



UNIVERSIDAD FINIS TERRAE  
FACULTAD DE ARTE  
ESCUELA DE ARTES VISUALES

**INVERSO**  
**MÉTODOS DE REPRESENTACIÓN DE LA VULNERABILIDAD HUMANA**

DANIELA ORTIZ MADRID

Memoria presentada a la Escuela de Artes Visuales de la Universidad Finis Terrae  
para optar al grado de Licenciado en Artes Visuales, Mención Escultura y  
Fotografía.

Profesor Guía Taller de Grado: Elisa Aguirre, Claudia Missana  
Profesor Guía Preparación de Tesis: Daniel Reyes León

Santiago, Chile  
2015

## ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
STATEMENT.....	2
MARCO TEORICO.....	3
CINE.....	3
BIOLOGIA DEL MIEDO.....	8
MÚSICA.....	10
ARTES VISUALES.....	12
DESARROLLO DE LA OBRA.....	18
OBRAS ANTERIORES.....	18
DESCRIPCION DE EXAMEN DE GRADO.....	22
ANÁLISIS.....	25
CUERPO.....	25
ALFILERES.....	26
ESCENIFICACIÓN.....	27
VIOLENCIA.....	28
CONCLUSIONES.....	30
BIBLIOGRAFIA.....	31

## **Introducción**

En el proceso de trabajo, el cuerpo fue siempre el protagonista. Amigos y familiares eran puestos a prueba en diferentes situaciones y puestas en colaborar en la construcción de una obra, sea fotografía, videoarte o escultura. Más adelante, por temas de eficiencia y tiempo, comencé a trabajar conmigo misma, en mi propio cuerpo el que debía ser usado para construir los diversos ejercicios o elementos de una pieza. Es así como llegué a ser la protagonista de mis propios videos y esculturas, mostrando a una persona que, por algún motivo desconocido, se hacía daño a sí misma.

En el proceso de edición comencé a jugar con la imagen, el sonido y velocidad. La imagen ya no era mostrada como fue tomada originalmente, si no que era invertida. El sonido era puesto al revés, para así esconder lo que las voces decían, así ya no era entendible y se mantenía oculto el significado. Del mismo modo las velocidades eran alteradas. Más lento para dar énfasis en ciertas acciones, y más rápido para esconder parte de las acciones y que estas no fueran legibles. Es así como llegué a “Inverso”, el título de la obra, donde no solo se invierten los puntos nombrados anteriormente, sino que también converge en lo oculto de la obra, en lo que va más allá de la imagen y se encuentra detrás de esta.

## **Statement**

Utilización de la figura humana, expuesta a diferentes situaciones incómodas y violentas para dejar en evidencia la fragilidad del cuerpo, generando un rechazo en el espectador.

Utilizando mi cuerpo como molde, sacando copias y creando piezas nuevas, he dispuesto los fragmentos de este en una puesta en escena generada por mi propia interpretación del terror cinematográfico.

## **Marco teórico: El miedo como representación de la fragilidad humana.**

- **Cine**

Los límites del cuerpo y sus capacidades sufren la paradoja de ser un tema tabú o un tema de admiración, por ejemplo sacrificios, violaciones, torturas y otros abusos, los cuales se utilizan frecuentemente en el cine de terror, pueden ser situaciones que estimulen la paradoja, principalmente porque ver a alguien sufriendo algún tipo de daño nos genera una respuesta empática inmediata.

El cine de terror se enfoca en provocar en el espectador miedo, repugnancia, incomodidad o estrés. Generalmente sus temáticas giran en torno a alguna fuerza, personaje o evento de origen desconocido o sobrenatural que llega a la vida de los personajes para atormentarlos de alguna manera. Estas películas, en los momentos de mayor tensión, poseen un ambiente oscuro, poca iluminación, imágenes inquietantes y sonidos desconocidos, que generan un contexto ideal para generar las sensaciones nombradas anteriormente.

Algunas películas populares que utilizan el cuerpo humano para generar alguna reacción negativa en el espectador son por ejemplo *Saw* de James Wan, donde los personajes despiertan encerrados en un cuarto sin poder salir. Estos son puestos a prueba en un “juego” en el que tienen que hacerse daño a sí mismos con diferentes instrumentos para poder salvar su vida, llegando a matarse en el intento.



“Saw”

James Wan

2004

Otro ejemplo es *Hostel* de Eli Roth, en donde dos estadounidenses llegan a Europa (específicamente Eslovaquia) como turistas, y luego de algunas fiestas con chicas hermosas y algunos altercados, despiertan en salas de tortura de las cuales intentan escapar. Estas dos películas se presentan bajo una ambientación del terror *Gore* (termino que se puede traducir del inglés como “*sangre*”) o terror *Splatter* (traducido del inglés como “*Salpicadura*”).

El cine de terror *gore* es un género cinematográfico que recrea escenas sangrientas y explícitas, que provocan en el espectador un rechazo frente al dolor y la violencia ejercida sobre el cuerpo de los personajes. Lo interesante de este tipo de películas de terror *gore* es que para lograr una imagen tan fuerte y violenta sobre el cuerpo humano, se requiere de una puesta en escena y efectos especiales para lograr construir la ficción. Maquillajes, prótesis, luces y sombras, insinuaciones, y disponer cada una en su lugar. Esta puesta en escena permite crear situaciones ficticias tan impresionantes que hace que el espectador llegue a

sentir plena identificación con los personajes y los efectos. Sin el contexto y la ambientación adecuada, la escena pierde el sentido y no se logra una comunicación efectiva.



