo, o la lógica del capitalismo tardío. Paidós.

“Sucedee que la potencia perceptiva del lector disminuye en la misma proporción en que aumenta la potencia descriptiva de un sistema o una lógica progresivamente totalizadora»²⁷

La producción cultural posmoderna es superficial en comparación a su precedente, porque responden a un espacio que se mueve con una velocidad distinta. La virtualidad, el mercado y la homogenización de la experiencia humana ponen a la figura del artista fuera del pedestal moderno, obligandolo a vivir más cerca de la experiencia colectiva. No existe una profundización individual sobre el sentir o interés personal, sino que una correlación constante del trabajo propio con la existencia ajena en una organización de rizoma.

Los altos niveles de información a los que la sociedad posmoderna se enfrenta hacen imposibles trabajos artísticos que no se correspondan con el modo de vivir actual. La obra de arte posmoderna responde a una experiencia estandarizada pero en constante movimiento, con constante información y un desarrollo plano pero extenso que contiene multiplicidades infinitas en comunicación constante.

“Se ha dicho que habitamos hoy la sincronía más que la diacronía y pienso que es lo menos empíricamente plausible sostener que nuestra vida cotidiana, nuestra experiencia psíquica y nuestros lenguajes culturales están actualmente dominados por categorías más espaciales que temporales, habiendo sido estas últimas las que predominaron en el periodo precedente del modernismo propiamente dicho”²⁸

27. Jameson, F. (1991). Posmodernismo, o la lógica del capitalismo tardío. Paidós.

28. Jameson, F. (1991). Posmodernismo, o la lógica del capitalismo tardío. Paidós.

3.2 HAUNTOLOGÍA, CAPITALISMO Y TECNOLOGÍA.

Cuando Derrida crea el concepto de hauntología, le da nombre a un padecimiento global de la vida posmoderna y concluye que nuestra existencia en el presente carga siempre el fantasma del pasado y el futuro, es decir, todo lo que ya no es y todo lo que aún no ha sido.

La existencia en el auge posmoderno viene con la haunología. Todo lo que nos han enseñado a desear es parte de un sueño que esta fuera de alcance. La renovación constante nos deja devaluados antes de poder alcanzar el nivel de producción óptimo que requiere el sistema y terminamos soñando con un pasado en donde satisfacer nuestros deseos parecía posible. Existe en la sociedad actual un duelo constante por el futuro inalcanzable y el pasado onírico.

En “*Ghosts of My Life*”, Mark Fisher nos relata un Londres posterior a las fiestas *Rave* desde el lente de la hauntología. Describe una ciudad en donde una generación entera añora un futuro perdido y fuera de alcance. Algo que pudo haber sido y que no se puede dejar ir del todo.

“ [...] Podías verlo en las personas, podías verlo en sus ojos. Esos *Ravers* estaban al borde de su vida, no estaban adelantados ni quedando atrás, ellos simplemente estaban allí y los *tunes* significaban todo. En los 90’s podías ver como todo se les había sido arrebatado. En la cultura de *clubs* todo se volvió ‘súper *clubs*’, revistas, trance comercializado. [...] Esa era se ha ido. Ahora hay menos peligro, menos sacrificio, menos aventura para encontrar algo. No puedes esconderte, los medios registran todo.”²⁹

La televisión en la actualidad depende de un sentimentalismo consensuado, es lo que los televidentes esperan de ella; la disponibilidad de una emoción simulada. Hay un peak en programas de ‘salvación’ como las competencias de talentos, donde cantar o bailar es lo menos importante y es la historia sentimental que hay detrás lo que los medios buscan, mientras que las personas tenemos a un nuevo personaje para enaltecer y admirar.

Estas son en parte historias fantasmales, dependen del pasado onírico y del futuro soñado. Son las historias que queremos ver y las que los medios quieren producir. La repetición de patrones en medios de comunicación es reconfortante, son ideas pre-concebidas que no requieren un gran esfuerzo para leer pero nos traen gran satisfacción.

El espíritu de esta época es hauntológico.

29. Fisher, M. (2014). *Ghosts of my life: Writings on Depression, Hauntology and Lost Futures*. Zero Books.

“Could it be we all now suffer from a form of theoretically pure anterograde amnesia?”

“¿Podría ser que ahora todos sufrimos de una forma de amnesia anterogada teóricamente pura?”³⁰

La amnesia anterogada es cuando la pérdida de memoria afecta la posibilidad de generar nuevos recuerdos. La hauntología supone una pérdida del pasado y del futuro, pero también significa un presente imposible. La nostalgia que tenemos por los tiempos perdidos es tan persistente que no sólo añoramos otros tiempos sino que tenemos una inhabilidad para experimentar nuevos presentes.

La fijación de la producción cultural con el concepto de memoria en el capitalismo tardío podría leerse como un síntoma de la inestabilidad económica perpetua que el sistema supone y la rápida rotación de imágenes efímeras. Hay una ruptura en el sentido coherente de temporalidad.

La hauntología cubre el espacio entre el ser y la nada. El pasado no es un periodo real, sino un fantasma del pasado. Un tiempo que sólo puede ser visitado en retrospectiva.



La idea de progreso hoy – en función de su experiencia – está ligada al crecimiento capital, mientras que su expectativa yace en el anhelo de un futuro hauntológico. Es decir, un futuro que fue ideado en el pasado, gestado en las últimas décadas del siglo anterior. Este futuro imaginario es fundamentalmente uno tecnológico y globalizado, sucesor de las transformaciones tanto estéticas como sociales que vivimos en la actualidad.

Podemos notar precedentes de este futuro en casi todas las esferas de desarrollo de nuestra civilización, los avances tecnológicos al rededor de las máquinas e inteligencias artificiales son prometedores en cuanto a nuevas formas de experimentar nuestra existencia. Sin embargo, el modelo en el cual estas tecnologías son desarrolladas no existe en función de la expectativa social, sino más bien en función del modelo económico y el sistema neoliberal predominante.

30. Fisher, M. (2014). *Ghosts of my life: Writings on Depression, Hauntology and Lost Futures*. Zero Books.

Dentro del potencial de las nuevas herramientas que hemos adquirido como sociedad hay espacio para mecanismos de coerción y control que pudieran ser implantados en nuestra sociedad. La progresión de la tecnología como existe actualmente es inevitable, pero no por ello debemos dejar de pensar en formas de interceptarla.

Cybersyn fue un proyecto de carácter cibernético de infraestructuras y redes tecnológicas desarrollado en Chile durante el Gobierno socialista del presidente Salvador Allende que pudo haber significado una forma distinta de relacionarnos con el desarrollo tecnológico. El objetivo de este proyecto era lograr una planificación económica a tiempo real en todo el país.

En el artículo “Cybersyn y la memoria simbólica del papel” de Diego Gomez-Venegas se explora la importancia del proyecto fuera de su influencia estética e iconográfica, centrandose más bien en una perspectiva de arqueología de medios.

Los procesos de comunicación presentes en el proyecto dependían del intercambio de códigos escritos en papel perforado por máquinas y de la lectura posterior del código realizada por los operadores humanos en la central de información.

“En otras palabras, vemos aquí un primer acercamiento entre el lenguaje humano y el lenguaje maquínico, mediado por un papel que, aunque siempre dispuesto a recibir el tecleo del hombre, es igualmente atravesado, quizá ya de una vez apropiado, por la máquina.”³¹

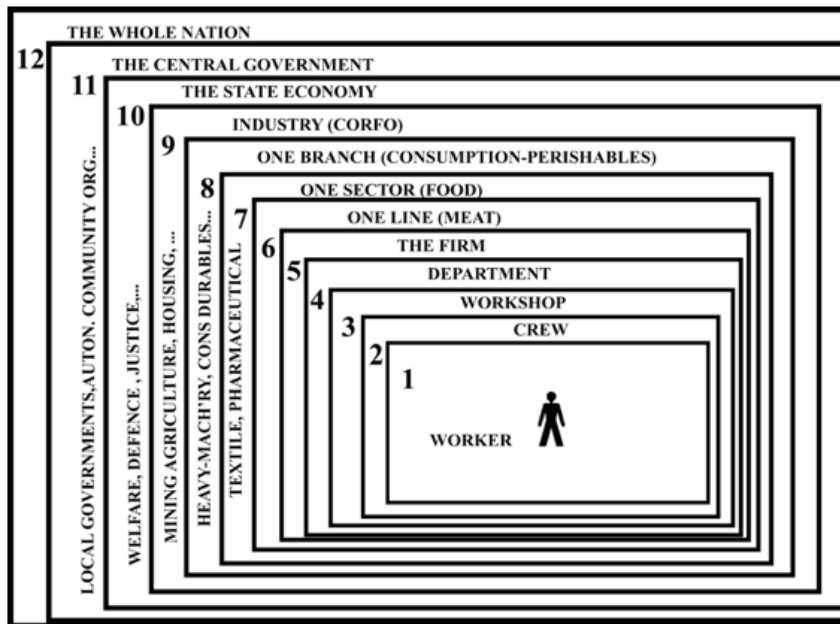
Variadas lecturas devienen de este saber técnico - tecnoepisteme - con respecto a la relación humano máquina y cómo esta puede cambiar la configuración del pensamiento humano.