“Hostel”

Eli Roth

2005

Una película que rescato por su estética oscura, contexto tenebroso, temática y violencia sobre del cuerpo es *Sinister* del director Scott Derrickson. En esta película el personaje principal es un escritor que se muda con su familia a una casa donde ocurrió un terrible asesinato y uno de los niños de la familia que allí vivía desaparece. El escritor llega a esta casa con la misión de descubrir que fue lo que ocurrió para escribir una novela exitosa. En el proceso, mientras cosas paranormales suceden en la casa, él encuentra una caja con videos viejos y un

reproductor de cintas. Los videos muestran diferentes familias conviviendo en distintas situaciones, para luego mostrar como son asesinadas.

Uno de los videos es de una familia compartiendo junto a la piscina en un día de verano, luego la imagen se corta y vuelve mostrándonos la piscina de noche, y en un borde de esta se encuentra cada miembro de la familia amarrado a camillas para tomar sol. Lentamente del otro lado de la piscina se ve como la cuerda que amarra a las personas es tirada por la persona que está grabando el video, de esta manera las camillas caen en la piscina una a una y se ve como las personas luchan por su vida mientras mueven desesperadamente los pies, para terminar mostrando una silueta de una criatura dentro de la piscina. Los videos son acompañados de una iluminación oscura, con mensajes subliminales y símbolos ocultos, y también se un sonido inquietante. El sonido no llega a ser reconocible, es ruido, pero un ruido con ritmo.



“Pool party”, Sinister

Scott Derrickson

2012.



Un tema que me llama la atención es la utilización de videos dentro de las mismas películas. Una de las primeras que causo terror con su video fue *The Ring* de Gore Verbinski, en donde las personas que ven un video maldito mueren después de 7 días de verlo. El video muestra distintas escenas que parecieran no tener relación unas con otras, este de por si da una sensación de miedo, es oscuro, las imágenes son extrañas y el ruido de estática genera tensión en el espectador. Las dos películas nombradas anteriormente entran en la categoría de terror psicológico (subgénero de la ficción terrorífica, ya sea literaria o cinematográfica que centra su atención en los temores de los personajes, sus culpas, creencias y supersticiones).



"The Ring"

Gore Verbinski

2002

- **Biología del miedo**

Las características del terror psicológico, más que las descripciones de violencia o agresión física, se centran en trabajar con los factores que afectan mentalmente a los espectadores, como lo que la psique humana reprime, y el miedo a lo desconocido. De esta forma la audiencia teme ante la oscuridad, las sutilezas e insinuaciones.

¿Por qué llegamos a temor, rechazo o empatía frente a las situaciones que se nos presentan en películas?

Los seres vivos poseemos un sistema de supervivencia que se activa frente a cualquier percepción de peligro. Cuando se presenta una situación de alarma, el sistema nervioso genera una serie acciones como aumento en la presión arterial, aumento de glucosa en la sangre, incremento de la coagulación sanguínea, incluso hasta aumento de la actividad mental. Junto con esto, la sangre se va a los músculos mayores, principalmente las piernas por si se presenta la necesidad de escapar.

El corazón comienza a bombear velozmente hormonas –como la adrenalina– al cuerpo y los músculos, y las pupilas se dilatan para recibir mayor información. El sistema inmunológico incluso se detiene, junto a otras funciones menos esenciales del cuerpo, para prepararlo a una situación de escape o pelea.

Entrando más en detalle dentro de lo que ocurre durante el cerebro humano frente a acciones que producen miedo, se presentan tres capas:

- La capa que se encuentra en el centro del cerebro se conoce como cerebro reptiliano, que es el encargado de regular acciones de supervivencia básica como respirar y comer.
- Con el paso de los años y gracias a la evolución del hombre, se desarrolló una segunda capa que se encarga de la conservación de la especie, en

donde se encuentran partes del sistema límbico, encargado de regular las emociones, los momentos de lucha, escape, alimentación, búsqueda del placer y evasión del dolor.

- La tercera y última capa es la corteza cerebral, y en ella se da el pensamiento racional y abstracto.

El sistema límbico es el encargado de activar nuestro sistema de alarma frente al peligro, el cual, desencadenando una serie de relaciones fisiológicas, nos prepara para la supervivencia. Esta alarma solo se activa cuando hay un verdadero peligro. En el sistema límbico se encuentra una estructura llamada “Amígdala”, que es la encargada de mediar emociones como la agresión y el miedo. La amígdala cerebral es una pequeña masa con forma de dos almendras, situada a los lados del tálamo. Cuando es estimulada, los animales responden con agresión, y si es extirpada, se vuelven más dóciles.

Al realizar alguna actividad, la amígdala se encuentra monitoreando lo que sucede a nuestro alrededor, atenta a cualquier sonido o imagen que nos pueda parecer una amenaza, incluso cuando dormimos. Las estructuras cerebrales que detectan el peligro no diferencian de situaciones realmente peligrosas a detalles como una sombra o ruido extraño.

Frente a presencia de peligro, el cuerpo desata una alerta que prepara para cualquier situación, y después de esto solo nos percatamos si existe algo amenazante, por ejemplo, cuando estamos solos en casa, escuchamos un ruido y nos ponemos alerta, para luego descubrir que el ruido lo provocó la mascota.