En primer lugar y a través de la arqueología de medios de Wolfgang Ernst es notar el giro simbólico que el proyecto realiza entre significado y significante - sistema de símbolos -, siendo este último predominante. Esta mirada va muy relacionada a la yuxtaposición de lo que a Ernst se refiere como *telling versus counting*, o *contar versus contar* en español. Entendiendo *telling* como el contar en el sentido narrativo y *counting* como el contar numérico. Ernst se refiere a la narración como un ejercicio espacial y al contar números como uno temporal.

“...La agencia del narrar despliega, igualmente, tan solo descripciones –por cierto, imaginarias– de un entendimiento espacial, y la agencia del contar en tanto que con-tabilizar, trae la procesualidad –por cierto, simbólica– de su misma temporalidad.”³²

31. Gómez-Venegas, D. 2019. ‘Cybersyn y la memoria simbólica del papel’. ‘Arqueología de los medios II’. Artnodes. N.º 23.

32. Gómez-Venegas, D. *op. Cit.*



Figuras 22 y 23
 Proyecto Cybersyn
 Renderización sala Cybersyn - Diagrama Cybersyn

La yuxtaposición de *telling* y *counting* es una discontinuidad intermedial; esta condición híbrida es un cambio de estructura de carácter computacional que cambia los paradigmas de la cibernética.

“...Trasladando las estructuras de los lenguajes hacia los significantes, en retículas de papel perforadas y no-perforadas, enseñaría a las gentes un nuevo modo de percibir, procesar y memorizar, en este caso, los datos constituyentes de la economía política de una sociedad: labor humana e infraestructuras y capitales inhumanos, como procesamiento cibernético, como sistema «viable» de símbolos.”³³

A raíz de este cambio de posición, el artículo visita a Friedrich Kittler y su perspectiva en relación a los medios técnicos que sólo deben ser reconocidos por su capacidad de transmitir, almacenar y procesar. La estructura de Cybersyn como medio técnico entonces es instalada en la psique de los usuarios que también pueden reconocer patrones y descifrar códigos. Según Kittler esto otorga al sujeto una «nueva condición» a través de la distinción metológica Lacaniana de lo **real**, lo **simbólico** y lo **imaginario**.

“Primeramente, lo real se refiere al ambiente donde los acontecimientos ocurren, pero que, sin embargo, dada su externalidad, son inaprensibles en su esencia para los sujetos. Así, dichos acontecimientos, finalmente, solo pueden ser conocidos a través de las señales que, desde esa externalidad, golpeen el sistema perceptivo de tales seres humanos. A la vez, aquel sistema está constituido por el así llamado espacio de lo simbólico; es decir, por los sistemas de símbolos que decodifican, codifican y así, procesando, vuelven a decodificar las señales antes mencionadas, convirtiéndolas, en fin, en segmentos discretos que circulan en sus distintos estados de codificación, por el sistema simbólico interior de los individuos. Por último, lo imaginario, un espacio aún más profundo de la mente humana, corresponde al lugar donde tales codificaciones son almacenadas, y con ello memorizadas, completándose así este nuevo ciclo del saber.”³⁴

33. Gómez-Venegas, D. 2019. ‘Cybersyn y la memoria simbólica del papel’. ‘Arqueología de los medios II’. Artnodes. N.º 23.

34. Gómez-Venegas, D. *op. Cit.*

Considerando las lecturas desde la arqueología de medios, podemos reconocer que Cybersyn es una máquina en la cual los individuos son parte de la misma, en función de una misma tarea. Esto separa el proyecto de la tecnocracia desarrollada bajo el capitalismo y el registro de su existencia es un archivo - aunque corto, real - de una orientación distinta de las tecnologías, enfocadas hacia fines comunes y que representan la intercepción que el progreso de la tecnología actual requiere para alinearse con el futuro perdido que la sociedad anhela.



Un efecto determinante presente en la condición posmoderna en el cual la tecnología juega un rol de gran importancia es el concepto de la «**Compresión Espacio-Temporal**»³³; este corresponde a un proceso de carácter social multifactorial que altera nuestra forma de percibir el mundo al cambiar nuestros parámetros tiempo espaciales; En términos simples, la representación del mundo ha cambiado. Hace ya algunas décadas los viajes aéreos económicos y el aumento de su accesibilidad disminuyeron la distancia percibida entre los territorios, es decir, un viaje que antes demoraba semanas en un barco ahora es realizable en horas al viajar en avión. Lugares que antes parecían muy lejanos están ahora parecen estar más cerca.

En la actualidad, la globalización tecnológica del mundo, la aceleración de los procesos productivos (como por ejemplo la moda de comercio masivo y el desplazamiento del consumo desde las mercancías a los servicios) e incluso los recientes proyectos de colonización intraplanetaria, la Compresión Espacio-Temporal no ha hecho más que aumentar. Si bien esto no es en sí mismo negativo, presenta un gran cambio de paradigma en una sociedad que parece estar en crisis constante. El conocimiento geográfico es de gran valor para la humanidad en relación a la noción colectiva de realidad, - actualmente caracterizada por la instantaneidad - esto genera una desestabilización en el equilibrio de la vida política y cultural, mientras que para el sistema significa un nuevo espacio económico por conquistar.

La Compresión del Espacio-Tiempo contribuye a la estandarización de la experiencia contemporánea, lugares en distintas partes del mundo se parecen cada vez más, a pesar de querer diferenciarse unos de otros. La colonización cultural estadounidense es en parte posible por esta comprensión, exportando al resto del mundo los centros de comercio masivos, las vacaciones de resort y la comida envasada.

“El entrelazamiento de simulacros en la vida cotidiana reúne diferentes mundos (de mercancías) en el mismo espacio y tiempo. Pero lo hace encubriendo casi perfectamente cualquier huella del origen, de los procesos de trabajo que los produjeron, o de las relaciones sociales implicadas en su producción”³⁵

35. Harvey, D. (1989). La condición de la posmodernidad: Investigación sobre los orígenes del cambio cultural. Amorrortu.

3.3 ESPIRITUALIDAD CONTEMPORÁNEA

Los sistemas de creencias han sido progresivamente alterados por la experiencia contemporánea, su conducta acelerada en pos del progreso ha cambiado por completo nuestra forma de vivir la espiritualidad.

La vida en las ciudades y el uso extensivos de tecnologías van en dirección opuesta a las prácticas espirituales ancestrales que están presentes en la historia de la humanidad desde su origen y que constituirían en gran parte nuestro desarrollo personal hasta hace el siglo anterior. Desde la oración religiosa hasta la divagación filosófica, el cuestionamiento espiritual siempre ha sido necesario para llenar el vacío existencial que viene adherido a la consciencia humana y para el ejercicio de la curiosidad auto-explorativa que se reconoce desde las primeras pinturas rupestres.

“Si el sueño representa el punto más alto de la relajación corporal, el aburrimiento profundo es la cima de la relajación mental. Una carrera puramente agitada no produce nada nuevo. Reproduce y acelera lo que ya está disponible.”³⁶

Sin embargo, la práctica espiritual requiere de condiciones limitadas en la actualidad; tiempo y concentración extendida. La mayoría del contenido digital nos entrena para ser consumidores ávidos y veloces, no así a procesar las enormes cantidades de información a nuestra disposición inmediata. Lo que antes era el telemarketing hoy existe a través de aplicaciones móviles y el zapping ha sido reemplazado por el scrolling de redes sociales. Nuestros cerebros ven más imágenes de las que podemos digerir y eso altera la experiencia humana casi por completo.

“La interrupción, la incoherencia, la sorpresa son las condiciones habituales de nuestra vida. Se han convertido incluso en necesidades reales para muchas personas, cuyas mentes sólo se alimentan [...] de cambios súbitos y de estímulos permanentemente renovados [...] Ya no toleramos nada que dure. Ya no sabemos cómo hacer para lograr que el aburrimiento dé fruto. Entonces, todo el tema se reduce a esta pregunta: ¿la mente humana puede dominar lo que la mente humana ha creado?”³⁷

36. Han, B. (2013). *La sociedad del cansancio*. Herder Editorial

37. Bauman, Z. (2003) *Modernidad líquida*. Fondo de Cultura Económica.

En respuesta a la velocidad en la que se mueve el mundo, nuestra espiritualidad se ve comprometida en todas sus formas. El cristianismo existe como tendencia predominante en occidente pero cada vez menos gente se suscribe a sus prácticas tradicionales como la misa o la oración. Las tendencias más ortodoxas son con frecuencia consideradas excéntricas. En el Islam, el Ramadán coexiste con un ritmo de trabajo que no se acomoda a la práctica religiosa. Mientras que fuera de la religión, vemos en tendencia una espiritualidad «express»; Las aplicaciones de meditación, los retiros de fin de semana, la occidentalización del yoga y el «mindfulness» existen como productos que prometen crecimiento espiritual de forma rápida, efectiva y de progreso lineal, todo eso sin interrumpir la vida laboral. Es más, muchas veces son promovidas como herramientas para mejorar los niveles de productividad y cuentan con una estética altamente curada, que por lo general busca proyectar la imagen de un individuo realizado, tranquilo y que por sobretodo es exitoso en cada aspecto de su vida.



Otro componente en la disminución de las prácticas espirituales que es importante de considerar es el del espacio material que rodea al individuo posmoderno, intervenido en casi todos los espacios de gran densidad poblacional. Interrupciones del paisaje visual masivas, como lo son los edificios corporativos o los centros comerciales y una aglomeración de sonido que no se limita al ruido ambiental de la ciudad sino que está compuesto también del sonido que producen los celulares y la musica pop ambiental casi ininterrumpida.

Por otra parte, la estética presente en las ciudades corresponde a una visión pasada del futuro llena de formas lisas y cromadas, de aspecto estéril y casi robótico. Hay una tendencia de higienización de nuestros espacios que si bien viene de una expectativa estética anterior, también responde al objetivo colectivo de productividad, eficacia y progreso.

La transformación en el aspecto del paisaje contemporáneo está presente en la estética formal del trabajo autoral presentado, este sigue la tendencia estéril previamente mencionada a través del uso de materiales característicos de la urbe con terminaciones lisas y geométricas, sin embargo, dicha estética es interrumpida por su opaco orgánico de forma contenida. En algunas piezas esto es evidente, mientras que en otras es más sugerente.



Cuando hablamos de espiritualidad contemporánea no podemos referirnos sólo a la pérdida parcial de las prácticas contemplativas que nos preceden; debemos también hablar de como devienen en nuevos sistemas que - si bien, podemos considerar no espirituales - comparten características que resultan interesantes de visitar.

El ejercicio de contemplación externa e interna que viene con la práctica espiritual está en creciente y constante pérdida. Sin embargo esta pérdida no significa una desaparición total sino que una transformación o deformación de la práctica. Podría considerarse que prácticas contemplativas han sido reemplazadas en favor del consumismo, por ejemplo, a través del avistamiento de vitrinas y paseos por centros comerciales.

En el ensayo “In the Shopping Center”, la autora estadounidense Joan Didion analiza lo que ella considera una de las experiencias colectivas americanas más importantes; comprar en el mall y que podemos leer como una experiencia de contemplación posmoderna. Didion reconoce la importancia cultural de los centros comerciales en la sociedad estadounidense (importancia que se ha extendido a otros territorios) durante su recorrido por uno de ellos. En un comienzo describe el nuevo centro comercial que visita con entusiasmo. Sin embargo, comienza a notar formas en las que el espacio refleja y da forma a los valores de la cultura de consumo estadounidenses. Observa las vitrinas cuidadosamente orquestradas, la luz artificial, la regulación de la temperatura y el sentido general de conformidad y estandarización que predomina en el lugar. A lo largo del ensayo, reflexiona sobre los conceptos de alienación, materialismo y la pérdida de la identidad individual en la cultura de masas.

La contemplación de Didion decanta en una profunda reflexión al rededor de la influencia que el consumismo tiene en la vida norteamericana, ocupando el lugar de otras tradiciones comunales que permiten una mayor conexión social. En ese sentido también, el consumismo aplicado al avistamiento de vitrinas y la experiencia estética de esta práctica pueden ser leídos como un reemplazo de la contemplación tradicional por una de carácter profundamente neoliberal.

“They are toy garden cities in which no one lives but everyone consumes, profound equalizers, the perfect fusion of the profit motive and the egalitarian ideal, and to hear their names is to recall phrases and words no longer quite current. Baby Boom.”³⁸

“Son ciudades jardín de juguete en donde nadie vive pero todos consumen, profundos equalizadores, la fusión perfecta de la motivación por el lucro y el ideal igualitario, y oír sus nombres es recordar frases o palabras que no son lo bastante actuales. Baby Boom.”³⁸

38. Didion, J. (2021) In the Shopping Center, Joan Didion Saw the American Frontier Reinvented. Esquire Magazine.

3.4 TECNOLOGÍA, HUMANIDAD Y ESTÉTICA DEL CAPITALISMO AVANZADO

La relación entre el arte contemporáneo y la tecnología se ha vuelto cada vez más compleja e intrincada en la era post-Internet. Con el rápido avance de las tecnologías digitales, muchos artistas contemporáneos han comenzado a explorar cómo estas tecnologías pueden utilizarse como herramientas para la práctica artística y la experimentación. En el contexto post-Internet, el arte contemporáneo y la tecnología a menudo se ven como interconectados e inseparables. Predomina el uso de tecnologías digitales e Internet como plataformas para el trabajo artístico, generando arte que está diseñado específicamente para ser experimentado y consumido en línea.

Al mismo tiempo, la creciente integración de la tecnología en nuestras vidas diarias ha planteado una serie de preguntas y preocupaciones sobre el impacto de la tecnología en la sociedad y la cultura. Siendo una de ellas cómo la tecnología puede utilizarse para cuestionar y desafiar narrativas y estructuras dominantes de poder.

El interés que existe en este texto hacia el medio tecnológico no se debe a una cuestión de forma, sino al discurso conceptual al rededor de la tecnología y que considero afín al trabajo autoral presentado en esta tesis; Cómo sus efectos socio-culturales permean en el ejercicio artístico contemporáneo e incluso en nuestra experiencia estética no sólo con el arte, sino con el mundo.

Cuando hablamos, en particular, de arte y tecnología, también hablamos de tecnología y humanidad .

Las máquinas digitales que manejamos en la actualidad, más que funcionales me parecen profundamente nostálgicas; Pantallas que parecen ventanas. Computadoras que contienen todo aquello que deseamos conservar y nos permiten re visitar recuerdos, pensamientos, acciones. Dispositivos celulares que utilizamos para reproducir musica, sacar fotos y ampliar nuestros canales comunicativos.

Con esto no pretendo negar los efectos negativos que el uso de la tecnología ha tenido en la experiencia humana colectiva ni el control que el sistema neoliberal tiene sobre su producción, sino que reconocer el rol de las tecnologías post internet en nuestra experiencia humana. No sólo pueden ser una herramienta muy interesante a la hora de ejercer la práctica artística - ya sea en términos formales o conceptuales - sino que parecen tener una carga aurática y haber ocupado un nuevo espacio en nuestras vidas, tanto practica como emocionalmente.