Son este tipo de situaciones las que los directores de películas de terror utilizan con mayor frecuencia, generando instancias que ponen alerta a los personajes para investigar qué es lo que está ocurriendo alrededor de ellos.

- **Música**

No son solo las películas de terror donde podemos encontrar estos tópicos en los que el cuerpo se ve amenazado por distintas fuerzas. También son frecuentes en la música, especialmente en el *death Metal*.

El *death metal* es un subgénero del *heavy metal*. Se caracteriza por voces profundas, guturales y casi inentendibles. Las guitarras son distorsionadas y la percusión muy rápida. La temática de las letras del *death metal* abarcan desde el odio, religión, violencia explícita, anticristianismo, apocalipsis, muerte, satanismo, asesinos en serie, canibalismo, necrofilia, etc.

Un ejemplo de las bandas más populares del *death metal* es *CannibalCorpse*, formado en Búfalo, Nueva York en 1988. *HammerSmashedFace* (Rostro Aplastado a Martillazos) es el nombre de su EP publicado en 1993, donde a continuación se presenta un fragmento la letra de la canción con el mismo nombre del álbum.

Letra original

Letra traducida

(...)

(...)

Brutality now becomes my appetite

La brutalidad se convirtió en mi apetito

Violence is now a way of life

La violencia es ahora un estilo de vida

The sledge's my tool to torture

El mazo es mi herramienta de tortura

As it pounds down on your forehead

Mientras va impactando en tu frente

Eyes bulging from their sockets

Ojos saliéndose de sus cuencas

With every swing of my mallet

Con cada golpe de mi martillo

I smash your fucking head in, until brains  
seep in

Te reviento tu puta cabeza hasta que tu  
cerebro se vaya derramando

Through the cracks, blood

A través de las grietas, la sangre va

does leak

chorreando

Distorted beauty, catastrophe  
Steaming slop, splattered all  
over me

Lifeless body, slouching dead  
Lecherous abcess, where you once had a  
head

Avoiding the prophecy of my new  
found lust  
You will never live again, soon your life will end  
I'll see you die at my feet, eternally I smash  
your face  
Facial bones collapse as I crack your skull in  
half

Crushing, cranial, contents

Draining the snot, I rip out the eyes  
Squeezing them in my hands nerves are  
incised  
Peeling the flesh off the bottom of my weapon  
Involuntarily pulpifying facial regions

Suffer, and then you die  
Torture, pulverized

At one with my sixth sense,  
I feel free  
To kill as I please, no one can stop  
me

Belleza desfigurada, catástrofe  
Líquido humeante, salpicado todo encima de  
mi

Cuerpo sin vida, muerto retorcidamente  
Absceso lascivo , donde antes tenías una  
cabeza

Acabando con la profecía  
de mi nuevo deseo de lujuria

Nunca más vas a vivir, pronto tu vida  
terminará

Te veo morir a mis pies, eternamente  
despedazo tu rostro

Los huesos faciales colapsan mientras parto  
tu cráneo a la mitad

Aplastando, contenidos, craneales

Escurriendo los mocos, arranco los ojos  
Exprimiéndolos en mis manos los nervios se  
van saliendo

Despegando la carne del fondo de mi  
arma

Involuntariamente haciendo puré regiones  
faciales

Sufre, y luego te mueres

Torturado, pulverizado

Unificándome con mi sexto sentido, me  
siento libre

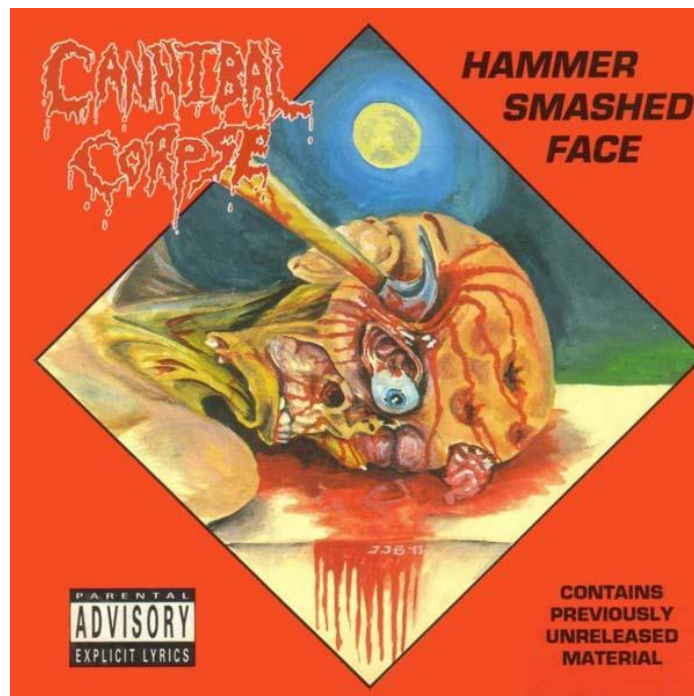
Para matar a placer, nadie podrá detenerme

Created to kill, the carnage continues  
Violently reshaping human facial tissue

(...)

Creado para matar, la carnicería continúa  
Violentamente deformando piel facial  
humana

(...)