Con el acceso inmediato a obras de autoría ajena y el rápido desarrollo de las inteligencias artificiales capaces de generar todo tipo de imágenes, ocurren dos fenómenos que rodean el concepto de autoría de forma muy interesante. En particular refiriéndose a la idea de paternidad presente en la obra de arte, antes absoluta pasa a ser un ente inseparable no sólo de su contexto, sino de un campo referencial mucho más amplio y rizomático. ¿Cómo se puede compensar en la esfera actual el trabajo previo que existe cualquier obra contemporánea, en términos de contenido y forma?

Otro aspecto de interés en el campo artístico digitalizado es cómo las nuevas herramientas tienen el potencial de funcionar como instrumentos esotéricos; de ser un «vessel» o contenedor de la experiencia artística ya sea desde el sonido o desde lo visual.

Holly + es una plataforma creada por la artista musical Holly Herndon que propone la voz de la propia artista como una herramienta de acceso universal. A través de su página web, la cantante comparte una inteligencia artificial que cuenta con su propia voz, digitalizada, puesta a libre disposición de quien quiera utilizarla. Herndon dice que en la inteligencia artificial no hay pérdida, sino una abstracción de los instrumentos que opera en código y que no hay una propiedad absoluta; la emulación no es la imitación de la esencia, sino una oportunidad para un aprendizaje distinto.

En la construcción del artificio hay una experiencia valiosa que conservar. En la emulación a favor del aprendizaje, Herndon rechaza la idea de una propiedad o posesión absoluta, ya que no hay una imitación de la esencia. Por otra parte, asume también que la documentación o archivos web es algo casi tan imposible de escapar como lo es la propiedad absoluta digital.

*“Hypothetically, everything you do online is potentially a performance, we now know that someone might be witnessing this that was not intended. In the age of machine learning, neural network links and crawling bots on the web the idea is: anything could be hypothetically documented contributing to a data set that might be utilized as a part of a model to create something.”*³⁹

“Hipotéticamente, todo lo que haces online es potencialmente una performance, ahora sabemos que alguien podría atestiguar algo que no estaba destinado a serlo. En la era del aprendizaje de máquinas, enlaces de redes neuronales y bots trepadores de la web la idea es: cualquier cosa podría ser potencialmente documentada contribuyendo a un conjunto de datos que podría ser utilizado como parte de un modelo creativo.”³⁹

39. [Sónar+D]. (2019). Sónar+D Talks: Listening to the Voice of #AI, with Holly Herndon and Mat Dryhurst [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=k67IKMXzD7A>

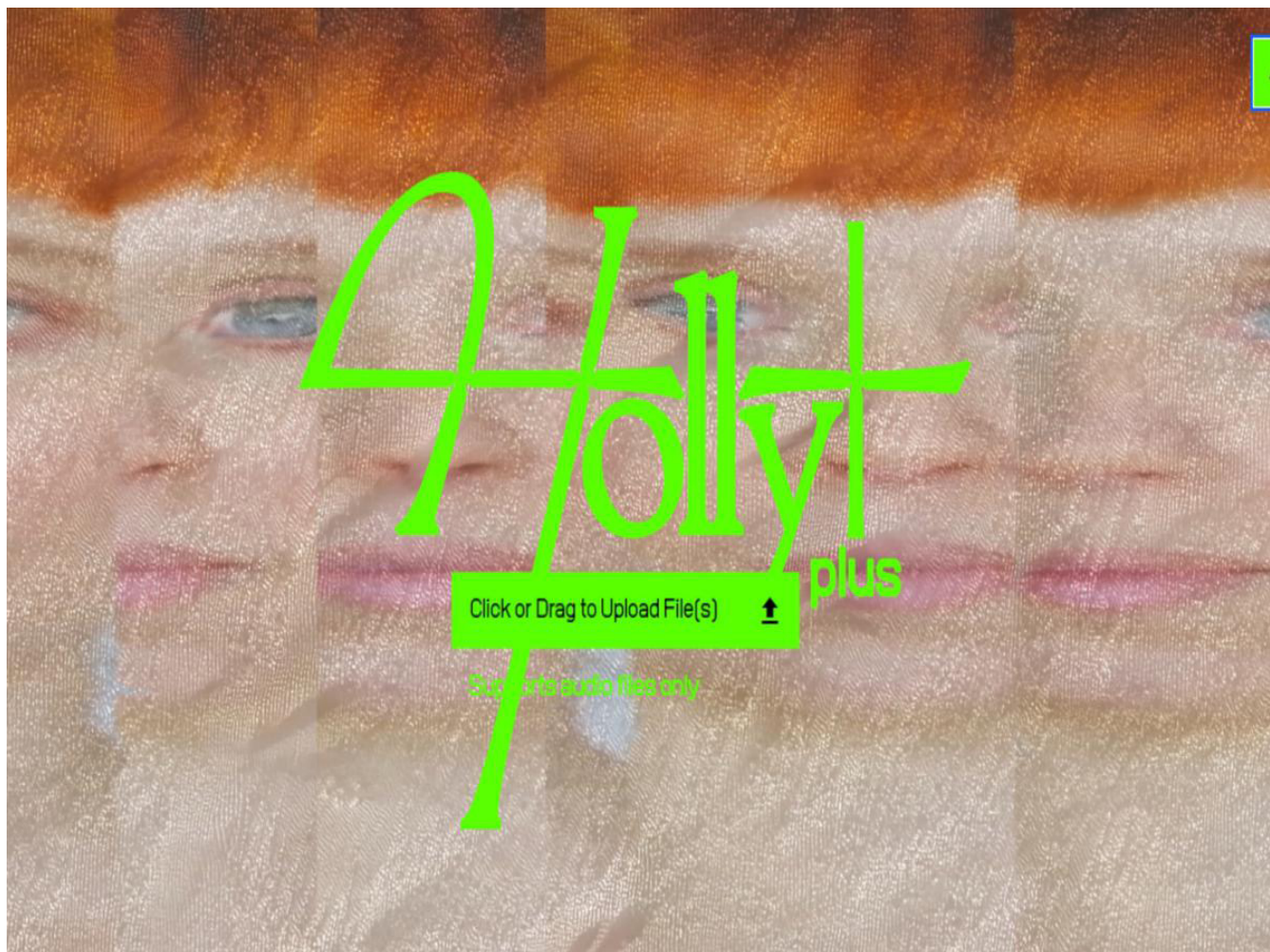


Figura 24
Holly +
Landing page www.holly.plus



La relación entre el ser orgánico [humano] y el medio artificial — leyendo a éste último como el entorno urbano, que se caracteriza por un aspecto higiénico, líneas rectas y de material industrial — vista desde las artes visuales tiene resultados compositivos que incluyen los elementos típicos del ambiente urbano.

En mi propio trabajo reconozco la influencia de la estética del espacio urbano, inclinándome por materiales industriales e incluso imitando parcialmente el aspecto de elementos que ya existen [Tubos de luz colgantes en supermercados - Pilares luminosos acrílicos en centros comerciales - Plantas cubiertas por mallas metálicas para evitar el contacto con transeúntes].

Desde la escultura, un referente interesante a analizar es Reinhard Mucha, quien desde los noventa utiliza material industrial en sus obras que puede ser relacionado al espacio urbano y comercial. Sus esculturas parecen en ocasiones máquinas, a pesar no estar mecanizadas y utilizan con frecuencia tubos de luz, planchas metálicas, pantallas y estructuras de madera que irrumpen a los materiales más fríos.



‘Una nube mirando una nube flotando en la nube’ es un video ensayo de Josefina Buschmann que utiliza una herramienta de reconocimiento visual a base de Inteligencia Artificial llamado IBM (Watson). Esta herramienta es aplicada sobre fragmentos de las primeras fotografías de nubes, luego la máquina identifica posibles figuras entre los grises de las nubes, que aparecen como textos al lado de las imágenes.

Esta obra me parece interesante dentro de las temáticas de este capítulo porque a mi parecer responde a avances tecnológicos al mismo tiempo en que hace lazos con inquietudes pertenecientes a la humanidad. Buscar formas en las nubes es un acto poético y relacionado al juego. Tomar esto y sistematizarlo con herramientas tecnológicas de programación - altamente asociadas al capitalismo al ser desarrolladas y utilizadas por grandes corporaciones - dejando fuera del encuadre las dinámicas del sistema neoliberal me parece un ejercicio interesante y afín a la conclusión de este capítulo.



Figura 25
Reinhard Mucha
'Die Verwandlung' / 'La Metamorfosis' (2016)

EJERCICIO DE CONTENCIÓN III: CÓMO CONTENER ALGO QUE PERECE



Figura 27
Antonia Zamorano Emparanza
'Cómo contener algo que perece' (2023)

«Como contener algo que parece» es una escultura instalativa que consiste en un cilindro metálico de 120 cms de diámetro con una rosa que le atraviesa concéntricamente y con malla ACMA adjunta a sus bordes. En la tapa superior del cilindro hay una delgada capa de agua y suspendida en el techo sobre la estructura hay una caja de luz que muestra una imagen a color del cielo ligeramente nublado.

La rosa dentro de la estructura es símil al título del tercer capítulo: «El ser orgánico en un medio artificial». Una planta no corresponde a un contenedor metálico pero esta disonancia puede ser un objeto visualmente agradable, hasta decorativo.

La obra problematiza la relación del ser humano con su ambiente, con la industrialización que va apareciendo en la estética urbana con cada vez más fuerza y el capitalismo avanzado que inhabilita ejercicios como la contemplación.

Al igual que el resto de las obras, pero de una forma más evidente, la pieza remite a la ciudad a través de materiales industriales y es aparentemente estéril con excepción del elemento central; el rosal, siendo el punto focal de la obra.

Al estar enrejada hay una idea de inaccesibilidad, de distancia e imposibilidad en la cual el espectador no puede acercarse a la planta. Mientras que el cartel luminoso del cielo se relaciona tanto a la publicidad como a un artefacto ilusorio. El agua y el cartel, cómo limitan con la rosa es una reiteración de la imposibilidad que la reja presenta entre el contacto espectador-rosal, pero esta vez presenta la imposibilidad de la rosa de ver el cielo y estar en contacto con el agua.

La obra y su restricción constante es hauntológica, se mueve dentro de imposibilidades. El pasado perdido [rosal], el futuro inalcanzable [cielo] y el presente imposible [estructura metálica].

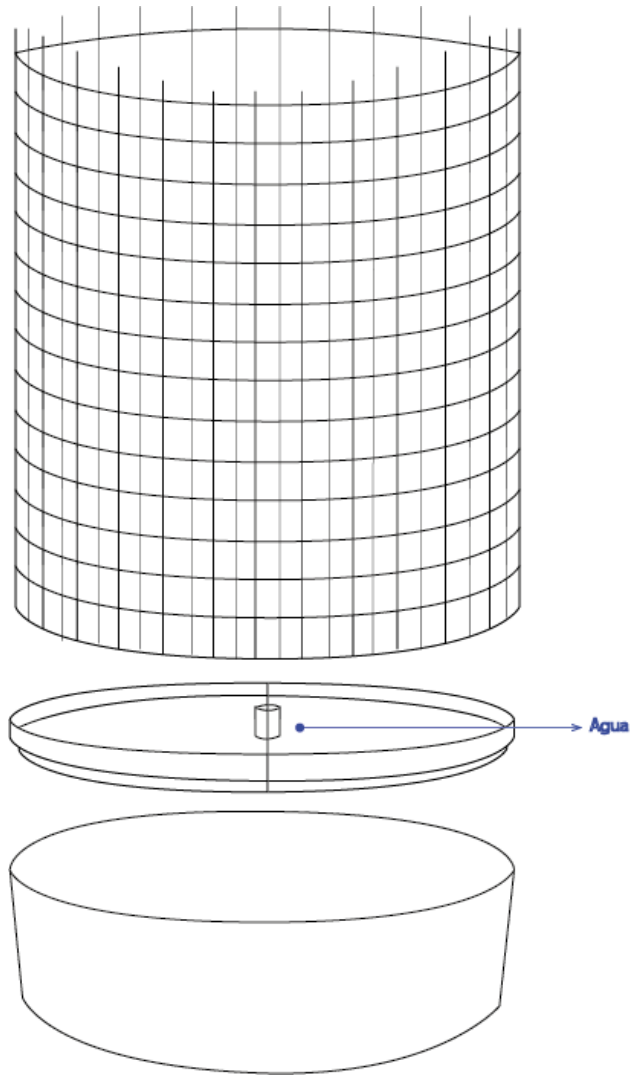


Figura 27
Antonia Zamorano Emparanza
Gráfica - Rosal de
'Cómo contener algo que perece' (2023)

CONCLUSIÓN

El objetivo de este trabajo escrito es el de reunir los conceptos claves de las obras desarrolladas de forma narrativa y coherente, para poder trazar una línea de interés cronológico de mis años de estudio.

Hay un claro interés por los materiales industriales y en un aspecto contenido de las cosas que contrasta con la intención sentimental de las obras, ese juego o conversación dan dinamismo a la serie y asimismo conectan las obras entre sí con facilidad. Estos contrastes son algo que pretendo mantener en mi trabajo y seguir desarrollando — quizá complejizando — en el tiempo.

Reconozco a lo largo del texto una fijación no sólo con la existencia dentro de la contemporaneidad, sino con la tecnología y el papel que juega en nuestras experiencias. Es por eso que a partir de este trabajo de tesis pretendo comenzar a indagar en los nuevos medios y llevar mi trabajo desde esa técnica.

Y ya refiriéndome al espacio más conceptual, concluyo a la nostalgia no sólo como hilo conductor de este texto y tríptico, sino que también como el centro de una rizoma conceptual que da paso a cuestionamientos sobre el tiempo, la mortalidad, el existencialismo, lo espiritual y la imposibilidad de lo infinito, que para este texto fueron esenciales.

Divagar sobre el mundo en que vivimos y hacer conexiones inverosímiles entre algunos de sus elementos es algo que busco a través de mi trabajo, realizar esas conexiones con alguna suerte de poética visual es algo que persigo. Espero lograr — ahora y en el futuro — obras que puedan evocar espacios emocionales y cuestionamientos sobre nuestra propia humanidad al momento de enfrentarse a ellas.

ÍNDICE DE IMÁGENES

Página

- 10 Figura 1: Diagrama ‘El Campo Expandido’. Rosalind Krauss (1979) La Escultura en el Campo Expandido.
- 18 Figura 2: Juan Downey (1963) ‘Nostalgic Item’
- 19 Figura 3: Juan Downey (1963) Dibujo de ‘Nostalgic Item’
- 21 Figura 4: Isidora Kauak (2021-2022) ‘Despierta’
- 22 Figura 5: Isidora Kauak (2022) ‘Revela tus perlas II’
- 23 Figura 6: Sun Yuan, Peng Yu (2019) ‘Can’t help myself’
- 24 Figura 7: Tanapol Kaewpring (2016) ‘Glass box consciousness’
- 25 Figura 8: Antonia Zamorano Emparanza (2021) ‘Cómo contener algo incontenible’
- 26 Figura 9: Valentina Pérez (2019) ‘Ciega’
- 27 Figura 10: Paloma Villalobos (2020) ‘Fading away (Pandemia)’
- 28 Figura 11: Antonia Zamorano Emparanza (2020) ‘Cómo contener algo infinito’
- 30 Figuras 12, 13 y 14: Procesos de ‘Cómo contener algo infinito’ (2020) Antonia Zamorano Emparanza
- 36 Figura 15: Nam June Paik (1974) ‘TV Buddha’
- 44 Figura 16: Lukas Kúhne (2001) ‘Refugio’
- 45 Figura 17: Mónica Bate (2013) ‘Life of Crystals’
- 47 Figura 18: Antonia Zamorano Emparanza (2021) ‘Cómo contener algo incontenible’
- 49 Figura 19, 20 y 21: Procesos de ‘Cómo contener algo incontenible’ (2021) Antonia Zamorano Emparanza
- 58 Figuras 22 y 23: Imágenes Proyecto Cybersyn