Portada del Álbum “HammerSmashedFace”

Banda: CannibalCorpse

Año: 1993

- **Artes visuales**

En el arte, el cuerpo humano ha sido una de las temáticas más importantes, y respecto a la escultura, se han utilizado diferentes materialidades para representarlo. En el comienzo con piedra, arcilla y madera, y posteriormente se comenzaron a utilizar nuevos materiales como bronce, fierro, cera, yeso, resina o plásticos.

En los últimos tiempos los artistas han investigado nuevas materialidades para plasmar sus intenciones en sus obras, hasta llegar a utilizar su propio cuerpo directamente. Secreciones, sangre, saliva, orina, esperma, uñas o pelo, entre otros desechos del cuerpo, han sido los protagonistas en las obras de distintos artistas, como el artista británico MarcQuinn, que en su preocupación por la mutabilidad del cuerpo a través del tiempo, utiliza su propia sangre para realizar autorretratos en cada 5 años, vertiendo cuatro litros y medio de sangre en moldes negativos de su cabeza y congelándola. Para hacer duradera la obra, estas se mantienen refrigeradas.

Orlan, la artista francesa que utiliza su cuerpo como lienzo y lo somete a diferentes intervenciones quirúrgicas, ya que a través de él trata problemáticas políticas, sociales y religiosas.

Otros artistas que llevan su cuerpo al extremo como los accionistas vieneses que llegan a las mutilaciones y sacrificios de ellos mismos u otros seres como animales.

Otra artista a destacar en el ámbito de la performance es Marina Abramović, la cual ha hecho numerosas acciones donde su cuerpo corre el riesgo de ser dañado por ella misma e incluso por los espectadores. Un ejemplo de sus obras es *Ritmo 10*, realizada en 1973, en donde utilizando dos grabadoras, registro el momento en el que jugaba a golpear la punta del cuchillo en los espacios abiertos de sus dedos con rapidez. Cada vez que se cortaba, utilizaba otro cuchillo y volvía a grabar, hasta utilizar 20 cuchillos. Finalizada la acción, volvía a escuchar los sonidos e intentaba repetir los mismos movimientos y errores, buscando calzar el pasado con el presente.

Dentro de un ámbito nacional, podemos nombrar a Rubén Castillo que su obra se centra en la representación de partes corporales utilizando materiales sintéticos para simular piel, para presentarlos dentro de una instalación que nos alude a los cuerpos despojados de la vida.



Marc Quinn

Self

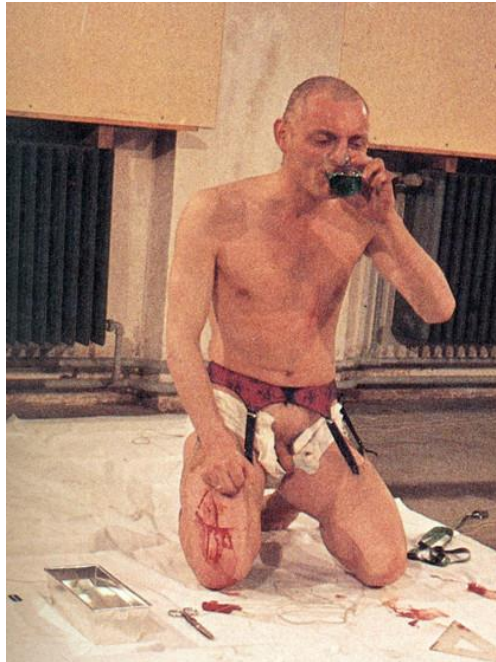
2006



Orlan

Intervención quirúrgica donde utiliza su cuerpo como lienzo.





Gunter Brus

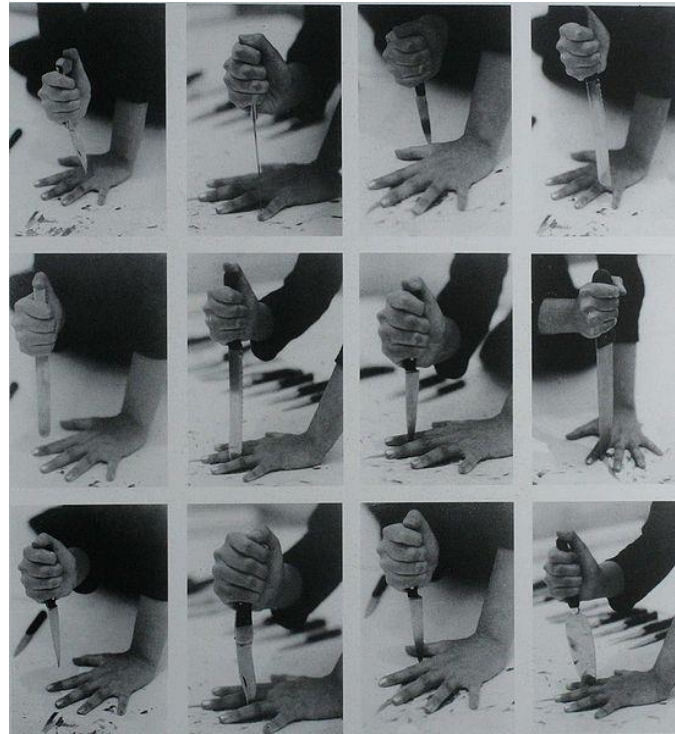
*Zerreissprobe* (Prueba de resistencia, 1970)

Performance

El artista se autolesionó para centrarse en la vulnerabilidad de individuo, la locura y el dolor.