ÍNDICE DE IMÁGENES

Página

- 66 Figura 24: Holly + (Landing page)
- 68 Figura 25: Reinhard Mucha (2016) ‘Die Verwandlung’ / ‘La Metamorfosis’
- 69 Figura 26: Josefina Buschmann (2023) ‘Una nube mirando una nube flotando en la nube’
- 70 Figura 27: Antonia Zamorano Emparanza (2023) ‘Cómo contener algo que parece’
- 72 Figuras 28 y 29: Procesos de ‘Cómo contener algo que parece’ (2023) Antonia Zamorano Emparanza

BIBLIOGRAFÍA

Libros

1. Krauss, R. K. (1979). *La Escultura en el Campo Expandido*. The MIT Press.
2. McLuhan, M., & Fiore, Q. (1988). *El medio es el mensaje*. Paidós.
3. Cage, J., & Retallack, J. (1996). *Visual Art: Jonh Cage en conversación con Joan Retallack*. Ediciones / Metales Pesados.
4. Boym, S. (2015). *El futuro de la nostalgia (1a ed.)*. Antonio Machado Libros.
5. Baudelaire, C. (1863). *Las flores del mal*. Biblioteca virtual universal.
6. Crouch, R and Ennis, C. (2017). *Juan Downey: Radiant Nature*. LACE/Pitzer College Art Galleries (Traducido)
7. Juan Downey. Fundación Telefónica (2010) *El ojo pensante*.
8. Han, B. (2015). *Filosofía del Budismo Zen*. Herder.
9. De Beauvoir, S. (2021). *What is existencialism?.* Penguin Books.
10. Steyerl, H. (2015). *Duty Free Art: Art in the Age of Planetary Civil War*. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofia.
11. Salter, C. (2023). *Alien Agency*. The MIT Press.
12. Jameson, F. (1991). *Posmodernismo, o la lógica del capitalismo tardío*. Paidos.
13. Fisher, M. (2014). *Ghosts of my life: Writings on Depression, Hauntology and Lost Futures*. Zero Books.
14. Harvey, D. (1989). *La condición de la posmodernidad: Investigación sobre los orígenes del cambio cultural*. Amorrortu.

BIBLIOGRAFÍA

15. Han, B. (2013). La sociedad del cansancio. Herder Editorial
16. Bauman, Z. (2003) Modernidad líquida. Fondo de Cultura Económica.

Revistas / Artículos

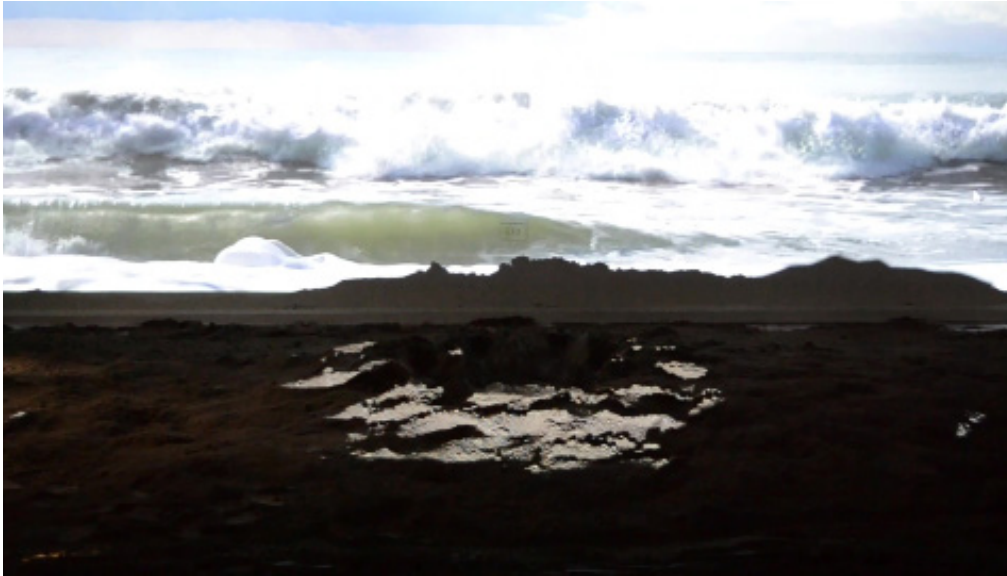
1. Björk sobre tecnología y naturaleza como «lo mismo» Q Magazine (1997).
2. Bettoni, C. (2018). La imagen latente: Walter Benjamin y la historia del arte. SciELO - Scientific Electronic Library Online
3. Kühne, L. (2020). Sobre relaciones aurales/esculturales en el espacio público. [cuatro treintaitrés].
4. Gómez-Venegas, D. 2019. ‘Cybersyn y la memoria simbólica del papel’. ‘Arqueología de los medios II’. Artnodes. N.º 23.
5. Didion, J. (2021) In the Shopping Center, Joan Didion Saw the American Frontier Reinvented. Esquire Magazine.

Videos

1. [Emprendefuturo]. (2015). Francisco Varela sobre la Mente [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=eHIHQ0-_qWo&t=2s
2. [Sónar+D]. (2019). Sónar+D Talks: Listening to the Voice of #AI, with Holly Herndon and Mat Dryhurst [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=k67IKMXzD7A>

ANEXO

Antepaisaje I (2019)



Esta obra es una instalación hecha con un video en bucle del mar proyectado en la pared, mientras que el suelo está cubierto de arena. La arena se distribuye con una mayor concentración en el centro, donde hay la tenue impresión de un cuerpo que yace previamente sobre ella, dejando una ligera huella en la elevación.

Los principales conceptos de esta obra son el artificio, la mortalidad y el paisaje. La disposición de elementos dentro de la escena pretende imitar los elementos visuales de una playa; sin embargo, la experiencia sensorial es bastante diferente. La proyección de luz blanca, junto con la oscuridad de la habitación en la que se instala la pieza, corresponde a lo opuesto de la atmósfera en la playa.

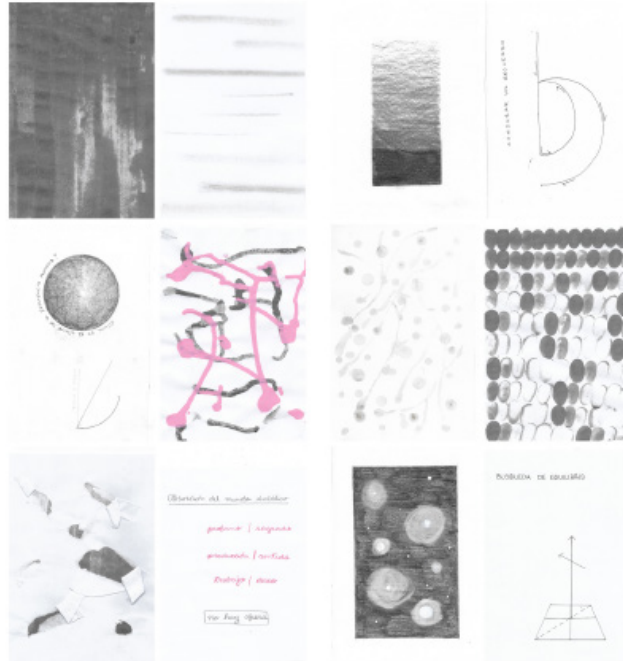
Además, la arena industrial tiene una textura y color diferentes a los de la arena de la playa.

En relación con la muerte, el sonido del mar puede relacionarse con la indefensión primal propuesta por Freud (el duelo por excitación del *Ã*tero). Esto, junto con el cuerpo impreso en la arena, que puede interpretarse como una especie de tumba o entierro, genera una contradicción constante.

Video: <https://youtu.be/EMpO8qm8fvc>

ANEXO

Serie de divagaciones sobre papel (2020)



Una serie de 12 ejercicios en papel, posteriormente escaneados y dispuestos en una cuadrícula. La orientación de las piezas es vertical y se organizan en tres filas y cuatro columnas. Cada papel es de tamaño medio folio.

Mirando hacia atrás, la mayoría de los ‘dibujos’ son divagaciones que me ayudaron a llegar a los diagramas de la serie. Pienso en las relaciones entre la obra y el automatismo surrealista, así como en la poesía visual.

Los dibujos representan corporeidades en su creación (el papel, los materiales, mis manos), diferentes de cómo se verían las imágenes digitalizadas con un aspecto más pulido.

A partir de divagaciones, surgen preguntas sobre el límite de la existencia y su relación con 1) el miedo a la muerte (el fin de la existencia) y 2) la relación entre la vitalidad de nuestra conciencia y la preservación de nuestros recuerdos. Si todo lo que nuestra conciencia contiene se basa en recuerdos, entonces, ¿qué pasa con la espiritualidad? ¿Se podría decir que la parte espiritual de la vida es inherente al ser humano y no está vinculada al mecanismo biológico que es el cuerpo, el cerebro?

ANEXO

Postales desde un espacio remoto (2020)



Una serie de cuatro imágenes del tamaño de una postal dispuestas horizontalmente, que fueron impresas, intervenidas y luego escaneadas. Las fotografías utilizadas para este proyecto fueron tomadas durante el viaje a la cumbre de la colina donde se celebra el festival aymara de Machaq Mara en la ciudad de Arica.

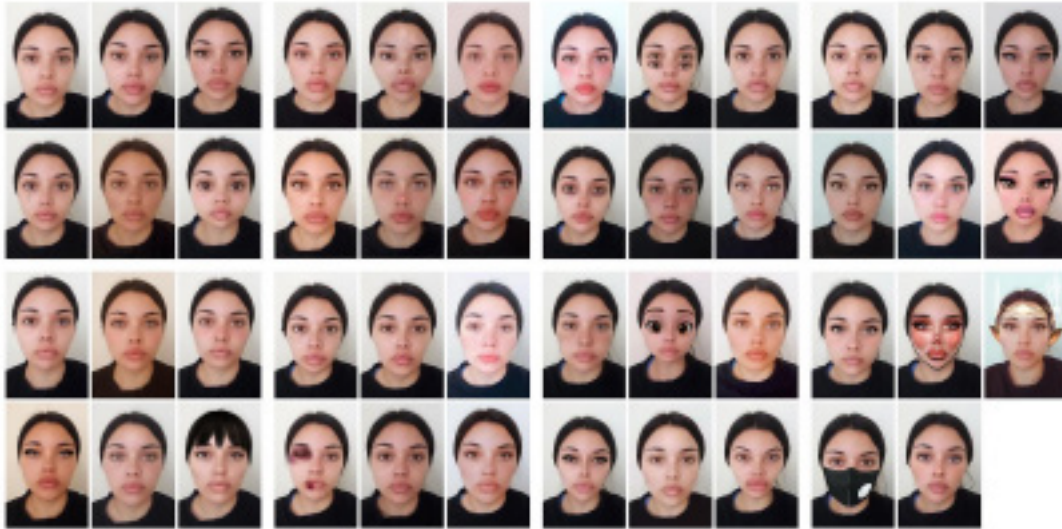
El tono azul en algunas de las imágenes se refiere a cómo las dunas del desierto aparecen azules muy temprano en la mañana, dándoles un aspecto similar al de un mar. Presenciar esto puede ser una experiencia emocionalmente cargada.

Me gusta que las postales no solo indiquen dónde has estado, sino que también tengan un alto valor emocional a pesar de su espacio compacto para escribir un mensaje. En este caso, el mensaje está escrito con pluma, costuras, flores secas y podridas.

En cuanto a las flores, son nuevamente símbolos de mortalidad y el gesto de conservarlas es nostálgico. Las flores descompuestas representan lo primero (no hay cuidado en su preservación), y las prensadas representan lo segundo (requieren un manejo más delicado). El dibujo se refiere a la cosmovisión y espiritualidad aymara. El bordado se vincula con el acto de reparar, de curar una herida.

ANEXO

El ser digital es un ser infinito (2020)



Una serie fotográfica de 39 autorretratos verticales tipo “selfie” con una proporción de 9:16, de los cuales 38 fueron tomados utilizando filtros de Instagram donde el rostro aparece distorsionado, y uno de ellos es mi rostro sin ninguna modificación.

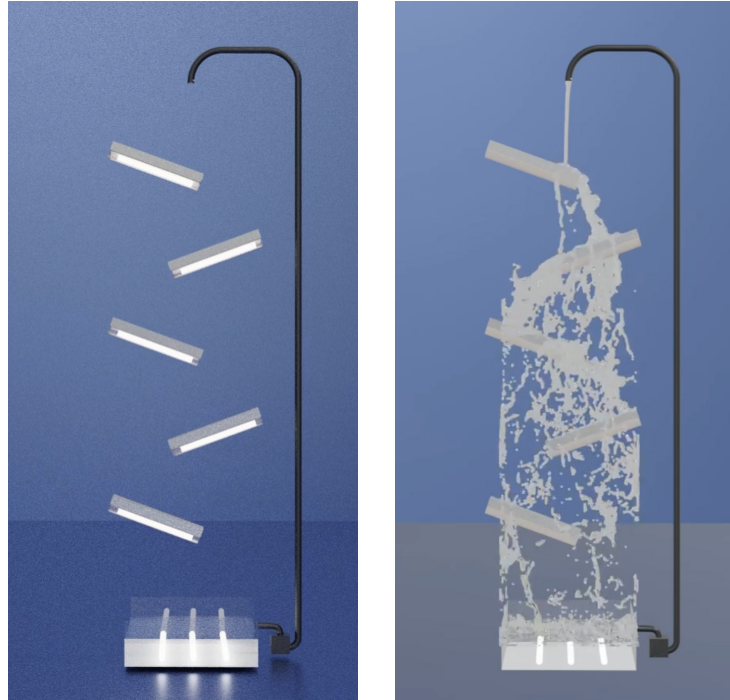
En esta serie, lo primero que llama la atención es la repetición del mismo rostro, solo para darse cuenta de que es un rostro modificado en cada cuadro de manera diferente.

Encuentro interesante, en primer lugar, sacar los filtros de su contexto y mostrarlos todos juntos fuera de la aplicación. Esta falta de coincidencia nos permite centrarnos únicamente en la interacción entre los filtros y la interacción de los filtros con mi autorretrato sin modificar.

Las caras tienen una edición evidente, y la alteración no se oculta, sino que es un tema central en la obra. Surgen preguntas como: ¿De qué consiste la identidad virtual y hasta dónde se extiende? ¿Puede algo ser infinito? Y si es así, ¿no sería la idea de cambio? Dentro de una alteridad infinita del individuo, ¿cuál es la identidad real?

Video: <https://youtu.be/VSxPScozgg0?si=Acy9MAtxFkpggO4M>

Fuente I - Maqueta digital (2021)



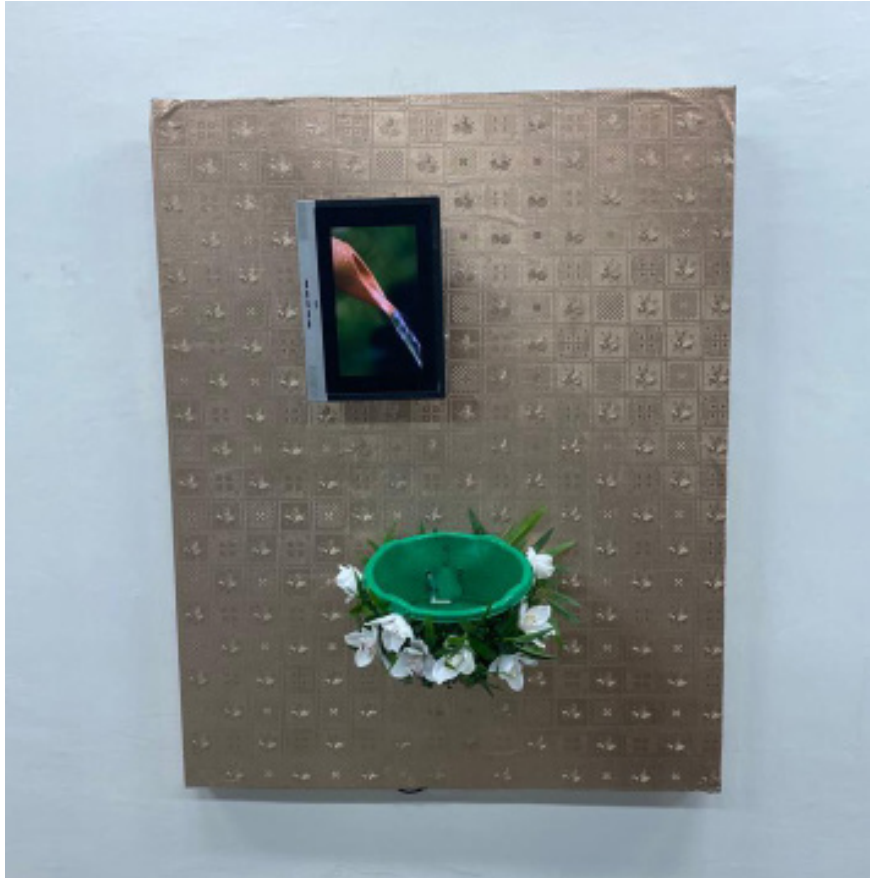
Este proyecto consiste en fuentes con un diseño alternativo, utilizando materiales industriales y luz dentro de sus piscinas de agua. Me interesa el imaginario visual urbano del proyecto, así como la construcción de las fuentes, específicamente los circuitos de agua. Diferentes flujos de agua generan resultados visuales distintos y producen diferentes sonidos, lo cual creo que podría brindar una experiencia interesante.