*“Mi cuerpo es la intención,  
mi cuerpo es el suceso,  
mi cuerpo es el resultado.”*

Gunter Brus, Accionista vienes, 1966



Ritmo 10

Marina Abramović

1973



Réquiem

Rubén Castillo

Módulos de vidrio con bandejas que contienen imitaciones de piel y otros materiales, hechos de látex.

Por ultimo, otro referente es Olivier De Sagazan, el cual utiliza su cuerpo como soporte y lo interviene con distintas materialidades como plastilina y pintura, la cual va deformando con movimientos abruptos para crear una apariencia oscura y visceral. Este acto artístico lo registra a través del video y según el artista, representa sus propios miedos y lo que es para él la mortalidad.



Olivier de Sagazan

Transfiguration

Performance

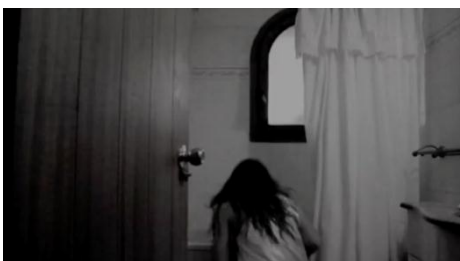
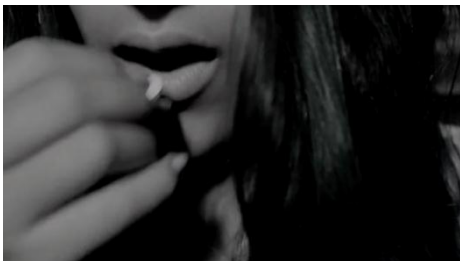
Películas, arte, música. Lo hablado anteriormente gira en torno al horror, a algo que nos provoca repulsión y rechazo, pero aun así nosotros como espectadores disfrutamos de alguna manera esa sensación. Nos dejamos llevar por una especie de “masoquismo audiovisual”. Nos tapamos los ojos pero igual intentamos mirar. Según el texto “*De Immundo*” de Jean Clair, “*¿El horror sería también una categoría estética? ¿Tendríamos hambre y sed de la abyección, como las tenemos de los otros placeres?* (Clair, 2006, Pág. 14).

## Desarrollo de la obra

- **Obras anteriores**

Siempre surge la figura humana dentro de los trabajos: Sus fragmentos, sin identidad. En trabajos anteriores he utilizado de modelo de cuerpo a mis cercanos, mi familia; y dentro de los diversos experimentos realizados, los he puesto en situaciones físicamente incómodas, llegando a ciertos límites físicos que evidencian la fragilidad como una característica propia del cuerpo. Poses difíciles de mantener, situaciones de frío y calor, y de inmovilidad absoluta.

Al poco tiempo mis ayudantes perdieron la paciencia y no me quedo más opción que trabajar conmigo misma. Partí usando mi cuerpo en videos, ya que la propia naturaleza experimental hacía difícil la participación de otros. Me volví el personaje, tuve que ser yo directamente la que tenía que expresar lo que quería, una especie de trastorno autodestructivo, donde el cuerpo propio pasaba a ser mi sujeto en simulacro.



Olimnocaleuriccittut

Video

2015

Relato: debido a la ansiedad antes de dormir, el personaje consume una gran cantidad de pastillas para descansar. Esta despierta mareada y se dirige a la tina para vomitar un líquido negro.

Este líquido originalmente es jugo de ciruela y lecha de chocolate en polvo, por lo que el nombre "Olimnocaleuriccittut" es el nombre de esos productos al revés.

Debido a que comenze a trabajar sola, tuve que ser yo misma la que generaba esa incomodidad en mi cuerpo, haciendo parecer que el personaje tiene algun trastorno psicologico. A partir de esta obra, las videos posteriores tienen una tematica similar, en la que el personaje principal se daña a si mismo.

“1”, “2”, “3”

2015

Serie de videos, registro de performance

- Primer acto: amarra de piernas.
- Segundo acto: enciende velas y derrama esperma sobre los pies.
- Tercer acto: pinta piernas con spray negro, saca esperma y desamarra piernas.



En el ramo “Presentacion de proyectos II”, realice una performance se debia improvisar utilizando materiales llevados al azar. Amarre mis piernas con una cuerda, prendi dos velas y derrame la esperma sobre mis pies, para luego rociar spray negro sobre ellos y sobre las piernas. Finalmente con mis uñas saque la esperma y desate la cuerda, dejando en evidencia la huella de la piel sin pintar.

Posteriormente repeti el acto para dejar un registro, pero en este el espacio escojido fue un cuarto negro con iluminacion dirigida y las velocides y sonidos fueron alteradas para generar una atmosfera mas inquietante.

En escultura he trabajado con el fragmento de los cuerpos. Temas como las amputaciones o extracción de materialidades del cuerpo se han hecho presentes. Comencé trabajando con la inversión de los papeles en la relación del humano-animal, llevando a la persona a tomar el papel que tiene el animal hoy en día, bajo una estética relacionada al cine gore.



El Vestido

2014

Cuerina, esmalte, confort, pelo artificial.

En este caso mi intención fue invertir la relación que tiene el hombre con el animal, al usarlo para su consumo en textiles.