El proyecto se encuentra en una etapa inicial y aún está por desarrollarse. Sin embargo, hay dos diseños en mente para la ejecución.

Video: <https://youtu.be/go0h4Aa3Yo8>

ANEXO

Neo-Zen Latino (2021)



Esta obra tiene una conexión fuerte con la estética presente en establecimientos comerciales con apariencia oriental en América Latina. El concepto central de esta obra es el del kitsch a través de sus elementos pretenciosos pero comunes o incluso vulgares. Otro concepto importante es el del Zen, que busca replicar mediante materiales plásticos. Fuentes de agua, tonos dorados y plantas exuberantes son elementos constantes en el Zen oriental. Sin embargo, a través de esta obra y sus materiales, pierden su nobleza al convertirse en simples imitaciones de los elementos originales. Los conceptos de artefacto e ilusión también están presentes a través de esta imitación.

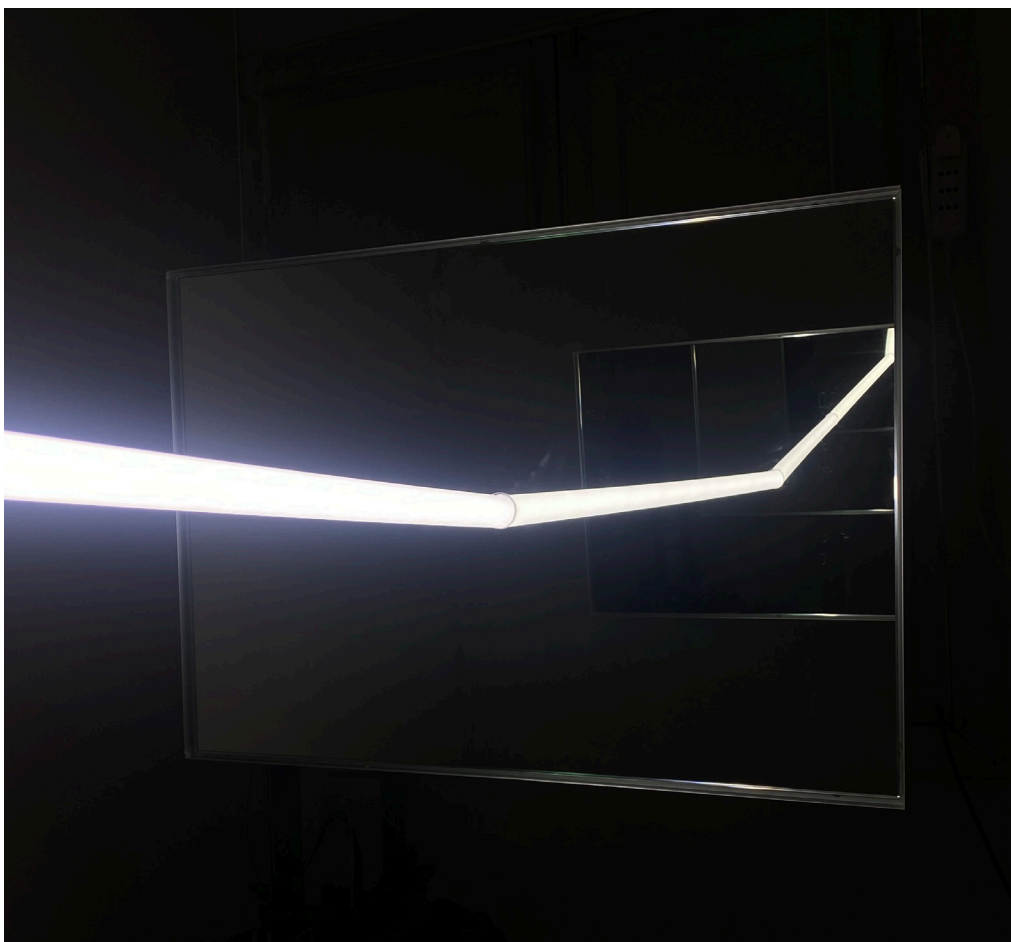
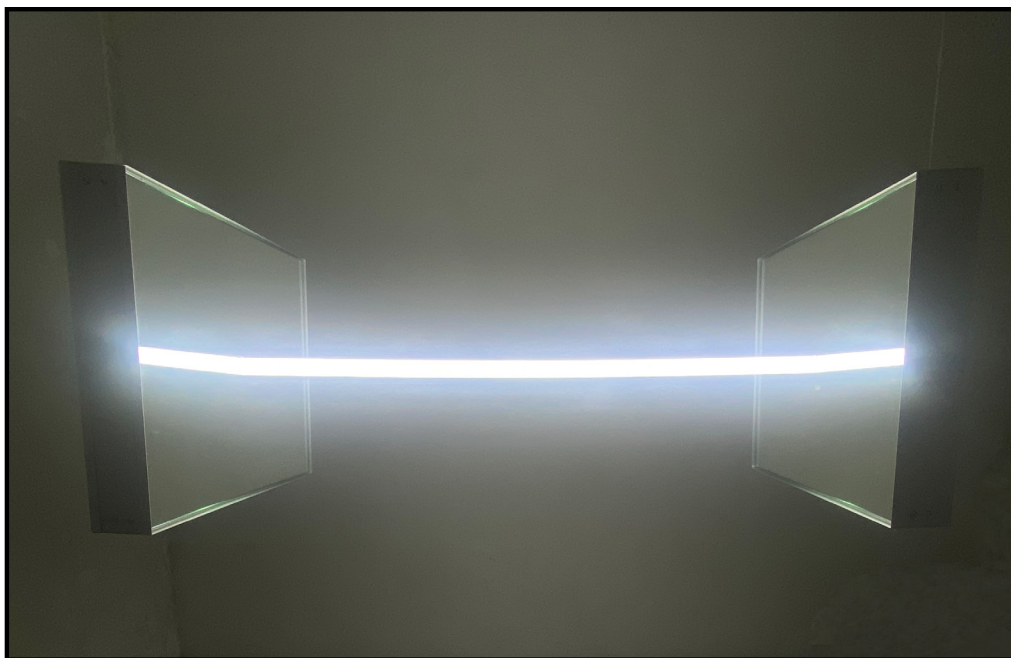
Otro concepto importante es el del absurdo; el hecho de que el agua tenga un flujo débil y un sonido bastante desagradable resulta casi cómico y, por lo tanto, el artefacto nunca cumple su propósito. Es un error constante, una distracción en lugar de un objeto para la relajación. Presenta una estética económica en lugar de una opulenta, con soportes frágiles y fácilmente accesibles.

Video: https://youtube.com/shorts/y_EVgrs7EZk?feature=share

ANEXO: REGISTRO DEL MONTAJE



ANEXO: REGISTRO DEL MONTAJE



ANEXO: REGISTRO DEL MONTAJE



ANEXO: REGISTRO DEL MONTAJE



ANEXO: REGISTRO DEL MONTAJE



ANEXO: REGISTRO DEL MONTAJE