Utilice mi cuerpo y vestimenta como molde para crear un vestido que deje en evidencia el maltrato y la violencia del ser vivo que poseía anteriormente estas materialidades originalmente en su cuerpo.

Para esto quise utilizar materiales que no fueran de origen animal, como cuerina, esmalte, confort, cola y cabello artificial.



Noicakupma

2014

Yeso, látex, guaipe, esmalte.

Al igual que en el caso anterior, mi intención fue invertir los papeles de la relación Humano – Animal, trayendo a la mesa carne humana en vez de carne de animal para generar una impresión violenta de lo que día a día llega a nuestro comedor, pero visto de una manera más personal, llevando nuestras propias extremidades a la mesa.

El nombre de la obra es “Noicakupma”, que significa Amputación al revés.

- **Descripción del examen de grado**

Ubicación: Sala 20 de la Facultad de Artes de la Universidad Finis Terrae

La sala 20 tiene 9 metros de largo, 4.50 metros de ancho y 2.60 metros de alto. No tiene ventanas y está pintada completamente de negro. Será dividida a la mitad para las distintas obras.

En la primera parte estarán montadas manos hechas con vendas de yeso rodeadas de alfileres, iluminadas con luz tenue. Estas manos son copias de mi mano izquierda hechas con vendas de yeso, cada una posee una forma distinta, y son pintadas con la base negra para difuminarlas con el suelo.

En la segunda parte, en el fondo, ira proyectado un video de grandes dimensiones. El video proyectado mostrara mis manos en primer plano, dejando en evidencia como paso agujas por la piel que rodea mis uñas. El video juega con distintas velocidades, y es puesto en reversa en varios momentos para darle énfasis a distintas acciones. Posee poco color, está casi en blanco y negro, y el sonido son audios de respiraciones al revés, ya que poseen un ritmo que acompaña a las imágenes, pero no se distingue cuál es su origen, es solo ruido.





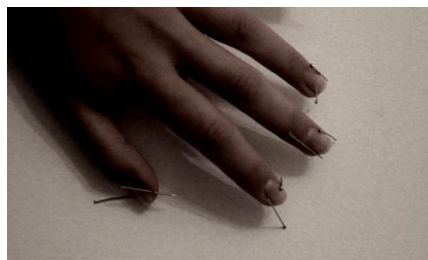
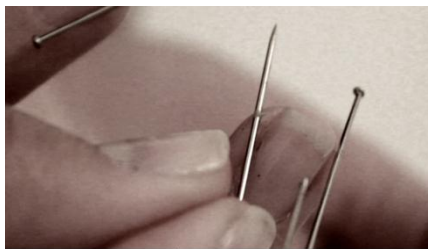
Manos de yeso contextualizadas en la sala negra con la iluminación correspondiente.



Espacio de montaje



Fotomontaje. Posible montaje de la obra final.



Fragmentos del video final.

## **Análisis**

- **Cuerpo**

El cuerpo nos contiene, contiene nuestros pensamientos y emociones, gracias a él existimos, y la piel es nuestra primera barrera de defensa frente a los agentes externos. Pero el cuerpo es débil. Nos podemos enterrar una astilla o rasparnos la piel, hasta fracturarnos por alguna caída o accidente de gran importancia. Sentimos dolor, pero la piel se regenera y recupera.

Como seres vivientes, evitamos el dolor, evitamos todo aquello que nos hace daño, es parte de nuestro instinto de supervivencia, pero ¿Qué pasa con aquellos que buscan sentir dolor, que se boicotean a sí mismos? Herida tras herida, corte tras corte, son aquellos que algo tienen dentro de su mente, que poseen algún desorden psicológico.

El cuerpo, las extremidades, nuestras manos. Estas son nuestras principales herramientas de manipulación física y principal fuente de información táctil del entorno. Poseemos una mano derecha y una izquierda, la “diestra” y “siniestra”. El video muestra mis manos en el primer plano, y se enfoca en la acción de pasar agujas en los dedos.

La gran mayoría de la población es diestra, yo también, y al momento de generar nuevas piezas, utilizo más mi mano derecha. Cuando comenzó a enyesar mis manos, por cosas prácticas tuve que hacerlo sola, y solo me pude enyesar la mano izquierda, la mano siniestra. Así también en el video, mi mano derecha se encarga de pasar las agujas por los dedos de la mano izquierda.

Estas manos al ser hechas de vendas de yeso, hacen que sean bastante frágiles, débiles como lo es una mano recién fracturada. Los miembros fracturados son inmovilizados con yeso, así como un círculo sin fin. Negras en la base, donde comienza el brazo, para fundirse con la oscuridad del suelo, y blancas en los

dedos, con agujas atravesándolas, para brillar bajo la luz tenue, e insinuar la situación en la que se encuentran.

- **Alfileres**

Alfileres y agujas. Son parte del día a día, en todas las casas hay agujas, y probablemente muchos nos hemos pinchado con ellas. El pinchazo implica dolor, también sangre, y es por eso que tanta gente tiene les tiene pánico. La Belenofobia es el miedo incontrolable e irracional a las agujas, alfileres, cuchillos, jeringas, y otros objetos que pueden causar heridas, y generalmente esta fobia se relaciona con la hemofobia (miedo a la sangre) y a la traumatofobia, (miedo a las heridas).

Estos pequeños instrumentos se pueden relacionar con lo fálico por su forma y el daño que es capaz de producir, además de que se relacionan con labores de costura, que son trabajos que se asocian con la mujer.

En la cultura popular, el miedo a estos objetos punzantes está presente hasta en los cuentos clásicos, como “La Bella Durmiente” en la que una joven princesa es maldecida. *“Cuándo cumplas 15 años te pincharás con una aguja (un huso en la versión tradicional) y....morirás!”*. En este caso el pinchazo, el dolor y la sangre se relacionan con el riesgo de perder la vida del personaje.

Las agujas pinchan, clavan, perforan la piel, generan dolor y sangramiento, lo que hace que generen un rechazo o nervio en el espectador, es por eso que las utilizo en el video, hago que atraviesen mis dedos, mi piel, pero la piel muerta, esa piel que no siente. Son clavadas en lugares específicos para no sentir dolor, pero que se vuelven parte de mí, ahora los alfileres son una extensión de mis manos

- **Escenificación**

Es un término que nos remota a la disposición de elementos en un espacio con el fin de contextualizar una situación, utilizando también iluminaciones y sonidos específicos. Esto se hace presente en la obra para transportar al espectador a un nuevo espacio.

Al momento de ingresar a la sala todo es oscuridad, contextualizando al espectador dentro de una atmosfera inquietante. Después de acostumbrarse a la oscuridad, solo se percibe que la sala está dividida en dos espacios separados por una tela negra. En el primer espacio una instalación con fragmentos de la figura humana dentro de una ambientación oscura, y en el segundo espacio un video con un fuerte sonido que invade todo el espacio.

Estas manos al ser hechas de vendas de yeso, hacen que sean bastante frágiles, débiles como lo es una mano recién fracturada. Los miembros fracturados son inmovilizados con yeso, así como un círculo sin fin. Negras en la base, donde comienza el brazo, para fundirse con la oscuridad del suelo, y blancas en los dedos, reflejando la tenue luz que se encuentra sobre ellas. A su alrededor las agujas y alfileres, delimitando el espacio, amenazantes, brillando también por la tenue luz.

El sonido es una respiración obstruida, un jadeo, pero al invertirse se convierte en ruido. La respiración nos delata parte de la sensación que tiene el personaje, y este es un jadeo con ritmo, rápido, agudo y grave, angustiado. Al ser escuchado al revés se puede ese mensaje, termina ocultándose para que el espectador no sepa que es lo que se escucha.

- **Violencia**

La cualidad principal del violento, se presenta en acciones en las que se pretenden utilizar la fuerza y la intimidación con la finalidad de lograr un propósito. Del latín *violentia*, se relaciona con la agresividad, y es utilizada con la intención de provocar daño física o psicológicamente, pero lo interesante es como se da hacia uno mismo, la auto-violencia, como el masoquismo, pasando a llevar cualquier método de defensa personal que tengamos, como por ejemplo, el sentido de supervivencia.

El masoquismo es un término que se relaciona con las actitudes de personas que encuentran placer y satisfacción a través de un sufrimiento psicológico o dolor físico, por lo que terminan infringiéndose daño a sí mismo.

Existen otras condiciones por las que las personas buscan ejercer violencia contra sí mismos: ven en la violencia auto-infringida una salida o alivio para apaciguar para un dolor emocional.

Hablando con personas conocidas que se han infringido algún daño contra sí mismos (cortes de muñecas o sobredosis entre otros intentos de suicidio), he concluido que para poder llegar a este punto en que las emociones negativas se apoderan de la persona. Claramente se presenta algún tipo de trastorno psicológico, como por ejemplo, la depresión y esquizofrenia, que son más comunes de lo que uno cree, y el daño físico auto infringido es solo una manera para escapar de esa situación, muchas veces llegando de esta manera a la muerte.

Tengo el ejemplo de una familiar. A principio del año del 2010, mi tía, Paula Madrid, se extravió en Miami, Estados Unidos. Luego de casi un mes de búsqueda, se encontró su cuerpo descompuesto cerca del Zoológico de Miami. Después de una precaria investigación por parte de la policía de Miami, se llegó a la conclusión de que se suicidó al consumir pastillas. Este hecho me hizo tomar conciencia de cómo los estados mentales alterados de las personas pueden llegar al punto de hacerse tanto daño a sí mismos, para terminar en la muerte. A partir de este hecho, el tema de los estados mentales alterados desató una serie de videos que giraban en torno a un personaje que se hace daño a sí mismo, y que posea algún trastorno mental que lo lleve a esto, como esquizofrenia o depresión por ejemplo.

- **Conclusiones**

Esta noción de vulnerabilidad del cuerpo, junto con las ideas autodestructivas, se comenzó a unir dentro de una misma obra. En el caso del video que presentare, quiero dejar en evidencia la violencia personal, trabajando con mi propio cuerpo. Llegue a las agujas y alfileres debido a que son un elemento común en nuestra vida diaria, y es un elemento que en general causa un rechazo, como al momento de recibir una vacuna o cuando nos sacan sangre para algún examen médico. Mi intención no es mostrar sangre o alguna otra imagen rebelando parte de nuestras viseras, sino que es llegar a ese límite entre la piel y la carne, la superficie y el interior, el dolor y la piel no siente. Una situación que permanece oculta, el daño auto infringido, hacerla pública, exponerla, pero sin identidad. Es el límite del auto daño.

En el proceso de la creación de la obra también tuve que infringir pequeños daños sobre mi cuerpo, como en la creación de las manos de yeso. La idea es tener una gran cantidad de estas, idealmente sobre cien manos, y para hacer cada una me debo enyesar, esperar a que seque, cortar el yeso y volverlo a unir, así, reiteras veces, quitándome la movilidad, en ocasiones pasando a llevar mi piel para cortar el yeso, así, una y otra vez. En el video ocurre lo mismo, las agujas pasan por la piel que no siente, la atraviesa, se ve como pasa bajo la piel, pero no duele, aunque genera una extraña sensación.

Todo converge bajo una ambientación oscura, en la que el sonido, la respiración nerviosa al revés, nos genera un ritmo que nos marca cada acción. La imagen también, al revés, de atrás hacia delante, le da énfasis a la fuerza del video. Originalmente, la aguja que entra a la piel suavemente y sale rápido de esta, se aprecia como si entrara y atravesara la piel con violencia, para salir suavemente. Estos recursos de invertir la imagen y el sonido han sido habituales en mis trabajos, incluso los nombres llegan a estar al revés (por ejemplo, "Amputación" pasa a ser "Noicatupma", incluso el proceso de enyesar, y generar un negativo y positivo. Todo llega a lo Inverso.



## **Bibliografía:**

### **Películas**

Derrickson, S. (director). (2012). *Sinister* (Película). Estados Unidos. IM Global (en), Summit Entertainment y Alliance Films (Productora).

Roth, E. (Director). (2005). *Hostel* (película). Estados Unidos: BarrandovStudios (productora).

Verbinski, G. (director). (2002). *The Ring* (Película). Estados Unidos. DreamWorks Pictures (Productora).

Wan, J. (Director). (2004). *Saw* (película). Estados Unidos. Evolution Entertainment. Twisted Pictures (productora).

### **Video**

Derrickson, S. (director). (2012). *Pool Party* (Video). Revisado el 18 de noviembre del 2015 desde internet: <https://www.youtube.com/watch?v=1o9v04l6hWA>

Olivier de Sagazan. *Performance, transfiguración*: Revisado el 18 de noviembre del 2015 desde internet: [https://www.youtube.com/watch?v=qS-e6\\_krbs8](https://www.youtube.com/watch?v=qS-e6_krbs8)

Ortiz, D. *Olimnocaleuricittut* (Video), 2015. Revisado el 18 de noviembre del 2015 desde internet: <http://danielaortizmadrid.wix.com/inicio#!olim-noc-aleuricittut/tozhq>

Ortiz, D. (2015). *1, 2, 3*. (Video), Revisado el 18 de noviembre del 2015 desde internet: <http://danielaortizmadrid.wix.com/inicio#!blank/pke64>

Verbinski, G. (Director). (2002). (Video). Revisado el 18 de noviembre del 2015 desde internet: <https://www.youtube.com/watch?v=Bu2U1Lw-zmI>

## **Música**

Cannibal Corpse, Hammer (Banda), (1992). *Hammer smashed face*, Hammer smashed face (Album) [CD]. Niagara Falls (Nueva York), Metal Blade Records (Productora).

*Hammer smashed face* (1993). Revisado el 18 de noviembre del 2015 desde internet: <https://www.youtube.com/watch?v=gNhN6IT-y5U>

## **Libros**

Clair, Jean. (2006). *De Immundo*. Madrid: Arena Libros.

Castillo, Alejandra. (2015). *Imagen, Cuerpo*. Argentina: La Cebra

Huther, Gerald. (2012). *Biología del miedo: el estrés y los sentimientos*. Barcelona: Plataforma

## Imágenes

### Películas:

- Wan, J. (2004). Saw. Recuperado de <http://blogs.diariovasco.com/fotograma/2014/09/19/saw-primer-episodio-de-una-saga-multimillonaria/>.
- Roth, E. (2005). Hostel. Recuperado de [http://moviepilot.com/posts/3599032?lt\\_source=external,manual](http://moviepilot.com/posts/3599032?lt_source=external,manual)
- Verbinski, G. (2002). The Ring. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=jiFnuF5DU7Y>

### Música

- Cannibal Corpe. (1993). Hammer Smashed Face. Recuperado de [http://www.metal-archives.com/albums/Cannibal\\_Corpe/Hammer\\_Smashed\\_Face/7162](http://www.metal-archives.com/albums/Cannibal_Corpe/Hammer_Smashed_Face/7162)

## Artes Visuales

- Quinn, M. (2006). Self. Recuperado de <http://marcquinn.com/artworks/self>
- Orlan. (1992). Successful Operation. Recuperado de <http://www.orlan.eu/>
- Brus, G. (1970). Zerreichprobe. Recuperado de <http://2006.luff.ch/en/cinema/limage-trace/vienna-action-cinema/sodoma-zerreichprobe/>
- Abramovic, M. (1973). Ritmo 10. Recuperado de <http://arte.linio.com.mx/novedades/marina-abramovic-la-mujer-del-performance/>
- Castillo, R. (2005). Requiem. Recuperado de <http://www.galeriaanimal.cl/exposiciones/ruben-castillo/>
- Sagazan, O. (2008). Transfiguration. Recuperado de <http://www.furiamag.com/el-arte-macabro-de-olivier-de-sagazan/>